



**QUANDO LA TECNOLOGIA  
SI FA INCLUSIVA**

# COSA FAREMO OGGI

- AGENDE GIORNALIERE
- STORIE SOCIALI
- VIDEOMODELLING

# PICCOLO RIPASSO DELLA SECONDA LEZIONE

- I VIDEO PER LA DIDATTICA

# I VIDEO NELLA DIDATTICA



edpuzzle

APP PER REALIZZARE  
VIDEO INTERATTIVI



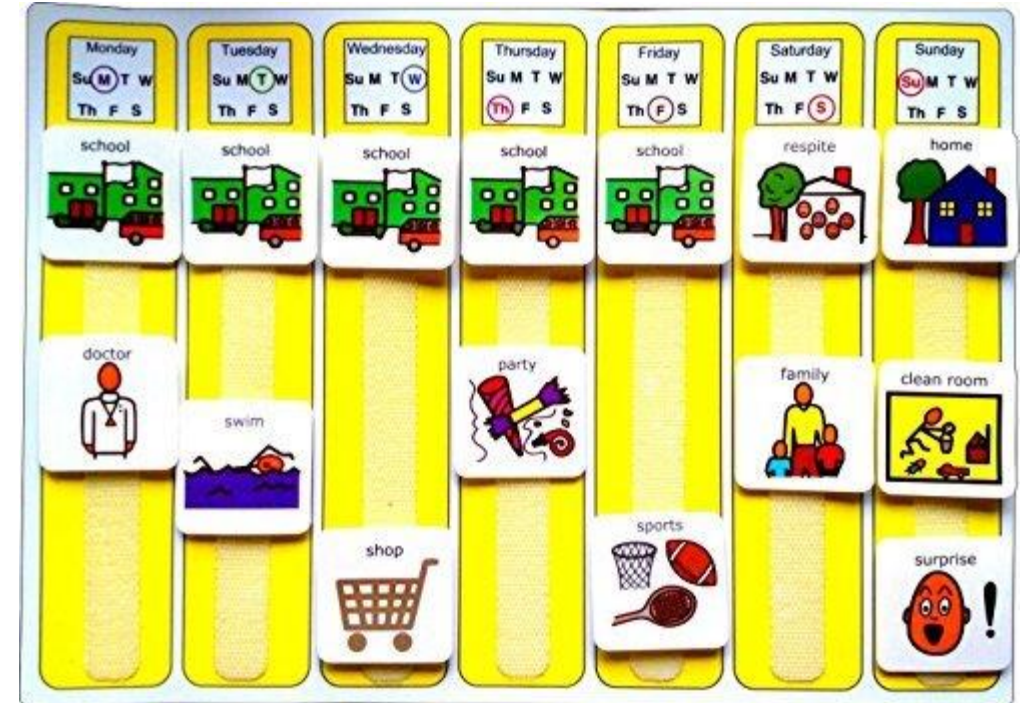
Adobe Spark

kizolo



# L'AGENDA GIORNALIERA

- L'Agenda visiva giornaliera è un "promemoria" visivo della giornata. Prima di tutto essa va proposta solo dopo aver creato una routine (o schema della giornata).
- La routine si crea: - dividendo la giornata in segmenti con le attività principali - ripetendo quotidianamente le attività attentamente prescelte - apportando modifiche con gradualità e con precise spiegazioni .
- La routine si concretizza con l'esperienza ripetuta nel tempo di attività fisse



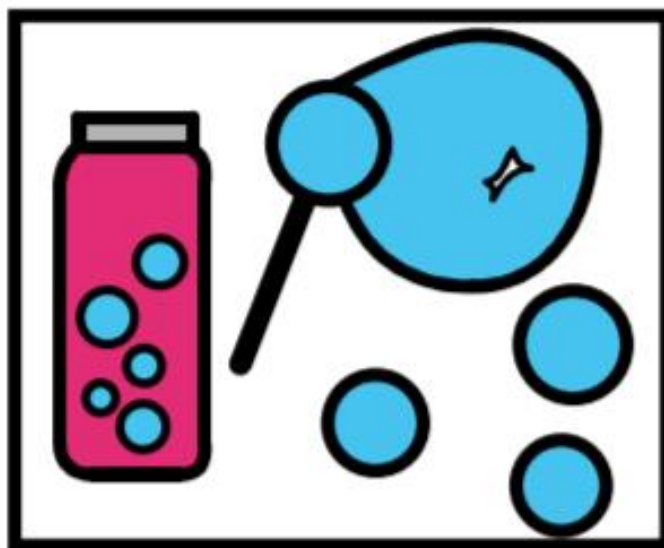
# L'AGENDA GIORNALIERA

## • COME SI COSTRUISCE?

- Con l'agenda visiva il bambino trova visualizzate tutte le attività della giornata. Servono dei simboli il più facilmente riconoscibili dal bambino; possono essere visivi, tattili, sonori, olfattivi... Per i bambini più piccoli i simboli saranno probabilmente oggetti reali, particolari di oggetti o immagini, ma per chi comprende la letto-scrittura possono anche essere delle scritte.
- Se vengono impiegati oggetti reali, si può usare per esempio un'audiocassetta per 'ascoltare musica', un cucchiaino per 'mangiare' e uno spazzolino da denti per 'toilette'. Lo stesso oggetto va usato ogni volta che si rappresenta quella determinata attività.
- Nel caso in cui vengano usate le fotografie esse avranno come soggetto il grembiolino dell'asilo, la merenda, il supermercato, ecc

# L'AGENDA GIORNALIERA

- Se si usano fotografie o immagini è importante che esse abbiano un soggetto chiaro, possibilmente su sfondo neutro.



# L'AGENDA GIORNALIERA



## Gerarchia di simboli visivi

(Mirenda & Locke Ishd, 1989)

Concreto



Astratto

• Oggetti Reali



• Foto a Colori



• Foto in Bianco e Nero

• In Scala Ridotta



• Simboli Colorati



• Simboli Bianco e Nero



• Parole scritte

biscotto

Facile



Difficile



# L'AGENDA VISIVA DI CLASSE

L  
A  
M  
I  
A  
G  
I  
O  
R  
N  
A  
T  
A



# Morning Routine

	6:15 am Wake Up	<input checked="" type="checkbox"/>
	6:20 am Feed & Water Dog	<input checked="" type="checkbox"/>
	6:25 am Make Bed	<input checked="" type="checkbox"/>
	6:30 am Brush Teeth/ Wash Face	<input type="checkbox"/>
	6:35 am Brush Hair	<input type="checkbox"/>
	6:40 am Get Dressed	<input type="checkbox"/>
	7:00 am Take Medication	<input type="checkbox"/>
	7:10-7:20 am Get on Bus	<input type="checkbox"/>

# L'AGENDA GIORNALIERA

ORE 8:00	ORE 9:00	ORE 10:00	ORE 11:00
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# L'AGENDA GIORNALIERA



# APP PER L'AUTISMO



## Pictorario

è un'applicazione per creare e visualizzare programmi con pittogrammi, appositamente progettati per facilitare la gestione della tua agenda per bambini con disturbo dello spettro autistico, ma anche per tutti i bambini in generale che necessitano di supporto grafico per visualizzare facilmente i loro compiti.

Questa applicazione è completamente gratuita, ed è stata creata dal suo autore al termine dei suoi studi universitari come lavoro di laurea



# LA STRISCIA DELLE ATTIVITA'

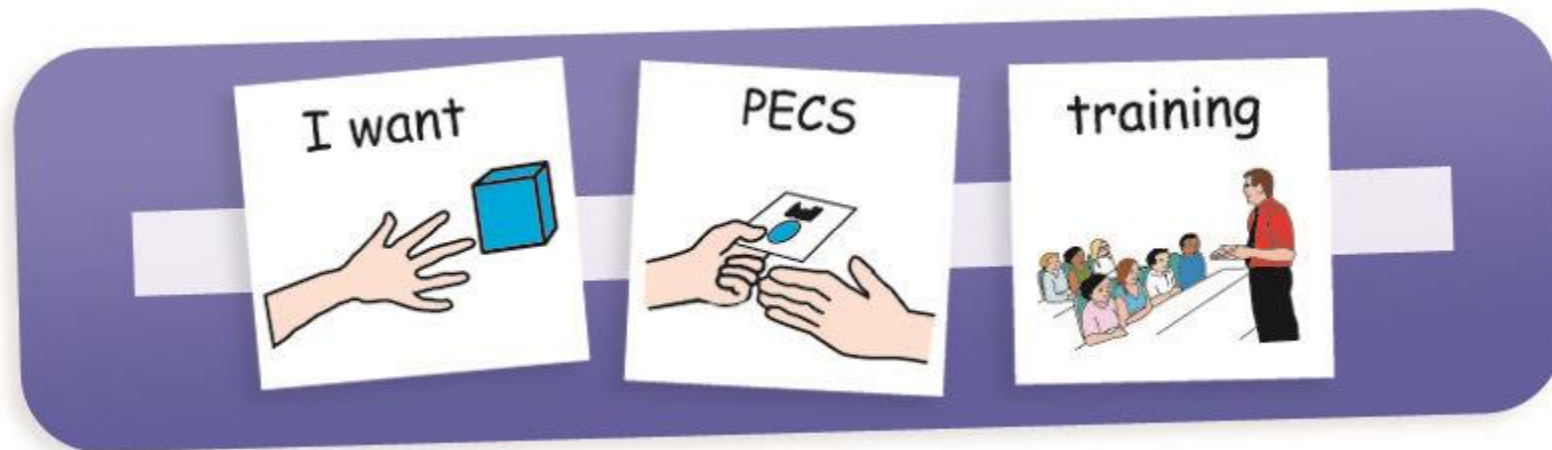
- La striscia delle attività è uno strumento per informare il bambino su alcune attività specifiche che gli vengono proposte all'interno della giornata in determinati contesti e aiutarlo a comprenderne la sequenza temporale.
- Può essere, per esempio, la rappresentazione visiva dettagliata di un'attività prevista nel calendario giornaliero.

# LA STRISCIA DELLE ATTIVITA'

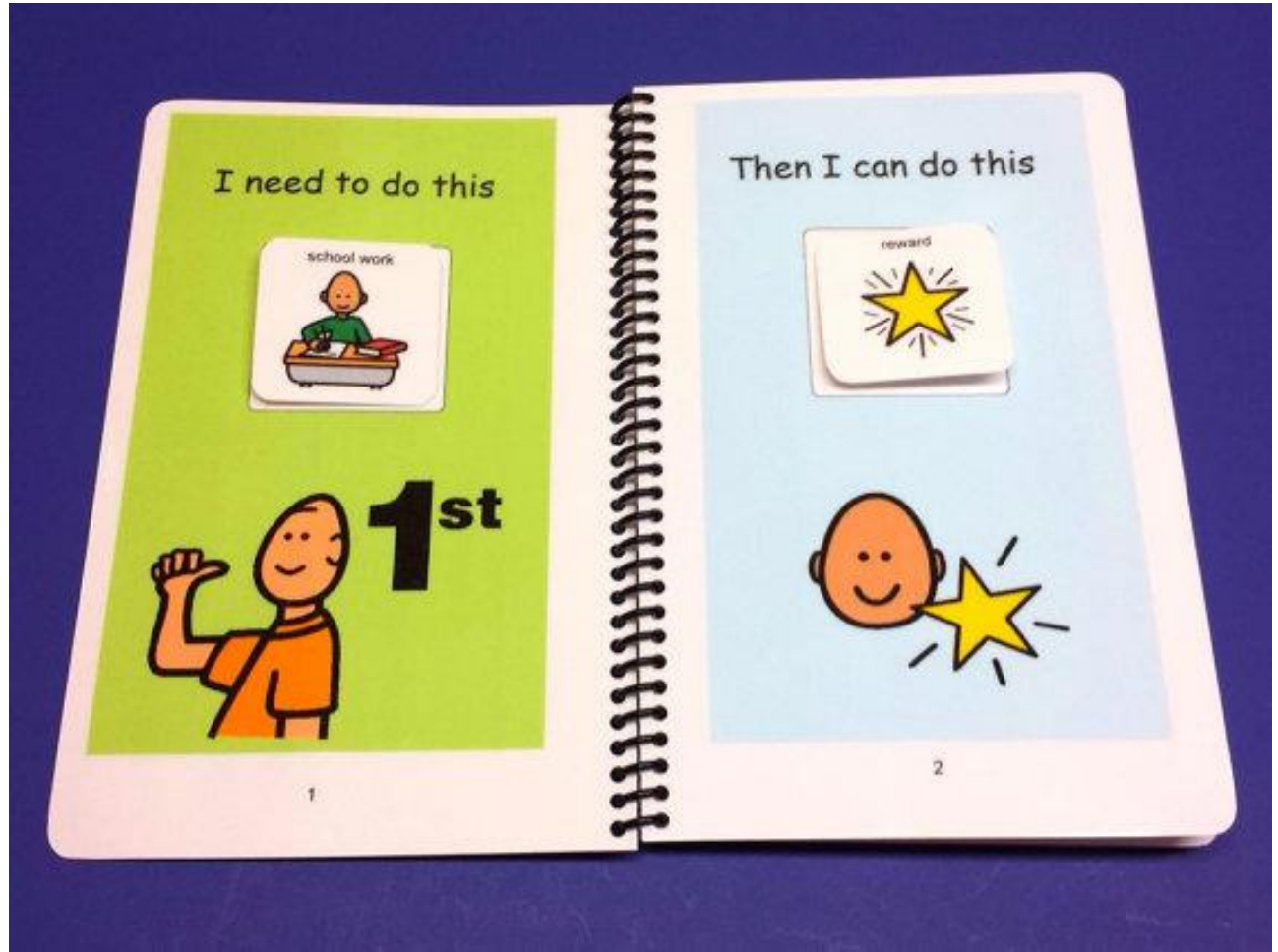
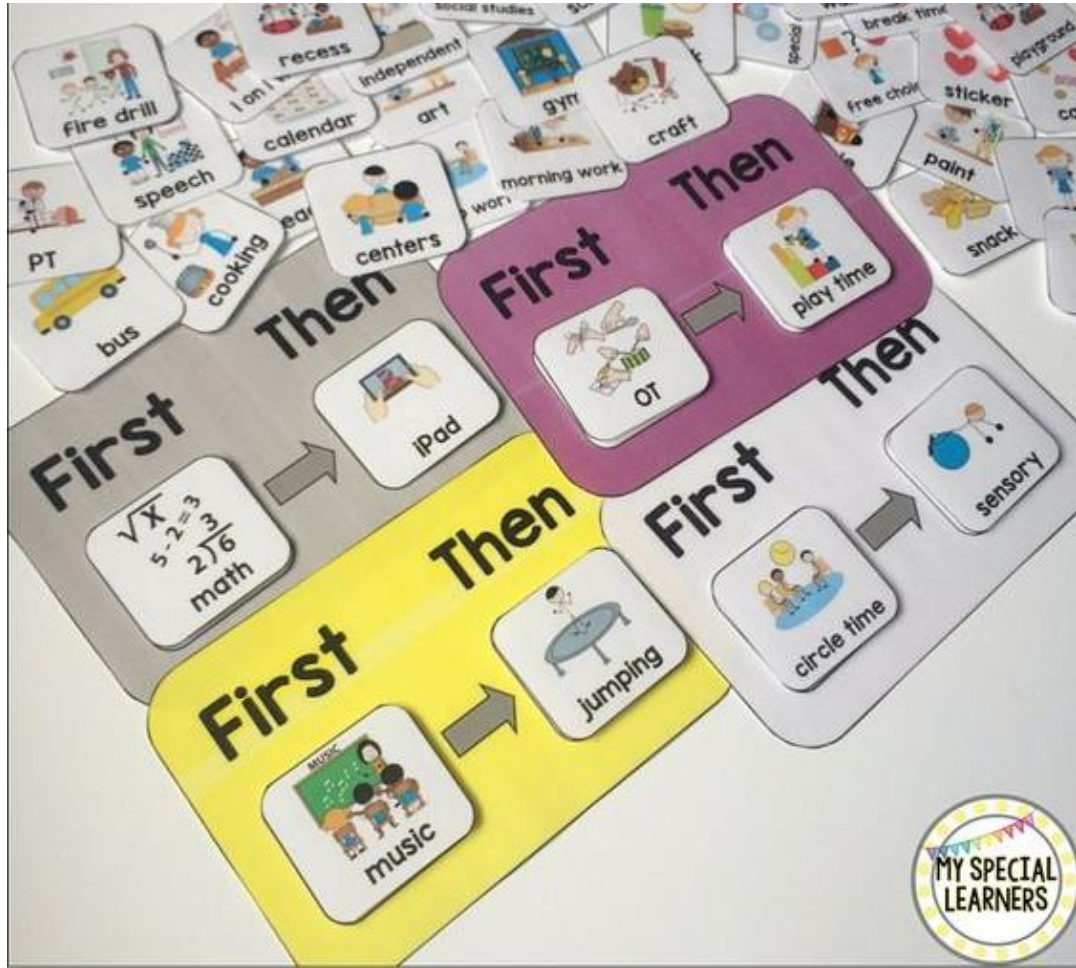
- **COME SI COSTRUISCE?**
- Con la medesima modalità dell'agenda giornaliera e dunque sia con oggetti corrispondenti alle attività proposte, sia con fotografie reali degli oggetti stessi, sia con disegni, scritte ecc... l'importante è che si tratti di riferimenti visivi significativi e comprensibili per il bambino.

# LA STRISCIA DELLE ATTIVITA'

- Permette di lavorare sulla motivazione dello studente, in quanto spesso la seconda attività viene scelta dallo studente



# LA STRISCIA DELLE ATTIVITA'





# LA STRISCIA DELLE ATTIVITA'

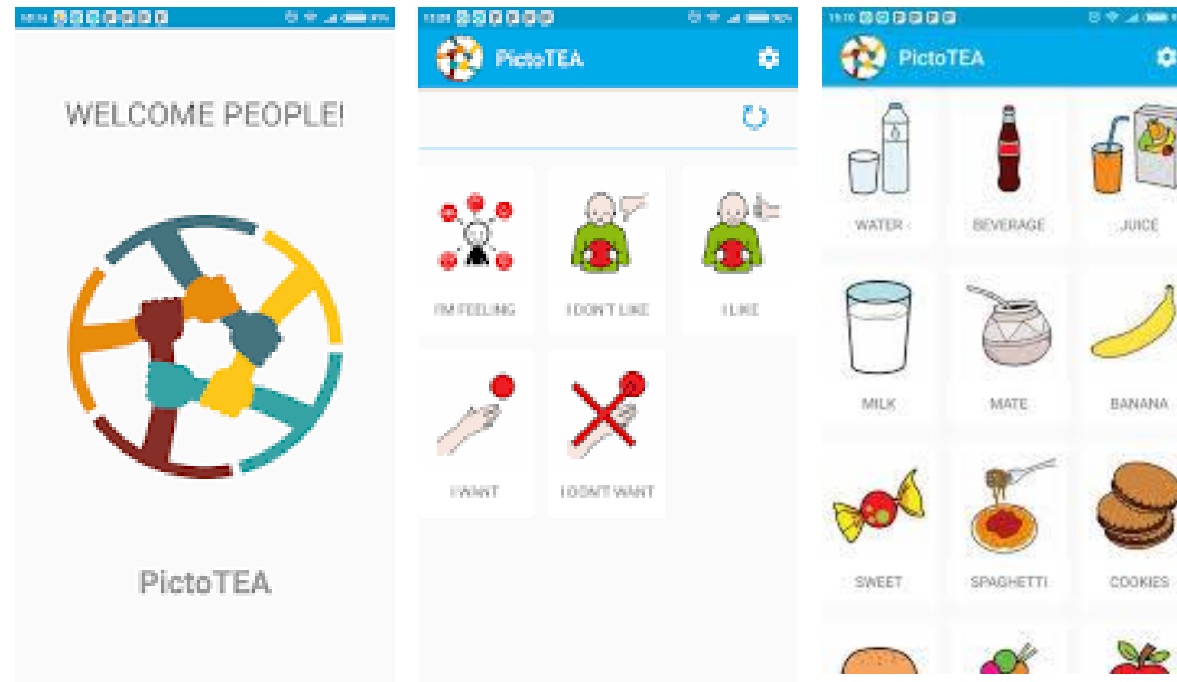
**Esempio di costruzione di una striscia delle attività con immagini PCS:**

ogni attività è segnalata con un'immagine che le corrisponde. In questo caso al bambino si comunica che si andrà a lavorare prima a tavolino, poi a tappeto, poi al computer e infine il termine dell'attività contrassegnato da un omino che saluta.

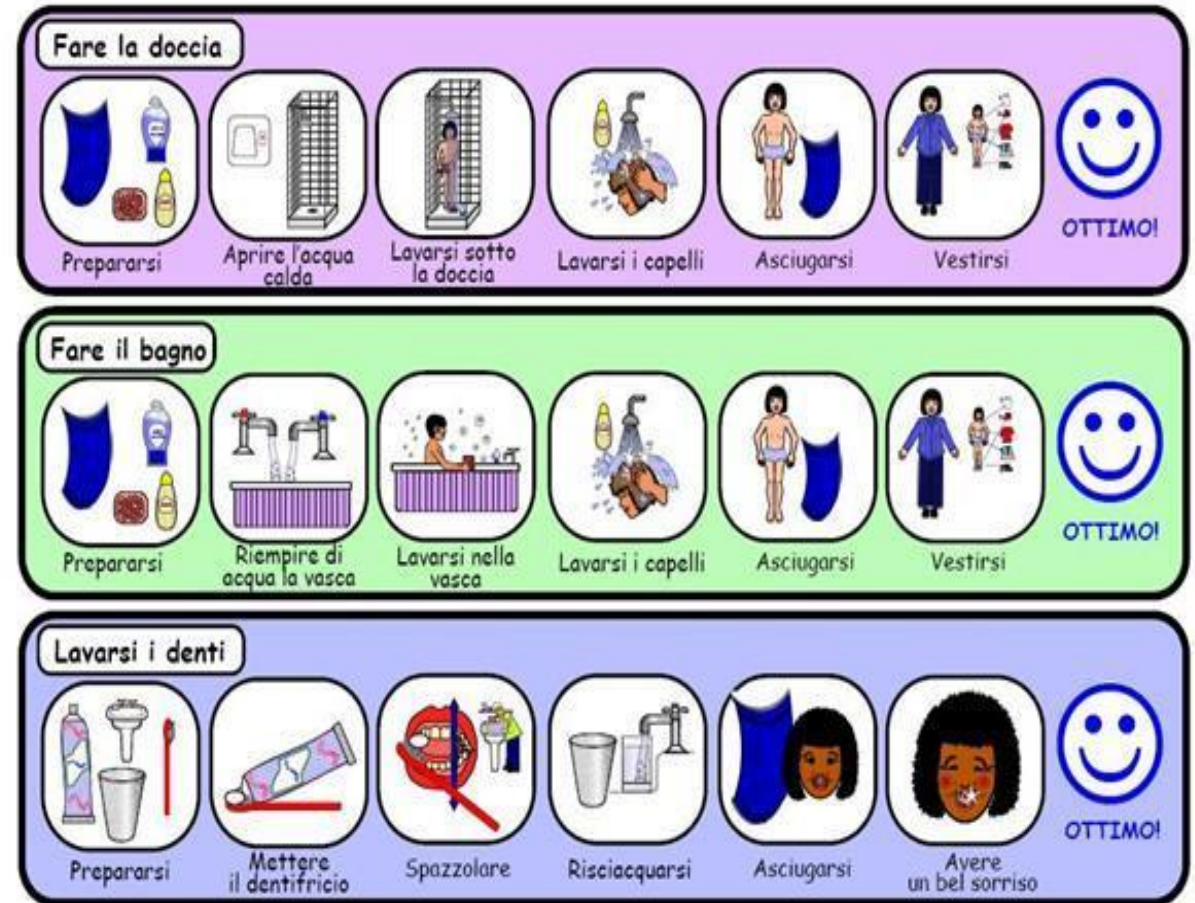
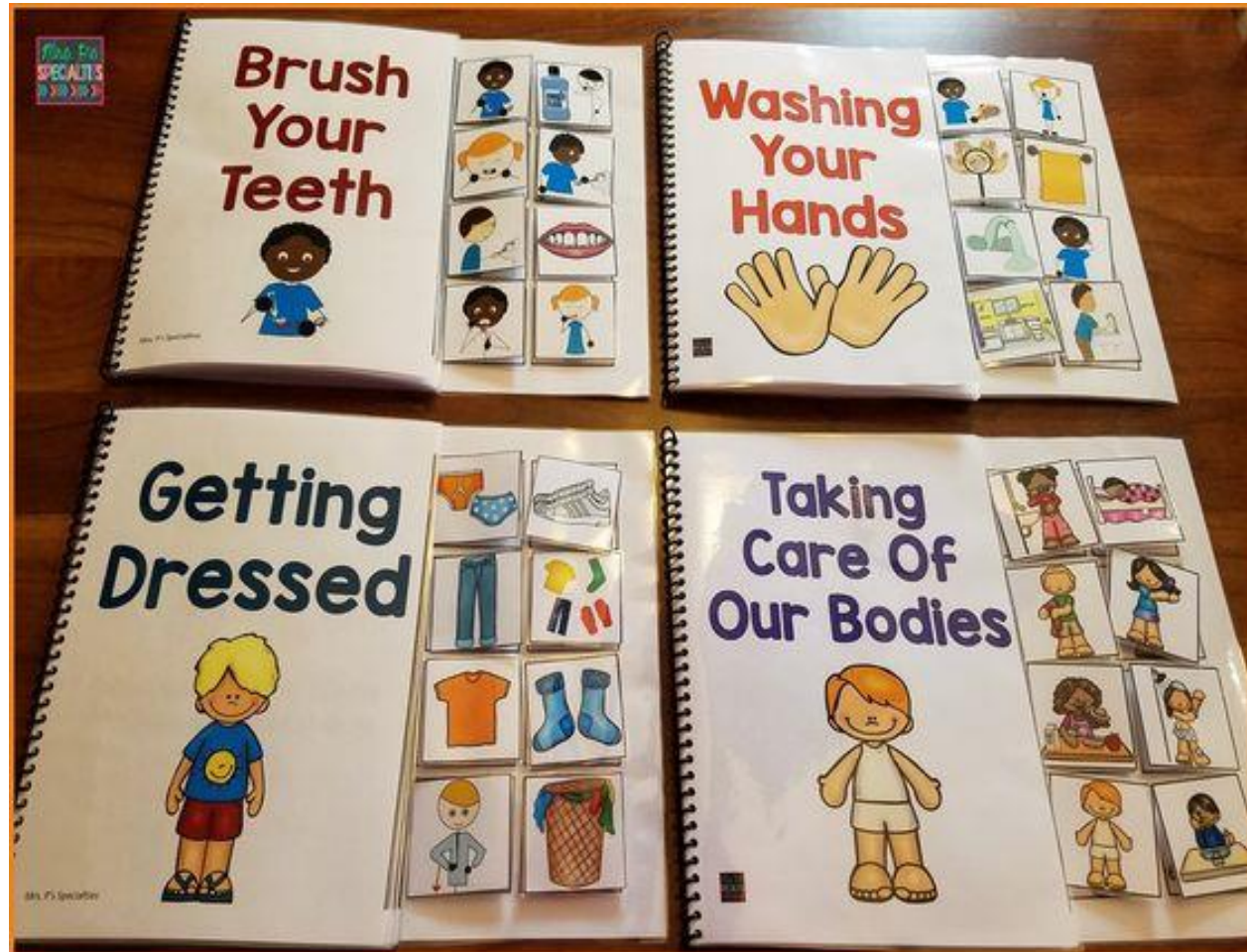


# APP PER L'AUTISMO

**PictoTEA** consente di personalizzare l'applicazione in base a 6 livelli con diversi gradi di difficoltà, in modo che, man mano che la persona avanza nell'apprendimento, possa utilizzare più pittogrammi, categorie e persino creare frasi. È inoltre disponibile la funzionalità per aggiungere i propri pittogrammi, consentendo a ciascun utente di personalizzare il catalogo.



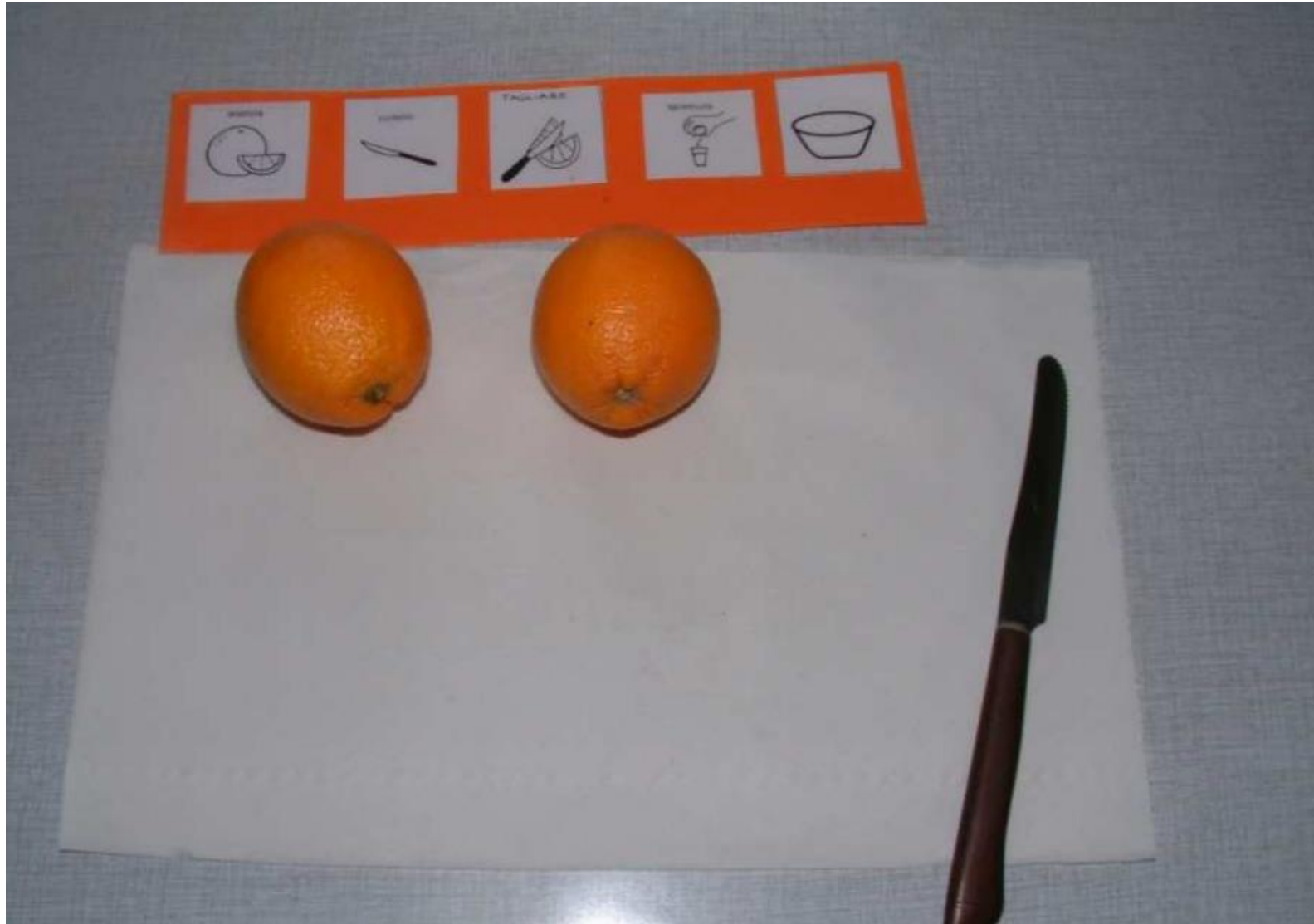
# TASK ANALYSIS



# TASK ANALYSIS

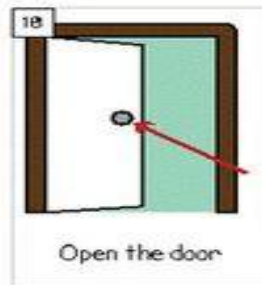
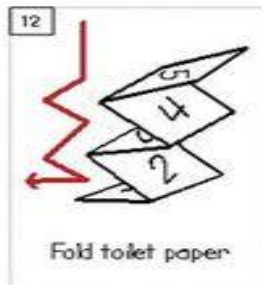
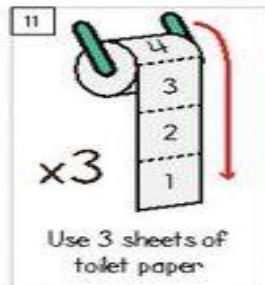
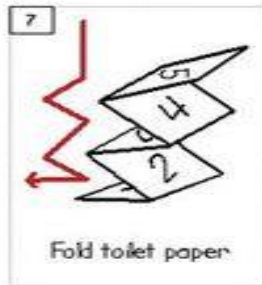
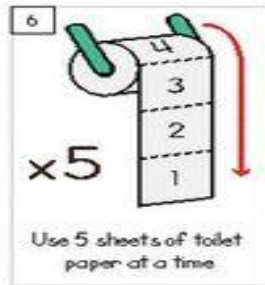
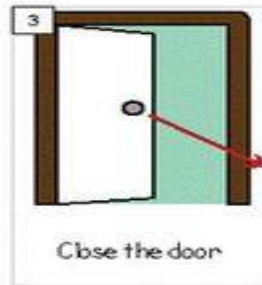


# TASK ANALYSIS



# Using the Toilet

# TASK ANALYSIS



# APP PER L'AUTISMO



taskAbile

Angsa Veneto Genitori

3 PEGI 3

L'app è compatibile con alcuni dei tuoi dispositivi.

Aggiungi alla lista desir

**Taskabile** è un'applicazione che aiuta la persona ad imparare alcuni comportamenti di vita quotidiana e sociale cercando di stimolare l'autonomia personale fornendo anche la possibilità di comunicare e scegliere in autonomia attraverso categorie e immagini personalizzate e personalizzabili.

GUIDA ALL'UTILIZZO:

[https://issuu.com/angsa/docs/guida\\_task/2](https://issuu.com/angsa/docs/guida_task/2)

# APP PER L'AUTISMO

## LETMETALK: GRATUITA CAA TALKER

Un' applicazione gratuita CAA Talker per Android che supporta la comunicazione in ogni momento della vita e offre a ogni persona una voce. LetMe Talk è finanziata attraverso donazioni.

LetMe Talk offre la possibilità di allineare in sequenza logica le immagini in modo da formare una frase sensata. La sequenza di immagini è conosciuta come comunicazione supportata (Comunicazione Aumentativa/Alternativa (CAA, AAC)).

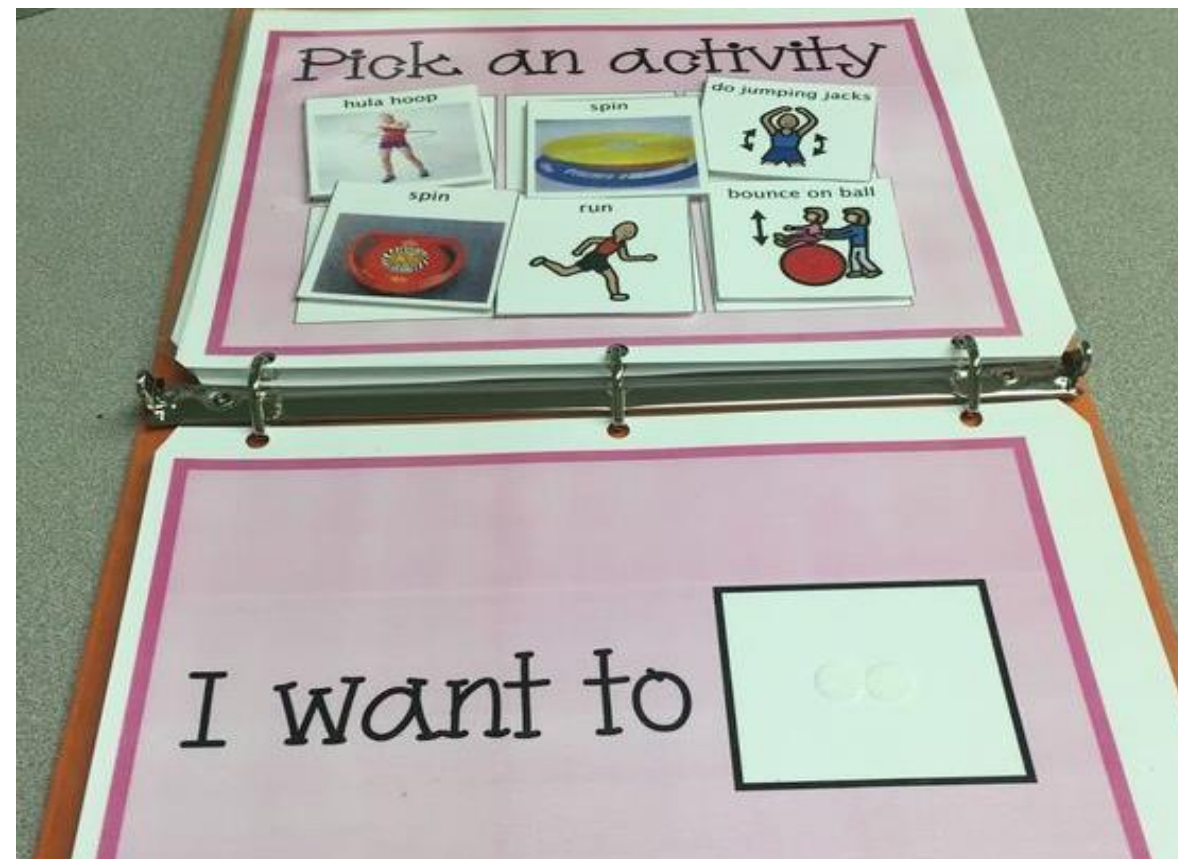
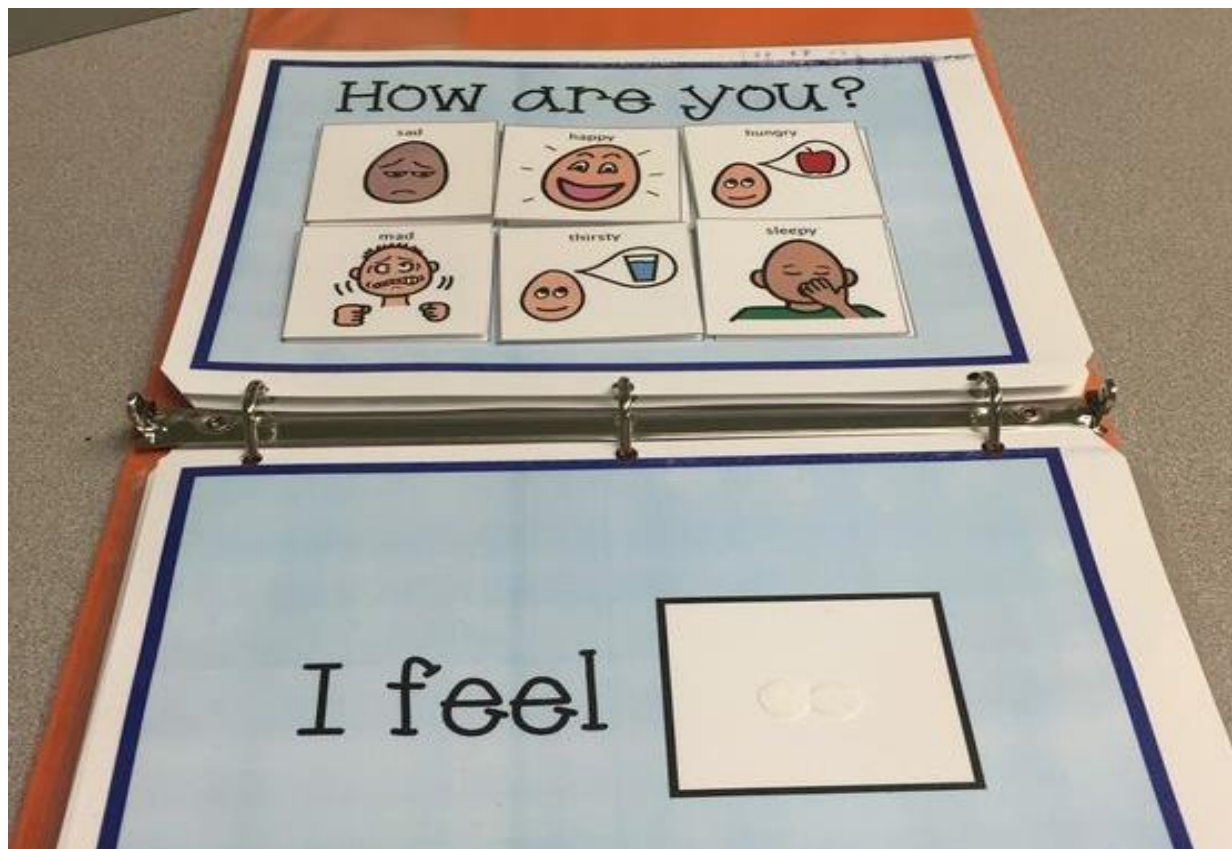
Il database comprende più di 9000 immagini, di facile comprensione dell' ARASAAC (<http://arasaac.org>). Inoltre si possono aggiungere all'applicazione ulteriori immagini oppure scattare delle fotografie con la propria fotocamera.







# COMUNICARE I BISOGNI E I SENTIMENTI



# COMUNICARE I CAMBIAMENTI DEL CORPO

**POWER POINT REALIZZATO DA ME SULLE MESTRUAZIONI PER ALUNNE CON RITARDO / CON SINDROME AUTISTICA**

<https://www.slideshare.net/gabnanni/le-mestruazioni-11427675>

**S.O.S. SOSTEGNO**  
L'INIZIA DEL PRIMAVERILE PRECENDILO IL SOSTEGNO

## LE MESTRUAZIONI



- 

1

METTERE L'ASSORBENTE DENTRO GLI SLIP


- 

2

QUANDO SI MACCHIA DI SANGUE BISOGNA CAMBIARE L'ASSORBENTE CON UNO PULITO


- 

3

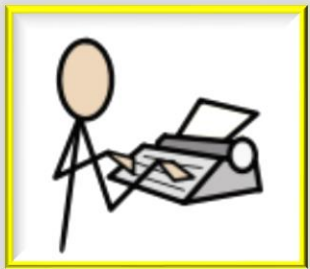
E BUTTARE NEL CESTINO L'ASSORBENTE SPORCO

# Le storie sociali

Brevi storie scritte per aiutare a comprendere alcuni aspetti della realtà sociale e a comportarsi adeguatamente all'interno di quest'ultima.



Le storie sociali sono specifiche per ogni persona, rispondono ai bisogni di quest'ultima.



# Le storie sociali

Strumento utilizzato per insegnare che si basa su caratteristiche di funzionamento delle persone con disturbo pervasivo dello sviluppo.



**Linguaggio concreto, privo di metafore**



**Uso di immagini**



**Uso nell'ambiente reale in cui la situazione problematica si manifesta**

# Le storie sociali

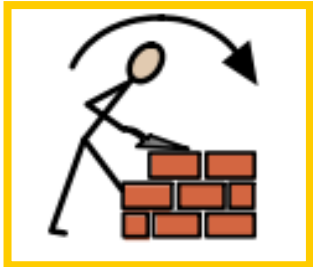
Dare alla persona con autismo le informazioni per capire come ci si comporta in una certa situazione.

Strumento utilizzato per insegnare le abilità sociali in un contesto reale.



# Scrittura di una storia sociale

- Obiettivo
- Raccogliere le informazioni sia sulla situazione oggetto della storia sociale sia sulle caratteristiche della persona
- - Personalizzare il testo della storia sociale



# Ambiti utilizzo delle storie sociali

**Argomenti dei discorsi (ripetitività)**

**Distanza interpersonale (quando abbracciare, parlare...).**

**Comportamento adeguato nei contesti sociali (pizzeria, mercato ... ) e relative regole sociali.**

**A chi chiedere informazioni**

**Cosa chiedere e a chi.**

**Spiegazione di modi di dire, battute e scherzi.**

**Lavare le mani**





A volte le mie mani sono sporche

Lavarmi le mani quando sono  
sporche è molto igienico



Quando mi lavo le mani ci sono  
delle regole da seguire...

Prima di tutto bisogna  
dosare bene il sapone per  
evitare gli sprechi. Basta  
abbassare bene il  
beccuccio dosatore una  
sola volta.



Di solito mi asciugo le mani con lo scottex

Ne strapperò solo un  
pezzo per asciugarmi  
così eviterò gli sprechi.



<http://www.diversamenteonlus.org>

Quando avrò finito di lavarmi le mani mi ricorderò di ritornare dai miei compagni in classe.



<http://www.diversamenteonlus.org>

Seguire queste poche regole sarà molto utile!



# Checklist delle storie sociali

Il libro delle Storie Sociali, C. Gray, 2000

## Appendice A: La checklist delle storie sociali

Istruzioni: Questa checklist confronta una storia con le caratteristiche particolari di una storia sociale. Il confronto serve a individuare i punti forti e le parti che devono essere rielaborate.

Titolo della storia \_\_\_\_\_ Autore \_\_\_\_\_

La storia è stata scritta per \_\_\_\_\_

Leggi la storia attentamente a voce alta e metti un segno sulla riga adatta:

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                            | SI    | NO    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| 1. Esistono un'introduzione, una parte centrale e una conclusione?                                                                                                                                                                                                                         | _____ | _____ |
| 2. La storia risponde alle domande: chi, dove, quando, cosa, come e perché? A volte le risposte a molte di queste domande possono essere contenute in una frase sola (spesso la frase iniziale).                                                                                           | _____ | _____ |
| 3. Se la storia è stata scritta per un bambino, è scritta in prima persona, come se il bambino stesse descrivendo la situazione? Oppure, se la storia è per uno studente più grande o per un adulto, è scritta in terza persona, come un articolo di giornale?                             | _____ | _____ |
| 4. Ha un tono positivo? Se la storia contiene informazioni negative, sono state presentate attentamente usando la terza persona?                                                                                                                                                           | _____ | _____ |
| 5. La storia rispetta la proporzione di una storia sociale (sia di base che completa)? (0-1 frase direttiva e/o di controllo parziale o completa per ogni 2-5 frasi descrittive, soggettive, affermative, o cooperative, parziali o complete = proporzione di una storia sociale completa) | _____ | _____ |
| 6. La storia è corretta dal punto di vista letterale? La si può interpretare letteralmente senza cambiarne il significato voluto?                                                                                                                                                          | _____ | _____ |
| 7. Sono stati usati vocaboli alternativi invece di parole che possono causare agitazione o ansia per una persona con problemi dello spettro autistico?                                                                                                                                     | _____ | _____ |
| 8. Il testo è stato scritto prendendo in considerazione il livello di lettura e la capacità di concentrazione della persona con problemi dello spettro autistico, usando supporti visivi per valorizzare il significato della storia?                                                      | _____ | _____ |
| 9. Se sono state usate immagini, sono state sviluppate e presentate prendendo in considerazione le capacità della persona con problemi dello spettro autistico?                                                                                                                            | _____ | _____ |
| 10. È stato fatto uno sforzo per includere gli interessi dello studente nel formato, nel contenuto, nelle immagini o nell'implementazione della storia?                                                                                                                                    | _____ | _____ |
| 11. Complessivamente, la storia ha un tono pacato e rassicurante?                                                                                                                                                                                                                          | _____ | _____ |

# ALCUNI LINK UTILI PER RICERCARE LE IMMAGINI



<http://symbolworld.org/>



<http://comunicaazione.blogspot.it/>



<http://www.arasaac.org/>

# Video modeling



Consiste nell'insegnare attraverso l'**esposizione ripetuta** ad una videoregistrazione della durata non superiore ai 3-5 minuti nella quale un **modello esegue correttamente** e lentamente un compito costituito da una **sequenza di comportamenti**.



E' una tecnica derivante dal concetto di **apprendimento per imitazione** (= modeling) introdotto dagli studi di **Bandura** ,che dimostrarono come il modeling abbia un profondo impatto sullo sviluppo dei bambini i quali tendono ad acquisire una vasta gamma di abilità non attraverso la propria esperienza (apprendimento per prove ed errori), ma attraverso l'osservazione di altre persone che compiono quelle azioni.

Le recenti ricerche sui **neuroni specchio** (**Rizzolatti e Gallese**) supportano a livello fisiologico le affermazioni relative all'apprendimento via modeling.

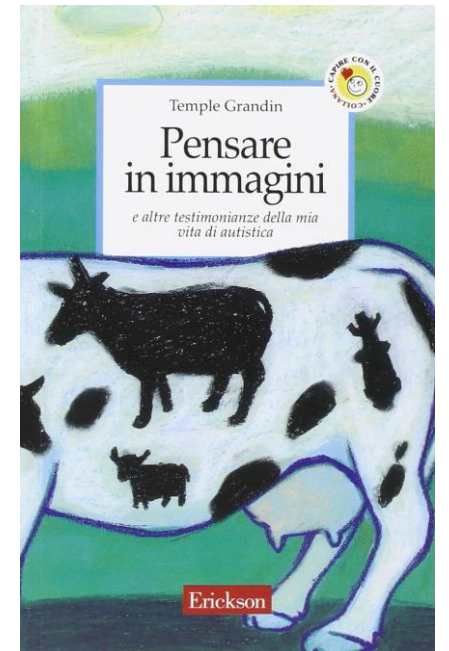


# Pensare per immagini

*“Io penso in immagini.  
Le parole sono come una  
seconda lingua per me.  
Quello che faccio è tradurre  
le parole che sento  
che leggo in film a colori.  
Quando qualcuno mi parla,  
le sue parole  
sono immediatamente  
tradotte in immagini”*



(Temple Grandin)



# Tematiche per il Video modeling

- “[...] gli obiettivi formativi perseguiti attraverso le strategie di *videomodeling* si riferiscono ad ambiti solitamente molto carenti nei bambini con autismo, come lo sono
- le capacità sociali,
- le competenze comunicative,
- il gioco,
- la comprensione degli stati emozionali,
- le abilità scolastiche e di vita quotidiana,
- il controllo di comportamenti inadeguati.

# Consigli sui Video modeling

**Nel video deve risaltare solo il comportamento che intendiamo insegnare.**

**Non ci devono essere pause o stimoli percettivi che distraggono l'attenzione.**

**Ci possono essere rinforzi uditivi** (es. un "Bravo!" o un applauso) oppure, durante ogni azione, ci può essere la descrizione verbale di quello che viene fatto.

# Efficacia del Video modeling

- Permette l'attivazione dell'attenzione relativamente all'oggetto dell'insegnamento. Le carenze che solitamente si manifestano a questo proposito sembrano ridursi quando i bambini con autismo osservano dei video, che in molti casi appaiono per loro estremamente motivanti.
- Consente di focalizzare l'attenzione sugli elementi essenziali della situazione, senza eccessi di stimolazioni visive e, soprattutto, verbali, le quali possono distogliere il focus dagli stimoli rilevanti ai fini dell'apprendimento;

# Efficacia del Video modeling

- Permette una visione reiterata del filmato, che certamente aiuta a fissare in memoria le caratteristiche del comportamento che ci si prefigge di insegnare
- Il video è uno stimolo di tipo visivo e viene compreso meglio dai bambini con autismo. Lo stimolo visivo, infatti, a differenza di quello verbale, permane nel tempo: le parole, intese come stimolo verbale, una volta pronunciate, si dissolvono.
- Il video, anche se non permane come una figura o una foto, può comunque essere rivisto più volte e possiede una potenzialità ulteriore: quella di presentare una situazione concreta e reale

# Spaccatori di pietre



*(racconto di Bruno Ferrero)*



# Sto costruendo una cattedrale



*Lieve e*

*leggera la loro gioia*

**Grazie per l'attenzione**  
**Ins. Gabriella Nanni**