



Centro Territoriale per
l'Integrazione di Feltre

Laboratori pratici
“Strategie educative e didattiche per l'autismo”

1. La valutazione delle competenze

2. Definire gli obiettivi e costruire il materiale

Dott.ssa Elena Angaran
educatrice

Dott.ssa Cristina Gazzi
psicologa, psicoterapeuta

Servizio psico sociale per l'infanzia e l'età evolutiva Ulss 2 Feltre

LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

CONTENUTI

1. Valutare ed osservare: la PEP-R
2. Visione video
3. Commento del video da parte delle formatrici

Attività pratica

- 1. Visione video***
- 2. Lavoro in piccolo gruppo di confronto sui dati raccolti***
- 3. Discussione***

LA VALUTAZIONE

- **PEP-R**

Profilo psicoeducativo (Eric Schopler et al. – 1989)

Ci consente di indagare

- 7 AREE DI SVILUPPO
- 4 AREE COMPORTAMENTALI

- **7 AREE DI SVILUPPO**

IMITAZIONE

PERCEZIONE

MOTRICITA' FINE

MOTRICITA' GLOBALE

COORDINAZIONE OCULO MANUALE

ABILITA' COGNITIVE

ABILITA' VERBALI

AREE DI SVILUPPO: **3 LIVELLI DI VALUTAZIONE**

R riuscito

NR non riuscito

E emergente (facilitazioni)

- **4 AREE COMPORTAMENTALI**

RELAZIONI ED AFFETTIVITA'

GIOCO ED INTERESSE PER IL MATERIALE

RISPOSTE SENSORIALI

LINGUAGGIO

AREE COMPORTAMENTALI: 3 LIVELLI DI VALUTAZIONE

A adeguato

L lieve

G grave

COSA OTTENDO
DOPO LA
VALUTAZIONE?

SCALA DI SVILUPPO che
mi consentirà di individuare i
punti di forza del bambino
secondo le aree di sviluppo

R

ABILITA'
ACQUISITE

CIO' CHE IL
BAMBINO SA
FARE, LE SUE
COMPETENZE

PUNTI DI
FORZA DA
VALORIZZARE

E

ABILITA'
EMERGENTI

CIO' CHE IL
BAMBINO E'
PRONTO AD
IMPARARE

OBIETTIVI
DELL'INTERVENTO

NR

ABILITA'
NON
ACQUISITE

IL
BAMBINO
NON E'
ANCORA
PRONTO

VALUTAZIONE S.

28-10-2011

- **GIOCO CON LE BOLLE**
- **INCASTRI FORME**
- **INCASTRI GRANDE E PICCOLO**
- **GIOCO CON DIDO'**

VISIONE VIDEO

Punti di forza ed abilità emergenti

- IMITAZIONE → con oggetti.
- PERCEZIONE VISIVA → incastri, abbinamenti
- MOTRICITA' FINE → infila, sfila, attività semplici
- MOTRICITA' GLOBALE
- COORDINAZIONE OCULO – MANUALE

AREA COGNITIVA – AREA VERBALE

- **RELAZIONI ED AFFETTI**

- + *buona reazione al contatto fisico*
- contatto oculare non sempre presente
- scarsi livelli di collaborazione

- **GIOCO E INTERESSE PER IL MATERIALE**

- + *giochi incastro e attività strutturate*
- + *materiale semplice e chiaro*
- + *giochi sensoriali*
- uso afinalistico di alcuni materiali
- poca perseveranza nel compito
- tempi di attenzione ridotti

- **MODALITA' SENSORIALI**
 - + *prevale il visivo*
 - spiccata attenzione per la luce

- **LINGUAGGIO**
 - + comunicazione motoria gestuale
 - poco presente l'intenzionalità comunicativa
 - non inizia interazioni sociali spontanee
 - sporadico il gesto indicativo

STEREOTIPIE
FACILITAZIONI

ATTIVITA' PRATICA

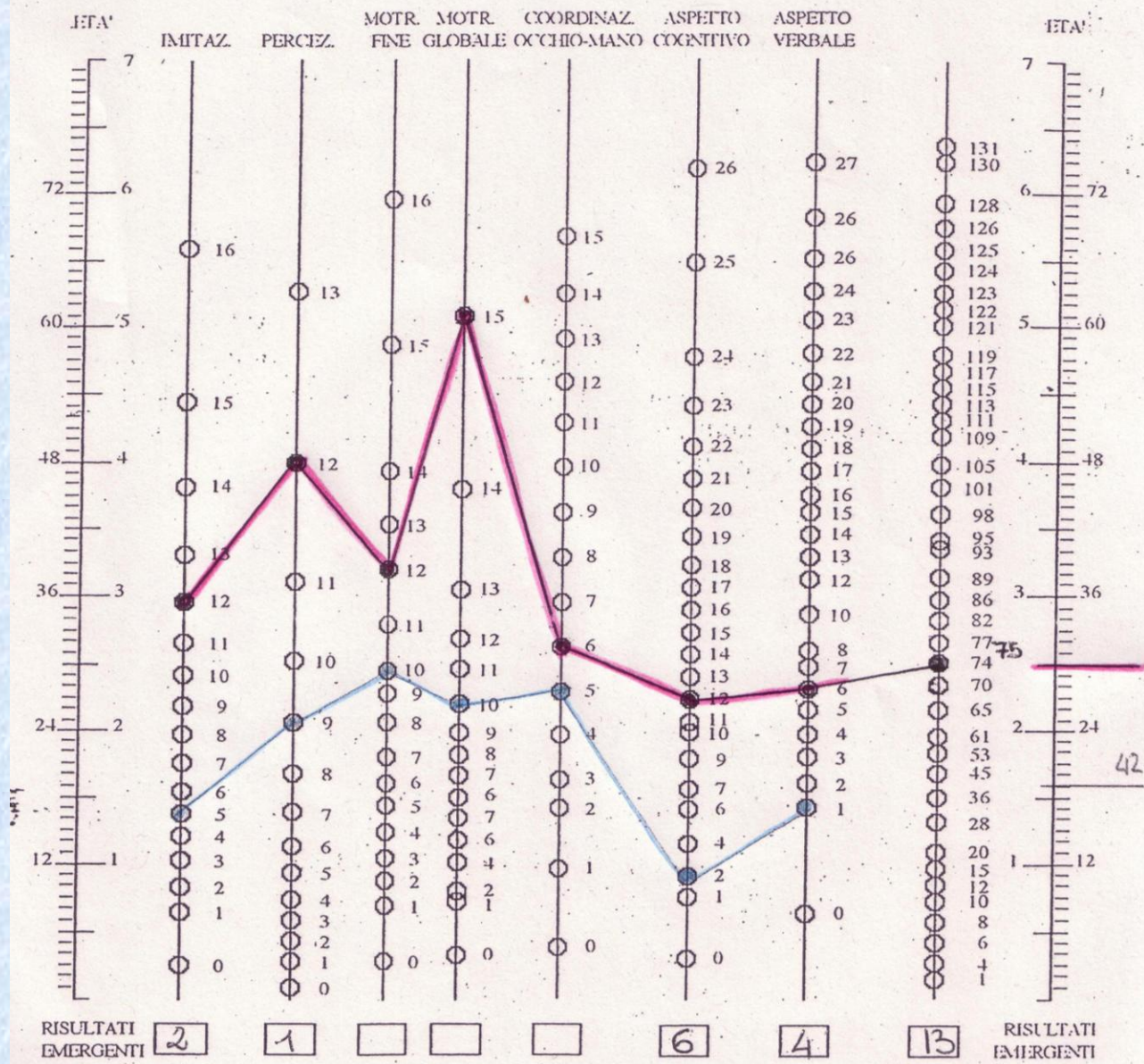
- Visione video L. 7-10-2011**
- Compilazione scheda**

Compilazione schede

- Osservazioni

Grafico del profilo di sviluppo PEP-R

L.
 Profilo di sviluppo
 Lettura della relazione



— Profilo 7.10.2011

— Profilo 21.02.2011

**DEFINIRE GLI OBIETTIVI E
COSTRUIRE IL MATERIALE**

DEFINIRE GLI OBIETTIVI

Le cose da insegnare ad un bambino autistico piccolo sono così tante , che durante una sessione di trattamento è facile perdere di vista gli obiettivi dell'insegnamento.

Per ogni ambito formulare 2 o 3 obiettivi target che verranno insegnati nell'arco di 3 mesi.

Ritmo di apprendimento del bambino.

Ambiti

- Comunicazione espressiva
- Comunicazione recettiva
- Abilità di gioco
- Abilità cognitive
- Motricità fine
- Motricità grosso motoria
- Coordinazione occhio mano
- Percezione
- Comportamento adattivo
- Abilità sociali
-

- spesso si tende a lavorare tanto su quello che il bambino sa già fare
- non enfatizzare un'area a discapito di un'altra
- tenere sempre in mente gli emergenti
- giusta proposta tra **attività di mantenimento** e **attività di apprendimento**

Criteri per definire gli obiettivi

- Obiettivi significativi-descrittivi-misurabili
- Fissare i criteri che definiscono l'acquisizione di un'abilità
 1. Numero di abilità acquisire (es nominare 8 colori)
 2. Latenza della risposta (es. il bambino risponde al saluto dopo pochi secondi)
 3. Sequenza di abilità (es. lavarsi le mani)
 4. Durata temporale (es. rimanere su un gioco)

GENERALIZZAZIONE

Mettere in atto lo stesso comportamento

- In più situazioni
- Con materiali differenti
- Con persone differenti