

Modeling: introduzione

Usando il Modeling (M), lo studente con DSA può acquisire e generalizzare nuove abilità e comportamenti.

Modeling (M)



Cosa posso imparare in questo modulo?

Il modulo AFIRM si articola in 4 lezioni per facilitare l'apprendimento delle:

- Conoscenze di base riguardo al *Modeling* (M)
- Come applicare il *Modeling* lavorando su simulate e casi studio per promuovere la loro applicazioni a situazioni di vita reali

Il *modulo M* richiede approssimativamente da 1 e mezza 2 ore per essere completato. Il modulo è diviso in singole lezioni in modo da guidare il tuo percorso di apprendimento



Lezione	Tempo per Completare
Un caso per il M	10 minuti
Lezione 1: Le basi del M	20 minuti
Lezione 2: Pianificare il M	25 minuti
Lezione 3: Usare il M	25 minuti
Lezione 4: Monitorare il M	25 minuti
Applicare il M	10 minuti

[Clicca per vedere i modelli AFIRM](#)

Se lasci il modulo prima di avere finito, la tua posizione nel modulo sarà salvata. Dalla pagina Il Mio Account, guarda nell'etichetta I Miei Moduli e seleziona l'ultima pagina visualizzata per riprendere questo modulo.

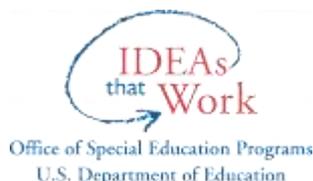
Citazione suggerita:

Sam, A., & AFIRM Team. (2016). *Modeling*. Chapel Hill, NC: National Professional Development Center on Autism Spectrum Disorder, FPG Child Development Center, University of North Carolina. Retrieved from <http://afirm.fpg.unc.edu/modeling>

[Contattaci](#)

 [Seguici su Facebook](#)

Le Risorse di Intervento Mirate all'Autismo (Autism Focused Intervention Resources & Modules - AFIRM) sono un'estensione del National Professional Development Center (NPDC) sul ASD. Visita il [sito Web NPDC](#) per ulteriori informazioni.



UNC
FRANK PORTER GRAHAM
CHILD DEVELOPMENT INSTITUTE

La traduzione e impaginazione è a cura di:

Guido Leonti* e Emilia Perata **

*Psicologo Consulente, *Centro Autismo e Sindrome di Asperger*, ASL CN1

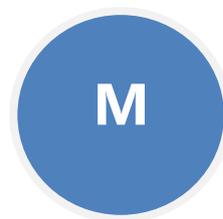
**Insegnante, *Master in didattica e psicopedagogia per alunni con disturbo autistico*, Dipartimento Scienze della Formazione, Università di Genova, A.A. 2016-2017

Versione gennaio 2018



INDICE

PAGINA 1 SU 35



Sommario

Modeling: introduzione	0
Un caso per il Modeling	4
Lezione 1: Le Basi per il Modeling	6
Che cos'è il Modeling?	7
Obiettivi del Modeling	10
Come può il Modeling aiutare gli allievi?	11
Come si utilizza il Modeling?	12
Evidenze di ricerca per il Modeling	14
Per iniziare	15
Attività di Base	16
Lezione 2: Pianificare il Modeling	20
Determinare se lo studente ha i prerequisiti necessari	22
Selezionare le pratiche basate sull'evidenza da utilizzare insieme al modeling per insegnare specifici comportamenti	28
Identificare i tempi e le attività per utilizzare il Modeling	30
Identificare la persona che può fungere da modello per lo studente	31
Insegnare al modello	32
Determinare se il modello verrà utilizzato come prime o come un prompt	36
Attività di Pianificazione	37
Lezione 3: Usare il Modeling	50
Segui i passaggi unici per utilizzare la procedura di Modeling selezionata	51
Un modello come prime (innesco)	52
Un modello come prompt (suggerimento)	55
Fornire un feedback allo studente	58

Rinforzo leggero.....	60
Utilizzo dell'Attività.....	61
Lezione 4: Monitorare il Modeling.....	77
Raccogliere i dati sui comportamenti target e sull'uso del Modeling	78
Determinare i passi successivi in base al progresso degli studenti.....	83
Modeling Risorse e Strumenti	88
Strumenti per il Modeling.....	89
Bibliografia per il modeling.....	90
Risorse per il Modeling.....	91
Glossario	92
Valutazione e Giudizio	94

Un caso per il Modeling

Video Storia: Un caso per il Modeling



Punti Chiave

- Pensa a come il Modeling potrebbe essere usato per migliorare la capacità del soggetto di tagliare la carta
- Concentrati sullo studente con DSA: l'alunno al tavolo

Credit: Advancing Social-Communication and Play for Elementary School Students with ASD (ASAP-E)

Per visualizzare il video:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare **MD Modeling** e cliccare su **Select Module**
5. Scorre in basso e selezionare **View Module**
6. Cliccare su **▶** per visualizzare il video
7. Mentre guardi il video fai attenzione ai **Punti Chiave**



Gli studenti con DSA possono avere difficoltà nell'imparare nuove competenze o a generalizzarle le abilità ad altri contesti, il Modeling può essere utilizzato per dimostrare visivamente una capacità o un comportamento.

Qui di seguito viene riportata la traduzione della trascrizione dell'audio del video:

00:00:00,500 --> 00:00:07,500

(Introduzione musicale)

00:00:08,000 --> 00:00:14,500

Narratore: "Può essere un caso per il Modeling? Guarda l'alunno con DSA usare le forbici per ritagliare un oggetto."

00:00:15,000 --> 00:00:19,500

(Rumore di sottofondo: un bambino che gioca con le costruzioni)

Insegnante: "Ecco qua"

00:00:20,000 --> 00:00:30,500

Insegnante: "Giralo."

Insegnante: "Fallo girare."

00:00:31,000 --> 00:00:35,500

Insegnante: "Tieni questa parte. Tieni questa parte. Ecco fatto."

00:00:36,000 --> 00:00:44,500:

Insegnante " Tieni questa parte. Ecco fatto."

00:00:45,000 --> 00:00:57,500

Insegnante: "Guarda ancora. Là..."

Insegnante : "Bene! Sei tornato indietro..."

00:00:58,000 --> 00:01:02,500

Narratore: "Che cosa si nota? L' alunno ha avuto difficoltà nell'uso delle forbici.

00:01:03,000 --> 00:01:07,500

L'insegnante ha dovuto aiutare l'alunno a ritagliare, tenendo la carta e ha dovuto ricordare all'alunno di seguire la linea

00:01:08,000 --> 00:01:12,500.

Il Modeling può essere usato con questo alunno per aiutarlo ad

00:01:13,000 --> 00:01:17,500

acquisire l'abilità di usare le forbici. L'insegnante può mostrare come tenere la carta e le forbici

00:01:18,000 --> 00:01:20,500

a tagliare lungo una linea prima che l'alunno tagli.

00:01:21,000 --> 00:01:25,500

(Conclusione musicale.)



MODELING PACCHETTO BREVE

Il pacchetto contiene tutte le risorse e materiali per il modulo M.

 [Download PDF](#)



INDICE

PAGINA 2 SU 35

Lezione 1: Le Basi per il Modeling

Dopo questa lezione sarai capace di:

- Descrivere due modi differenti in cui il Modeling può essere utilizzato nell'insegnamento.
- Identificare gli obiettivi supportati dalla ricerca che possono essere raggiunti attraverso il Modeling.

Tempo di completamento: circa 20 minuti.



**Un Caso studio per la pratica:
Perché dovrete applicare questa pratica con gli
studenti con DSA?**



PBE Risorse e strumenti:
Documenti scaricabili per supportare la comprensione e l'applicazione della pratica.



INDICE

PAGINA 3 SU 35

Che cos'è il Modeling?

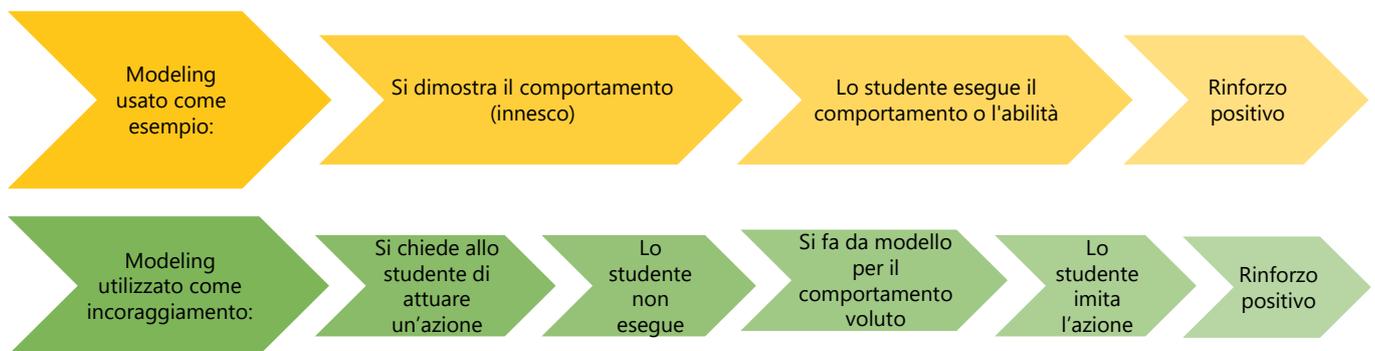
Il Modeling può essere utilizzato per aumentare la capacità dell'allievo nell'attuare un certo comportamento. Esso comprende la visione da parte dello studente dell'educatore che compia il gesto nel modo corretto. La dimostrazione dell'azione prima che questa sia richiesta allo studente funge da esempio, e può essere anche utilizzata come incoraggiamento mentre lo studente sta cercando di portare a termine l'azione richiesta. Il Modeling è più efficace quando viene utilizzato insieme ad altre procedure basate sull'evidenza (PBE) del [prompting](#) e del [rinforzo](#)¹.



Suggerimento rapido

Puoi trovare i riferimenti bibliografici per il modeling nella sessione Strumenti e Risorse di questo modulo

Due tipi di Modeling



Domande di controllo

Determinare se l'istruzione sottostante è vera o falsa

Nessun altro tipo di pratica basata sull'evidenza (PBE) dovrebbe essere utilizzata con il Modeling

[Vero](#)

[Falso](#)

Non corretto. Il Modeling è più efficace quando è usato con il suggerimento e il rinforzo.



TORNA ALLA DOMANDA

Corretto. Il Modeling è più efficace quando è usato con il suggerimento e il rinforzo.



INDICE

PAGINA 4 SU 35

Obiettivi del Modeling

Obiettivi che possono essere raggiunti con il Modeling sono:

- Aumentare l'attenzione condivisa²;
- Aumentare l'imitazione sociale²;
- Migliorare la condivisione degli affetti²;
- Più empatia³;
- Migliorare le capacità sociali legate al salutarsi⁴;
- Aumentare le capacità ludiche⁴;
- Migliorare la prestazione scolastica⁴;
- Aumentare le capacità comunicative⁵;
- Acquisire le capacità correlate col lavoro⁶.



INDICE

PAGINA 5 SU 35

Come può il Modeling aiutare gli allievi?

Gli studenti con ASD spesso hanno difficoltà nell'acquisire nuove competenze, ed eventualmente a mantenerle o generalizzarle. Il Modeling può essere utilizzato per sopperire a questi deficit⁴. Inoltre è uno strumento con un buon rapporto costo\efficacia ed è utile per l'insegnamento, richiedendo pochi strumenti aggiuntivi⁶.



PAGINA 6 SU 35

Come si utilizza il Modeling?

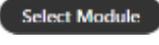
Il Modeling può essere utilizzato da un'ampia gamma di professionisti, dalle maestre sia di classe che di sostegno, terapisti, figure professionali differenti, educatori del nido in ambienti sociali o di aggregazione, inclusi eventualmente i genitori e i membri della famiglia.

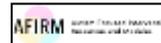


Suggerimento rapido

Vedere sotto per come è possibile utilizzare il Modeling.

Per ascoltare i tre file audio:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare  **Modeling** e cliccare su 
5. Scorre in basso e selezionare 
6. Cliccare il tasto  fino ad arrivare a pagina 7 di 35
7. Cliccare su  per ascoltare i diversi file audio



Ascolta come tre diverse figure professionali utilizzano il Modeling nelle loro classi.

Maestra della scuola dell'infanzia: Ms. Ward (video)



"Gavin sta lavorando sull'identificazione dei colori . Io indico un colore e definisco il colore poi anche Gavin nomina il colore. Mi piace usare il Modeling con Gavin per identificare i colori, perché i compagni possono anch'essi fare da modello. A volte, anche un compagno lavorerà con noi nel Modeling di identificazione dei colori."

Maestra di scuola primaria: Mr. Richardson (video)



"Alan sta lavorando alla scrittura del suo nome. Abbiamo iniziato usando un riferimento visivo con il suo nome già scritto sul foglio. Tuttavia, il supporto visivo non forniva un sufficiente supporto. Ora stiamo usando il Modeling per insegnargli questa abilità. Gli mostro come scrivere 'Alan'. Poi gli do una matita e lui scrive il suo nome. Alan ora ottiene risultati più positivi."

Figura paraprofessionale nella scuola secondaria: Ms.Sullivan (video)



"Matt fa lavoro d'ufficio presso la nostra scuola per promuovere le abilità e i comportamenti inerenti il suo lavoro. Uno dei suoi compiti è quello di mettere la posta nelle caselle degli insegnanti . Quando non ha l'occorrenza per completare la mansione, appare spesso insicuro riguardo il da farsi. Abbiamo cominciato ad usare il Modeling per insegnargli a chiedere a qualcuno il necessario per portare a termine il suo incarico. Quando gli ho mostrato come chiedere il necessario, Matt ha imparato a chiedere."



INDICE

PAGINA 7 SU 35

Evidenze di ricerca per il Modeling

Il [National Professional Development Center \(NPDC\) on Autism Spectrum Disorder](#) ha revisionato la letteratura al riguardo dal 1990 al 2011, pubblicando i propri risultati nel 2014.

Il **Modeling** rientra nei criteri previsti dall'NPDC per 4 studi su un singolo caso ed 1 studio su gruppo. La pratica è stata riconosciuta efficace in diverse fasce d'età per studenti con ASD: intervento precoce (0-2 anni), scuola dell'infanzia (3-5 anni), scuola primaria (6-11 anni) e scuola secondaria (15-22 anni). Studi ed evidenze di ricerca incluse nella revisione di casi del 2014 hanno dimostrato come il Modeling possa essere utilizzato con profitto nel campo sociale, delle comunicazioni, dell'attenzione condivisa, dei prerequisiti scolastici, del gioco, dell'orientamento e delle competenze nelle materie curriculari .

Nella tabella sottostante, i risultati presi in considerazione negli studi sono divisi per età.

Interventi Precoci	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Media	Scuola Secondaria
(0-2 anni)	(3-5 anni)	(6-11 anni)	(12-14 anni)	(15-22 anni)
Sociale	Sociale	Sociale	Nessuno studio	Sociale
	Comunicazione	Comunicazione		Comunicazione
	Attenzione comune			
	Prerequisiti scolastici			
		Gioco		
				Professionale
	Accademico			



MODELING RICERCHE SULL'EVIDENZA D'EFFICACIA

Il documento contiene alcuni studi ed i riferimenti per il M.



[Download PDF](#)



INDICE

PAGINA 8 SU 35

Per iniziare ...

Hai...?

- identificato il comportamento?
- raccolto i dati della linea di base tramite un'osservazione diretta?
- fissato un obiettivo o un risultato formulato in modo chiaro: quando il comportamento deve manifestarsi, a quale specifica abilità si fa riferimento e come il gruppo di lavoro può sapere che l'abilità è stata acquisita dall'alunno?

Se la risposta a qualsiasi di queste domande è "no", rivedi la parte relative a "[come scegliere un PBE](#)".



INDICE

PAGINA 9 SU 35

Attività di Base

Metti in pratica ciò che hai imparato nelle attività di base.

ISTRUZIONI PER L'ATTIVITÀ:

Inizia l'Attività di Base selezionando il pulsante "Inizia Attività" oppure il pulsante per guardare la versione più grande.

Guarda la versione più grande

Attività di Base: Modeling



Per eseguire l'attività:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare **MD Modeling** e cliccare su **Select Module**
5. Scorre in basso e selezionare **View Module**
6. Cliccare il tasto **NEXT >** fino ad arrivare a pagina 10 di 35
7. Cliccare su **Begin Activity** per iniziare l'esercitazione

Lezione 1: Attività di Base



Modeling

Inizia Attività

Stabilire se le frasi sono vere o false
Trascinare ogni frase nella casella Vero o Falso corretta

Vero

Falso

Il Modeling è una pratica dispendiosa.

Il Modeling può essere usato per indirizzare apprendimenti curricolari.

Il Reinforcement dovrebbe essere usato con il Modeling.

Il Prompting non dovrebbe esse usato con il Modeling.

Il Modeling può aumentare le abilità nel gioco.

L'esame della letteratura supporta l'uso del Modeling nell' affrontare le problematiche comportamentali.

Reset

Invio

Feedback

Il Modeling è una pratica economicamente efficace comunemente utilizzata con spunti e rinforzi per affrontare le competenze accademiche, di gioco, sociali e di comunicazione.

Il Modeling è una pratica dispendiosa. (Falso)

Il Modeling può essere usato per indirizzare apprendimenti curricolari. (Vero)

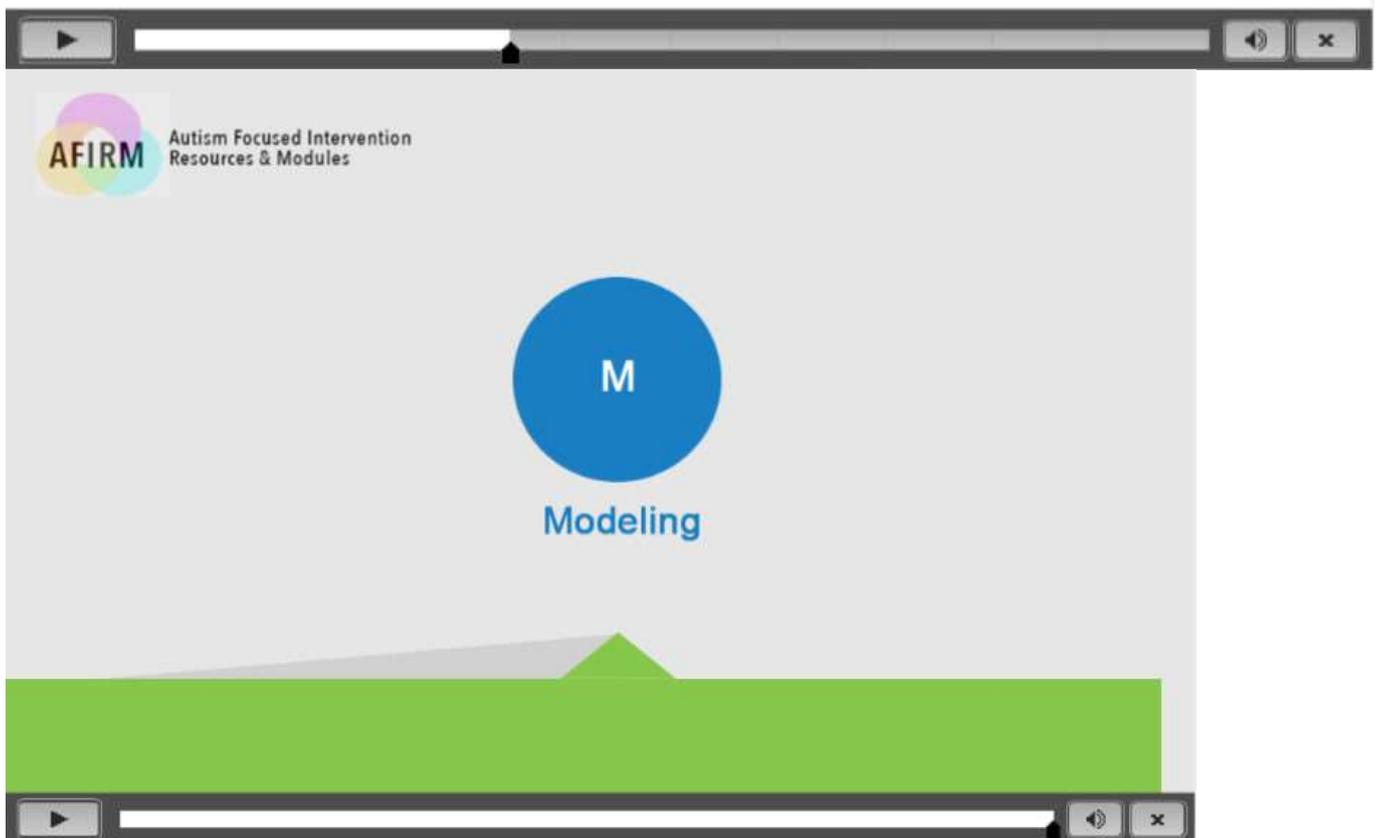
Il Reinforcement dovrebbe essere usato con il Modeling. (Vero)

Il Prompting non dovrebbe essere usato con il Modeling. (Falso)

Il Modeling può aumentare le abilità nel gioco. (Vero)

L'esame della letteratura supporta l'uso del Modeling nell'affrontare le problematiche comportamentali. (Falso)

Concludi
Attività



INDICE

PAGINA 10 SU 35

Lezione 2: Pianificare il Modeling

Dopo questa lezione sarai capace di:

- Determinare se un allievo ha esistenti competenze necessarie per il Modeling.
- Selezionare ulteriori pratiche evidence-based da utilizzare con il Modeling per insegnare abilità target/comportamento.
- Determinare se il modello deve essere utilizzato per eseguire un comportamento o come incoraggiamento.

Tempo di completamento: circa 25 minuti



Un Caso studio per la pratica:
Perché dovrete applicare questa pratica con gli studenti con DSA?



PBE Risorse e strumenti:
Documenti scaricabili per supportare la comprensione e l'applicazione della pratica.



INDICE

PAGINA 11 SU 35

Determinare se lo studente ha i prerequisiti necessari

Per imparare da un modello, uno studente ha bisogno di tre prerequisiti.

Lo studente deve essere in grado di:

- Imitare i comportamenti degli altri,
- Eseguire alcune abilità che sono i componenti che costituiscono l'abilità target e
- Portare l'attenzione alla persona e mantenerla per tutto il tempo in cui questa porta a termine l'abilità target.

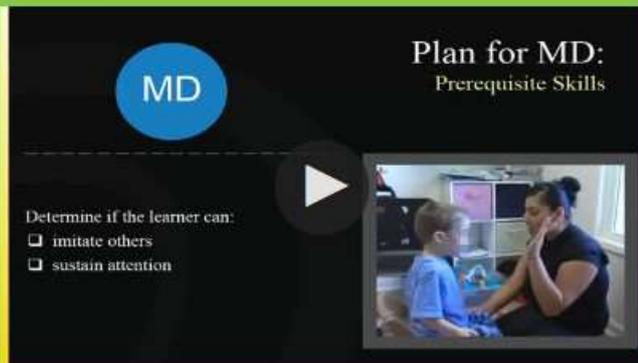
Rivedere la tabella riportata qui di seguito in cui troverai una serie di domande specifiche che il team di lavoro dovrebbe prendere in considerazione prima di utilizzare il Modeling con uno studente.

Considerazioni per il Modeling

DOMANDE	DESCRIZIONE
Lo studente imita gli altri?	Molti bambini e giovani spontaneamente imitano gli altri. Ad esempio, un bambino prescolare potrebbe imitare un genitore che effettua una telefonata o uno studente di scuola media potrebbe imitare una frase utilizzata dai coetanei. Per alcuni, un adulto potrebbe avere bisogno di chiedere esplicitamente allo studente di imitarli (ad esempio, un insegnante che dimostra come copiare i compiti a casa di uno studente di scuola media o di un terapeuta occupazionale che fa una palla col play-doh e poi dice ad un bambino "ora fallo tu").
Lo studente ha già alcune delle abilità necessarie per eseguire l'azione target?	Molte competenze possono essere spezzate in sotto-abilità più piccole. Per esempio, l'abilità di lavare le mani richiede che uno studente apra l'acqua, prenda il sapone, strofini le mani, sciacqui le mani, chiuda l'acqua e asciughi le mani. Quando un comportamento non può essere diviso in piccole e discrete "sub-skills", considerate i componenti necessari per dimostrare l'abilità target. Se il comportamento di destinazione sta nel leggere parole bisillabi, i componenti includerebbero la sintonizzazione delle diverse lettere. Mentre lo studente non deve avere acquisito tutte le competenze secondarie o componenti che compongono l'abilità o il comportamento target, è importante che l'allievo dimostri alcune delle sottostrutture in qualche situazione in modo che la modellazione sia una strategia efficace.
Può lo studente rimanere attento abbastanza da osservare il comportamento modellato?	La quantità di tempo necessario per il partecipante dipende dalla durata necessaria per eseguire l'abilità o il comportamento target. Dire 'ciao' a un pari potrebbe richiedere 2-3 secondi. Tuttavia, l'abilità di preparazione di un sandwich richiederà più tempo.



Video Storia: I prerequisiti

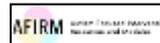


Punti Chiave

- Determinare se lo studente può imitare l'adulto.
- Considerare se il Modeling potrebbe essere usato con questo studente.

Per visualizzare il video:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare **MD Modeling** e cliccare su **Select Module**
5. Scorre in basso e selezionare **View Module**
6. Cliccare il tasto **NEXT >** fino ad arrivare a pagina 12 di 35
7. Cliccare su **▶** per visualizzare il video
8. Mentre guardi il video fai attenzione ai **Punti Chiave**



Qui di seguito viene riportata la traduzione della trascrizione dell'audio del video:

00:00:00,500 --> 00:00:07,500

(Introduzione Musicale)

00:00:08,000 --> 00:00:12,500

Narratore: "L'insegnante sta cercando di capire se il modeling possa essere una pratica efficace da usare con l'allievo.

00:00:13,000 --> 00:00:18,500

Prima di usare il modeling, l'insegnante ha bisogno di capire se l'alunno può imitare gli altri e mantenere l'attenzione per un tempo sufficientemente

00:00:19,000 --> 00:00:26,500

lungo per osservare il comportamento proposto. Nella seguente clip, si valuta se l'alunno è in grado di imitare il suo insegnante.

00:00:27,000 --> 00:00:45,500

Insegnante: "Fai così. Bel lavoro! Fai così. Forte! Fai così. Ecco fatto. Pronto? Dai, ancora uno. Fai così."

00:00:46,000 --> 00:00:49,500

Narratore: L'alunno ha imitato con successo l'insegnante. Avete anche notato come all'alunno venivano forniti

00:00:50,000 --> 00:00:55,500

rinforzi, socialmente lodato e stimolato affinché svolgesse il compito? Basandoci sulla video clip, l'alunno

00:00:56,000 --> 00:00:59,500

ci sembra essere in possesso dei necessari prerequisi per il Modeling.

00:01:00,000 --> 00:01:04,500

(Musica di chiusura)



Domande di controllo

Esamina la descrizione qui sotto riportata e stabilisci se l'allievo ha i prerequisiti necessari per usare il Modeling.

Ryan sta lavorando sul preparare in autonoma i pasti. Mentre possiede molte delle abilità richieste per seguire una ricetta, come comprendere le misure, si perde seguendo una ricetta e fatica nel completare tutti i passaggi. Ryan è in grado di osservare gli altri e di imitare il loro comportamento. Inoltre sa mantenere l'attenzione per 30 secondi per volta.

Ryan possiede i prerequisiti necessari per il Modeling?

[Sì](#)

[No](#)

Non corretto. Il Modeling può essere usato perché Ryan sa imitare gli altri, mantiene l'attenzione per 30 secondi per volta e possiede già alcune delle abilità necessarie per cucinare.



TORNA ALLA DOMANDA

Corretto. Il Modeling può essere usato perché Ryan sa imitare gli altri, mantiene l'attenzione per 30 secondi per volta e possiede già alcune delle abilità necessarie per cucinare.



INDICE

PAGINA 12 SU 35

Selezionare le pratiche basate sull'evidenza da utilizzare insieme al modeling per insegnare specifici comportamenti

Di solito, il Modeling viene utilizzato con altre pratiche basate sull'evidenza. Come il prompting e rinforzo sono comunemente usati con il modeling. Frequentemente, viene utilizzato un prompt di controllo. Un prompt di controllo assicura che lo studente effettui correttamente l'abilità/comportamento target. Provate ad utilizzare diversi tipi di prompt\ suggerimenti per vedere quale aiutano maggiormente l'alunno con DSA ad eseguire in modo corretto l'attività/ comportamento. Usa il rinforzo per aumentare la probabilità che lo studente eseguirà nuovamente in futuro l'abilità/comportamento. Per saperne di più sull'identificazione di potenziali rinforzi e condurre un campionamento dei rinforzi [fare clic qui](#). Ricorda di accompagnare ad un rinforzo tangibile un rinforzo sociale o una conseguenza naturale. I rinforzi tangibili possono essere sottratti lentamente (gradualmente rimossi) per mantenere in modo naturale le conseguenze.



Suggerimento rapido

Accedi ai moduli sul [Prompting](#) e sul [Rinforzo](#) per saperne di più su queste pratiche basate sull'evidenza.



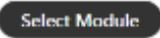
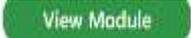
Video Storia: Scegliere un rinforzo



Punti Chiave

- Osserva come l'adulto permetta all'alunno di scegliere fra diversi tipi di rinforzo.
- Pensa ai modi in cui puoi far scegliere un rinforzo agli studenti.

Per visualizzare il video:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules> 
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare  **Modeling** e cliccare su 
5. Scorre in basso e selezionare 
6. Cliccare il tasto  fino ad arrivare a pagina 13 di 35
7. Cliccare su  per visualizzare il video
8. Mentre guardi il video fai attenzione ai **Punti Chiave**

Qui di seguito viene riportata la traduzione della trascrizione dell'audio del video:

00:00:00,500 --> 00:00:07,500

(Introduzione Musicale)

00:00:08,000 --> 00:00:11,500

Narratore: "Nella clip seguente, guardate come l'insegnante proponga all'alunno tre possibilità

00:00:12,000 --> 00:00:15,500

e permetta all'alunno di scegliere il rinforzo da usare."

00:00:27,000 --> 00:00:30,500

Narratore: "L'alunno è più propenso ad usare nuovamente l'abilità o il comportamento target

00:00:31,000 --> 00:00:34,500

quando all'alunno è consentito scegliere il rinforzo."

00:00:35,000 --> 00:00:39,500

(Musica di chiusura)



INDICE

PAGINA 13 SU 35

Identificare i tempi e le attività per utilizzare il Modeling



Prendi in considerazione tempi e le attività durante il giorno in cui il Modeling potrebbe essere utilizzato per insegnare l'abilità o il comportamento target. Per essere efficace, i momenti e le attività dovrebbero essere individuati durante quei momenti del giorno che consentono al discente di sperimentarsi in quella specifica abilità o comportamento. Per far ciò, i membri del team potrebbero aver bisogno di creare opportunità per lo studente di fare pratica con la nuova abilità o

comportamento.

Esempio:

L'abilità target di Kevin è quella di identificare numeri da 1 a 10. Questa abilità viene solitamente affrontata durante la lezione di matematica. Tuttavia, il team ha creato diverse opportunità durante tutta la giornata per lavorare sull'identificare i numeri.

Ad esempio, a pranzo, il numero di confezioni di latte necessarie è scritto su una scheda. Il compagno conta il numero esatto di confezioni di latte e poi viene chiesto a Kevin di fare lo stesso.



INDICE

PAGINA 14 SU 35

Identificare la persona che può fungere da modello per lo studente

La persona migliore che può fungere da modello è un pari che è fisicamente simile allo studente ed è rispettato dallo studente⁸. Nell'ambiente scolastico può essere scelto un compagno competente come modello per lo studente. Nell'ambiente di casa, un fratello maggiore può essere un buon modello per lo studente. Se un pari non può essere un modello, allora un insegnante, una figura professionale, un terapeuta o un genitore possono servire come modello efficace.



La sorella di Adam si presta come modello per Adam.



INDICE

PAGINA 15 SU 35

Insegnare al modello

Se un compagno o un fratello servirà da modello dell'abilità o del comportamento identificati target, potrebbe essere necessaria una formazione specifica. Il compagno o il fratello possono trarre beneficio da un copione per seguire i dettagli di quello che dovranno fare o dire. Inoltre, un adulto può guidare la situazione con il compagno o il fratello per aiutarli a stare bene nel il loro ruolo.



COPIONE CON SUGGERIMENTI SCRITTI PER L'ABILITÀ TARGET

Usa il testo per l'abilità target per individuare parole o frasi che i pari possano utilizzare.

 [Download Documento Word](#)

 [Download PDF](#)



COPIONE CON SUGGERIMENTI RIGUARDO ALL'ARGOMENTO A FUMETTI

Usa i fumetti per argomento per aiutare i pari a saper cosa dire.

 [Download Documento Word](#)

 [Download PDF](#)



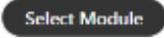
Video Storia: Training tra pari

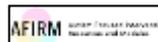


Punti Chiave

- Guarda come le insegnanti spiegano alla studentessa cosa dovrà fare.
- Pensa a quali strategie le insegnanti usano per aiutare lo studente.

Per visualizzare il video:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare  Modeling e cliccare su 
5. Scorre in basso e selezionare 
6. Cliccare il tasto  fino ad arrivare a pagina 16 di 35
7. Cliccare su  per visualizzare il video



Qui di seguito viene riportata la traduzione della trascrizione dell'audio del video:

00:00:00,500 --> 00:00:07,500

(Introduzione Musicale)

00:00:08,000 --> 00:00:11,500

Narratore: "Nella seguente clip, pensate alle strategie usate dall'insegnante per insegnare

00:00:12,000 --> 00:00:15,500

ad un pari come essere un modello per un compagno con DSA."

00:00:16,000 --> 00:00:20,500

Insegnante: "Tu prenderai il nastro e lo metterai sulla tua gamba sinistra, OK? Faremo così."

00:00:21,000 --> 00:00:26,500

Insegnante : "E loro diranno... Tutti loro diranno la stessa cosa. Cioè..."

00:00:27,000 --> 00:00:34,500

Pari: "Cosa farete nell'intervallo?"

Insegnante : "Sì. Cosa farete all'intervallo?"

00:00:35,000 --> 00:00:39,500

Insegnante: "Allora, metterete questi, tutti e tre, sulla vostra gamba. Ok? E poi resteremo seduti qui,

00:00:40,000 --> 00:00:48,500

a tavola a pranzare. E ad un certo punto, durante il pranzo, tu parlerai a tre persone diverse.

00:00:49,000 --> 00:00:52,500

A me, a Michelle, e a Spiderman laggiù."

Pari: "Mi piace."

00:00:53,000 --> 00:01:01,500

Insegnante: "Ok. E farai ad ognuno di noi quella domanda. Va bene? Poi, dopo che hai fatto la domanda

00:01:02,000 --> 00:01:09,500

a uno di noi, prendi il nastro e lo sposti sulla gamba destra? Ora, sei pronto?"

00:01:10,000 --> 00:01:11,500

Pari: "Sì."

Insegnante: "Vogliamo provare?"

00:01:12,000 --> 00:01:17,500

Pari: "Ok. Qual è la cosa pensi di fare durante l'intervallo?"

Insegnante: "Beh, credo che andrò sullo scivolo."

00:01:18,000 --> 00:01:24,500

Mi piace scivolare. A te cosa piace fare?"

Pari: "Mi piace dondolarmi, ma non ci sono altalene."

00:01:25,000 --> 00:01:33,500

Insegnante : "Oh, peccato. Ora prendi il nastro e spostalo sull'altra gamba."

00:01:34,000 --> 00:01:40,500

Pari: "Ora Ms. Young, cosa le piace fare all'intervallo?"

Ms. Young: "mi piace andare sullo scivolo con le curve."

00:01:41,000 --> 00:01:42,500

E' il mio preferito. E' bello tosto, vero?"

Pari: "Sìì."

00:01:43,000 --> 00:01:49,500

Ms. Young: "Yeah, non vedo l'ora di farlo. E oggi è una belle giornata. Sarà perfetto. Vero?"

00:01:50,000 --> 00:01:58,500

Pari: "Ok, bene mi piace farlo mi piace davvero andare sull'altalena, ma non ci sono."

00:01:59,000 --> 00:02:09,500

Ora, veramente mi piace andare in altalena. E... andare sugli scivoli. E mi piace anche andare... ah andare su quella giostra. Eh

00:02:10,000 --> 00:02:12,500

la cima della giostra."

Ms. Young: "E' un bel posto divertente."

00:02:13,000 --> 00:02:15,500

Pari: "Quella arancione?"

Ms. Young: "Sìì. Perfetto."

00:02:16,000 --> 00:02:23,500

Pari: "Spiderman, cosa vuoi fare all'intervallo?"

Ms. Young al posto di Spiderman: "Mi piace correre in cerchio."

00:02:24,000 --> 00:02:31,500

Ti sembra divertente?"

Pari: "Sì, ma... non dappertutto."

00:02:32,000 --> 00:02:38,500

Narratore: "Le insegnanti spiegano all'alunna cosa si aspettano da lei e come usare la battuta preparata."

00:02:39,000 --> 00:02:43

Poi le insegnanti recitano con la studentessa per dare un'opportunità agli studenti di esercitarsi nell'abilità."

00:02:44,000 --> 00:02:49

Durante tutta la rappresentazione gli insegnanti forniscono feedback e correzioni, se necessarie."

00:02:50,000 --> 00:02:54,500

(Musica di chiusura)



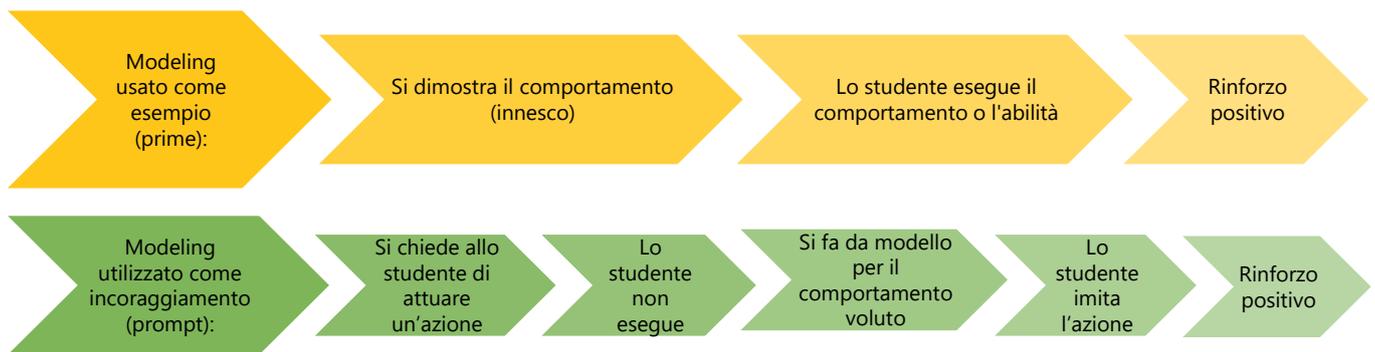
INDICE

PAGINA 16 SU 35

Determinare se il modello verrà utilizzato come prime o come un prompt

Il modeling può essere utilizzato come il prime o come prompt. Quando viene utilizzato come prime, il comportamento o l'abilità desiderata viene modellata prima che l'allievo dimostri il comportamento. Vedendo prima il comportamento o l'abilità, lo studente è preparato ad utilizzare il comportamento o l'abilità. Quando viene utilizzato come prompt, il modello fornisce un supporto aggiuntivo all'alunno, dopo che è stata data la consegna e mentre lo studente tenta di utilizzare l'abilità o il comportamento. Lo schema seguente fornisce ulteriori informazioni in dettaglio su come utilizzare il modeling sia come prime che come prompt.

Due tipi di procedure di Modeling



Il modulo qui sotto può aiutare a determinare le tempistiche per utilizzare il Modeling e identificare le possibili persone che fungano da modelli per lo studente.



FOGLIO DI PIANIFICAZIONE PER IL MODELING

Usa il foglio per aiutarti a pianificare il Modeling.

[Download Documento Word](#) [Download PDF](#)



PAGINA 17 SU 35

Attività di Pianificazione

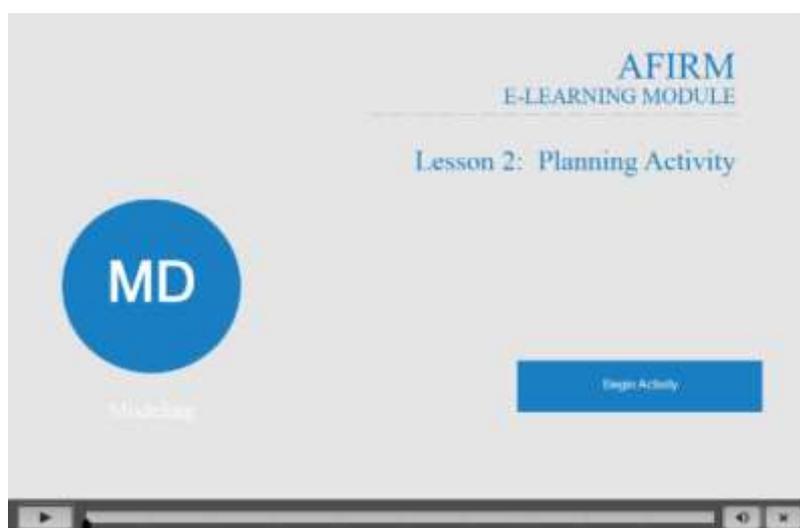
Metti in pratica ciò che hai imparato nelle attività di pianificazione.

ISTRUZIONI PER L'ATTIVITÀ:

Inizia l'Attività di pianificazione selezionando il pulsante "Inizia Attività" oppure il pulsante per guardare la versione più grande.

Guarda la versione più grande

Attività di Pianificazione: Modeling



Per eseguire l'attività:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare **MD Modeling** e cliccare su **Select Module**
5. Scorre in basso e selezionare **View Module**
6. Cliccare il tasto **NEXT >** fino ad arrivare a pagina 18 di 35
7. Cliccare su **Begin Activity** per iniziare l'esercitazione

Lezione 2: Attività di Pianificazione



Modeling

Inizia Attività



Introduzione



Sean sta lavorando sul riconoscimento di vocaboli. Il team ha compilato il Modulo per la Pianificazione dell'intervento di Modeling. Occorre aiutare il team a rivedere il modulo e a stabilire gli step successivi.

Inizio



Il team decide di usare un prompt di controllo, associato al modeling. Occorre valutare le informazioni per decidere quale prompt scegliere come prompt di controllo che aiuti Sean a riconoscere i vocaboli.

Prompt	Livello di successo
Gestuale – viene indicata la parola	Sean guarda la parola quando gli viene indicata con un gesto. Riconosce la parola nel 70% dei casi
Prompt verbale parziale – viene fornito il suono iniziale della parola	Sean riconosce correttamente la parola nell'80% dei casi
Prompt verbale e gestuale parziale – Viene indicata la parola e fornito il suono iniziale	Sean riconosce correttamente la parola nel 95% dei casi
Prompt verbale completo – Viene letta la parola	Sean riconosce correttamente la parola nel 100% dei casi

Quale prompt dovrà essere selezionato basandosi sui dati raccolti?

Prompt
gestuale

Prompt verbale
parziale

Prompt verbale e
gestuale parziale

Prompt verbale
completo



Feedback per Prompt gestuale

Prompt	Livello di successo
Gestuale – viene indicata la parola	Sean guarda la parola quando gli viene indicata con un gesto. Riconosce la parola nel 70% dei casi
Prompt verbale parziale – viene fornito il suono iniziale della parola	Sean riconosce correttamente la parola nell'80% dei casi
Prompt verbale e gestuale parziale – Viene indicata la parola e fornito il suono iniziale	Sean riconosce correttamente la parola nel 95% dei casi
Prompt verbale completo – Viene letta la parola	Sean riconosce correttamente la parola nel 100% dei casi

Un prompt di controllo viene usato per assicurarsi che l' allievo esegua correttamente il comportamento target. Con il 70% di percentuale di successo, il prompt gestuale non può essere scelto come prompt di controllo perché Sean non identifica sistematicamente il vocabolo quando si usa un prompt gestuale.

Invece, si consideri di usare il prompt parziale verbale e gestuale. Questo è il prompt meno limitante che aiuta in modo significativo Sean ad identificare i vocaboli.

Vai alla Parte 2



Feedback per Prompt verbale parziale

Prompt	Livello di successo
Gestuale – viene indicata la parola	Sean guarda la parola quando gli viene indicata con un gesto. Riconosce la parola nel 70% dei casi
Prompt verbale parziale – viene fornito il suono iniziale della parola	Sean riconosce correttamente la parola nell' 80% dei casi
Prompt verbale e gestuale parziale – Viene indicata la parola e fornito il suono iniziale	Sean riconosce correttamente la parola nel 95% dei casi
Prompt verbale completo – Viene letta la parola	Sean riconosce correttamente la parola nel 100% dei casi

Un prompt di controllo viene usato per assicurarsi che l' allievo esegua correttamente il comportamento target. Con l' 80% di percentuale di successo, il prompt verbale parziale non può essere scelto come prompt di controllo perché Sean non identifica sistematicamente il vocabolo quando si usa un prompt verbale parziale.

Invece, si consideri di usare il prompt parziale verbale e gestuale. Questo è il prompt meno limitante che aiuta in modo significativo Sean ad identificare i vocaboli.

[Vai alla Parte 2](#)



Feedback per Prompt verbale e gestuale parziale

Prompt	Livello di successo
Gestuale – viene indicata la parola	Sean guarda la parola quando gli viene indicata con un gesto. Riconosce la parola nel 70% dei casi
Prompt verbale parziale – viene fornito il suono iniziale della parola	Sean riconosce correttamente la parola nell' 80% dei casi
Prompt verbale e gestuale parziale – Viene indicata la parola e fornito il suono iniziale	Sean riconosce correttamente la parola nel 95% dei casi
Prompt verbale completo – Viene letta la parola	Sean riconosce correttamente la parola nel 100% dei casi

Un prompt di controllo viene usato per assicurarsi che l' allievo esegua correttamente il comportamento target. Il prompt verbale e gestuale parziale è il prompt meno limitante che aiuta in modo significativo Sean ad identificare i vocaboli. Sebbene il prompt verbale completo abbia una percentuale di successo leggermente più alta , del 100 %, questo è un prompt meno limitante.

Vai alla Parte 2

Feedback per Prompt verbale completo

Prompt	Livello di successo
Gestuale – viene indicata la parola	Sean guarda la parola quando gli viene indicata con un gesto. Riconosce la parola nel 70% dei casi
Prompt verbale parziale – viene fornito il suono iniziale della parola	Sean riconosce correttamente la parola nell'80% dei casi
Prompt verbale e gestuale parziale – Viene indicata la parola e fornito il suono iniziale	Sean riconosce correttamente la parola nel 95% dei casi
Prompt verbale completo – Viene letta la parola	Sean riconosce correttamente la parola nel 100% dei casi

Un prompt di controllo viene usato per assicurarsi che l' allievo esegua correttamente il comportamento target. Sebbene il prompt verbale completo abbia una percentuale di successo leggermente più alta , del 100 %, questo è un prompt più limitante del prompt verbale e gestuale parziale.

Il prompt verbale e gestuale parziale è il prompt meno limitante che aiuta in modo significativo Sean ad identificare i vocaboli.

Vai alla Parte 2



Parte 2

Occorre valutare la tabella e scegliere chi si pensa possa essere il miglior modello per Sean. Rivedi le informazioni qui sotto scegli la persona che tu pensi che potrebbe essere il miglior modello.

Modello Suggesto	Descrizione
Rebecca	Rebecca è una compagna di classe di Sean. È una grande ascoltatrice, ma a Sean non piace proprio parlare con le ragazze.
Manuel	Manuel è un compagno di classe di Sean. A Sean piace parlare con Manuel sui differenti tipi di veicoli da cantiere.
Ms. Clark	Ms. Clark è una figura paraprofessionale nella classe di Sean. Fa un ottimo lavoro aiutando gli studenti a rimanere in attività e a completare il compito.
Chris	Chris è un compagno di classe di Sean. A Sean piace davvero giocare con Chris fuori nel parco giochi. Tuttavia, quando giocano insieme, Chris e Sean fanno troppo baccano e la maestra deve calmarli.

Rivedi la tabella e seleziona chi pensi potrebbe essere il miglior modello per Sean.

Rebecca

Manuel

Ms. Clark

Chris



Feedback per Rebecca

Modello Suggesto	Descrizione
Rebecca	Rebecca è una compagna di classe di Sean. È una grande ascoltatrice, ma a Sean non piace proprio parlare con le ragazze.
Manuel	Manuel è un compagno di classe di Sean. A Sean piace parlare con Manuel sui differenti tipi di veicoli da cantiere.
Ms. Clark	Ms. Clark è una figura paraprofessionale nella classe di Sean. Fa un ottimo lavoro aiutando gli studenti a rimanere in attività e a completare il compito.
Chris	Chris è un compagno di classe di Sean. A Sean piace davvero giocare con Chris fuori nel parco giochi. Tuttavia, quando giocano insieme, Chris e Sean fanno troppo baccano e la maestra deve calmarli.

Rebecca ha la stessa età di Sean ed è una buona ascoltatrice. Tuttavia i migliori modelli sono simili all'alunno al centro della nostra attenzione e devono essere rispettati da quest'ultimo.

Poiché Rebecca è una bambina, e a Sean non piace parlare con le bambine, non può essere la migliore scelta come modello. Meglio considerare invece Manuel che è

Concludi Attività



Feedback per Manuel

Modello Suggesto	Descrizione
Rebecca	Rebecca è una compagna di classe di Sean. È una grande ascoltatrice, ma a Sean non piace proprio parlare con le ragazze.
Manuel	Manuel è un compagno di classe di Sean. A Sean piace parlare con Manuel sui differenti tipi di veicoli da cantiere.
Ms. Clark	Ms. Clark è una figura paraprofessionale nella classe di Sean. Fa un ottimo lavoro aiutando gli studenti a rimanere in attività e a completare il compito.
Chris	Chris è un compagno di classe di Sean. A Sean piace davvero giocare con Chris fuori nel parco giochi. Tuttavia, quando giocano insieme, Chris e Sean fanno troppo baccano e la maestra deve calmarli.

Manuel può essere il miglior modello da scegliere per Sean. E' fisicamente simile a Sean e inoltre Sean ama parlare con lui di veicoli da cantiere.

Concludi Attività



Feedback per Ms. Clark

Modello Suggesto	Descrizione
Rebecca	Rebecca è una compagna di classe di Sean. È una grande ascoltatrice, ma a Sean non piace proprio parlare con le ragazze.
Manuel	Manuel è un compagno di classe di Sean. A Sean piace parlare con Manuel sui differenti tipi di veicoli da cantiere.
Ms. Clark	Ms. Clark è una figura paraprofessionale nella classe di Sean. Fa un ottimo lavoro aiutando gli studenti a rimanere in attività e a completare il compito.
Chris	Chris è un compagno di classe di Sean. A Sean piace davvero giocare con Chris fuori nel parco giochi. Tuttavia, quando giocano insieme, Chris e Sean fanno troppo baccano e la maestra deve calmarli.

Ms. Clark potrebbe essere adatta come eccellente modello per Sean. Tuttavia uno studente sarebbe, se appropriato, una scelta migliore.

Meglio considerare invece Manuel che è fisicamente simile a Sean e con cui Sean ama parlare di veicoli da cantiere.

Concludi Attività



Feedback per Chris

Modello Suggesto	Descrizione
Rebecca	Rebecca è una compagna di classe di Sean. È una grande ascoltatrice, ma a Sean non piace proprio parlare con le ragazze.
Manuel	Manuel è un compagno di classe di Sean. A Sean piace parlare con Manuel sui differenti tipi di veicoli da cantiere.
Ms. Clark	Ms. Clark è una figura paraprofessionale nella classe di Sean. Fa un ottimo lavoro aiutando gli studenti a rimanere in attività e a completare il compito.
Chris	Chris è un compagno di classe di Sean. A Sean piace davvero giocare con Chris fuori nel parco giochi. Tuttavia, quando giocano insieme, Chris e Sean fanno troppo baccano e la maestra deve calmarli.

Sebbene Chris potrebbe essere fisicamente simile a Sean e Sean ami giocare con lui, potrebbe non essere la migliore scelta come modello, a causa delle loro interazioni violente. . Meglio considerare invece Manuel che è fisicamente simile a Sean e con cui Sean ama parlare di veicoli da cantiere.

Concludi Attività





Autism Focused Intervention
Resources & Modules



Modeling



INDICE

PAGINA 18 SU 35

Lezione 3: Usare il Modeling

Dopo questa lezione sarai capace di:

- Seguire passi unici per l'utilizzo di particolari procedure di modellamento
- Dare un feedback allo studente attraverso l'utilizzo del rinforzo e dell'esempio
- Il rinforzo leggero

Tempo di completamento: circa 25 minuti



Un Caso studio per la pratica:
Perché dovrete applicare questa pratica con gli studenti con DSA?



PBE Risorse e strumenti:
Documenti scaricabili per supportare la comprensione e l'applicazione della pratica.



INDICE

PAGINA 19 SU 35

Segui i passaggi unici per utilizzare la procedura di Modeling selezionata

Il processo di utilizzo del Modeling . Questo varia a seconda della procedura di Modeling selezionato.

Impara di più a riguardo delle procedure di Modeling:

- [Modeling come prime](#)
- [Modeling come prompt](#)



INDICE

PAGINA 20 SU 35

Un modello come prime (innesco)

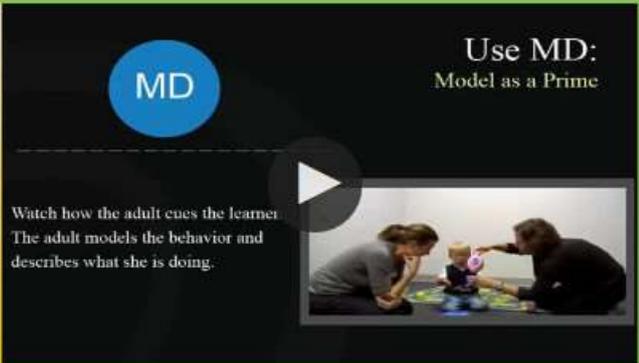
Il Modeling è spesso usato per innescare un particolare comportamento o abilità. Quando il Modeling viene utilizzato come innesco, viene dato uno spunto all'allievo per guardare il modello. Per assicurarsi che lo studente stia guardando il modello, è importante controllare che non vi siano distrazioni ambientali. Quindi è importante chiamare il soggetto per attirarne l'attenzione. A questo punto l'individuo che fa da modello compirà l'azione o il comportamento che si vuole insegnare. All'inizio del processo di insegnamento, può essere utile esagerare i movimenti e/o spiegare passo passo cosa si sta facendo. Quando lo studente comincia ad imparare, questi atteggiamenti esagerati o espressioni verbali possono essere sfumati gradualmente. Dopo che si è dato l'esempio per la capacità target, è importante aspettare un periodo predeterminato di tempo perché lo studente provi ad imitarlo.

Modeling come prime (innesco)





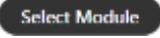
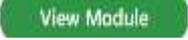
Video Storia: Un modello come prime



Punti Chiave

- Notare come l'adulto spinga l'allievo a prestare attenzione
- Guardare come l'adulto descrive le sue azioni

Per visualizzare il video:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules> 
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare  Modeling e cliccare su 
5. Scorre in basso e selezionare 
6. Cliccare il tasto  fino ad arrivare a pagina 21 di 35
7. Cliccare su  per visualizzare il video
8. Mentre guardi il video fai attenzione ai **Punti Chiave**

Qui di seguito viene riportata la traduzione della trascrizione dell'audio del video:

00:00:00,500 --> 00:00:07,500

(Introduzione Musicale)

00:00:08,000 --> 00:00:12,500

Narratore: "Guardate come l'adulto dia un'indicazione all'alunno dicendo 'Guarda. Così'"

00:00:13,000 --> 00:00:19,500

Mentre l'adulto sta facendo Modeling sul comportamento del versare, dice "versa, versa"

00:00:20,000 --> 00:00:29,500

Insegnante : "Guarda. Così. Versa, versa. Ora, puoi farlo tu? Yay!"

00:00:30,000 --> 00:00:36,500

Narratore: "Avete notato che il rinforzo positivo è stato fornito dopo che l'alunno ha completato il comportamento

00:00:37,000 --> 00:00:42,500

L'aver fornito il rinforzo invoglia lo studente che sarà più disposto ad attuare il comportamento in futuro."

00:00:43,000 --> 00:00:48,500

(Musica di chiusura)



Un modello come prompt (suggerimento)

Il Modeling è utilizzato meno spesso come un suggerimento. Quando si utilizza il Modeling in questo modo, per prima cosa incitare lo studente ad effettuare un particolare azione; se non la compie, fargli osservare la persona che fungerà da esempio effettuando l'azione voluta. Una volta che il soggetto sta guardando, la persona può compiere l'azione. Dopo che si sarà effettuato il modeling, aspettare un periodo di tempo predeterminato affinché lo studente possa ripetere l'azione osservata.



Suggerimento rapido

Per trovare altre informazioni su come il Modeling possa essere utilizzato come prompt, controllare il modulo sul [prompting](#).

Modeling come prompt (suggerimento)



Domande di controllo



Il signor Watson sta utilizzando il Modeling per insegnare a Rosa a sommare i numeri con doppia cifra.

Cosa dovrebbe fare per prima cosa?

- [Dare la consegna a Rosa di aggiungere i numeri a due cifre da sola.](#)
- [Prima proporsi come modello per Rosa ad aggiungere numeri a due cifre e poi chiederle di ripetere il compito da sola.](#)

Non corretto. Quando Ms Watson userà il modeling come prompt, dovrà prima dare la consegna a Rosa di fare l'addizione di numeri a due cifre in autonomia. Se non riesce, Mr Watson si proporrà come modello per l'abilità.

TORNA ALLA DOMANDA



Corretto. Quando Ms Watson userà il modeling come prompt, dovrà prima dare la consegna a Rosa di fare l'addizione di numeri a due cifre in autonomia. Se non riesce, Mr Watson si proporrà come modello per l'abilità.



INDICE

PAGINA 22 SU 35

Fornire un feedback allo studente

L'adulto si comporterà diversamente a seconda se lo studente attuerà o no il comportamento o l'abilità voluta.

Se farà ciò che viene richiesto, si darà un immediato rinforzo positivo. Inizialmente il rinforzo dovrà essere dato ogni volta che verrà attuata l'azione target. Quando l'alunno manifesterà con maggior frequenza il comportamento\abilità attesa, il pattern di rinforzo potrà essere diminuito e fornito seguendo uno schema intermittente di rinforzo

Se lo studente non agisce dopo il periodo di tempo prestabilito, eseguire il prompt di controllo precedentemente individuato. Quest'ultimo è l'esempio meno invasivo che garantisca che il soggetto esegua l'azione desiderata. Se il soggetto ancora non agisce, allora è necessario cambiare l'esempio in uno più efficace. Dopo che il soggetto esegue l'azione in conseguenza all'esempio, dare un rinforzo positivo per aumentare la probabilità che utilizzi questa capacità nel futuro.



Suggerimento rapido

Trova altro sul prompting e sul rinforzo accedendo ai moduli sul [prompting](#) e sul [rinforzo](#).

Diagramma decisionale del Modeling





M ALBERO DECISIONALE

Usa il diagramma decisionale del Modeling per guidare il tuo intervento.

 [Download PDF](#)



INDICE

PAGINA 23 SU 35

Rinforzo leggero

Qualora si stia insegnando una capacità nuova, il pattern di rinforzo dovrà essere continuo. Un rinforzo continuo assicura che ad ogni azione corretta corrisponda un rinforzo, che aumenta la probabilità che lo studente continui ad utilizzare in futuro questa

Image Credit: TEACCH Autism Program

nuova capacità. Quando lo

studente avrà acquisito l'abilità, potrai cominciare ad utilizzare un pattern di rinforzo intermittente. Assicurarsi che tutti i membri del team siano d'accordo con il modello di rinforzo e utilizzino le stesse modalità.



Suggerimento rapido

Trova altro materiale riguardo al uso dei rinforzi [qui](#).



INDICE

PAGINA 24 SU 35

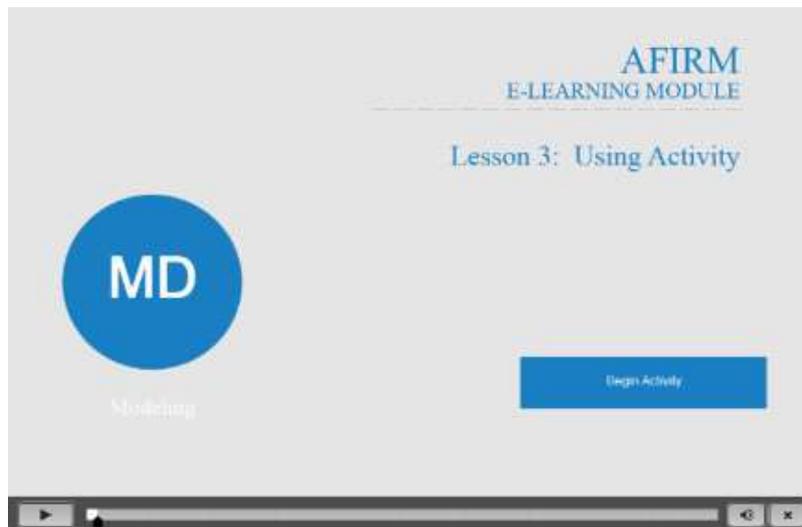
Utilizzo dell'Attività

ISTRUZIONI PER L'ATTIVITÀ:

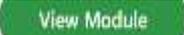
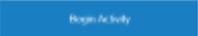
Inizia l'Utilizzo dell'Attività selezionando il pulsante "Inizia Attività" oppure il pulsante per guardare la versione più grande.

Guarda la versione più grande

Utilizzo dell'Attività: Modeling



Per eseguire l'attività:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules> 
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare  **Modeling** e cliccare su 
5. Scorre in basso e selezionare 
6. Cliccare il tasto  fino ad arrivare a pagina 25 di 35
7. Cliccare su  per iniziare l'esercitazione

Lezione 3: Utilizzo dell'Attività



Modeling

Inizia Attività



Introduzione

Ms. Cooper sta cominciando ad usare il modeling per insegnare a Jerome come ripulire i tavoli della caffetteria. Insieme al team decide di usare un prompt di controllo se Jerome non riuscirà col solo modello. Jerome riesce a pulire il tavolo quando un adulto usa un prompt di controllo di assistenza fisica nel pulire il tavolo. Segui Ms Cooper attraverso il processo di uso del Modeling.



Inizio



Usando il Modeling

Cosa farà Ms Cooper per prima cosa?

- 1. Ottiene l'attenzione di Jerome chiamandolo per nome o dicendogli "Guarda".
- 2. Fa vedere come si pulisce il tavolo.

Invio

Feedback



Prima di mostrare come si pulisce il tavolo Ms. Cooper deve prima ottenere l'attenzione di Jerome, chiamandolo per nome o dicendogli "Guarda". Una volta ottenuta l'attenzione di Jerome può successivamente mostrare come pulire il tavolo.

Step successivo



Non corretto



Usare il Monitoraggio

Cosa farà Ms. Cooper dopo aver mostrato il comportamento di come si pulisce il tavolo?

- 1. Fornirà immediatamente il prompt di controllo (assistenza fisica per pulire il tavolo, per assicurarsi che Jerome riesca a pulire il tavolo)
- 2. Aspetterà un tempo prestabilito per vedere se Jerome riesca a pulire il tavolo da solo.

Invio

Corretto

Feedback



Dopo aver mostrato il comportamento di come si pulisca il tavolo, Ms Cooper aspetterà un tempo prestabilito per vedere se Jerome riesca a pulire il tavolo da solo.

Step successivo



Non corretto

Feedback



Dopo aver mostrato il comportamento di come si pulisca il tavolo, Ms Cooper aspetterà un tempo prestabilito per vedere se Jerome riesca a pulire il tavolo da solo.

Step successivo



Usando il Modeling

Dopo aver aspettato un tempo prestabilito, Jerome non ha pulito il tavolo.
Cosa farà ora Ms Cooper?

- [1. Fornisce assistenza fisica per pulire il tavolo.](#)
- [2. Modella nuovamente il comportamento.](#)

Invio

Feedback

Dopo aver aspettato un tempo prestabilito, Ms Cooper fornirà il prompt di controllo per assicurarsi che Jerome pulisca il tavolo.



Step successivo



Feedback

Dopo aver aspettato un tempo prestabilito, Ms Cooper fornirà il prompt di controllo per assicurarsi che Jerome pulisca il tavolo.



Step successivo



Usando il Modeling

Ms Cooper fornisce il prompt di controllo e Jerome pulisce il tavolo.
Cosa farà ora Ms Cooper?

- [1. Individuerà un nuovo prompt di controllo.](#)
- [2. Fornirà un rafforzamento immediato.](#)

Invio

Feedback



Quando Jerome pulisce il tavolo, dopo il prompt di controllo, Ms Cooper gli fornirà un rafforzamento immediato. Il rafforzamento aumenterà il gradimento, di modo che Jerome utilizzerà nuovamente, in futuro, l'abilità target.



Feedback
Finale



Feedback



Quando Jerome pulisce il tavolo, dopo il prompt di controllo, Ms Cooper gli fornirà un rafforzamento immediato. Il rafforzamento aumenterà il gradimento, di modo che Jerome utilizzerà nuovamente, in futuro, l'abilità target.



Feedback
Finale

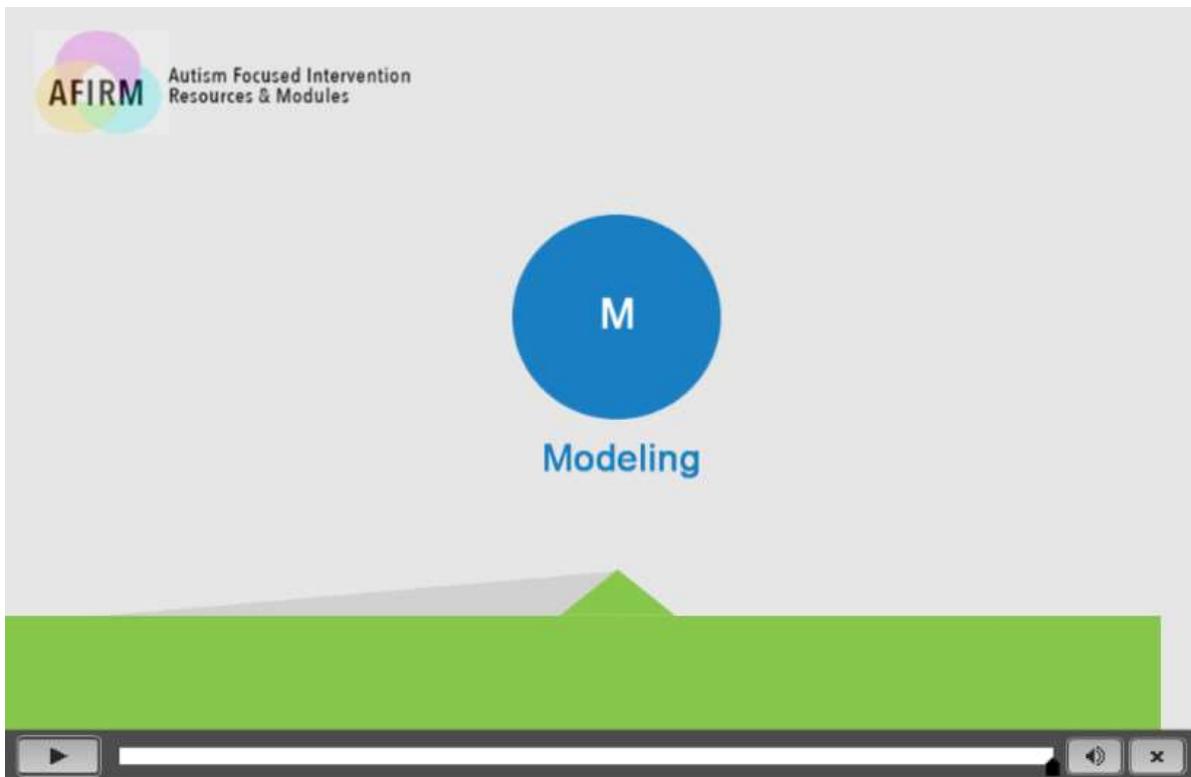


Feedback Finale



Per aiutarti e guidarti nella ricerca delle soluzioni e dei feedback corretti per un vostro alunno quando si usa il Modeling, occorre usare [l'albero decisionale del Modeling](#).

Concludi Attività



INDICE

Lezione 4: Monitorare il Modeling

Dopo questa lezione sarai capace di:

- Pianificare un metodo per raccogliere e analizzare i dati per monitorare i progressi per l' alunno con DSA.
- Determinare se c'è stato un progresso per un alunno con DSA, basato, sui dati raccolti.

Tempo di completamento: circa 25 minuti



Un Caso studio per la pratica:
Perché dovrete applicare questa pratica con gli studenti



Lezione 1	Lezione 2	Lezione 3	Lezione 4
Basi	Pianificare l'intervento	Usare la pratica	Monitorare i progressi
<ul style="list-style-type: none">• Definizione e descrizione della pratica• Come viene usata la pratica e da chi• Le evidenze degli studi di ricerca della pratica	<ul style="list-style-type: none">• Passaggi per la pianificazione del processo• Esempi concreti dell'articolarsi dei diversi passaggi• Attività, video e schede	<ul style="list-style-type: none">• Passaggi per usare la pratica• Esempi su come insegnanti e genitori possono usare la pratica• Attività interattive per la risoluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none">• Passaggi per monitorare i progressi• Esempi interattivi su come usare i dati per prendere decisioni• Schede per la raccolta dei dati



PBE Risorse e strumenti:
Documenti scaricabili per supportare la comprensione e l'applicazione della pratica.



INDICE

PAGINA 26 SU 35

Raccogliere i dati sui comportamenti target e sull'uso del Modeling

Raccogliendo dati sui comportamenti e le abilità target, i membri del team sono in grado di determinare se l'allievo sta facendo progressi. Due forme comuni di raccolta dei dati comunemente utilizzate con il modeling sono la campionatura riferita a serie temporali e la registrazione degli eventi. Di seguito sono riportati alcuni esempi di raccolta dei dati che possono essere utilizzati per monitorare i progressi.

Campionatura riferita a serie temporali

Il campionamento in un intervallo di tempo può essere utilizzato per monitorare la frequenza dell'abilità o del comportamento target registrando se lo studente mette in atto il comportamento /abilità ad intervalli predefiniti (tempo). Occorre tenere presente che più breve è l'intervallo, più accurati sono i dati⁹. Questo campionamento è una procedura di raccolta appropriata per essere utilizzata per comportamenti continui che hanno durate più lunghe (ad esempio "comportamenti legati a compiti specifici, lettura).

L'esempio riportato di seguito mostra i dati raccolti riguardo a quanto spesso uno studente con ASD completa autonomamente un lavoro assegnato.

Data	Tempo					Totale
	10:00	10:05	10:10	10:15	10:20	
01/12/2017	X			X	X	3
02/12/2017		X		X	X	3
03/12/2017	X	X	X		X	4
04/12/2017		X	X	X	X	4
05/12/2017	X		X	X	X	4



MODULO DI CAMPIONAMENTO TEMPORALE NEL MODELING

Utilizzare il modulo per monitorare la frequenza dei comportamenti.

 [Download Documento](#) Word

 [Download PDF](#)

Registrazione eventi

La registrazione degli eventi raccoglie i dati di frequenza ogni volta che si verifica il comportamento. Per i dati di frequenza, vengono semplicemente contati il numero di volte in cui il comportamento si verifica durante l'osservazione. E' bene utilizzare la registrazione degli eventi se si desidera aumentare o diminuire il numero di volte che l'allievo impegna in un comportamento discreto (es: salutare).

Esempio di Registrazione Eventi.

Data	Comportamento: Identificare colore	Totale
04/02/2017	XXX	3
05/02/2017	XXXXX	5
06/02/2017	XXXX	4
07/02/2017	XXXXX	5
08/02/2017	XXXXXX	6



MODULO DI REGISTRAZIONE EVENTI

Utilizzare il modulo per monitorare la frequenza dei comportamenti.

[W Download Documento Word](#)

[Download PDF](#)



Domande di controllo

Michael si sforza di rimanere nel suo posto durante la lezione di spagnolo. Controlla i dati, per determinare se Michael è in grado di rimanere seduto più a lungo al suo banco.

	Tempo					
Data	14:15	14:20	14:25	14:30	14:35	Totale
07/04/2017	X			X		2
08/04/2017			X			1
09/04/2017		X				1
10/04/2017						0
11/04/2017	X					1

Michael è in grado di rimanere seduto più a lungo al suo banco?

- [Sì](#)
- [No](#)

Non corretto. Michael non sta aumentando la quantità di tempo in cui è seduto al suo banco. Se il modeling è implementato correttamente, potrebbe essere necessaria una nuova pratica basata sull'evidenza per migliorare questa abilità.

TORNA ALLA DOMANDA



Corretto. Michael non sta aumentando la quantità di tempo in cui è seduto al suo banco. Se il Modeling è implementato correttamente, potrebbe essere necessaria una pratica basata sull'evidenza per migliorare questa abilità.



INDICE

PAGINA 27 SU 35

Determinare i passi successivi in base al progresso degli studenti

La raccolta dei dati aiuterà i membri del team a determinare se un allievo sta compiendo progressi nell'acquisire l'abilità o il comportamento target. Se lo studente sta facendo progressi sulla base dei dati raccolti, i membri del team dovrebbero continuare ad utilizzare il modeling e considerare di utilizzare questa strategia per affrontare ulteriori competenze o comportamenti target.

Cosa succede se lo studente con ASD non mostra progressi con il modeling?

Se lo studente con ASD non sta mostrando progressi, porsi le seguenti domande:

- Il comportamento è ben definito?
- Il comportamento è misurabile ed osservabile?
- Lo studente possiede i requisiti necessari per poter beneficiare di un intervento basato sul modeling?
- È stato dedicato abbastanza tempo ad utilizzare questa strategia?
- La modellazione è stata usata con fedeltà? (Utilizza il Controllo di attuazione del modeling per determinare la fedeltà.)
- Sono utilizzati rinforzi che sono motivanti per lo studente?
- Il prompt di controllo assicura che lo studente utilizzi l'abilità o il comportamento target?

Se questi argomenti sono stati affrontati e lo studente con ASD continua a non mostrare progressi, prendere in considerazione la scelta di una pratica basata su prove diverse da utilizzare con lo studente.



INDICE

PAGINA 28 SU 35

Attività di Monitoraggio

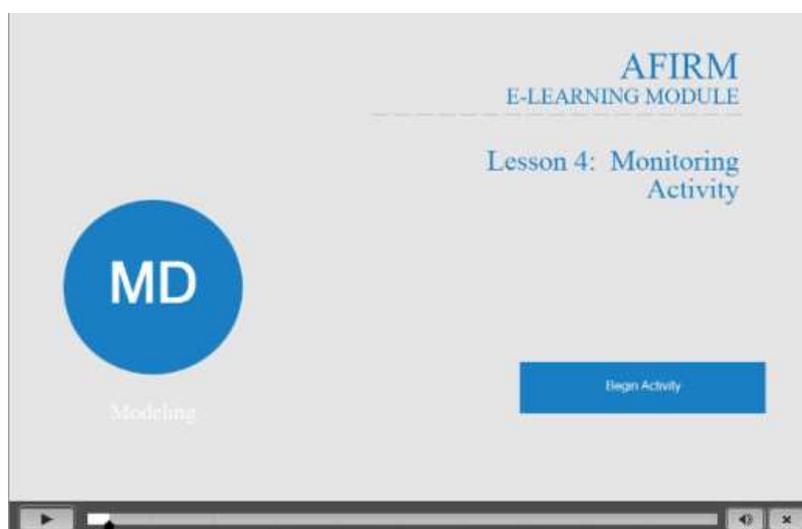
Metti in pratica ciò che hai imparato nelle Attività di Monitoraggio.

ISTRUZIONI PER L'ATTIVITÀ:

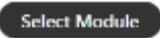
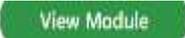
Inizia l'Attività di Monitoraggio selezionando il pulsante "Inizia Attività" oppure il pulsante per guardare la versione più grande.

Guarda la versione più grande

Attività di Monitoraggio: Modeling



Per eseguire l'attività:

1. Connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules> 
2. Registrarsi (la registrazione è gratuita)
3. Cliccare su **AFIRM Modules** in alto sulla barra delle opzioni
4. Cercare  **Modeling** e cliccare su 
5. Scorre in basso e selezionare 
6. Cliccare il tasto  fino ad arrivare a pagina 29 di 35
7. Cliccare su  per iniziare l'esercitazione

Lezione 4: Attività di Monitoraggio



Modeling

Inizia Attività



Ms Stone ha usato il Modeling con uno dei suoi studenti per circa tre settimane. Tuttavia lo studente non ha migliorato l'uso dell'abilità target.



Inizio



Stabilire le possibili motivazioni per le quali il Modeling potrebbe non funzionare per l'alunno. Trascinare le risposte qui sotto nella casella corretta.

Motivazione
Valida

Motivazione
Non Valida

L'abilità target è ben definita.

L'alunno sa imitare gli altri.

I rinforzi non sono motivanti per l'alunno.

Il prompting di controllo non assicura che l'alunno esegua l'abilità target.

Il comportamento è misurabile e osservabile.

Reset

Annulla

Invio

Feedback

Ms Stone dovrà esaminare le possibili motivazioni per le quali il modeling potrebbe non funzionare. Dovrà scegliere rinforzi che motivino l'alunno e assicurarsi che i prompt di controllo facciano in modo che l'alunno esegua l'abilità target. Se Ms Stone esaminerà questi aspetti, e l'abilità dell'alunno non migliorerà, allora Ms Stone dovrà scegliere una differente pratica basata sull'evidenza.

Motivazione
Valida

I rinforzi non motivano
l'alunno.

I prompt di controllo non
assicurano che l'alunno
esegua l'abilità target.

Motivazione
Non Valida

L'abilità target è ben
definita.

L'alunno sa imitare gli altri.

Il comportamento è
misurabile e osservabile.

Concludi
Attività



Autism Focused Intervention
Resources & Modules



Modeling



INDICE

PAGINA 29 SU 35

Modeling Risorse e Strumenti

Dopo questo modulo per il Modeling, sarai capace di:

- Scaricare i materiali che ti aiuteranno nell'applicare il Modeling.

Tempo di completamento: circa 10 minuti



Un Caso studio per la pratica:
Perché dovrete applicare questa pratica con gli studenti con DSA?



PBE Risorse e strumenti:
Documenti scaricabili per supportare la comprensione e l'applicazione della pratica.



INDICE

PAGINA 30 SU 35

Strumenti per il Modeling

Il modeling presenta le informazioni agli studenti con DSA in modo tale da aiutarli nella fase di processazione. Questi supporti possono ridurre al minimo l'intervento dell'insegnante e dell'adulto e promuovere l'autonomia dello studente con DSA.

Materiali Aggiuntivi per aiutarti nell'applicazione del modeling:



Usa la [Guida passo-passo per il Modeling](#) come uno schema per progettare, usare e monitorare l'attuazione del modeling. Ogni step include una breve descrizione come utile promemoria mentre si impara il processo.



Usa la [Checklist di Applicazione per il Modeling](#) per determinare se la pratica è stata applicata nel modo previsto.



Usa le [Suggerimenti per i Professionisti per il Modeling](#) come una risorsa supplementare per contribuire a fornire informazioni di base sulla pratica ai professionisti che lavorano con lo studente con DSA.



Usa la [Suggerimenti per i Genitori per il Modeling](#) per aiutare i genitori o la famiglia a comprendere le informazioni di base circa la pratica da utilizzare con il loro bambino.



Usa le [Risorse Aggiuntive](#) per imparare di più sulla pratica.



Il [Pacchetto Breve delle PBE](#) contiene tutte le risorse e i materiali sulla pratica .



INDICE

PAGINA 31 SU 35

Bibliografia per il modeling

1. McDowell, L. S., Gutierrez Jr, A., & Bennett, K. D. (2015). Analisi di live modeling più prompting e video modeling per insegnare l'imitazione ai bambini con autismo. *Behavioral Interventions*, 30(4), 333-351. doi: 10.1002/bin.141
2. Landa, R. J., Holman, K. C., O'Neill, A. H., & Stuart, E. A. (2011). Intervento inteso a sviluppare il coinvolgimento socialmente sincrono nei bambini piccoli con disturbi nello spettro autistico: Uno studio randomizzato controllato. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 52(1), 13-31. doi: 10.1111/j.1469-7610.2010.02288.x
3. Schrandt, J. A., Townsend, D. B., & Poulson, C. L. (2009). Insegnare capacità empatiche ai bambini con autismo. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 42(1), 17-32. doi: 10.1901/jaba.2009.42-17
4. Charlop-Christy, M. H., Le, L., & Freeman, K. A. (2000). Una comparazione del video modeling con il modeling dal vivo per insegnare ai bambini con autismo. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 30(6), 537-552. doi: 10.1023/A:1005635326276
5. Matson, J. L., Box, M. L., & Francis, K. L. (1992). Il Trattamento del mutismo elettivo in due bambini con ritardo nello sviluppo usando il modeling e la gestione delle contingenze *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 23(3), 221-229. doi: 10.1016/0005-7916(92)90039-L
6. Ribsby-Eldredge, M., & McLaughlin, T. F. (1992). Gli effetti del modeling e della lode sul comportamento autoindotto nei setting con due adolescenti con autismo. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 4(3), 205-218. doi: 10.1007/BF01046965
7. Wong, C., Odom, S. L., Hume, K. Cox, A. W., Fettig, A., Kucharczyk, S., ... Schultz, T. R. (2015). Pratiche Basate sull'Evidenza per bambini, ragazzi e giovani adulti con disturbo dello Spettro Autistico: Un riesame completo. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(7), 1951-1966. doi: 10.1007/s10803-014-2351-z
8. Cooper, J.O., Heron, T.E., & Heward, W.L. (2007). *Analisi Comportamentale Applicata, seconda ed.* New Jersey: Prentice Hall
9. Alberto, P. A., & Troutman, A. C. (2012). *Analisi Comportamentale Applicata per insegnanti, nona ed.* Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.



INDICE

PAGINA 32 SU 35

Risorse per il Modeling

Si veda



INDICE

PAGINA 33 SU 35

Glossario

Campionatura del rinforzo

aiuta ad identificare le attività e i materiali che motivano lo studente con DSA.

Compito discreto

un compito che richiede una risposta singola ed è di una relativamente breve durata.

Comportamento Target

Un comportamento o un'abilità che è il focus dell'intervento. Un comportamento può necessitare di essere aumentato o diminuito.

Cue (segnale/battuta)

segnala allo studente di eseguire l'abilità.

Dati di base

Dati raccolti sul livello di prestazioni dell'alunno prima dell'attuazione dell'intervento

Dati di frequenza

usati per misurare quanto spesso lo studente con DSA utilizza l'abilità o il comportamento target.

Generalizzazione

quando l'abilità o il comportamento target continua a presentarsi quando l'intervento termina, in contesti diversi e con diversi individui (ad es. pari, insegnanti, genitori).

In vivo

Modeling, role-play, uso di strategie e abilità in situazioni reali può essere d'aiuto nello sviluppo, rinforzo e generalizzazione delle abilità.

Intervento Individualizzato

un intervento che è progettato e attuato in un modo specifico per lo studente che riceve l'intervento.

Linea di base

Informazioni raccolte da più fonti per comprendere meglio il comportamento su cui si vuole andare ad intervenire, prima di utilizzare una pratica.

Membri del Team

sono inclusi i genitori, gli altri caregivers primari, i membri dell'IEP/IFSP, gli insegnanti, i terapeuti, gli educatori dell'asilo e gli altri professionisti coinvolti nel fornire servizi allo studente con DSA.

Modeling

prevede che lo studente osservi qualcuno che esegua correttamente un comportamento target.

Prompt di Controllo

garantisce che lo studente con DSA esegua correttamente l'abilità/comportamento target.

Registrazione dell'evento

raccoglie i dati di frequenza per ogni caso in cui il comportamento si presenta.

Pari

compagno di classe dell'alunno con DSA.

Pratica del Rinforzo

feedback che rafforza l'uso di una strategia o di un'abilità o di un comportamento target.

Prompt

ogni aiuto fornito che faciliti lo studente nell'uso di abilità specifiche. I prompt possono essere verbali, gestuali o fisici.

Rinforzi

aumenta la possibilità che un'abilità o un comportamento target venga nuovamente usato in futuro.

Script

Fornisce le istruzioni per usare una strategia o un'abilità/comportamento target.



INDICE

PAGINA 34 SU 35

Valutazione e Giudizio

Congratulazioni, hai completato il modulo.

Sebbene non richiesta, la valutazione finale in 10 items, è consigliata per giudicare la tua comprensione della pratica.

Fai la Valutazione Finale

Per favore impiega pochi minuti per completare un sondaggio di valutazione per questo modulo.

Presenta il Modulo di Valutazione

Per ottenere il certificato di superamento del modulo:

1-connettersi a <http://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules>

2-registrarsi (la registrazione è gratuita)

3-cliccare su AFIRM Modules in alto sulla barra delle opzioni

4- Cercare  Prompting e cliccare su 

5- Selezionare la versione



6- Compila  il **Pre-assesment** prima di iniziare il modulo e il **Post-assesment** una volta concluso il modulo. Superata la valutazione finale troverai il certificato nell'area [My Account page](#).



INDICE

PAGINA 35 SU 35