



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION



Corso VB MAPP

Dalla valutazione funzionale alla stesura del curriculum

Edizione Torino 2021

**Elisa De Bartolo
Psicologa, BCBA, AdC SIACSA-ABAIT**



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

DI COSA PARLEREMO OGGI

- Introduzione all'Analisi del Comportamento Verbale e agli operanti verbali
- VB MAPP
- Presentazione dello strumento VB MAPP
- Linee guida per la valutazione funzione
- Linee guida per l'assegnazione del punteggio alle singole tappe evolutive fondamentali
- Linee guida per l'Assessment delle Barriere
- Linee guida per l'Assessment delle Transizioni



COMUNICAZIONE



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

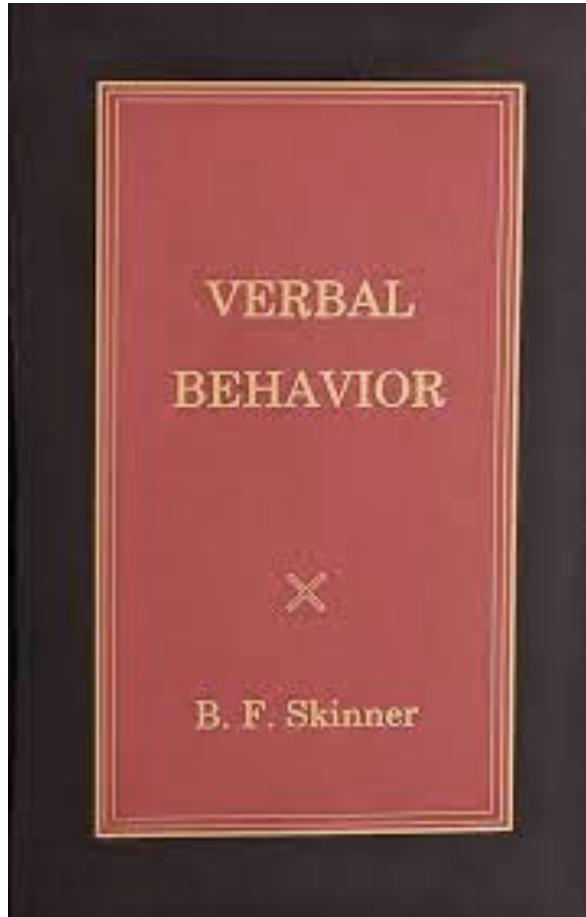
A NON PROFIT
ORGANIZATION

COMUNICAZIONE

Approccio psicolinguistico	Approccio comportamentale
Linguaggio come sistema comunicativo di grande complessità	Linguaggio come risposta emessa da un individuo, le cui conseguenze sono mediate da un altro individuo
Facoltà innata	Modellato dalla continuità verbale
Acquisizione del linguaggio come maturazione biologica	Acquisizione mediante il rinforzo
Analisi topografica: <ul style="list-style-type: none">- Fonemi- Morfemi- Lessico- Sintassi- Grammatica- Semantica	Analisi funzionale: <ul style="list-style-type: none">- Antecedenti- Comportamento- Conseguenza



APPROCCIO COMPORTAMENTALE



Pubblicato nel 1957;
Skinner riferisce essere il suo
lavoro più importante;

Approccio funzionale al linguaggio

Skinner applica la contingenza a
tre termini allo studio del
linguaggio



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

- **Skinner ('57) definisce la relazione verbale come una classe definibile sulla base di tre criteri**

Una risposta emessa da un individuo (parlante)

Conseguenze mediate da un ascoltatore

Comunità verbale che modella il comportamento di ascoltatore



(Skinner, 1957, Moderato, Presti, Chase, 2002)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

La relazione verbale

- a) Una risposta è emessa da un individuo (*parlante*)
- b) La conseguenza è mediata dal comportamento verbale dell'*ascoltatore*
- c) La comunità verbale a cui appartengono parlante e ascoltatore ha modellato il comportamento verbale e non verbale di quest'ultimo perché possa rispondere adeguatamente, cioè fornire le opportune conseguenze agli stimoli prodotti da colui che parla
- d) L'apprendimento del comportamento di ascolto implica l'apprendimento di relazioni arbitrarie fra stimoli

(Skinner, 1957, Moderato, Presti, Chase, 2002)



Il Verbal Behavior studia e modifica il:

1. comportamento del parlante
2. comportamento dell' ascoltatore



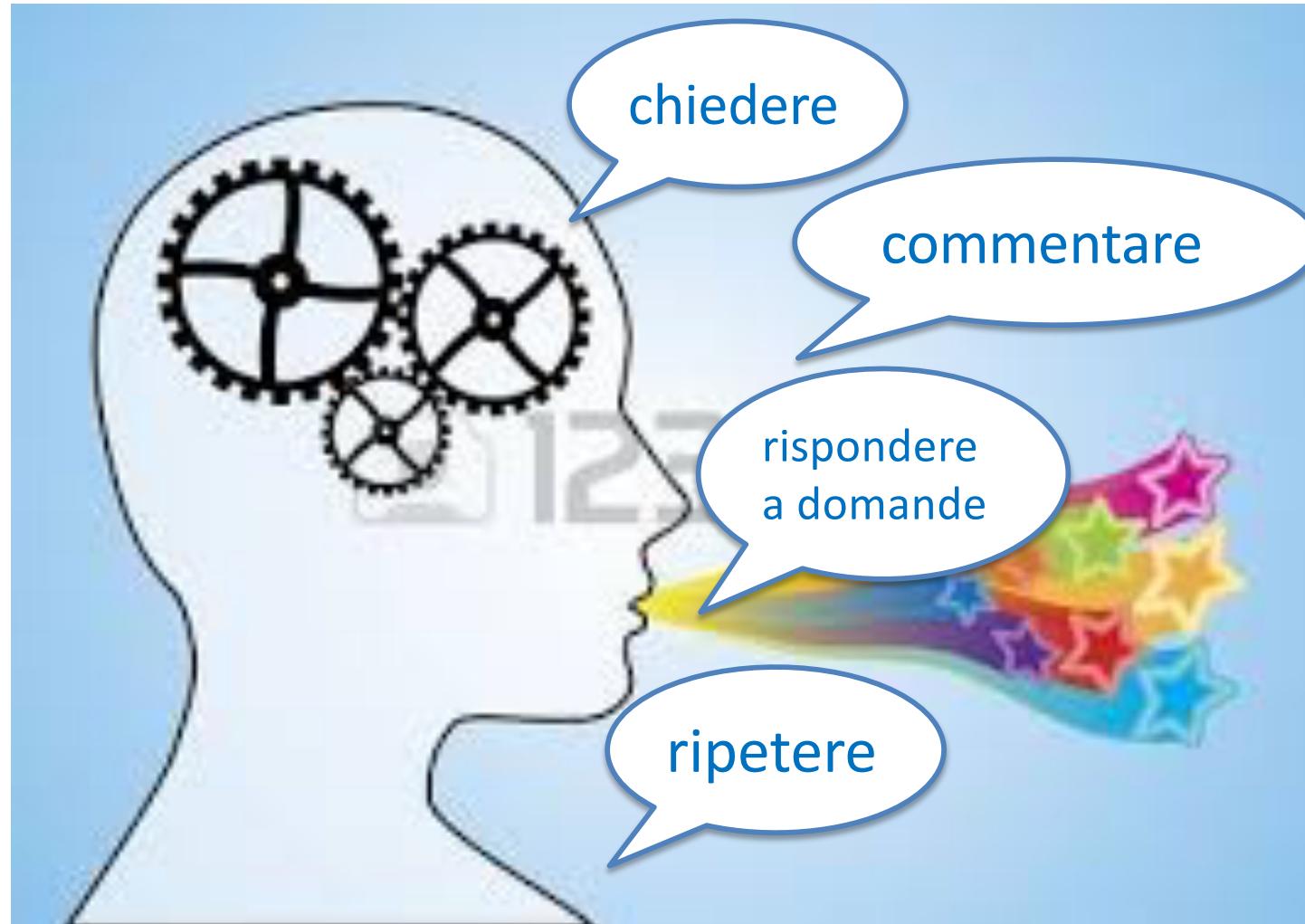
IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION



Il comportamento dell'ascoltatore permette di comprendere ciò che gli altri dicono...



Il comportamento del parlante permette di comunicare con gli altri...



Verbale = vocale?

	VOCALE	NON VOCALE
VERBALE	Parlare: Emettere suoni attraverso l'apparato vocale	Scrivere, fare gesti, indicare, fare segni, Usare figure/foto
NON VERBALE	Tossire, sbadigliare, ecc.	Camminare, andare al lavoro, bere....

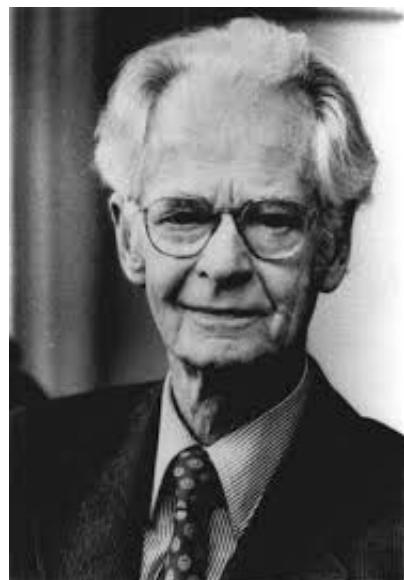


TOCCA A VOI

1. Cantare sotto la doccia
2. Indicare la direzione da seguire
3. Schiarirsi la voce
4. Chiedere “mela” utilizzando il linguaggio dei segni
5. Dire “ciao”
6. Scrivere un messaggio



Il linguaggio è un comportamento e
come tale si comporta come tutti
gli altri comportamenti



APPROCCIO FUNZIONALE AL LINGUAGGIO



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Linguaggio = comportamento verbale

- Come ogni comportamento, anche quello verbale può essere incrementato.
- È necessario fare attenzione al prima e al dopo di ogni comportamento verbale.
- È necessario modificare il prima e/o il dopo per essere incrementato.



In questa prospettiva quindi...

1. L'unità di analisi non è la risposta verbale (parola, fonema o frase), ma *la relazione tra ABC*.
2. *Gli operanti verbali* sono unità funzionali del linguaggio.
3. Gli operanti verbali sono definiti dai loro effetti sugli ascoltatori che determina il loro accesso al rinforzo.
4. Training per ogni operante verbale



Misconception

1. VB è diverso da ABA
2. VB è adatto solo a bambini vocali

VB include tutte le forme di comunicazione:

- Vocale
- Segni
- Scambio di immagini
- Scrittura



Verbal Behavior Approach

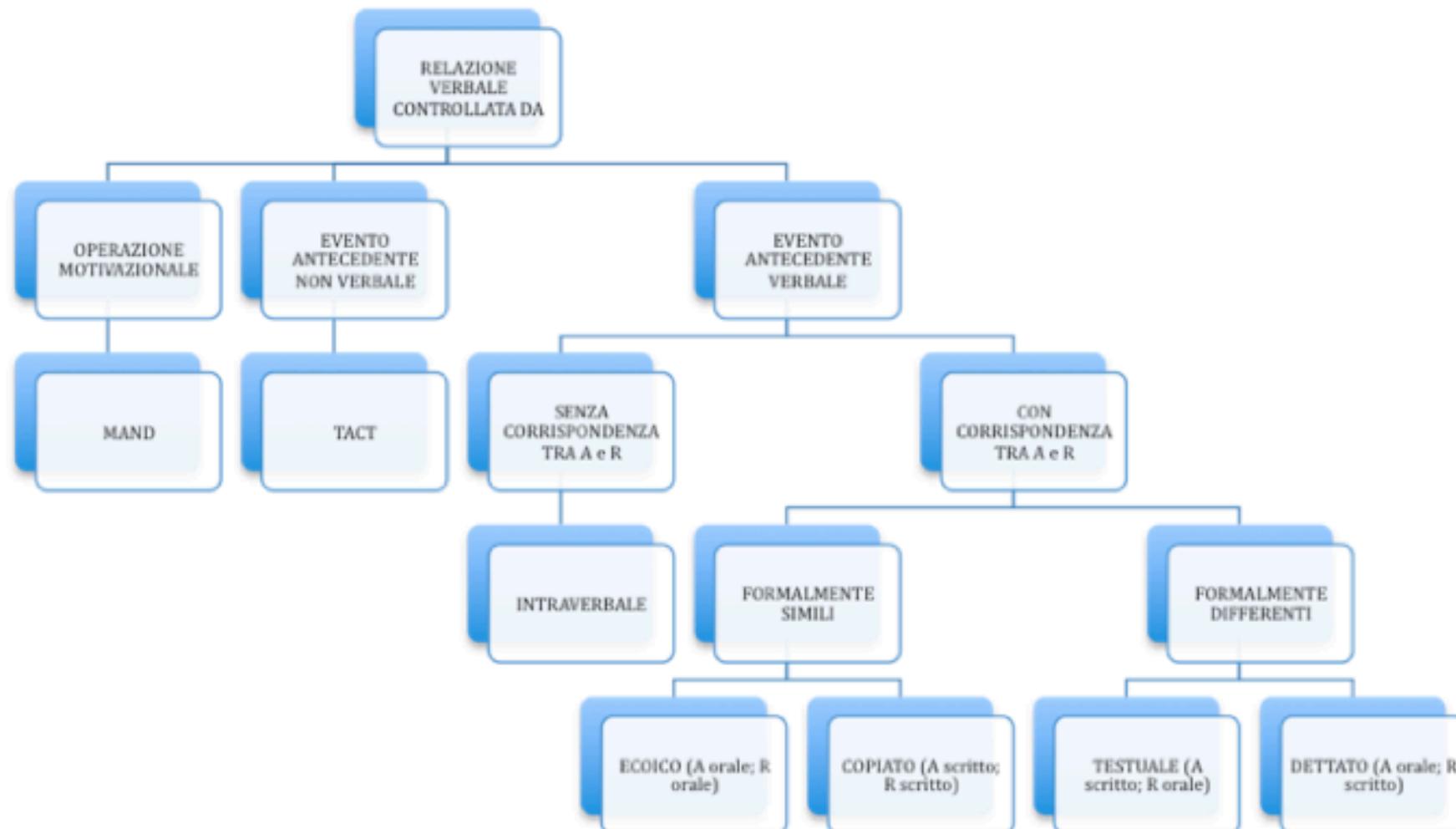
- Si basa sui principi dell'Analisi Comportamentale Applicata;
- Fornisce un contributo significativo alla ricerca clinica e applicata allo studio della comunicazione;
- Basi teoriche In Verbal Behavior (Skinner, 1957);
- Prime ricerche applicative negli anni '70 (Michael,)
- Ampliamento ricerche (Sundberg, 1980; Spradlin 1998)
- Sviluppo primi test: ABLLS, VB MAPP



Il Verbal Behavior descrive le funzioni del linguaggio e gli effetti che colui che parla (*speaker*) ha su colui che ascolta (*listener*).



Panoramica degli operanti verbali



I principali operanti verbali

	ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZE
MAND	Operazione Motivazionale	Chiedere ciò che desidera	Consegnare ciò che ha chiesto
TACT	Presenza dell'oggetto o immagine	Denomina l'oggetto o l'immagine	Rinforzo sociale o generalizzato
ECOICO	Stimolo vocale	Ripete la parola pronunciata dall'altra persona	Rinforzo sociale o generalizzato
INTRAVERBALE	Stimolo vocale	Risposta o domanda inerente stimolo vocale che precede	Rinforzo sociale o generalizzato

Come applicarlo alla comunicazione

	ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZE
MAND	A Marco piace giocare con i veicoli. La mamma sistema l'aereo Marco lo vede	Mamma dammi l'aereo	La mamma consegna l'aereo
TACT	Marco è in giardino con la mamma vede l'aereo nel cielo	Marco dice "L'aereo"	La mamma dice "Bravo è un aereo"
ECOICO	La mamma dice "Aereo"	Marco ripete "Aereo"	La mamma dice "Bravo hai detto aereo"
INTRAVERBALE	La mamma dice "che cosa vola in cielo"	Marco dice "l'aereo"	La mamma dice bravo l'aereo

MAND



Mand

“Operante verbale la cui risposta è rinforzata da una conseguenza caratteristica che è sotto il controllo funzionale delle condizioni di depravazione o stimolazione avversiva
(Skinner, 1957, p.36)

La condizione antecedente indispensabile è la presenza di un ascoltatore e la privazione.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Mand

Le due componenti necessarie:

1. OPERAZIONE MOTIVAZIONALE
2. ASCOLTATORE

Mand

ANTECEDENTE	OPERAZIONE MOTIVAZIONALE
COMPORTAMENTO	MAND
CONSEGUENZA	CONSEGNA DI CIO' CHE E' STATO RICHIESTO
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none">• Marco mangia un gran pacco di patatine senza bere• Marco va dalla mamma e chiede: “Mi dai l'acqua”• Mamma consegna l'acqua.

Mand

Sono spesso i primi operanti insegnati in quanto sono i primi operanti verbali acquisiti da un bambino

Esempi di Mand

- 1) il bambino piange quando ha fame
- 2) il bambino dice "baba" quando vuole il biberon o il latte
- 3) il bambino dice "Mamma" quando vuole l'attenzione della mamma
- 4) il bambino chiede "perché?" "dove?" "cosa" quando vogliono acquisire informazioni

Neonati: diversi tipi di pianto quando hanno fame, stanchezza, dolore, freddo, paura o desiderano giocattoli, attenzioni o la rimozione di qualcosa che non gli piace

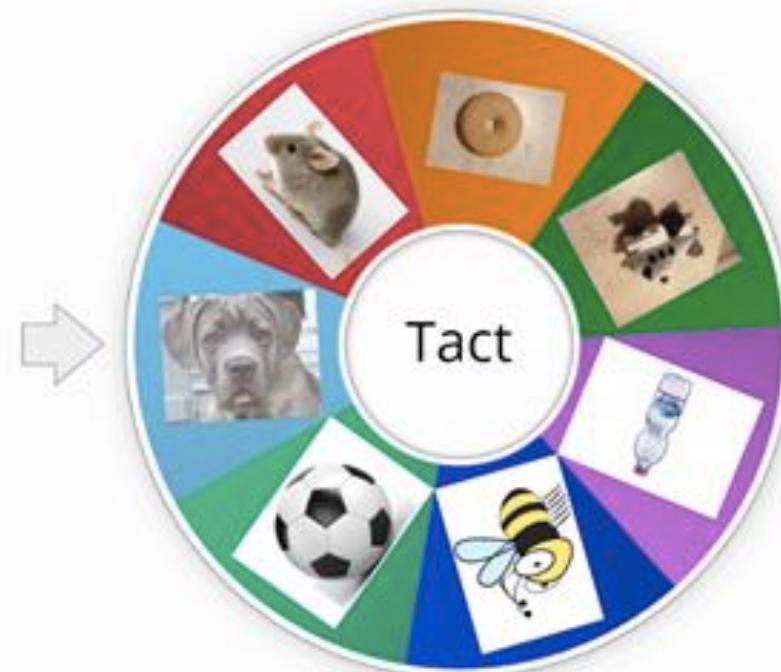
Bambini piccoli - eventualmente sostituiscono le grida con parole e/o segni per comunicare i loro desideri e bisogni

Bambini più grandi- eventualmente pongono domande utilizzando più parole per richiedere informazioni



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

TACT



Tact

- Comportamento verbale evocato dall'entrare in contatto (conTACT) attraverso uno dei sensi con uno stimolo non verbale.
- Essenzialmente commentare un evento presente.
- Denominare, etichettare.
- Rinforzo è sociale, condizionato e generalizzato, per esempio approvazione (verbale o non verbale).



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Tact

ANTECEDENTE	ASPETTO DELL'AMBIENTE PERCEBIBILE ATTRAVERSO I 5 SENSI
COMPORTAMENTO	TACT
CONSEGUENZA	RINFORZO SOCIALE, SIMBOLICO
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none">• A: vedere una bottiglia piena di acqua sul tavolo• B: dice «acqua»• C: «esatto, è una bottiglia piena di acqua



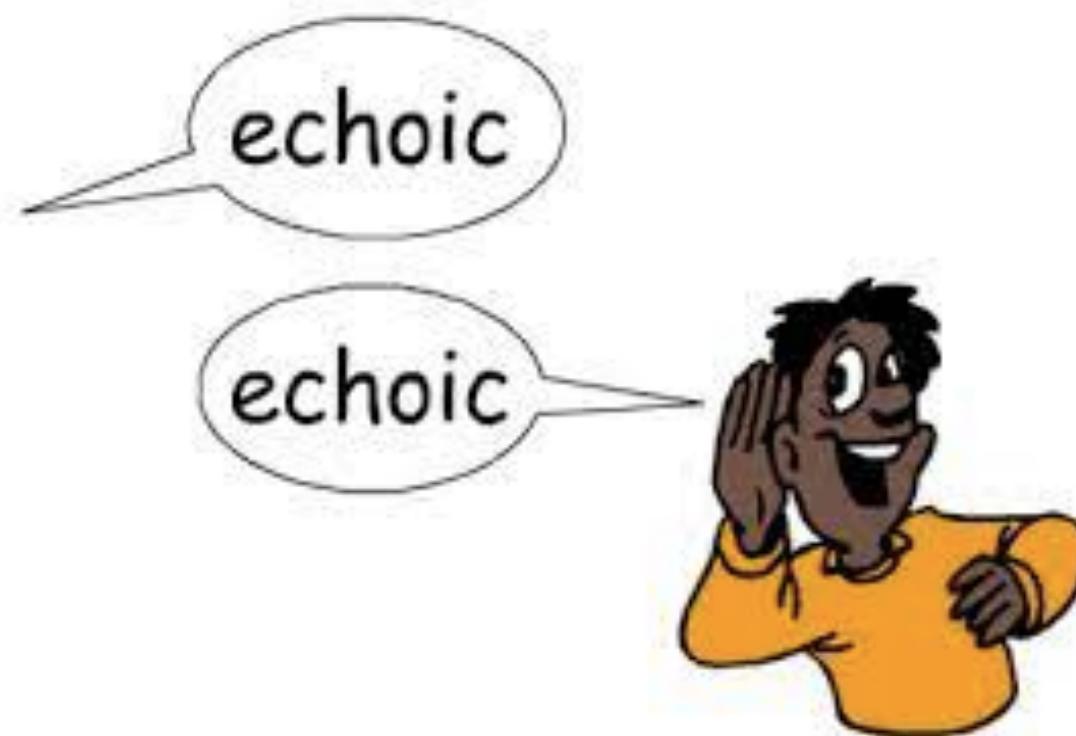
Tact

Esempi:

- il bambino vede un cane e dice «cagnolino» o «bau bau»
- il bambino sente un aeroplano e dice/segna «aeroplano!»
- L'adulto sente l'odore dei popcorn e dice: «Sento odore di popcorn».
- il bambino assaggia qualcosa di aspro e dice: «brrr, è aspro!»
- l'adulto sente qualcosa di bagnato e dice «è bagnato»



ECOICO



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Ecoico

Skinner (1957) definì l'echoic operants come “comportamento verbale e vocale che ha corrispondenza con un modello verbale e vocale”.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Ecoico

Qualcuno emette lo stesso suono o la stessa parola pronunciata da qualcun altro

Esempi

- la mamma dice "dì mamma" e il bambino dice "mamma"
- bambino dice: "ah!" e l'altro bambino dice: "ah!"
- l'insegnante dice "grazie" e il bambino dice "grazie"



Ecoico

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO VERBALE DI ALTRI
COMPORTAMENTO	ECOICA
CONSEGUENZA	RINFORZATORE SOCIALE SIMBOLICO
ESEMPIO	Papà dice: "CANE" Bambino ripete: "CANE" Pepà: "bravo, cane!"



INTRAVEBALE



Torta e caramelle

Patatine e pasta



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Intraverbale

- “Comportamento verbale che non mostra corrispondenza point to point con gli stimoli verbali che lo evocano (Skinner, 1957, p. 71)
- Rispondere alle domande per informazione
- Parlare di qualcosa o qualcuno che non è presente



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Intraverbale

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO VERBALE
COMPORTAMENTO O	INTRAVERBALE
CONSEGUENZA	RINFORZO SOCIALE, SIMBOLICO
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none">• la bambina dice al suo amichetto: “Come ti chiami?”• il bambino risponde: “Mi chiamo Luca”.



Intraverbale

- Completare la frase di una canzone con la parola giusta.
- Rispondere a domande su informazioni personali
- Completare frasi in cui è fornita la funzione o la caratteristica “tagli con le...”, “una macchina ha le...”
- L'opposto del precedente “con le forbici...”, “quella cosa con le ruote e' la...”
- Rispondere a domande con “dove?”, “chi?”, “quale?”, “quando?”, “come?”, “perchè?”.
- Descrivere i passaggi per completare un'attività, “prima....poi....infine...”
- Rispondere “si” o “no” riguardo oggetti o eventi che non sono presenti.
- Rispondere a domande che riguardano eventi passati o futuri.

Intraverbale

Si verifica quando il parlante risponde al comportamento verbale di un altro parlante

Esempi di domande sociali intraverbali livello iniziale

Come ti chiami?

Quanti anni hai?

Dove vivi?

Quand'è il tuo compleanno?

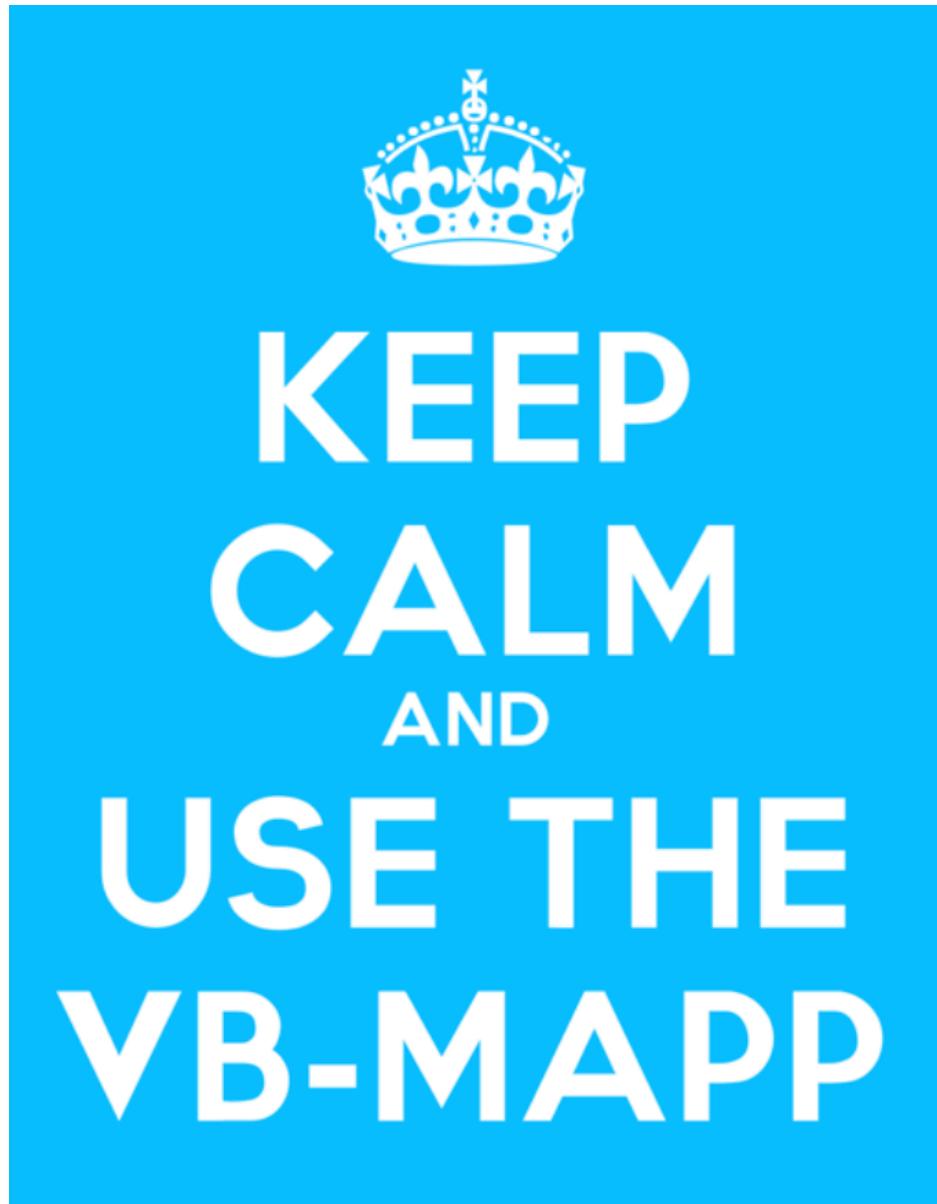


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

TOCCA A VOI: quale operante verbale?

- Dire «albero», dopo aver visto un albero
- Dire «biscotto», cercando di prendere il biscotto dalle mani della mamma
- Fare il segno di cane, quando qualcuno dice «chi fa bau?»
- Dire «mamma» dopo aver sentito «mamma»
- Prendere la palla quando la mamma dice «dammi la palla»
- Dire palla quando papà chiede «a cosa giochiamo?»
- Dire cane dopo aver sentito «bau bau»





1. ASSESSMENT

2. TAPPE EVOLUTIVE

3. PROGRAMMAZIONE



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Assessment

- È un processo essenziale per qualsiasi intervento, nell'area della ricerca, dell'educazione, dell'insegnamento della comunicazione, delle abilità sociali, nel counselling ai genitori, nelle cure mediche e nell'orientamento.

(Pino, 2004)



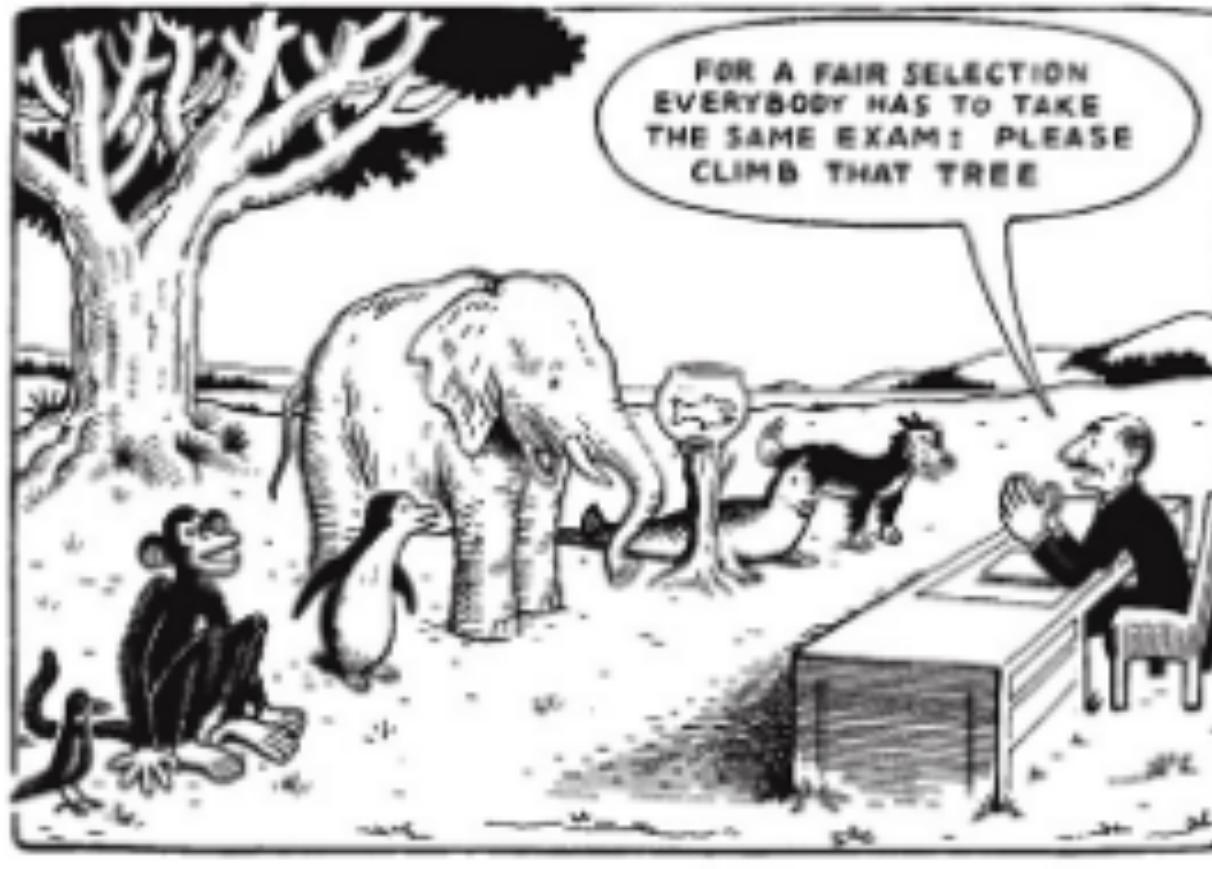
IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Assessment funzionale

- Valutazione GLOBALE del soggetto al fine di:
 - Ricostruire i processi sottesi al problema riferito.
 - Individuare obiettivi a breve e a lungo termine.
 - Identificare la migliore strategia di trattamento.
 - Avere una baseline per valutare i risultati delle strategie applicate.
 - Monitorare l'apprendimento.

(Martin & Pear, 2000)

L'assessment deve essere INDIVIDUALIZZATO



IEScum
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Programma di valutazione del linguaggio e delle abilità sociali
per bambini con autismo o altre disabilità dello sviluppo



**Assessment delle tappe evolutive fondamentali
del comportamento verbale
e programmazione degli interventi**

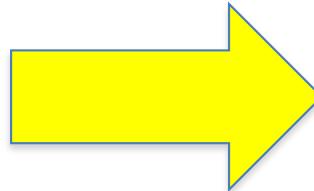
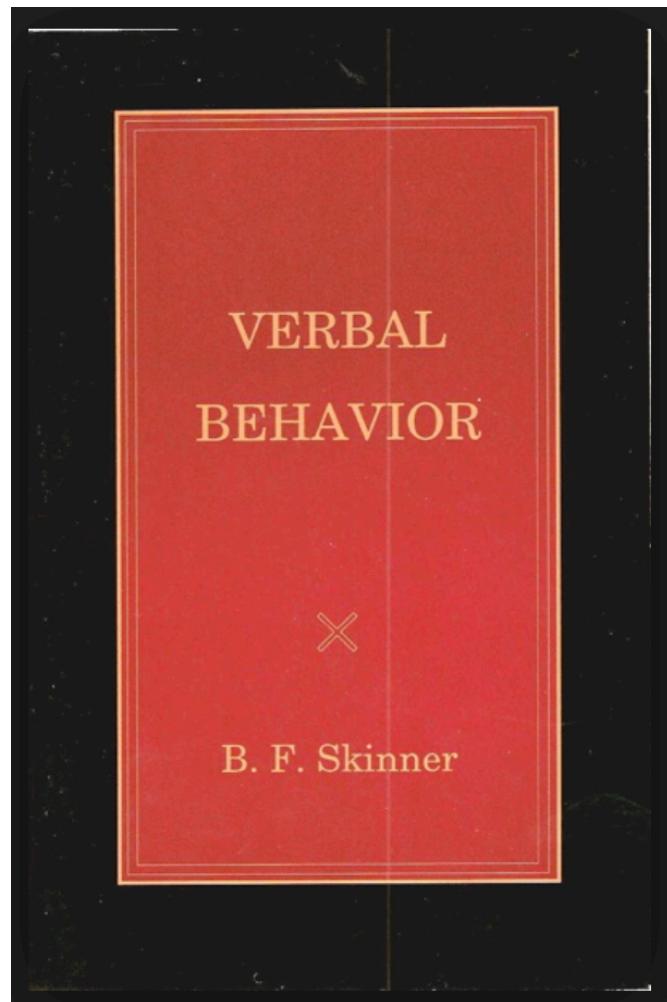


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Che cos'è?

- Il VB-MAPP è un Assessment progettato per valutare il linguaggio esistente e le abilità ad esso correlate nel repertorio di un bambino con autismo o altre disabilità dello sviluppo.

□ Il Verbal Behavior Milestone Assessment and Placement Program (VB-MAPP) e il protocollo che lo accompagna sono basati su “Verbal Behavior” di B. F. Skinner (1957), punto di riferimento nello studio del linguaggio.



Per chi?

- 3 fasce di età:
 - 0-18 mesi;
 - 18-36 mesi;
 - 36-48 mesi.

Ma non solo ...

Età e diagnosi del soggetto esaminato

- Il VB-MAPP può essere somministrato a ogni soggetto con ritardo del linguaggio, indipendentemente dall'età o da diagnosi specifiche.
- Sebbene il focus del programma sia chiaramente indirizzato ai bambini più piccoli e ai bambini con autismo o altre disabilità dello sviluppo, il programma può essere modificato per adattarlo agli adolescenti e agli adulti, così come coloro che presentano altre forme di ritardo nel linguaggio come i disturbi della comprensione e/o della produzione del linguaggio (afasie) o quelli causati da lesioni cerebrali da trauma (Sundberg, San Juan, Dawdy & Arguelles, 1990).



Chi può condurre la valutazione?

- Per condurre la valutazione del linguaggio è essenziale che chi la conduce abbia una conoscenza di base dell'analisi del comportamento, dell'analisi del comportamento verbale di Skinner (1957) e dei componenti della struttura linguistica.
- Per esempio per valutare il repertorio mand di un bambino il valutatore deve capire che cosa è un mand e come il mand è correlato alle operazioni motivazionali (OM).



Determinare il “Livello operante”

- Lo scopo dell’assessment è di determinare le abilità specifiche che sono presenti o assenti nel linguaggio di un bambino e il relativo repertorio (emettere tact per i verbi, emettere i mand per informazioni, interazione sociale con i coetanei). Il livello di base di una abilità (ciò che il bambino sa in quel momento) è chiamato il LIVELLO OPERANTE nella terminologia comportamentale e questa valutazione cerca di determinare il livello operante del bambino nelle diverse abilità.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Punti di forza

- Test basato su analisi degli operanti verbali di Skinner.
- Considera 16 tappe evolutive fondamentali a loro volta suddivise in 170 tappe.
- Permette valutazione funzionale
- Permette confronto con i pari neurotipici
- Permette costruzione di un curriculum



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Scopo

1. Identificare il livello base delle abilità del bambino
2. Confrontarlo con il livello dei suoi coetanei a sviluppo tipico
3. Determinare gli elementi di base di un Programma Educativo Individualizzato e del protocollo d'intervento sul linguaggio.

Guida

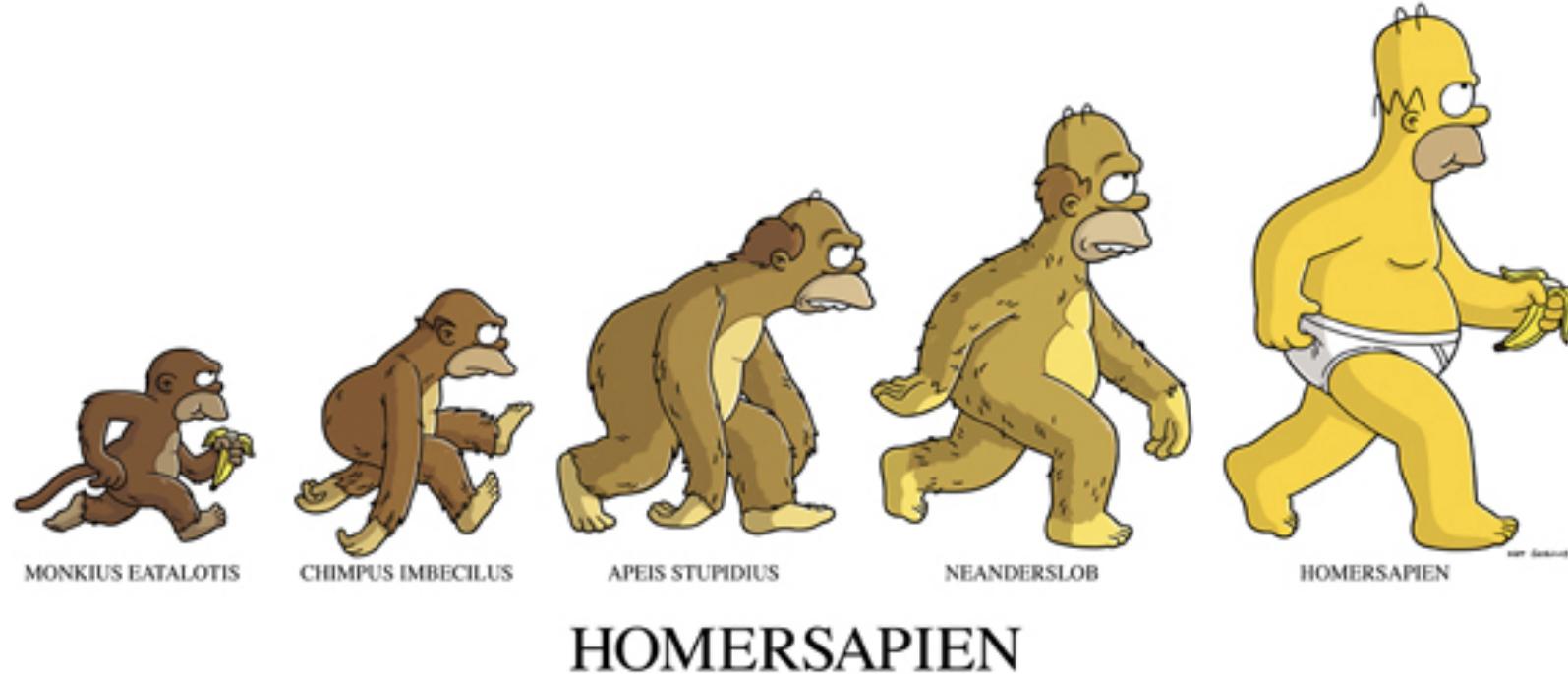
1. Quali abilità devono costituire il focus dell'intervento?
2. Con quale livello di abilità dovrebbe cominciare il programma di intervento?
3. Quali ostacoli all'apprendimento e all'acquisizione del linguaggio devono essere affrontati?
4. Se deve essere introdotta, quale tipo di comunicazione aumentativa è la migliore?
5. Quali specifiche strategie di insegnamento possono essere le più efficaci per il bambino?
6. Quale tipo di ambiente educativo è il più adatto ai bisogni del bambino (per esempio: intervento domiciliare, intervento individualizzato in aula, intervento in piccolo gruppo etc.)?



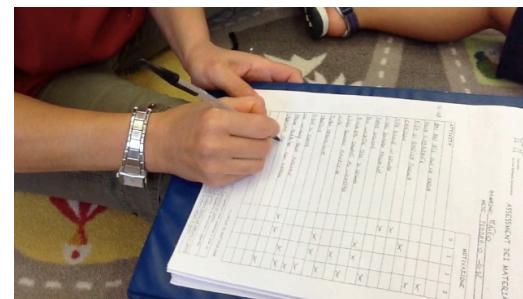
IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Focus

Offrire una lista di abilità che segue una sequenza evolutiva.



Monitorare i progressi.



Focus

...un intervento
individualizzato

“tagliato su misura”



IESCUM

Focus

Un intervento individualizzato e intensivo può aiutare le persone con ritardo evolutivo, creando e costruendo un ambiente che favorisca l'apprendimento.

Quali interventi?
Quali strumenti?
Quali modalità?



Componenti VBMAPP

- 6 componenti
 - VBMAPP milestones assessment
 - Assessment delle barriere
 - Assessment delle transizioni
 - Analisi del Compito
 - Self care checklist
 - Suggerimenti per la stesura della programmazione educativa



16 Milestones Assessment Skills Area

- Elaborato per fornire un campione rappresentativo delle abilità verbali del bambino.
- Contiene 170 tappe evolutive
 - Misurabili
 - Sequenziali
 - Bilanciate secondo l'età su 3 diverse fasce:
 - 0-18 mesi
 - 18-30 mesi
 - 30-48 mesi



Milestones

1. Mand
2. Tact
3. Abilità dell'ascoltatore
4. Visuo-percettive
5. Gioco indipendente
6. Comportamento e gioco sociale
7. Imitazione motoria
8. Ecoico
9. Comportamento vocale
10. RAFCC
11. Intraverbale
12. Abilità di gruppo
13. Struttura linguistica
14. Lettura
15. Scrittura
16. Matematica

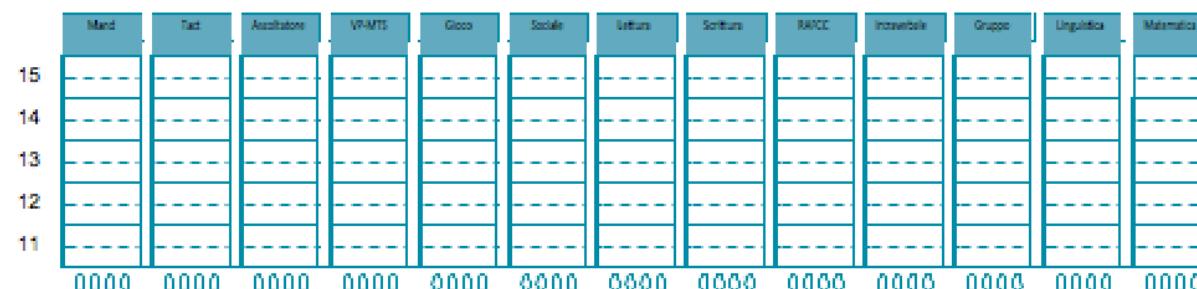


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Nome del bambino:	Elisabetta				
Data di nascita:	30/06/2005				
Età al momento della valutazione:	1	3 anni	2	3	4

Chiave:	Punteggio	Data	Colore	Valutatore
1° valutazione	52	1/06/2008		MS
2° valutazione				
3° valutazione				
4° valutazione				

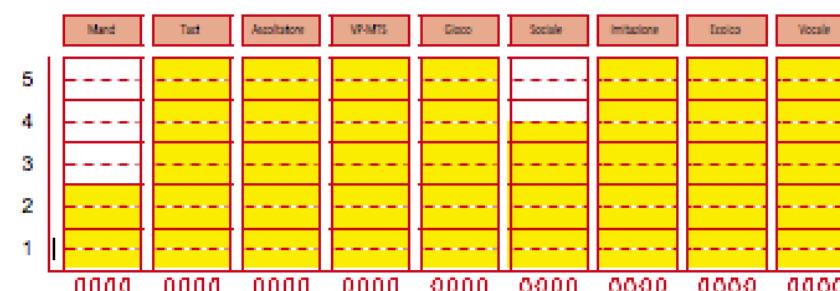
Livello 3



Livello 2



Livello 1



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Skills Assessment

Le pietre miliari dello sviluppo sono suddivise in 3 livelli, basati sullo sviluppo neurotipico:

- Livello 1: 0-18 mesi
- Livello 2: 18-30 mesi
- Livello 3: 30-48 mesi



VB-MAPP
Master Scoring Form

Child's name:	Date of birth:	Age at testing:	1	2	3	4					
							Key:	Score	Date	Color	Tester
							1st test:				
							2nd test:				
							3rd test:				
							4th test:				

LEVEL 3

Mand	Tact	Listener	VP/MTS	Play	Social	Reading	Writing	LRFFC	IV	Group	Ling	Math
15												
14												
13												
12												
11												

LEVEL 2

Mand	Tact	Listener	VP/MTS	Play	Social	Imitation	Echoic	LRFFC	IV	Group	Ling
10											
9											
8											
7											
6											

LEVEL 1

Mand	Tact	Listener	VP/MTS	Play	Social	Imitation	Echoic	Vocal
5								
4								
3								
2								
1								



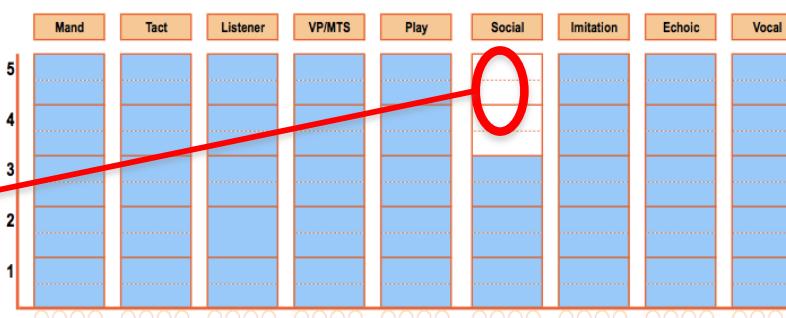
In ogni livello sono osservate 5 abilità per ogni area.

- Punteggio 0: se l'abilità è assente
- Punteggio $\frac{1}{2}$: se l'abilità è presente in parte secondo criteri proposti.
- Punteggio 1: se l'abilità è presente secondo i criteri proposti.

$\frac{1}{2}$ punto



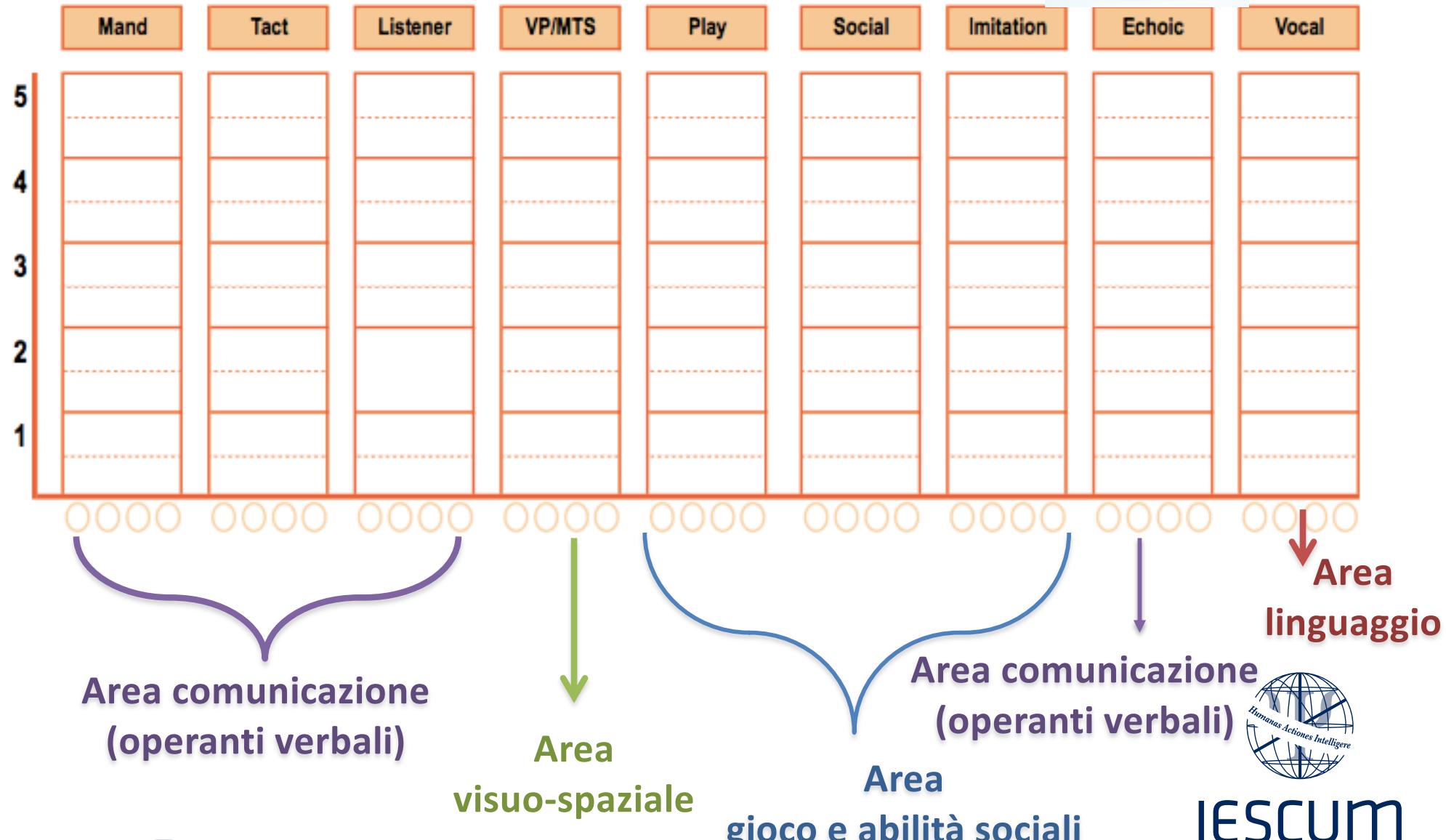
Abilità valutate
nella prima
valutazione ma
non presenti



da 0 a 18 mesi



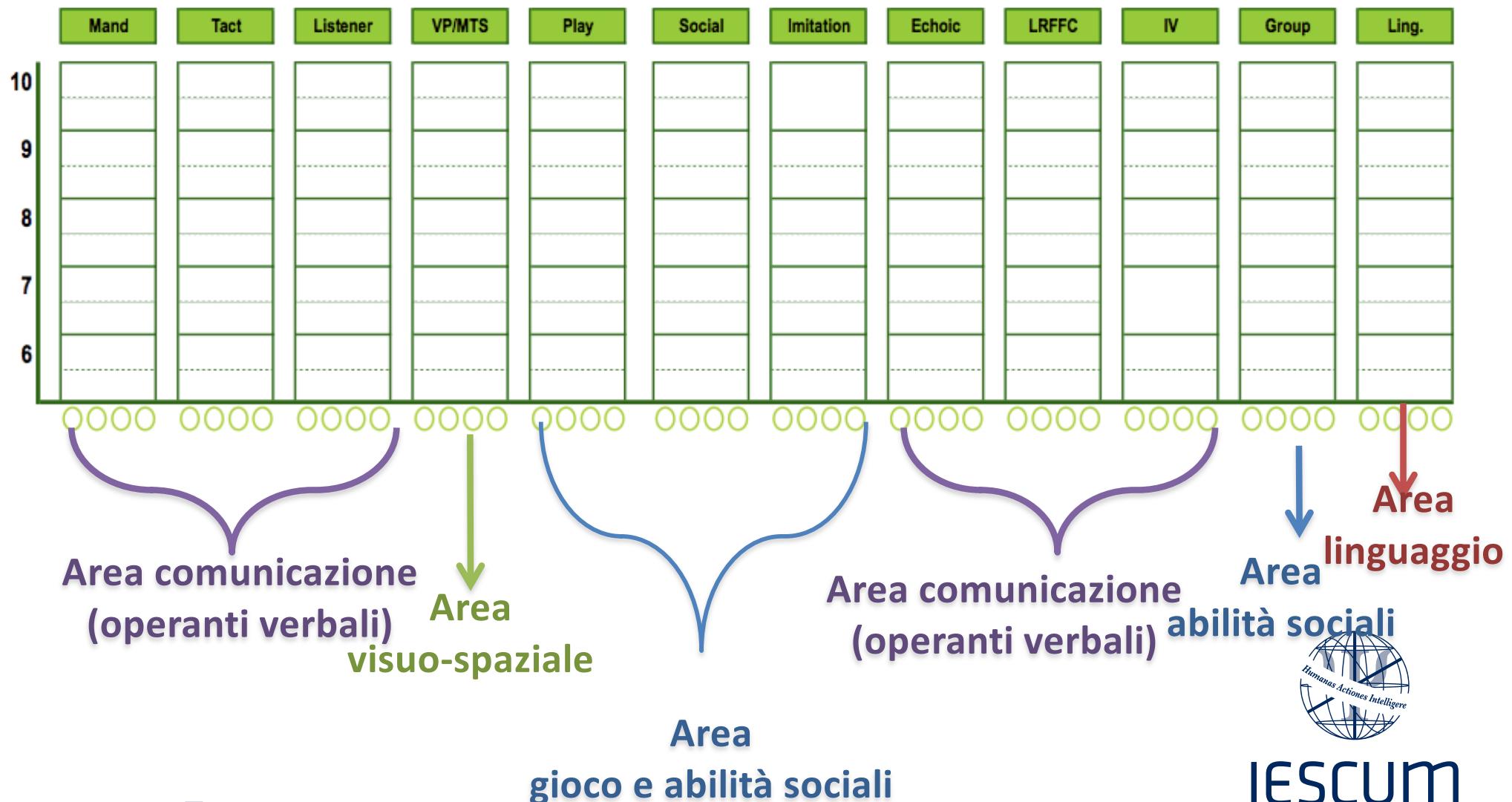
LEVEL 1



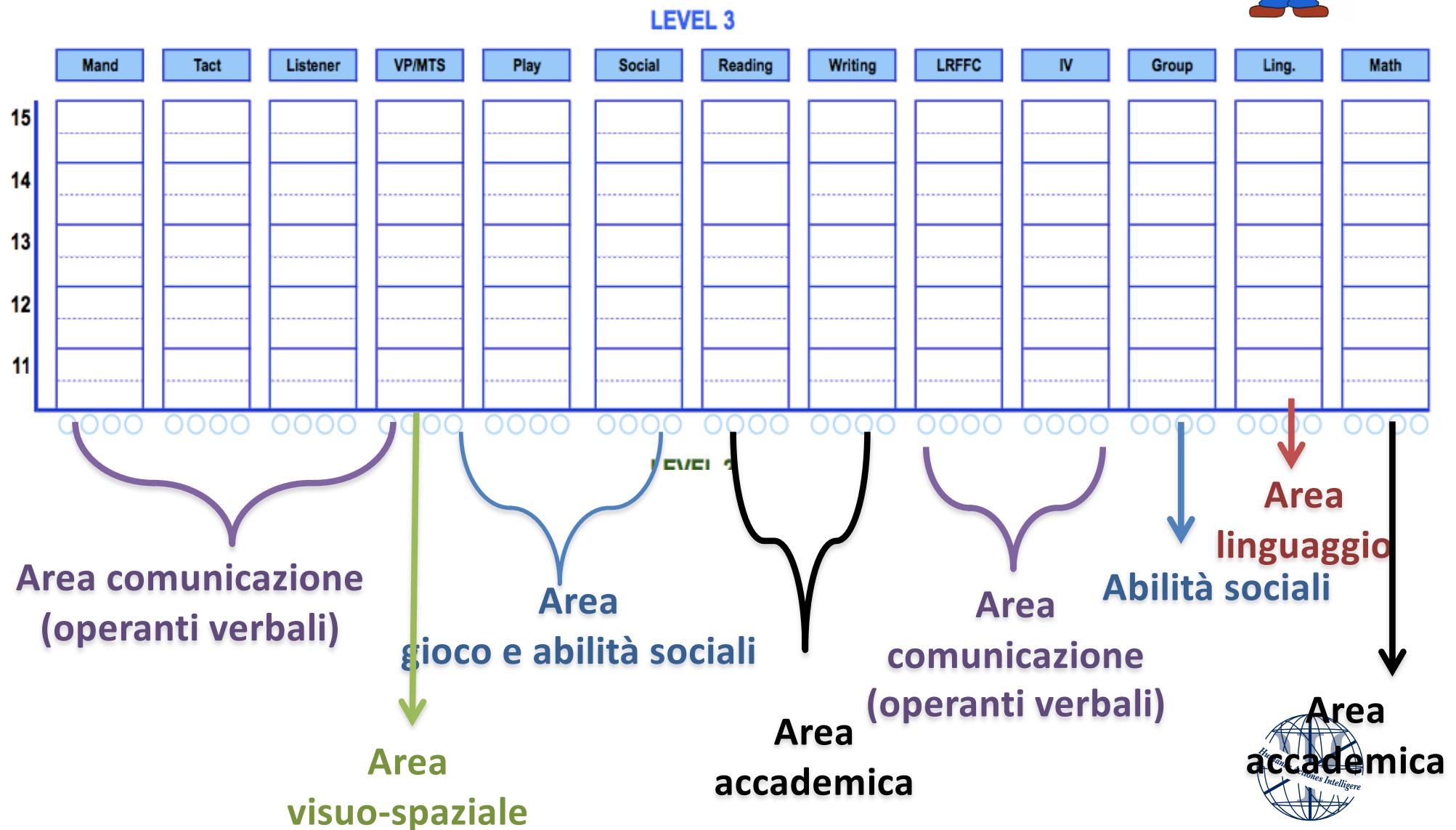
Da 18 a 30 mesi



LEVEL 2



da 30 a 48 mesi



Assessment delle Barriere

- Fornisce assessment di 24 barriere comuni all'apprendimento e allo sviluppo del linguaggio in bambini con autismo.
- Identificare queste barriere permette di proporre strategie di intervento per fronteggiarle e superare questi problemi.



1. Comportamenti negativi
2. Controllo educativo (comportamenti di fuga e di evitamento)
3. Mand assenti, deboli o deficitari
4. Tact assenti, deboli o deficitari
5. Imitazione motoria assente, debole o deficitaria
6. Operante ecoico assente, debole o deficitario
7. Corrispondenza con uno stimolo campione assente, debole o deficitario
8. Repertorio dell' ascoltatore assente, debole o deficitario
9. Operante intraverbale assente, debole o deficitario
10. Comportamento sociale assente, debole o deficitario
11. Dipendenza dal prompt
12. Risposte di Scrolling
13. Discriminazione condizionale deficitaria
14. La richiesta della risposta indebolisce la motivazione
15. Incapacità di generalizzare
16. Fonti di motivazione deboli o atipiche
17. Abilità di scansione deficitarie
18. Dipendenza dal rinforzo
19. Auto-stimolazione
20. Problemi articolatori
21. Comportamenti ossessivo-compulsivi
22. Iperattività
23. Incapacità a stabilire contatto oculare o nel prestare attenzione alle persone
24. Difese sensoriali



Comportamenti problemi				Controllo educativo				Manc defittario				Tact defittario				Imitazione defittaria				Ecoia defittario			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

VP-MTS defittario				Ascoltatore defittario				Intravettato defittario				Abilità sociali defittarie				Dipendenza dai prompt				Scrolling			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Sensazione defittaria				Discriminazione condizionale defittaria				Fallimento della generalizzazione				Motivatori deboli				La richiesta di risposta Indabita la FOM				Dipendenza dal rinforzatore			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Auto-stimolazione				Articolazione defittaria				Comportamento ossessivo-compulsivo				Comportamento iperattivo				Fallimento nel mantenere il contatto oculare				Olfacto sensoriale			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4



Assessment delle transizioni

- Fornisce assessment in 18 aree
- Fornisce informazioni per valutare se il bambino ha fatto progressi e se questi progressi gli permettono di apprendere in un ambiente meno strutturato.
- Fornisce spunti per la stesura del PEI.

Assessment delle Transizioni

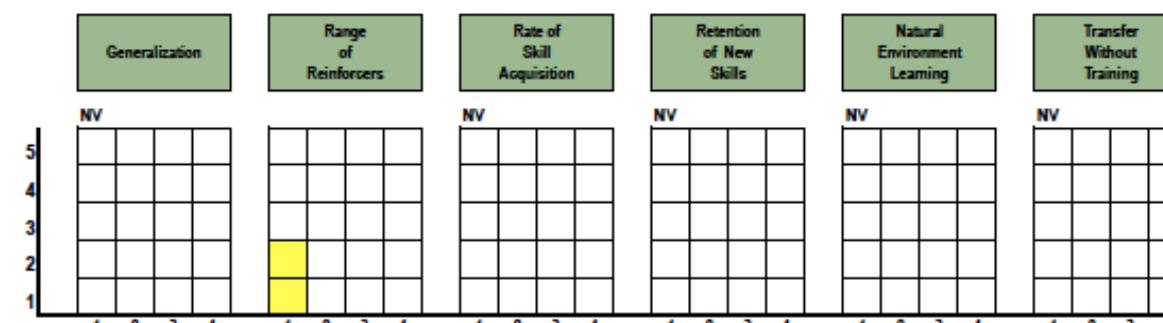
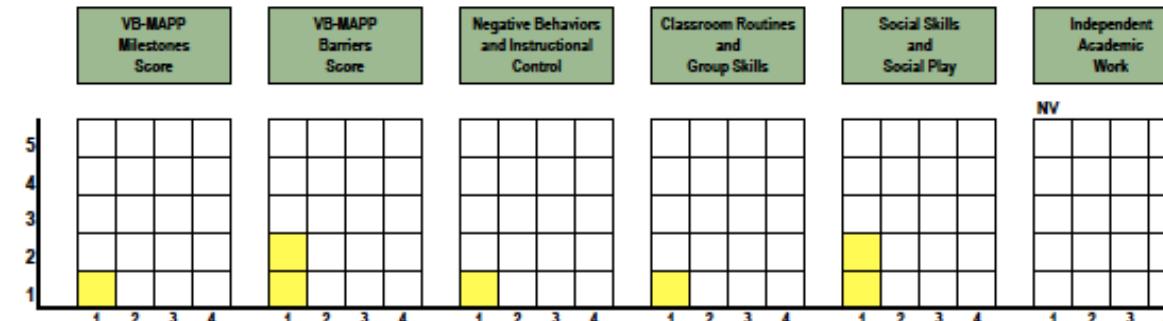
- VB MAPP Milestones Score
- VB MAPP Barriers Score
- Negative Behaviors and Instructional Control
- Classroom Routines and Group Skills
- Social Skills and Social Play
- Independent Academic Work
- Generalization
- Range of Reinforcers
- Rate of Skill Acquisition
- Retention of New Skills
- Natural Environment Learning
- Transfer Without Training
- Adaptability to Change
- Spontaneous Behaviors
- Self-Directed Leisure Time
- General Self-Help
- Toileting Skills
- Eating Skills



VB-MAPP
Transition Scoring Form

Child's name:	Matteo Mazzoli					
Date of birth:	22.08.2016					
Age at testing:	1	3& 3m	2	3	4	

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	\$18,0	21.11.2016		A.R.
2nd test:				
3rd test:				
4th test:				



Analisi del compito

- Scomponere le abilità
- Una volta che sono state valutate le tappe evolutive fondamentali e che è stata identificata la baseline delle abilità, l'Analisi del Compito può fornire ulteriori informazioni su un particolare bambino.
- Funge da guida nella stesura del curriculum
- Contiene circa 900 abilità che coprono le 16 aree
- Fondamentale per costruire un repertorio sempre più vicino ai bambini a sviluppo tipico.
- Fornisce spunti per la generalizzazione, il mantenimento, la spontaneità, l'espansione e l'uso funzionale delle abilità.



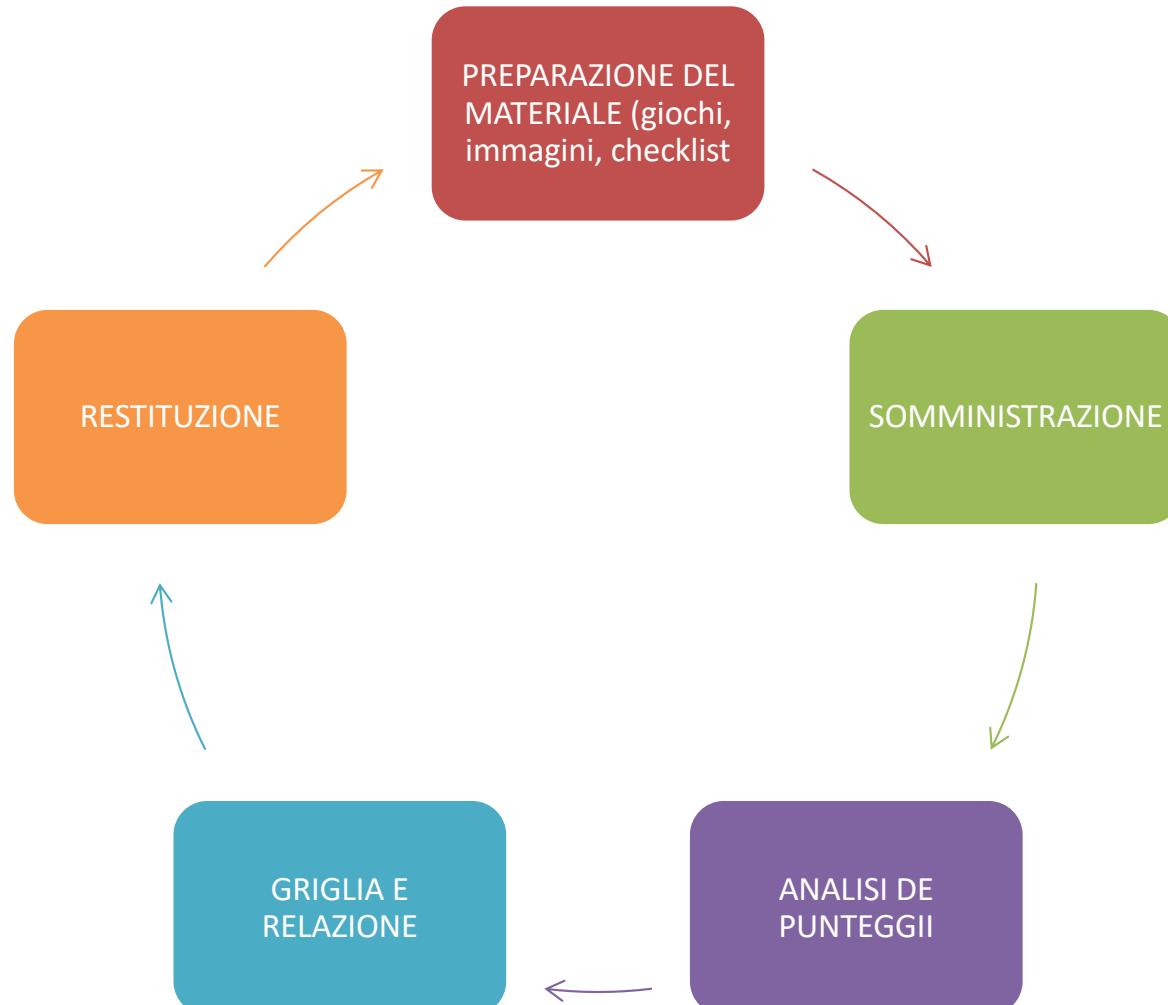
- **Le tappe proposte nel VB-MAPP Milestones Assessment sono state selezionate e sequenziate evolutivamente utilizzando una media fatta su oltre 50 tabelle di sviluppo ottenute da varie fonti.**
- Le tappe sono state poi riclassificate nei termini dell'analisi skinneriana del comportamento verbale (nessuna delle tabelle di sviluppo esistenti includeva le sequenze di sviluppo di mand o intraverbale, benché ci fossero molti esempi di queste abilità).
- Inoltre, sono stati consultati come guida una varietà di libri sullo sviluppo del bambino, come Bijou & Baer (1961, 1965, 1967), Brazelton & Sparrow (2006), Novak (1996) e Schlinger (1995).



Come condurre la valutazione



Fasi



Manuale

Protocollo

Kit immagini

Kit materiali



Suggerimenti operativi per la valutazione



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Organizzazione dei materiali

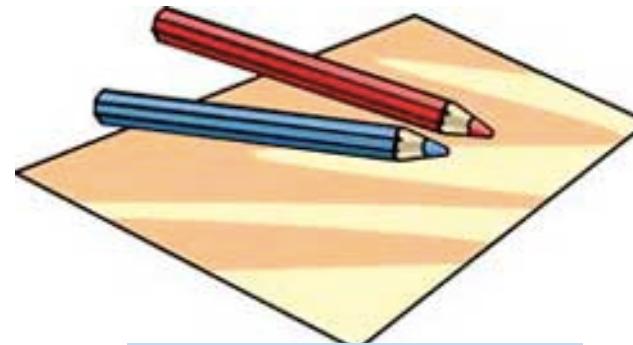
- Il setting è pulito, ovvero è presente solo l'attività target
- I giochi sono in vista ma non a portata
- Materiali divisi per categorie sensoriali in scatole trasparenti
- Pianificare struttura sessione di valutazione
- Preparare kit immagini
- Preparare schede prese dati
- Preparare il timer
- Tutti i materiali sono già stati preparati
- Preparare diversi esemplari per ogni gioco o attività



Materiali per tutti i livelli



cronometro
e timer



Matite e fogli



orologio

RINFORZATORI



Sabbia
magica



Pirata
popop



Blocchi di
costruzione



Chiodoni
con
immagini



IESCUM

GRIGLIA Nella versione italiana

6-M: Sceglie un animale o un oggetto all'interno di un insieme di 3, per 5 diversi suoni prodotti dagli oggetti corrispondenti (T)

1. Bau bau fa il (cane)	
2. Drin fa il (telefono)	
3. Miao fa il (gatto)	
4. Din don dan fa la... (campana)	
5. Muuu fa la (mucca)	

7-M: Sceglie 5 diversi cibi o bevande quando ciascuna è presentata in un insieme di 5 (insieme con 4 oggetti che non sono cibi né bevande) e gli viene chiesto di completare la frase "Tu mangi.... e tu bevi..." (T)

1. Tu mangi (pomodoro)	
2. Tu mangi (banana)	
3. Tu mangi (mela)	
4. Tu mangi (pera)	
5. Tu mangi (pizza)	
6. Tu bevi (coca cola)	
7. Tu bevi (acqua)	
8. Tu bevi (aranciata)	
9. Tu bevi (latte)	
10. Tu bevi (succo)	

8-M: Sceglie l'oggetto corretto all'interno di un insieme di 8 oggetti, per 25 diverse frasi da completare con le risposte dell'ascoltatore secondo funzione, caratteristica e categoria (T)

	8-M	9-M		8-M	9-M
1. Dormi nel (letto)			14. apri la (porta)		
2. Colori con (pastelli)			15. accendi la (lampadina)		
3. mangi con (cucchiaio)			16. Fa bau il (cane)		
4. leggi il (libro)			17. bevi la (acqua)		
5. bevi con (bicchiere)			18. mangi la (mela)		
6. ti siedi su (sedia)			19. salti da (trampolino)		
7. ti pettini con (pettine)			20. gonfi un (palloncino)		
8. voli con (aereo)			21. ti copri con (coperta)		
9. ti ripari dalla pioggia con (ombrelllo)			22. giri una (trottola)		
10. tagli con (forbici)			23. nuoti nella(piscina)		
11. ti vesti con (maglietta)			24. fa miao il (gatto)		
12. suoni con (tamburo)			25. fai rimbalzare una (palla)		
13. ti arrampichi su una (scala)					

8-M: Sceglie l'oggetto corretto all'interno di un insieme di 10 oggetti (o da un libro), per 25 diverse domande con "Che cosa?" "Quale?" "Chi?" che valutano le risposte dell'ascoltatore per funzione, caratteristica e categoria verbo-nome (T)

	8-M	9-M		8-M	9-M
1. Che cosa guidì? (camion)			14. Con che cosa mangi? (forchetta)		
2. Quale fra questi vola? (aereo)			15. Con che cosa bevi? (bicchiere)		
3. Quale abbaia? (cane)			16. Su quale ti siedi? (sedia)		
4. Chi salta? (canguro)			17. Quale tra questi taglia? (forbici)		

5. Chi fa mia? (gatto)		18. Chi fa bee? (pecora)	
6. Chi aggiusta la macchina? (meccanico)		19. Che cosa accendi? (lampadina)	
7. Chi fa mu? (mucca)		20. Quale tra questi nuota? (pesce)	
8. Quale mangi? (mela)		21. Che cosa squilla? (telefono)	
9. Quale bevi? (acqua)		22. Che cosa fa clif cluf? (treno)	
10. Quale lanci? (palla)		23. Con che cosa accendi la TV? (telecomando)	
11. Quale leggi? (libro)		24. Chi taglia l'erba? (giardiniere)	
12. Chi vende il pane? (panettiere)		25. Chi cucina? (cuoco)	
13. Che cosa indossi? (maglietta)			

10-M: Emette spontaneamente il tact dell'oggetto nel 50% delle prove di risposte dell'ascoltatore per funzione, caratteristica e categoria. (E)

NUMERO DI PROVE DI RAFCC	NUMERO DI PROVE DI RAFCC CON TACT SPONTANEO	%

RAFCC - Livello 3

11-M: Sceglie l'oggetto corretto da un insieme di 10 oggetti che contengono 3 stimoli simili (per esempio colore simile, forma, categoria simili ma rappresentano la scelta sbagliata) per 25 differenti domande con i pronomi interrogativi sulla base dei compiti della risposta dell'ascoltatore per funzione, caratteristica e categoria (T)

CARTONCINO A4 CON 10 IMMAGINI. QUANDO NON È SPECIFICATO IL COLORE PRENDERE A CASO DAI RAFCC 11-12-13

9-M	9-M
1. Veicolo (aereo) - uccello - forbice - cane - gatto - fragola - pesce - braccio - forbici - arancia)	14. Per giocare (bambola rossa - fragola rossa - mela rossa - uccello bianco - fragola - arancia - mela - salvagente - forbici - uccello rosso)
2. Rosso (palla rossa - arancia - salvagente giallo - moto bianca - cane - gatto - braccio - salvagente verde - nave bianca - pesce verde)	15. Arancione (arancia - palla rossa - braccio verde - moto bianca - cane - gatto - braccio giallo - salvagente verde - nave bianca - pesce verde)
3. Vola (uccello - macchina - pesce - cane - gatto - mela - camion - treno - pesce - forbici)	16. Per mangiare (mela rossa - macchina rossa - salvagente verde - uccello bianco - cane nero - gatto bianco - aereo rosso - salvagente - forbici - uccello rosso)
4. Va sull'acqua (nave rossa - macchina rossa - aereo rosso - moto - fragola - arancia - mela - bambola - forbici - treno)	17. Miagola (gatto - cane - uccello - treno - macchina - aereo - nave - mela - pesce - palla)
5. Ha due ruote (moto - macchina - camion - cane - gatto - mela - camion - treno - pesce - forbici)	18. Taglia (forbice rossa - palla rossa - fragola rossa - treno - macchina - aereo - nave - mela - pesce - palla)
6. Galleggia (salvagente - arancia - mela - mela - cane - gatto - mela - camion - treno - pesce - forbici)	19. Nuota (pesce - nave - aereo - treno - macchina - aereo - cane - mela - moto - palla)
7. Bianco (cane bianco - uccello rosso - cane nero - moto rossa - gatto nero - fragola - pesce - braccio giallo - forbici - arancia)	20. Serve per nuotare (salvagente - pesce - nave - treno - macchina - aereo - cane - mela - pesce - palla)
8. Cammina (gatto - uccello - pesce - moto - fragola - arancia - mela - salvagente - forbici - treno)	21. Verde (salvagente verde - salvagente giallo - forbice rossa - treno - macchina rossa - aereo bianco - cane nero - mela rossa - moto bianca - palla arancione)

Livello 1

- Fotografie dei membri della famiglia, di persone, animali domestici e oggetti di uso quotidiano familiari per il bambino.
- Oggetti di uso comune: oggetti con cui il bambino viene a contatto quotidianamente (spazzolino da denti, tazza, cucchiaio, palla, pupazzo).
- Puzzle a incastro: 2 o 3 adatti per 1-3 anni.
- Blocchi: 4 blocchi di misura standard di qualsiasi colore.
- Libri illustrati: 3 libri adatti all'età.
- Chiodini e tavola per inserirli.
- Puzzle in scatola per bambini 1-3 anni.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Livello 2

- Oggetti che stimolino il bambino a emettere mand per oggetti che non sono presenti (succo di frutta senza cannuccia, vagone senza treno, un pupazzo con qualche parte mancante, bolle di sapone senza bacchetta, palloncino sgonfio, Mr. Potato).
- Libri illustrati; figurine o fotografie per emettere i tact (oggetti, azioni ed attività osservabili nella vita quotidiana), per la corrispondenza con uno stimolo campione (oggetti simili: 3 figure di fiori disposte in un insieme con una casa, un campanello e un cavallo), per RAFCC (animali che emettono suoni particolari: mucca, anatra, cane, gatto, maiale); figure di oggetti che hanno funzioni simili o sono della stessa categoria (abiti, posate, piatti, mobili, cibo, veicoli, strumenti musicali, giocattoli, oggetti che si utilizzano a scuola) e immagini con oggetti della stessa forma o colore (mela rossa, auto rossa, un granaio rosso e palla rotonda, palloncino rotondo, arancia rotonda).



Livello 2

Oggetti identici: 25 oggetti per la corrispondenza con uno stimolo campione (cucchiai, automobiline, scarpe, fotografie di personaggi dei cartoni animati che piacciono al bambino).

Insieme di oggetti simili colorati: 3 per smistare colori simili (automobilina rossa, cappello rosso, camion dei pompieri rosso, banana gialla, palloncino giallo, camion giallo).

Insiemi di forme simili ma con differenti colori che sono da smistare (quadrati rossi, quadrati blu, cerchi rossi, cerchi blu).



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Livello 2

- Insiemi di oggetti simili ma non identici (un pallone da basket e un pallone da calcio).
- Oggetti simili per la corrispondenza con uno stimolo campione in un insieme: 25 (3 o 4 cucchiai in un insieme con un coltello da burro e una forchetta).
- Forbici da bambini, tubetto di colla, pastelli e carta.
- Oggetti (o registrazioni) che riproducono suoni ambientali (trillo del telefono, campanello, bambino che piange, cane che abbaia, clacson).
- Puzzles ad incastro: quattro o cinque per bambini 1-3 anni.
- Anelli da infilare in ordine di grandezza
- Giocattoli per giochi indipendenti (casa delle bambole, bambole, treni);
- Oggetti per il gioco simbolico e sociale (servizi da tè, far finta di mangiare, bambole, cappello da pompiere, velo da principessa, scatole di cartone).



Livello 3

- Cartoncini con forme e colori: cinque per il tact e cinque per la corrispondenza con uno stimolo campione.
- Libri con figure, figurine, e / o foto simili a quelle necessarie per il livello 2;
- Puzzles ad incastro per 2-5 anni
- Cartoncini con le costruzioni dei blocchi di legno: 25 modelli
- Blocchi colorati per costruire sequenze
- Cartoncini con lettere dell'alfabeto
- Cartoncini con i numeri da 1 a 5
- Cartoncini con le sequenze per brevi storie.
- Cartoncini per le seriazioni relativi alla grandezza.



Livello 3

- Oggetti che riguardano aggettivi relativi e misure (aggettivi “opposti” leggero e pesante, pulito e sporco, caldo e freddo, bagnato e asciutto, grande e piccolo, lungo e corto);
- 10 piccoli oggetti per valutare l’abilità di contare e le abilità di paragonare quantità “di più e di meno” (fagioli, M&M’S);
- Cartoncini con le prime parole più le immagini (bisillabe come cane e gatto);
- Foglio a righe e una matita;
- Materiale per piccole attività creative e di manipolazione (pastelli, carta, libro per colorare, foglio a righe, forbici, colla, perline e filo)



Livello 3

- Immagine o un libro con rappresentati i mestieri (poliziotto, infermiere, dottore, vigile del fuoco, insegnante, postino, muratore, autista dell'autobus, autista dell'ambulanza);
- Giocattoli per giochi indipendenti (puzzles, duplo, treno e binari, casa delle bambole, bambole e accessori, materiale per piccole attività creative e di manipolazione)
- Abbigliamento per bambini o per bambole con una cerniera, bottone, fibbia, cravatta, velcro
- Tre libri di attività appropriati al livello di sviluppo (unire i puntini, labirinti, ricerca di immagini).



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

But, First of All...

□ Stabilire una relazione con il bambino



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Pairing



- Utilizzare oggetti/attività graditi secondo l'assessment delle preferenze



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

- Consegnare attività gratuitamente



- CREARE OPERAZIONI MOTIVAZIONALI



- Aumentare OM secondo le caratteristiche del bambino: rendere l'attività in corso piacevole e divertente per il bambino
- In vista ma non a portata
- Consegnare piccole parti di oggetti



- Osservare il comportamento del bambino: si avvicina? Guarda? Tocca? Cerca di afferrare?



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

- Rinforzare i comportamenti di avvicinamento: consegnare maggiore quantità di rinforzatore



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

- Dopo qualche minuto cambiare attività

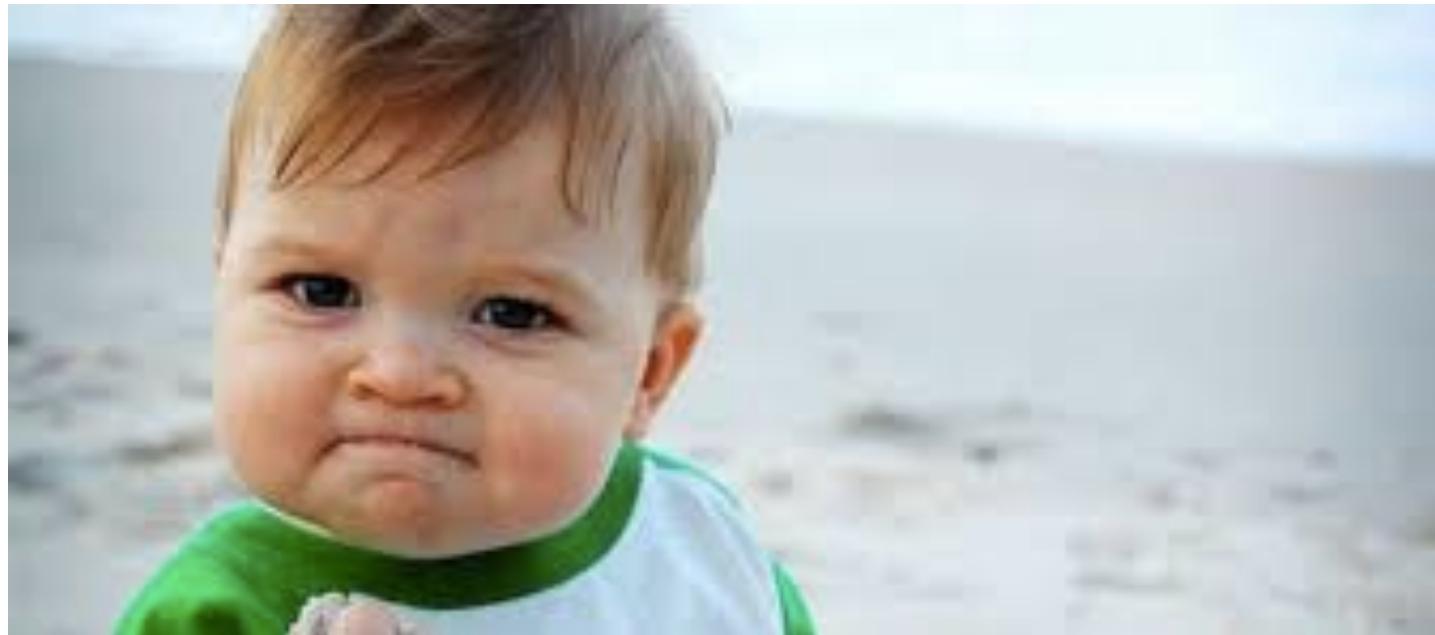


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

- Non fare richieste



- Non togliere rinforzatori dalle mani del bambino



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION



VIDEO PAIRING

Metodi di misura



(T): si presenta un compito specifico e si registra ogni risposta.

(O): osservazione per verificare se l'abilità si presenta in qualsiasi ambiente.

(TO): l'abilità sotto osservazione deve presentarsi all'interno di un determinato periodo di tempo.



Test formale (T)

Il test formale consiste nel presentare specificamente al bambino un compito e registrare la sua risposta.

- ✓ Per esempio il milestone tact 1-5 prevede che il bambino “emetta tact per 10 item”.
- ✓ Un test formale prevede che al bambino venga mostrato ciascun oggetto insieme con il prompt verbale “Che cos’è questo?” e che venga registrata la risposta del bambino come giusta o sbagliata.
- ✓ Lo scopo è di determinare direttamente se il bambino possiede l’abilità target oppure no.



Osservazione (O)

L'osservazione consiste nel verificare che un'abilità compaia in un certo numero di situazioni naturali, senza alcuna presentazione di uno stimolo formale da parte del valutatore (per questa misura non ci sono limiti di tempo).

- ✓ Per esempio il milestone tact 1-4 prevede che il bambino “ emetta spontaneamente un tact (senza prompts verbali) per 2 item differenti”.
- ✓ L'osservazione consisterà semplicemente nell'annotare su una scheda di presa dati che è stato emesso un tact spontaneo. Lo scopo è di determinare se i tact sono indipendenti dai prompt verbali.



Entrambe (E)

Il valutatore può acquisire i dati rilevanti tramite test formale o osservazione diretta del bambino.

- ✓ Per esempio il milestone mand 1-6 prevede che il bambino “emetta un mand per 20 differenti oggetti non presenti senza prompt (fatta eccezione per esempio “di che cosa hai bisogno?”).
- ✓ L’osservazione dei mand in ambiente naturale può fornire l’informazione necessaria per il punteggio (per esempio mentre gioca con una bambola il bambino dice “dov’è il biberon?”).
- ✓ Oppure l’abilità può essere testata direttamente dando al bambino parte dell’oggetto desiderato (per esempio la bambola) ma non un’altra parte (per esempio il biberon della bambola).



Osservazione a tempo (OT)

La risposta target deve comparire entro un periodo di tempo limitato.

- ✓ Per esempio il milestone comportamento sociale e gioco sociale 1-5 prevede che il bambino “seguo spontaneamente i coetanei o imiti il loro comportamento motorio 2 volte in un periodo di 30 minuti”.
- ✓ Per poter dare il punteggio a questa abilità il bambino deve emettere il comportamento nel tempo prefissato senza prompt da parte degli adulti.
- ✓ Comunque questo intervallo di tempo può essere diviso in osservazioni separate come 2 periodi di 15 minuti.



Sequenza di somministrazione

- L'ordine non è importante, ma alcuni compiti più complessi sono chiaramente basati sul superamento dei livelli più bassi (per esempio numero di tact).



Rinforzo e punteggio



- Le risposte corrette dovrebbero essere rinforzate usando un modello di rinforzo appropriato per ogni singolo bambino.
- Le approssimazioni possono essere conteggiate come corrette in molte circostanze e dovrebbero essere annotate nella sezione commenti/note della griglia. Per esempio nel valutare il repertorio tact, quando al bambino viene presentato un libro, il bambino dice “ibro”. Il tact è funzionalmente corretto ma deficitario nella forma.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Ambiente e tempo di somministrazione del test

- Test formali e osservazioni possono essere condotti in un'aula, in casa o in comunità e senza limiti di tempo per il completamento dell'intera valutazione (fatta eccezione per le osservazioni a tempo).
- Il tempo totale di somministrazione dipende dal livello generale del bambino, dalla sua cooperazione, dalla raccolta dei materiali etc.
- L'uso delle tappe evolutive fondamentali al posto di una completa Analisi del compito accelera significativamente il processo di valutazione.



Suggerimenti per i valutatori

- ✓ Prima di iniziare la valutazione chiedere alla famiglia di riempire un questionario sui rinforzatori.
- ✓ Utilizzare le informazioni del questionario per conoscere gli interessi del bambino come le attività favorite e familiari, canzoni, film, merendine, animali domestici e membri della famiglia. Queste informazioni possono anche essere importanti per la valutazione di mand, tact e abilità dell'ascoltatore.
- ✓ Stabilire una relazione con il bambino. Dare tempo al bambino di mettersi a proprio agio associando il valutatore ad attività divertenti e ai rinforzatori. Inoltre, all'inizio fare poche richieste e procedere con cautela.
- ✓ Mantenere il controllo degli oggetti della valutazione e dei rinforzatori.



- ✓ Rinforzare le risposte corrette. Usare un modello di rinforzo appropriato per il bambino.
- ✓ Rinforzare il comportamento desiderabile. Rinforzare in modo intermittente e fornire rinforzatori sociali il più naturali possibili, per comportamenti come prestare attenzione, sedere correttamente, mantenere il contatto oculare e sorridere. Usare elogi descrittivi come “Come mi hai guardato bene”; “Sei un bambino in gamba”.
- ✓ Usare sia oggetti preferiti sia nuovi oggetti che potrebbero interessare il bambino. Possono essere usati oggetti che inducono autostimolazione se necessario.
- ✓ Sorridere quando si loda. Fornire al bambino un motivo per guardarti.



- ✓ Scegliere attività rinforzanti e oggetti per il test che siano significativi e adeguati all'età del bambino.
- ✓ Nel valutare il primo repertorio mand seguire la motivazione del bambino (OM).
- ✓ Usare materiali che siano neutri rispetto al genere o specifici per il genere del bambino..
- ✓ Usare un appropriato livello di entusiasmo. Usare un tono di voce più entusiastico per risposte corrette senza prompt, evitando di essere troppo enfatici.
- ✓ Lasciare tempo per piccole interruzioni.
- ✓ Non avere fretta di completare la valutazione. Lo scopo è di determinare quello che il bambino sa fare; non c'è limite di tempo.



- ✓ Durante le piccole interruzioni non consentire al bambino di giocare con i rinforzatori più potenti.
- ✓ Dargli un motivo per ritornare quando si è pronti a cominciare di nuovo.
- ✓ Riconoscere e rispondere alle appropriate vocalizzazioni e gesti spontanei. Ridere alle battute del bambino, sorridere, annuire ed incoraggiare il bambino a rispondere.
- ✓ Mantenere il processo interessante e associarsi con i rinforzatori somministrandoli in modo divertente e attraente. Per esempio far volare il rinforzatore verso il bambino come un aereo, portare il rinforzatore in una macchinina sul tavolo o agire come un prestigiatore e fingere di estrarre il rinforzatore dall'orecchio del bambino.



- ✓ Ogni tanto fornire rinforzatori “gratuiti” (non contingenti).
- ✓ Evitare un eccessivo uso dei suggerimenti e dei prompt durante la valutazione. Questo nasconde il vero livello operante del bambino.
- ✓ Dare al bambino 3-5 secondi di tempo per rispondere, se necessario.
- ✓ Ripetere la domanda o la presentazione del compito 2-3 volte se necessario.
- ✓ Usare procedure di prompt di crescente intensità per valutare il livello di abilità del bambino. Questo aiuta a determinare che cosa il bambino può fare indipendentemente o con prompt minimi.
- ✓ Concludere sempre il periodo o una sessione di valutazione con una risposta corretta e una nota positiva.



VALUTAZIONE TAPPE EVOLUTIVE FONDAMENTALI



Esempio di Tappa Evolutiva Fondamentale

MAND 1-M	Emette 2 mand con parole, segni o PECS, può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: cracker, libro). (E)
Obiettivo	Determinare se un bambino emette mand con prompts ecoici. Se un bambino usa il linguaggio dei segni o il PECS è capace di emettere mand con prompt imitativi o gestuali? Se le prime forme di mand sono deboli, limitate, o generalmente richiedono prompt fisico sarà necessario un assessment più accurato dell'esatto livello del bambino.
Materiale	Raccogliere oggetti o programmare azioni che funzionino da rinforzatore per il bambino.
Esempio	Un bambino dice “biscotto” quando vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt ecoico per rispondere. Se un bambino riesce a segnare fa il segno di “biscotto” quando vuole e vede un biscotto, ma ha bisogno di un prompt imitativo e magari di sentire la parola per rispondere. Se un bambino usa il PECS sceglie una figura di biscotto quando vede e vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt gestuale per rispondere. La richiesta di essere spinti sull'altalena potrebbe essere un esempio di una richiesta per una attività.
Punteggio 1	Assegnare al bambino 1 punto se emette il mand quando un adulto fornisce un prompt ecoico, come “di’ biscotto”, quando un biscotto è presente, per due oggetti o attività che desidera. Se un bambino usa il linguaggio dei segni, assegnare 1 punto se risponde quando un adulto fornisce un prompt imitativo o pronuncia il nome dell’oggetto (prompt intraverbale). Se un bambino usa il PECS, l’adulto può indicare la figura che si vuole insegnare e aiutare verbalmente il bambino a sceglierla. Non assegnare al bambino nessun punto se sono richiesti prompt fisici per fare il segno o per scegliere un’immagine o un simbolo.
Punteggio 1/2	Assegnare al bambino ½ punto se emette solo 1 mand.



Prima di iniziare

MAND 1-M	<p>Emette 2 mand con parole, segni o PECS, può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: cracker, libro). (E)</p>
Obiettivo	<p>Determinare se un bambino emette mand con prompts ecoici. Se un bambino usa il linguaggio dei segni o il PECS è capace di emettere mand con prompt imitativi o gestuali? Se le prime forme di mand sono deboli, limitate, o generalmente richiedono prompt fisico sarà necessario un assessment più accurato dell'esatto livello del bambino.</p>
Materiale	<p>Raccogliere oggetti o programmare azioni che funzionino da rinforzatore per il bambino.</p>
Esempio	<p>Un bambino dice “biscotto” quando vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt ecoico per rispondere. Se un bambino riesce a segnare fa il segno di “biscotto” quando vuole e vede un biscotto, ma ha bisogno di un prompt imitativo e magari di sentire la parola per rispondere. Se un bambino usa il PECS sceglie una figura di biscotto, ma ha bisogno di un prompt gestuale per rispondere. La richiesta di essere spinti sull'altalena potrebbe essere un esempio di mand quando un adulto è presente, per due oggetti o attività che si desidera. Si assegna 1 punto se risponde quando un adulto fa un gesto o pronuncia il nome dell'oggetto (prompt gestuale). Un simbolo può indicare la figura che si vuole insegnare e aiutare verbalmente il bambino a sceglierla. Non assegnare al bambino nessun punto se sono richiesti prompt fisici per fare il segno o per scegliere un'immagine o un simbolo.</p>
Punteggio 1	<p>Assegnare 1 punto se il bambino emette 2 mand con parole, segni o PECS. Assegnare 1 punto se il bambino emette 2 mand con parole, segni o PECS, ma ha bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: cracker, libro).</p>
Punteggio 1/2	<p>Assegnare al bambino ½ punto se emette solo 1 mand.</p>

Qual è l'obiettivo?

Qual è il materiale?



Prima di iniziare

MAND 1-M	<p>Emette 2 mand con parole, segni o PECS, può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: cracker, libro). (E)</p>
Obiettivo	<p>Determinare se un bambino emette mand con prompts ecoici. Se un bambino usa il linguaggio dei segni o il PECS è capace di emettere mand con prompts imitativi.</p> <p>Se le prime forme di mand sono deboli, limitate, o generalmente incomplete, sarà necessario un assessment più accurato dell'esatto livello del bambino.</p>
Materiale	<p>Raccogliere oggetti o programmare azioni che funzionino da mand.</p>
Esempio	<p>Un bambino dice “biscotto” quando vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt gestuale per rispondere. Se un bambino riesce a segnare fa il segno di “biscotto” quando vuole e vede un biscotto, ma ha bisogno di un prompt imitativo e magari di sentire la parola per rispondere. Se un bambino usa il PECS sceglie una figura di biscotto quando vede e vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt gestuale per rispondere.</p> <p>La richiesta di essere spinti sull'altalena potrebbe essere un esempio di una richiesta per una attività.</p>
Punteggio 1	<p>Assegnare 1 punto se il bambino emette 2 mand quando un adulto fornisce un prompt gestuale. Se un biscotto è presente, per due oggetti o attività che il bambino desidera, assegnare 1 punto se risponde quando vede un segno o sente la parola, o pronuncia il nome dell'oggetto (prompt gestuale). Se l'adulto può indicare la figura che si vuole insegnare e aiutare verbalmente il bambino a sceglierla. Non assegnare al bambino nessun punto se sono richiesti prompt fisici per fare il segno o per scegliere un'immagine o un simbolo.</p>
Punteggio 1/2	<p>Assegnare al bambino ½ punto se emette solo 1 mand.</p>

Come posso fare?

Che tipo di test faccio?

Il mand quando un adulto fornisce un prompt gestuale. Se un biscotto è presente, per due oggetti o attività che il bambino desidera, assegnare 1 punto se risponde quando vede un segno o sente la parola, o pronuncia il nome dell'oggetto (prompt gestuale). Se l'adulto può indicare la figura che si vuole insegnare e aiutare verbalmente il bambino a sceglierla. Non assegnare al bambino nessun punto se sono richiesti prompt fisici per fare il segno o per scegliere un'immagine o un simbolo.



Prima di iniziare

MAND 1-M	Emette 2 mand con parole, segni o PECS, può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: cracker, libro). (E)
Obiettivo	Determinare se un bambino emette mand con prompts ecoici. Se un bambino usa il linguaggio dei segni o il PECS è capace di emettere mand con parole. Se le prime forme di mand sono deboli, limitate, o generalmente incomplete, sarà necessario un assessment più accurato dell'esatto livello del bambino.
Materiale	Raccogliere oggetti o programmare azioni che funzionino da mand.
Esempio	Un bambino dice “biscotto” quando vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt gestuale per rispondere. Se un bambino riesce a segnare fa il segno di vede un biscotto, ma ha bisogno di un prompt imitativo e magari di sentire la parola per rispondere. Se un bambino usa il PECS sceglie una figura di biscotto quando vede e vuole un biscotto, ma ha bisogno di un prompt gestuale per rispondere. La richiesta di essere spinti sull'altalena potrebbe essere un esempio di una richiesta per una attività.
Punteggio 1	Assegnare al bambino 1 punto se emette il mand quando un adulto fornisce un prompt ecoico, come “di’ biscotto”, quando un biscotto è presente, per due oggetti o attività che desidera. Se un bambino usa il linguaggio dei segni, assegnare 1 punto se risponde quando un adulto fornisce un prompt imitativo o pronuncia il nome dell’oggetto (prompt intraverbale). Se un bambino usa il PECS, l’adulto può indicare la figura che si vuole insegnare e aiutare verbalmente il bambino a sceglierla. Non assegnare al bambino nessun punto se sono richiesti prompt fisici per fare il segno o per scegliere un’immagine o un simbolo.
Punteggio 1/2	Assegnare al bambino ½ punto se emette solo 1 mand.

Come attribuisco il punteggio?



L'attribuzione dei punteggi



- Attenzione all'obiettivo
- Se obiettivo spontaneità: attenzione ai prompt involontari
- Affidabilità

Analisi dei punteggi

MAND - Livello 1

1-M: Emette 2 mand con parole, segni o PECS; può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico (**E**)

1.	2.
----	----



2-M: Emette 4 diversi mand senza prompt (ad eccezione di "Che cosa vuoi?").

L'oggetto desiderato può essere presente. (**E**) *** VEDERE 5-M SOTTO

3-M: Generalizza 6 mand a 2 persone, 2 contesti, e 2 diversi esempi di un rinforzatore (**E**)

MAND	Contesto		Persona		Rinforzatore	
1.	a.	b.	a.	b.	a.	b.
2.	a.	b.	a.	b.	a.	b.
3.	a.	b.	a.	b.	a.	b.
4.	a.	b.	a.	b.	a.	b.
5.	a.	b.	a.	b.	a.	b.
6.	a.	b.	a.	b.	a.	b.

4-M: Emette spontaneamente (senza prompt verbali) 5 mand – l'oggetto desiderato può essere presente (**OT: 60 MIN.**)

1.	4.
2.	5.
3.	

= test formale; (O)= osservazione; (E)= entrambe; valutazione o osservazione; (OT)= osservazione a tempo

VALUTAZIONE																		
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a															
I INDIPENDENTE																		
PUNTEGGIO TOTALE:																		
bino si impegna spontaneamente nel gioco indipendente e ne è automaticamente rinforzato?																		
<input type="radio"/> 2° <input type="radio"/> 3° <input type="radio"/> 4° 11. Si impegna spontaneamente in giochi di finzione o di immaginazione in 5 occasioni (per esempio: veste la bambola, finge una festa con gli animali di peluche, fa finta di cucinare). (O)																		
<input type="radio"/> 2° <input type="radio"/> 3° <input type="radio"/> 4° 12. Ripete comportamenti di gioco grosso-motori per ottenere un effetto migliore in 2 attività (per esempio: lanciare la palla nel canestro, spingersi sull'altalena, colpire la palla con la mazza da baseball, puntare i piedi per lanciare un aereo). (O)																		
<input type="radio"/> 2° <input type="radio"/> 3° <input type="radio"/> 4° 13. Si impegna autonomamente in piccole attività creative e di manipolazione per 5 minuti (per esempio disegnare, colorare, dipingere, tagliare, incollare). (O)																		
<input type="radio"/> 2° <input type="radio"/> 3° <input type="radio"/> 4° 14. Si impegna autonomamente in attività di gioco sostenute per 10 minuti, senza prompt o rinforzatori da parte degli adulti (per esempio: gioca con la lavagna magica, gioca a travestirsi). (O)																		
<input type="radio"/> 2° <input type="radio"/> 3° <input type="radio"/> 4° 15. Disegna o scrive su un libro di memory, labirinti e tracce <table border="1" style="width: 100px;"> <tr> <td>Child's name:</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Date of birth:</td> <td colspan="4">6-05-2006</td> </tr> <tr> <td>Age at testing:</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table> Commenti/note: _____				Child's name:					Date of birth:	6-05-2006				Age at testing:	1	2	3	4
Child's name:																		
Date of birth:	6-05-2006																	
Age at testing:	1	2	3	4														



Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	\$5.0	7/6/09	CC	
2nd test:	\$27.5	4/16/10	CF	
3rd test:				
4th test:				

LEVEL 3												
Mand	Tact	Listener	VP/MTS	Play	Social	Reading	Writing	LRFFC	IV	Group	Ling.	Math
15												
14												
13												
12												
11												

LEVEL 2													
Mand	Tact	Listener	VP/MTS	Play	Social	Imitation	Echoic	LRFFC	IV	Group	Ling.		
10													
9													
8													
7													
6													

Nel manuale...

**MAND
2-M**

Emette 4 diversi mand senza prompt (ad eccezione di “Che cosa vuoi?”). L’oggetto desiderato può essere presente (per esempio: musica, molla, palla). (E)

Obiettivo

Valutare se il bambino emette mand senza avere bisogno di prompt ecoici, e se un bambino usa il linguaggio dei segni o il PECS (sceglie figure), valutare se emette richieste senza avere bisogno di prompt imitativi o gestuali.

Materiale

Raccogliere oggetti o programmare azioni che funzionino da rinforzatore per il bambino.

Esempio

Un bambino dice o fa il segno “spingi” quando è sull’altalena e vuole essere spinto, e lo fa senza un prompt ecoico o imitativo.

Punteggio 1

Assegnare al bambino 1 punto se richiede 4 diversi rinforzatori senza che l’adulto fornisca prompt ecoico, imitativo o gestuale o, se un bambino usa i segni, senza che l’adulto pronunci il nome dell’oggetto o dell’attività desiderata (prompt intraverbale). L’oggetto o l’attività desiderata può essere presente, così come il prompt verbale “Che cosa vuoi?” (o qualcosa di simile).

Punteggio 1/2

Assegnare al bambino 1/2 punto se emette 3 mand di questo tipo.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Nel protocollo...

Milestones Assessment: Livello 1 (0-18 MESI)

(T)= test formale; (O)= osservazione; (E)= entrambe: valutazione o osservazione; (OT)= osservazione a tempo

MAND

PUNTEGGIO TOTALE:

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

Il bambino usa parole, segni, immagini per richiedere oggetti o attività?

1°	2°	3°	4°

1. Emette 2 mand con parole, segni o PECS, può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: cracker, libro). (E)

1°	2°	3°	4°

2. Emette 4 diversi mand senza prompt (ad eccezione di "Che cosa vuoi?"). L'oggetto desiderato può essere presente (per esempio: musica, molla, palla). (E)

1°	2°	3°	4°

3. Generalizza 6 mand a 2 persone, 2 contesti e 2 diversi esempi di un rinforzatore (per esempio: chiede le bolle alla mamma e al papà, dentro e fuori casa, in un contenitore blu e in uno rosso). (E)

1°	2°	3°	4°

4. Emette spontaneamente (senza prompt verbali) 5 mand. L'oggetto desiderato può essere presente. (OT: 60 min)

1°	2°	3°	4°

5. Emette 10 diversi mand senza prompt (ad eccezione di "Che cosa vuoi?"). L'oggetto desiderato può essere presente (per esempio: mela, altalena, macchina, succo). (E)

Commenti/note:

.....



IESUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Figura 2-1

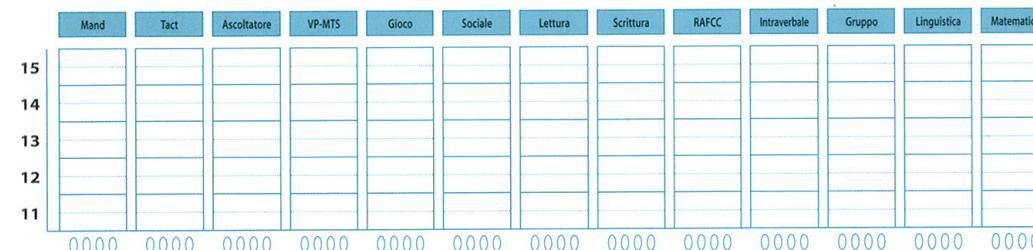
Un esempio della griglia di assegnazione dei punteggi già compilata delle Milestones

Griglia di assegnazione dei punteggi alle Milestones

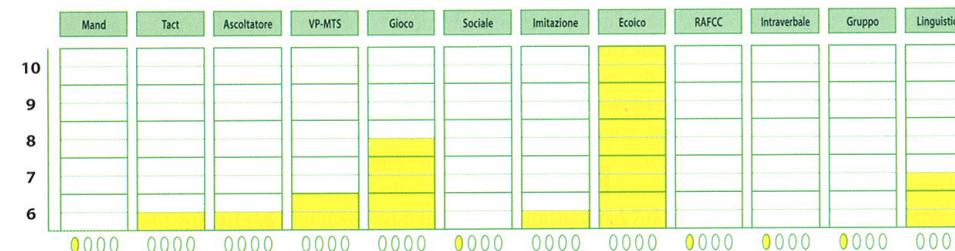
Nome del bambino:	Elisabetta				
Data di nascita:	30/06/2005				
Età al momento della valutazione:	1	3 anni	2	3	4

Chiave:	Punteggio	Data	Colore	Valutatore
1° valutazione	52	1/06/2008		MS
2° valutazione				
3° valutazione				
4° valutazione				

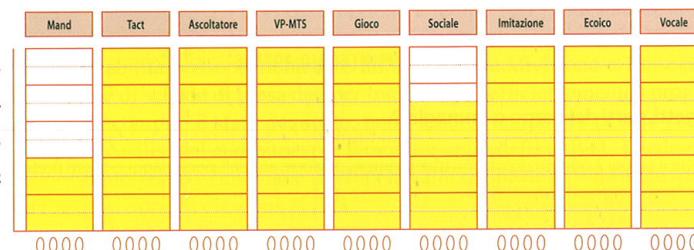
LIVELLO 3



LIVELLO 2



LIVELLO 1





Richiede 4 diversi rinforzatori senza che l'adulto fornisca prompt ecoico, imitativo o gestuale, o, se un bambino usa i segni, senza che l'adulto pronunci il nome dell'oggetto o dell'attività desiderata (prompt intraverbale). L'oggetto o l'attività desiderata può essere presente, così come il prompt verbale "Che cosa vuoi?" (o qualcosa di simile).

Assegnare al bambino 1/2 punto se emette 1 mand di questo tipo.



1. Emette 2 mand con parole, segni o PECS, può, tuttavia, avere bisogno di un prompt ecoico, imitativo o di altro tipo che non sia fisico (per esempio: *cracker, libro*). (E)

Valutata punteggio 1

VB-MAPP
Master Scoring Form

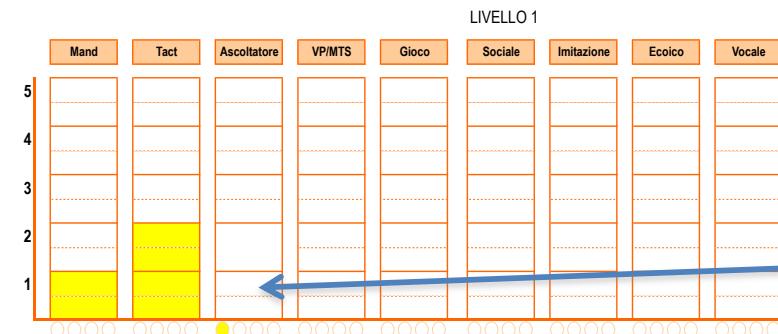
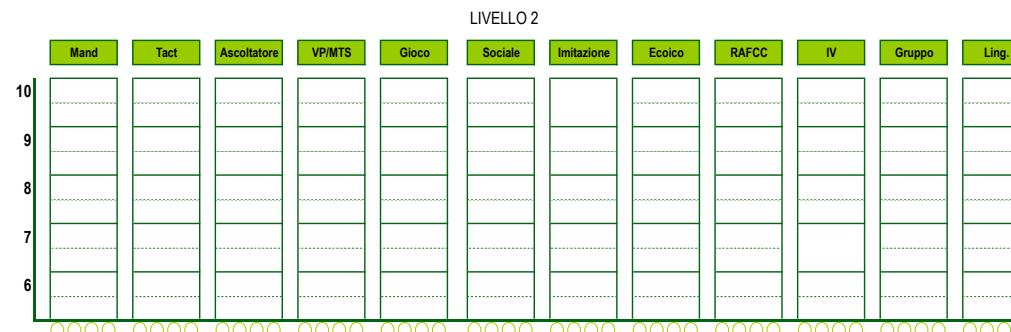
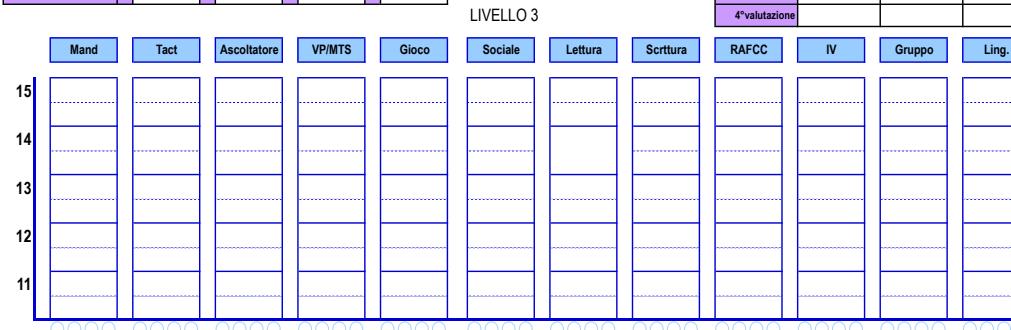
VB-MAPP Master Scoring Form											
Nome del bambino		MARCO ROSSI									
Data di nascita:		01/01/2010									
Età della valutazione		1	36 MESI	2	3	4					
LIVELLO 3											
Mand	Tact	Ascoltatore	VP/MTS	Gioco	Sociale	Lettura	Scrittura	RAFCC	IV	Gruppo	Ling.
15											
14											
13											
12											
11											
	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○
LIVELLO 2											
Mand	Tact	Ascoltatore	VP/MTS	Gioco	Sociale	Imitazione	Ecoico	RAFCC	IV	Gruppo	Ling.
10											
9											
8											
7											
6											
	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○
LIVELLO 1											
Mand	Tact	Ascoltatore	VP/MTS	Gioco	Sociale	Imitazione	Ecoico	Vocale	IV	Gruppo	Ling.
5											
4											
3											
2											
1	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○
Chiave	Punteggio	Data	Colore								
1° valutazione	1	1/1/13	Yellow								
2° valutazione											
3° valutazione											
4° valutazione											



VB-MAPP
Master Scoring Form

Nome del bambino	MARCO ROSSI
Data di nascita:	01/01/2010
Eta' della valutazione	1 36 MESI 2 3 4

Chiave	Punteggio	Data	Colore
1° valutazione	3	1/1/13	Yellow
2° valutazione			
3° valutazione			
4° valutazione			



1. Emette il tact di 2 oggetti rinforzanti (per esempio: persone, animali, personaggi o oggetti preferiti)

Valutata punteggio 0



VB-MAPP
Master Scoring Form

Nome del bambino:				
Data di nascita:				
Età della valutazione:	1	2	3	4

Chiave	Score	Date	Color
1° valutazione			
2° valutazione			
3° valutazione			
4° valutazione			

LIVELLO 3

	Mand	Tact	Ascoltatore	VP/MTS	Gioco	Sociale	Lettura	Scrittura	RAFCC	IV	Gruppo	Ling.
15												
14												
13												
12												
11												

LIVELLO 2

	Mand	Tact	Ascoltatore	VP/MTS	Gioco	Sociale	Imitazione	Ecoico	RAFCC	IV	Gruppo	Ling.
10												
9												
8												
7												
6												

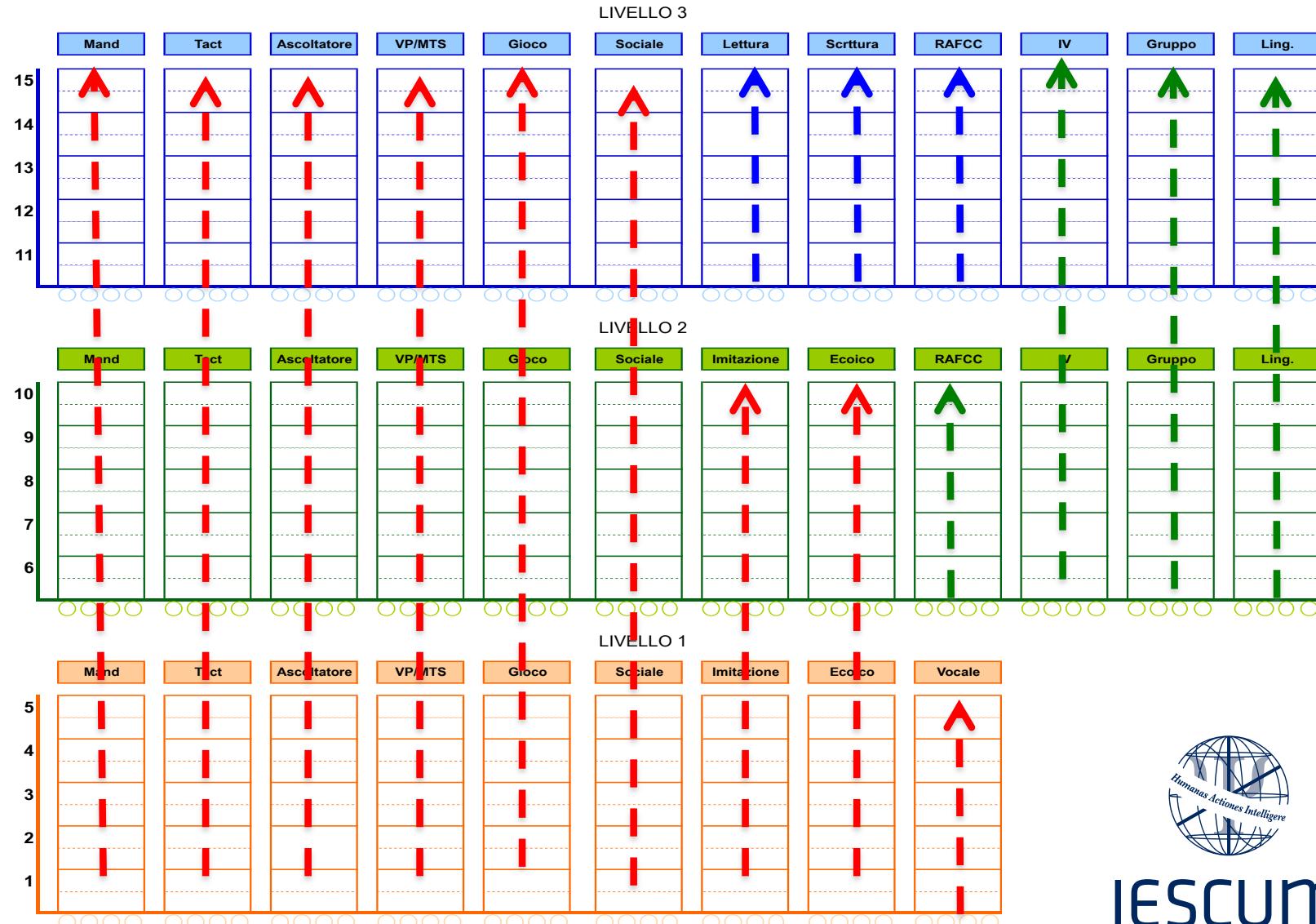
LIVELLO 1

	Mand	Tact	Ascoltatore	VP/MTS	Gioco	Sociale	Imitazione	Ecoico	Vocale
5									
4									
3									
2									
1									

VB-MAPP
Master Scoring Form

Nome del bambino:				
Data di nascita:				
Età della valutazione:	1	2	3	4

Chiave	Score	Date	Color
1° valutazione			
2° valutazione			
3° valutazione			
4° valutazione			

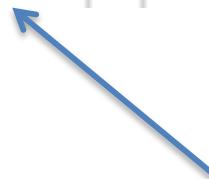


IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

	Punteggio	Data	Colore	Esaminatore
1° valutazione				
2° valutazione				
3° valutazione				
4° valutazione				

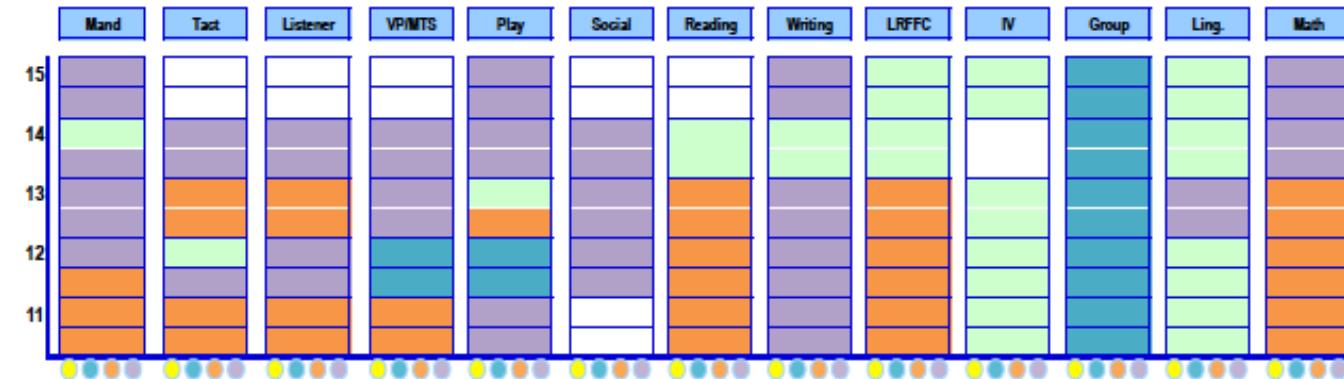


4 somministrazioni

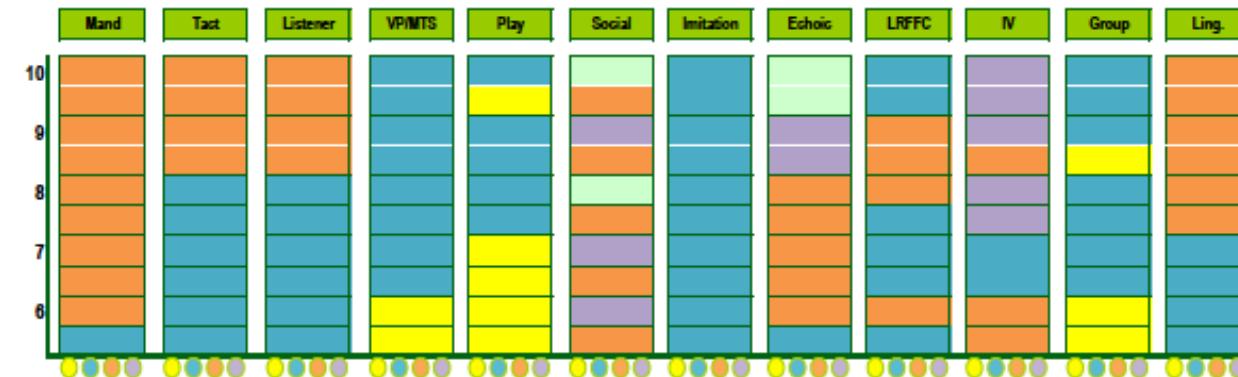
Child's name:	
Date of birth:	02/10/13
Age at testing:	1 3 anni 2 4anni2mesi 3 4anni8mesi 4 5anni5mesi

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	24,5	15-17/11/16	Yellow	DE BARTOLO
2nd test:	60,5	21/12/17	Cyan	DE BARTOLO
3rd test:	100,5	13/06/18	Orange	DE BARTOLO
4th test:	126	feb-19	Purple	DE BARTOLO

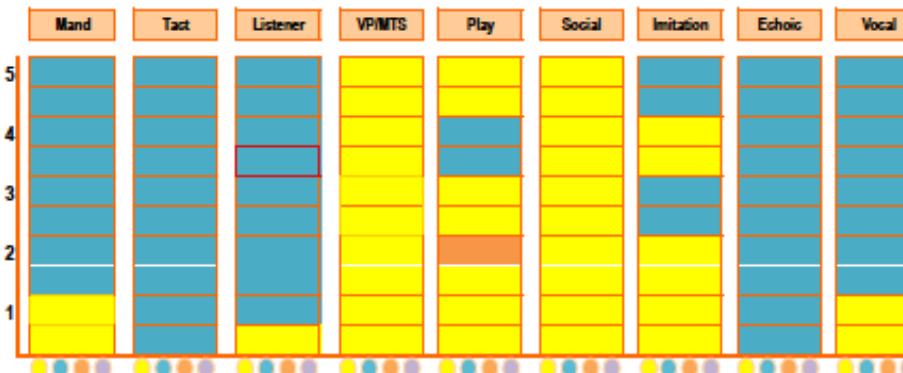
LEVEL 3



LEVEL 2



LEVEL 1



Assessment delle tappe evolutive fondamentali

LIVELLO	ETA'	OBIETTIVO
LIVELLO 1	0-18 mesi	Il mand prevede vocale, segni, PECS
LIVELLO 2	18-30 mesi	Si aggiungono 4 aree: 1.RAFCC 2.Intraverbali 3.Routine di classe e abilità di gruppo 4.Struttura linguistica 5.Non c'è più comportamento vocale spontaneo
LIVELLO 3	30-48 mesi	Si aggiunge 1.Lettura 2.Scrittura 3.Matematica

- Se il bambino ottiene punteggio 1-> proseguire con la tappa evolutiva successiva
- Se il bambino ottiene per 3 volte punteggio 0 nella stessa tappa evolutiva fermarsi con quella tappa e proseguire con le altre.



MAND



Mand

A: OM

B: richiesta di ciò che desidera

C: consegna di ciò che è stato richiesto



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Mand e VB MAPP

Obiettivo: determinare se il bambino usa parole, segni gesti per comunicare ciò che desidera

Durante la valutazione: attenzione

- Alla motivazione
- Alle variabili che controllano il mand in quel momento
- Presenza di prompt



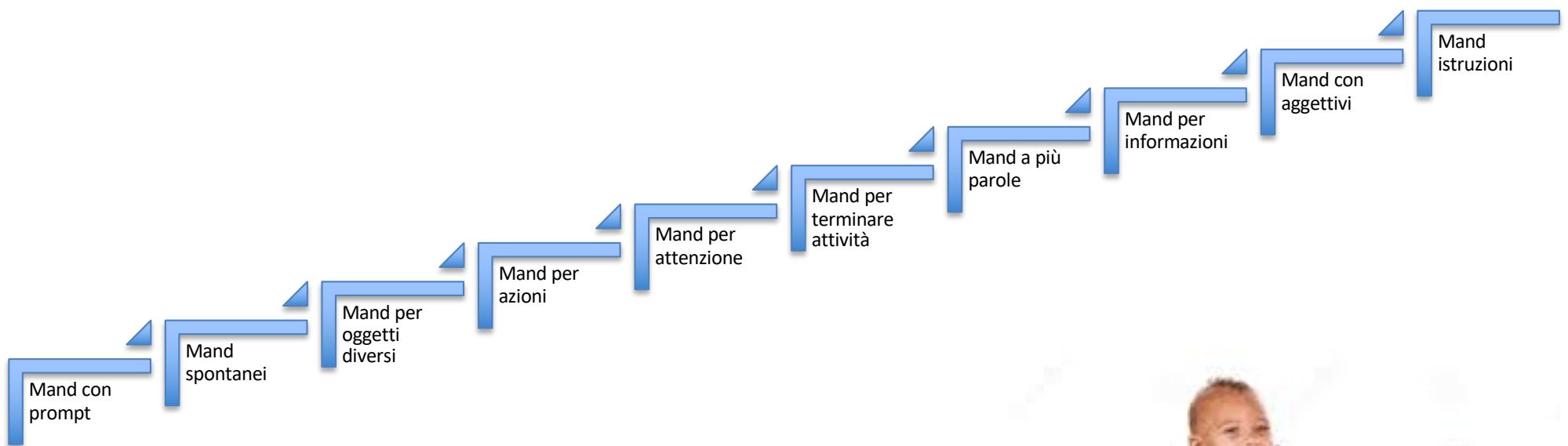
Materiali

- Giochi
- Attività gradite
- Rinforzatori
- Nel terzo livello giochi di diversi colori, forme, dimensioni

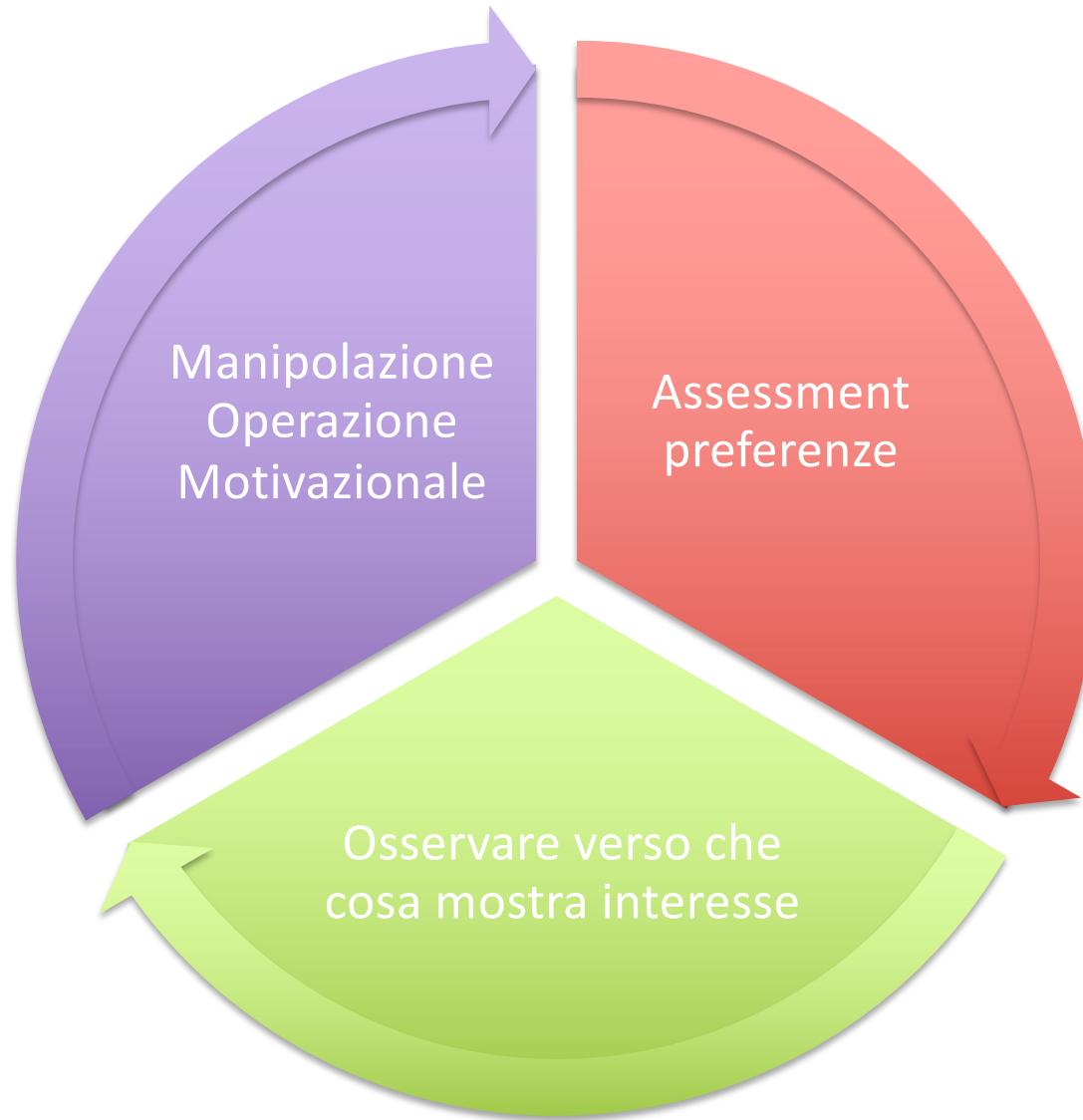


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Progressione del mand



Come valutare il MAND

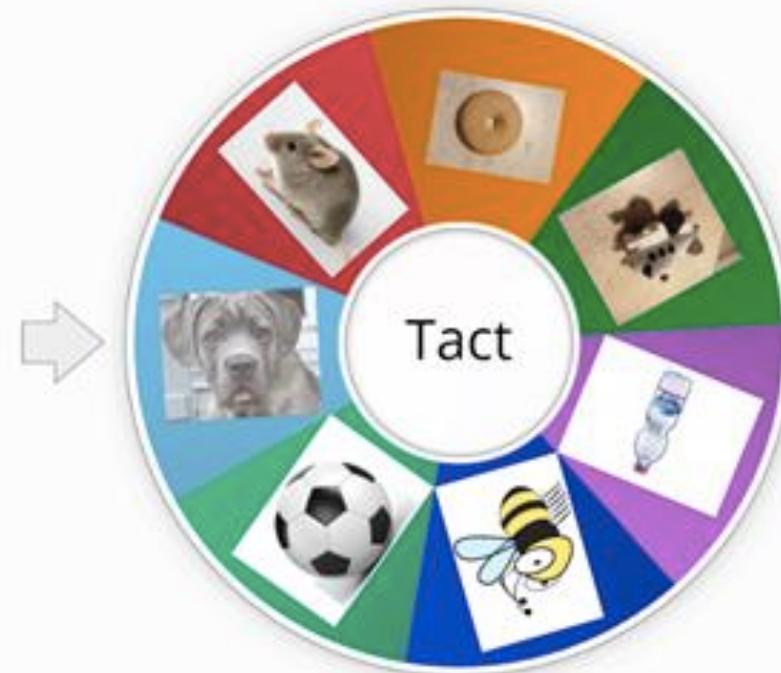


Come manipolare le operazioni motivazionali

- Organizzare il materiale in modo che sia tutto in vista ma non a portata,
- Consegnare solo piccole porzioni di cibo o solo alcune parti del gioco,
- Variare gli esemplari di gioco proposti,
- Togliere dall'ambiente oggetti che il bambino si aspetta di trovare in una specifica posizione,
- Chiudere la porta o una scatola in modo che il bambino non riesca ad aprirla e debba, quindi, chiedere “apri” all'adulto,
- Iniziare un'attività gradevole come il girotondo o saltare o fare il cavalluccio e poi fermarsi in modo che il bambino ci chieda di continuare,
- Trattenere materiali indispensabili per finire un compito ad esempio dobbiamo colorare e incollare dei disegni ma mancano la colla o i pastelli,
- Interrompere una catena di azioni, fare qualcosa di inaspettato,
- Consegnare il gioco che non riesce a far funzionare senza l'aiuto dell'adulto.



TACT



Tact e VB MAPP

Obiettivo: valutare il repertorio tact posseduto dal bambino

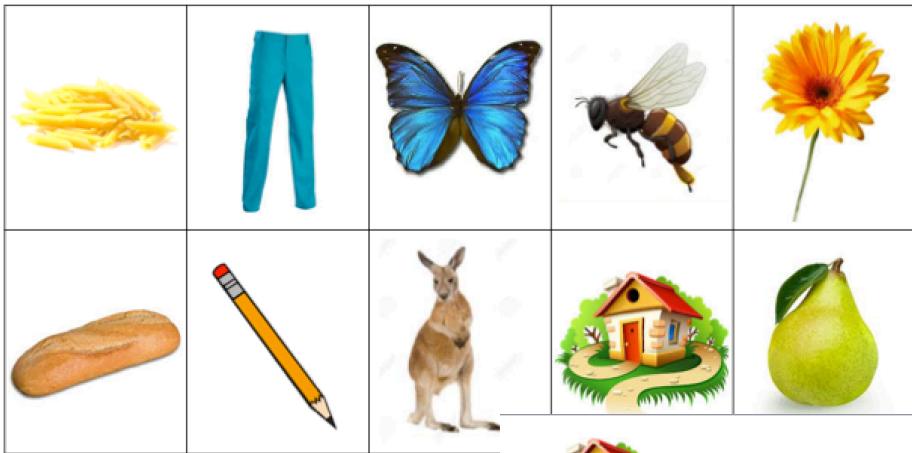
Durante la valutazione: attenzione

- Allo stimulus control

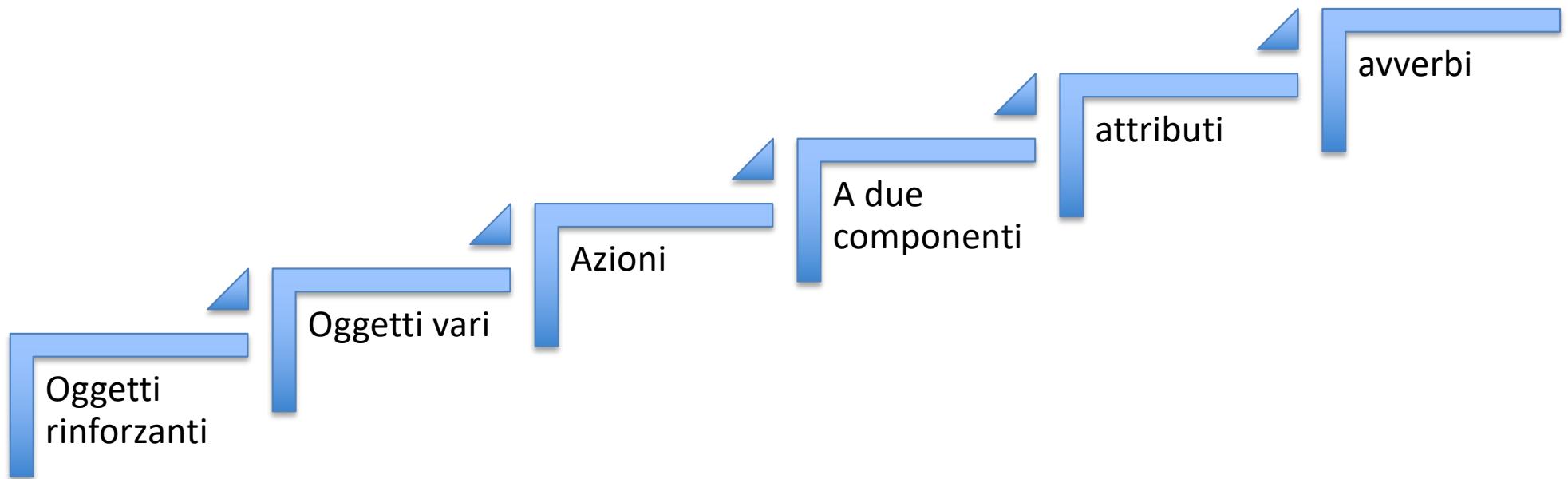
Materiali

- Livello 1
 - Oggetti rinforzanti e oggetti comuni
- Livello 2 e 3
 - Oggetti comuni,
 - Immagini di oggetti e azioni
 - Immagini attributi avverbi preposizioni
 - Immagini con scenari più complessi
 - Libri con immagini





Dal più semplice al più complesso



(Sundberg, 2008)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Suggerimenti per la valutazione

- Vd Kit
- Tact azioni
- Tact descrizione immagini
- Tact attributi

- Per valutare il repertorio tact da 10M si possono utilizzare libri per bambini per immagini



RISPOSTE DELL'ASCOLTATORE RA (LISTENER)



- Attenzione comportamento dell'ascoltatore e non linguaggio ricettivo!

A	B	C
«dammi la palla»	Il bambino consegna la palla	BRAVO! GRAZIE...

Comportamento dell'ascoltatore

- Fa riferimento alla capacità di rispondere alle richieste formulate da un'altra persona
- Nei bambini a sviluppo neurotipico si sviluppa prima dell'anno di età
- I bambini con autismo spesso hanno un ritardo o un deficit in questa abilità
- Può essere presente indipendentemente dalle risposte del parlante.



- La discriminazione rappresenta una delle prime abilità insegnate in EIBI
- Consiste in
 - Stimolo uditivo
- Emissione della risposta
 - Consegna del rinforzatore
- Situazione tipica:
- Terapista
 - Presenta set di stimoli
 - Presenta stimolo uditivo
 - Dà prompt se necessario
 - Rinforza in modo differenziale le risposte
(Grow, Carr & Kisamore, 2011)



Comportamento dell'ascoltatore



(Sundberg e Partington, 2008)



Il bambino presta attenzione e risponde alla voce degli altri?

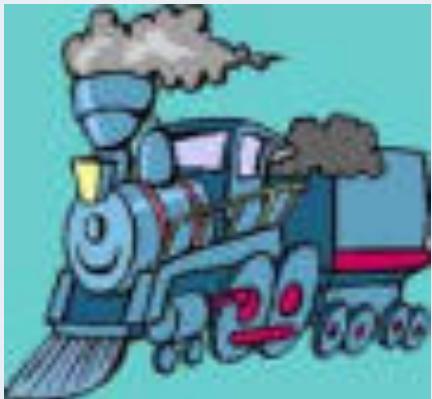
1	2	3	4	1. Presta attenzione alla voce di chi sta parlando orientandosi verso di lui per 5 volte (E)
1	2	3	4	2. Risponde quando sente il proprio nome 5 volte (per esempio: Guarda chi lo chiama) (T)
1	2	3	4	3. Guarda, tocca, o indica correttamente il familiare, l'animale, o altri rinforzatori quando presentati in un insieme di 2, per 5 diversi rinforzatori. (per esempio: <i>Dov'è la Pimpa? Dov'è la mamma?</i>). (E)
1	2	3	4	4. Esegue 4 diverse azioni motorie su richiesta senza prompt visivo (per esempio: <i>Puoi saltare? Fammi vedere come batti le mani</i>) (T)
1	2	3	4	5. Sceglie l'oggetto corretto in un insieme di 4 stimoli, per 20 diversi oggetti o figure (per esempio: <i>Fammi vedere il gatto, Tocca la scarpa</i>) (T)

Commenti/note:



Esempio LR in set di 6





Suggerimenti per la somministrazione

- VD suggerimenti somministrazione
- Per libro



RA: sceglie oggetti in base a forma



Mettere in atto azioni a più step

- Abilità fondamentale
- Soprattutto in contesti di gruppo
- Importante multiple exemplar training

(Sundberg, 2008)

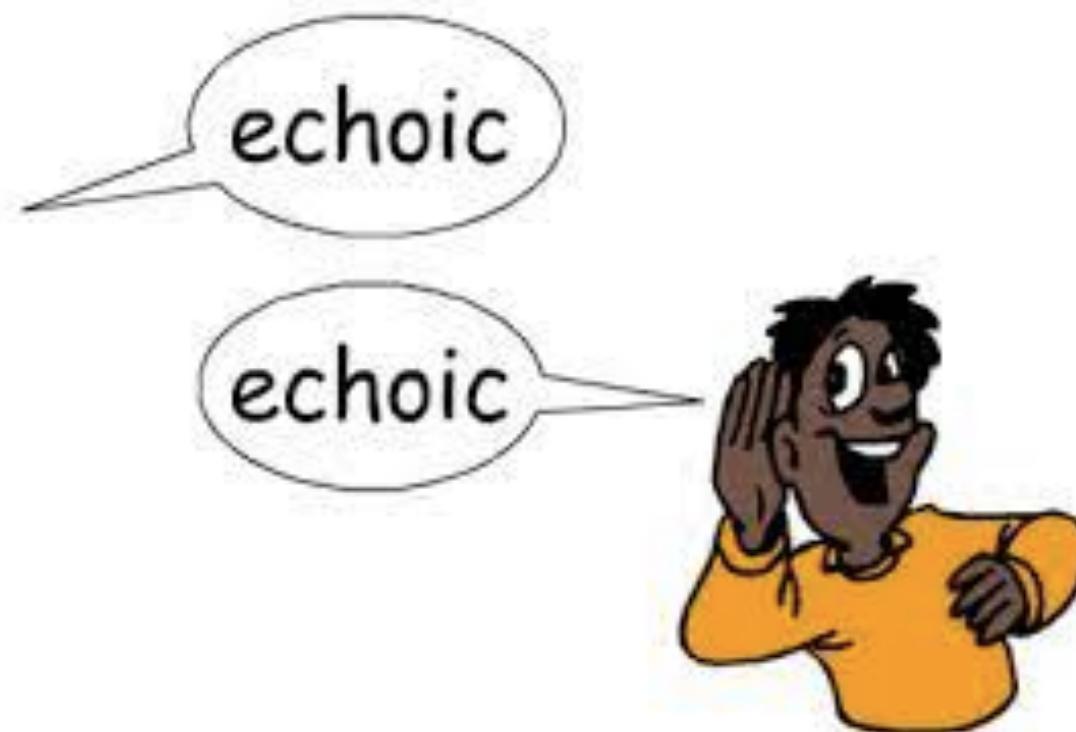


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION



VIDEO VALUTAZIONE OPERANTI IN NET

ECOICO



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

L'ecoico è controllato da un SD verbale che combacia (ha una corrispondenza puntuale) con la risposta. Il comportamento ecoico produce rinforzi condizionati generalizzati quali la lode e l'attenzione (Skinner, 1957 p. 56).

A	B	C
«cane»	«cane»	BRAVISSIMO!!



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

VPAE Valutazione delle prime abilità ecoiche

Questa valutazione consente di avere un campione del repertorio ecoico attraverso la produzione di fonemi, combinazione di sillabe (parole e frasi), e i modelli di intonazione che solitamente vengono acquisiti fra il momento della nascita e i 30 mesi (la Valutazione delle Prime Abilità Ecoiche è contenuta nel protocollo del VB-MAPP). In quanto sub test ecoico del VB-MAPP il VPAE valuta le abilità ecoiche al livello 1 (0-18 mesi), e livello 2 (18-30 mesi). Non è previsto un sub test ecoico per il livello 3.



Sviluppo linguistico neurotipico

- Vocali e dittonghi sono acquisiti per primi
- Le abilità ecoiche emergono intorno agli 11 mesi
- La prosodia, l'intonazione, il tono e la durata si evidenziano dai 6 mesi e sono presenti a 23 mesi (anche se l'accuratezza è inconsistente)
- Le consonanti appaiono inizialmente all'inizio delle sillabe (intorno ai 18 mesi)
- Di solito le prime consonanti sono p, b, m, n, , seguite da c, g, t, d, f
- Le sillabe e le bisillabe e le frasi con 1 o 2 parole iniziano ad apparire tra i 6 e i 18 mesi; le bisillabe sono spesso duplicate (“mamma”, “papà”)
- Le bisillabe, le trisillabe e le frasi con tre parole sono acquisite tra i 18 e i 30 mesi



VPAE

- Valuta 100 suoni, parole
- Bilanciati e divisi per età
- Rispetta progressione apprendimento dei suoni nello sviluppo neurotipico

Linee guida per la somministrazione

- Fare scegliere il rinforzatore
- Assicurarsi la collaborazione
- Sedersi di fronte al bambino
- Rinforzare ogni prova
- Si possono fare pause tra un item e l'altro
- Chiedere al bambino “Dì/ripeti”
- Non dare l'SD se il bambino lo ripete
- Fare ripetere per un massimo di 3 volte
dando il punteggio alla risposta migliore



Valutazione delle Prime Abilità Ecoiche (VPAE)

Criteri di attribuzione del punteggio 1-3:

Per ogni prova, attribuire il punteggio alla risposta migliore per un massimo di 3 prove.

X = suoni corretti e corretto numero di sillabe (1 punto)

I = risposte riconoscibili ma consonanti sbagliate o non pronunciate o sillabe in più (1/2 punto)

Bianco = non risposta, vocali sbagliate o sillabe non pronunciate (0 punti)

TOTALE PUNTEGGIO GREZZO: <i>(Gruppi 1-5)</i>	VALUTAZIONE			
	1°	2°	3°	4°

- Assegnare **1 punto** per ogni risposta in cui tutti i suoni sono corretti
- Assegnare **½ punto** se la risposta in ecoico è riconoscibile ma identifica:
 - “consonanti incorrecte” (“lana” per “rana”)
 - Consonanti mancanti (“ane” per “cane”)
 - Extra sillabe (“mumumu” per “mu”)
- Assegnare 0 punti per
 - Non risposte
 - O se la risposta in ecoico identifica:
 - Vocali incorrecte (“o” per “a”)
 - Sillabe cancellate (“ma” per “mamma”)



Gruppo 1: sillabe semplici e duplicate

Obiettivi: vocali, dittonghi, consonanti p, b, m, n,

<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> Bau bau	<input type="checkbox"/> Uno	<input type="checkbox"/> Mu	<input type="checkbox"/> Ui
<input type="checkbox"/> Uau	<input type="checkbox"/> Pu	<input type="checkbox"/> Mio	<input type="checkbox"/> Pa	<input type="checkbox"/> Poi
<input type="checkbox"/> Bi	<input type="checkbox"/> Mamma	<input type="checkbox"/> Bo	<input type="checkbox"/> Me	<input type="checkbox"/> Ue ue
<input type="checkbox"/> Ni	<input type="checkbox"/> Papà	<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Po	<input type="checkbox"/> Pio
<input type="checkbox"/> U	<input type="checkbox"/> Mi	<input type="checkbox"/> Oi	<input type="checkbox"/> Tu	<input type="checkbox"/> Ba



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Gruppo 2: combinazione di due sillabe

Obiettivi: aggiungere le consonanti c, g, t, d, f, nt, ng

<input type="checkbox"/> Cane	<input type="checkbox"/> Mele	<input type="checkbox"/> Mucca	<input type="checkbox"/> Gira	<input type="checkbox"/> Nuota
<input type="checkbox"/> Guanti	<input type="checkbox"/> Leone	<input type="checkbox"/> Tetto	<input type="checkbox"/> Libro	<input type="checkbox"/> Vuota
<input type="checkbox"/> Spiaggia	<input type="checkbox"/> Camion	<input type="checkbox"/> Foca	<input type="checkbox"/> Quadro	<input type="checkbox"/> Bacia
<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Canta	<input type="checkbox"/> Piena	<input type="checkbox"/> Alto	<input type="checkbox"/> Cade
<input type="checkbox"/> Dorme	<input type="checkbox"/> Scrive	<input type="checkbox"/> Gioca	<input type="checkbox"/> Beve	<input type="checkbox"/> Mangia
<input type="checkbox"/> Apre	<input type="checkbox"/> Spinge	<input type="checkbox"/> Lava	<input type="checkbox"/> Balla	<input type="checkbox"/> Guida



Gruppo 3: combinazione di tre sillabe

<input type="checkbox"/>	Stivali	<input type="checkbox"/>	Cucchiaio	<input type="checkbox"/>	Terrazza	<input type="checkbox"/>	Occhiali	<input type="checkbox"/>	Martello
<input type="checkbox"/>	Nuvola	<input type="checkbox"/>	Divano	<input type="checkbox"/>	Cappello	<input type="checkbox"/>	Bambola	<input type="checkbox"/>	Scatola
<input type="checkbox"/>	Pinguino	<input type="checkbox"/>	Bicchiere	<input type="checkbox"/>	Bandiera	<input type="checkbox"/>	Forchetta	<input type="checkbox"/>	Ombrello
<input type="checkbox"/>	Tavolo	<input type="checkbox"/>	Calzini	<input type="checkbox"/>	Pettine	<input type="checkbox"/>	Gallina	<input type="checkbox"/>	Sacchetto
<input type="checkbox"/>	Ballano	<input type="checkbox"/>	Pulita	<input type="checkbox"/>	Pesante	<input type="checkbox"/>	Saluta	<input type="checkbox"/>	Dondola
<input type="checkbox"/>	Montagna	<input type="checkbox"/>	Piccolo	<input type="checkbox"/>	Lontano	<input type="checkbox"/>	Cammina	<input type="checkbox"/>	Vicino



Gruppo 4: prosodia: Frasi

X = suoni corretti e corretto numero di sillabe (1 punto)

I = risposte riconoscibili ma consonanti sbagliate o non pronunciate o sillabe in più (1/2 punto)

Bianco = non risposta, vocali sbagliate o sillabe non pronunciate (0 punti)

Pronti *VIA*

Un due tre
STELLA

PRENDI
Questo

Din *DON*

Pio *PIO*

CuCUUU

MIA
mamma

Mia
MAmma

PRONTI
via

arriVOOO



Gruppo 5: prosodia: Frasi

X = suoni corretti e corretto numero di sillabe (1 punto)

Bianco = non risposta, vocali sbagliate o sillabe non pronunciate (0 punti)

Intonazione

Variazione dell'intonazione in ecoico in una-due strofe di una canzone familiare

Continuo gorgheggiare in ecoico (camion dei pompieri OO-oo-OO-oo-OO)

Volume

Sussurro in ecoico

Voce bassa/alta in ecoico (ciao versus **CIAO**)

Durata

Sostenere Ahhh per 3 secondi in ecoico



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Tocca a voi? Quanti punti dareste? Quale Tappa Evolutiva ha acquisito?

Item target	Ripetizione 1	Ripetizione 2	Ripetizione 3	Punteggio?
Cane	ane	cae	cane	
Guanti	Guanti			
Spiaggia	siaggia	spiaggia		
Barca	darca	darca	darca	
Dorme	dolme	dolme	dorme	
Apre	ape	ape	apre	
Mele	mala	mala	mala	
Leone	leone			



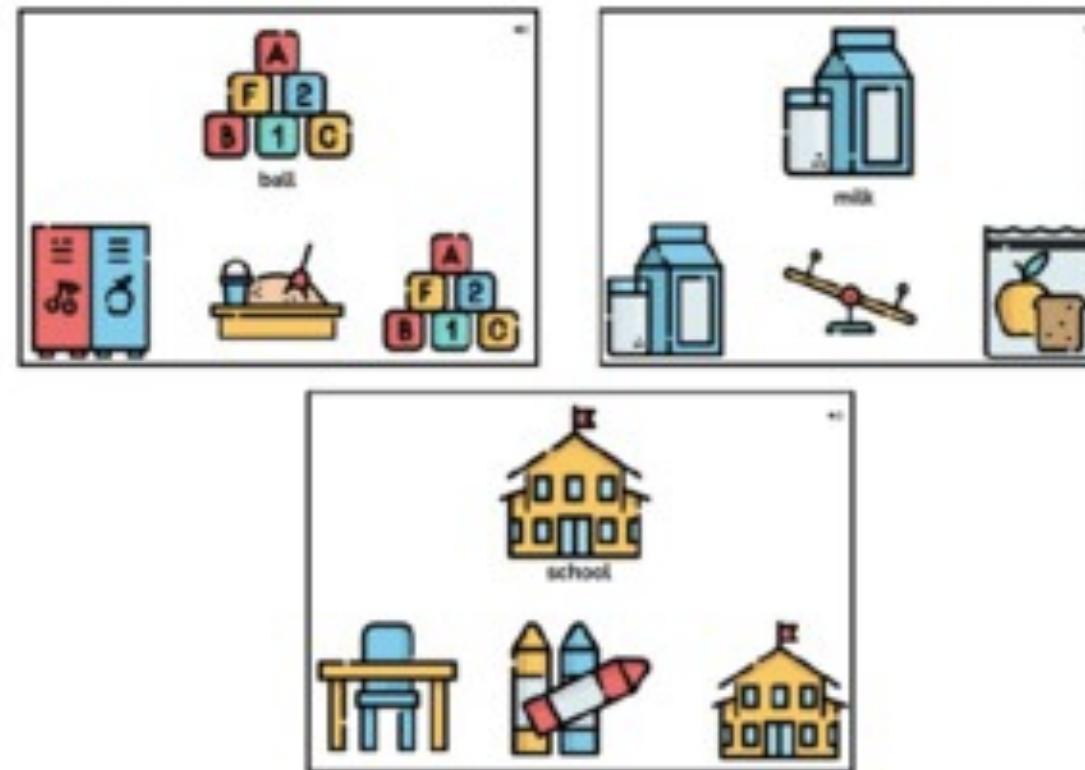
Esempio

Item target	Ripetizione 1	Ripetizione 2	Ripetizione 3	Punteggio?
Cane	ane	cae	cane	1
Guanti	Guanti			1
Spiaggia	siaggia	spiaggia		1
Barca	darca	darca	darca	0,5
Dorme	dolme	dolme	dorme	1
Apre	ape	ape	apre	1
Mele	mala	mala	mala	0
Leone	leone			1

Video test ecoico registerate i punteggi



VP-MTS

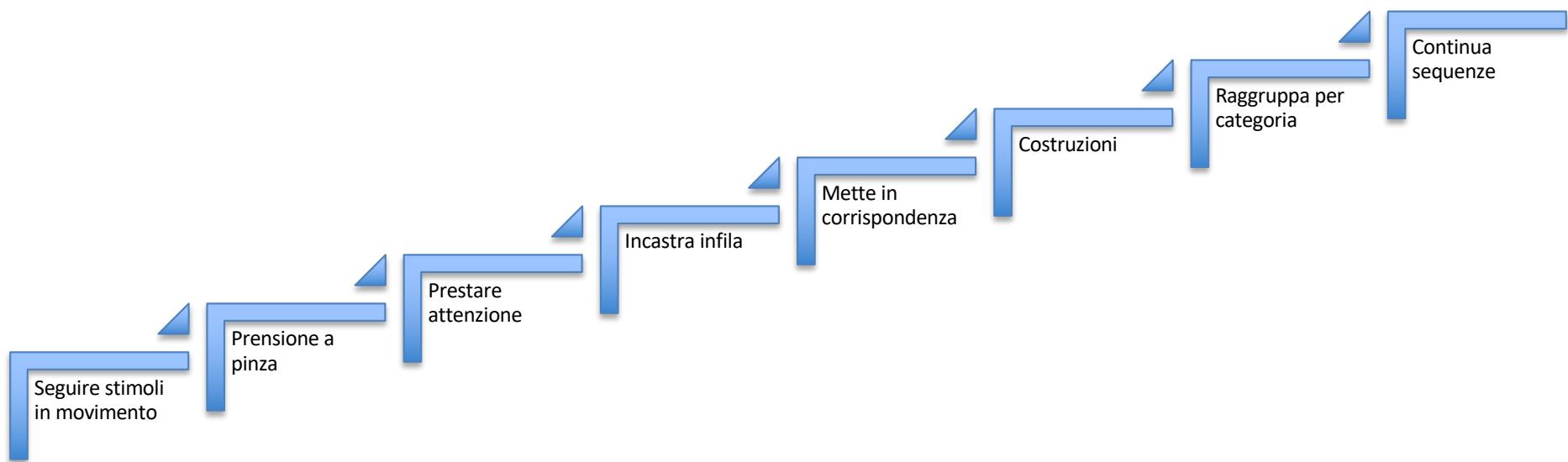


Abilità visuo percettive e corrispondenza con uno stimolo campione (MTS)

Lo scopo di questa parte della valutazione è di verificare la forza delle abilità visuo-percettive del bambino, a seconda dei modi in cui si correlano con una varietà di compiti, in particolare compiti di corrispondenza con uno stimolo campione.



Abilità visuo-percettive e corrispondenza con uno stimolo campione



(Sundberg, 2008)



KIT VB MAPP

materiali



Kit vb mapp

- Vd immagini
- Attenzione al set di stimoli: devono esserci distrattori simili
- Vd MTS 2D-3D



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

IMITAZIONE



Imitazione motoria

- Obiettivo: il bambino è capace di imitare un'azione quando viene richiesto
- I risultati ci danno informazioni rispetto allo strumento di CAA più appropriato

Imitazione motoria

- L'abilità di un bambino nell'imitare le azioni motorie di altri gioca anch'essa un ruolo importante nell'acquisizione di altri comportamenti come le abilità di autoaccudimento, l'attenzione e le capacità ecoiche. Inoltre, l'imitazione aiuta nello sviluppo di comportamenti di gioco e sociali e di altri tipi di attività di gruppo (Piccole attività creative e di manipolazione, musica)



Imitazione motoria

- Un forte repertorio imitativo permette ad un insegnante di usare immediatamente il linguaggio dei segni per insegnare forme più avanzate di linguaggio (mand, tact e intraverbali)

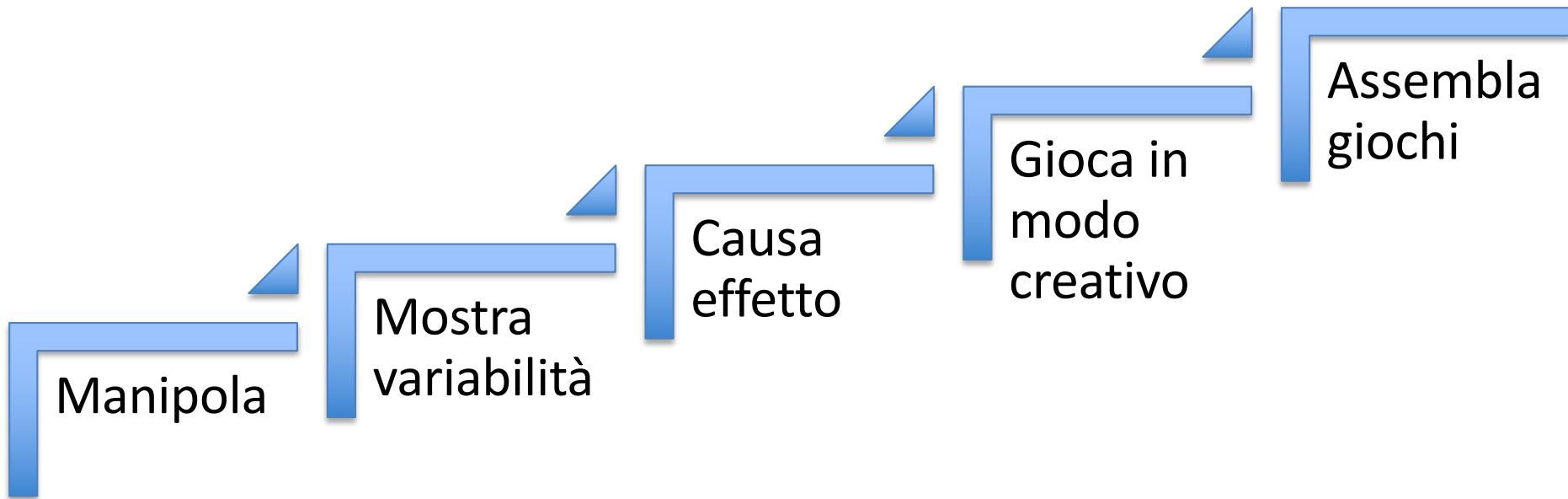
Video imitazione a più step



GIOCO INDIPENDENTE



Abilità di gioco



(Sundberg, 2008)

Gioco

- Indipendente

Il gioco indipendente implica il coinvolgimento spontaneo in un comportamento che è automaticamente rinforzante (Vaughan & Michael, 1982).

Il gioco indipendente modella molte abilità importanti (per esempio coordinazione oculo-maniale, produzione di un'azione causa-effetto, discriminazioni visive) e consente al bambino di avere tempo libero produttivo

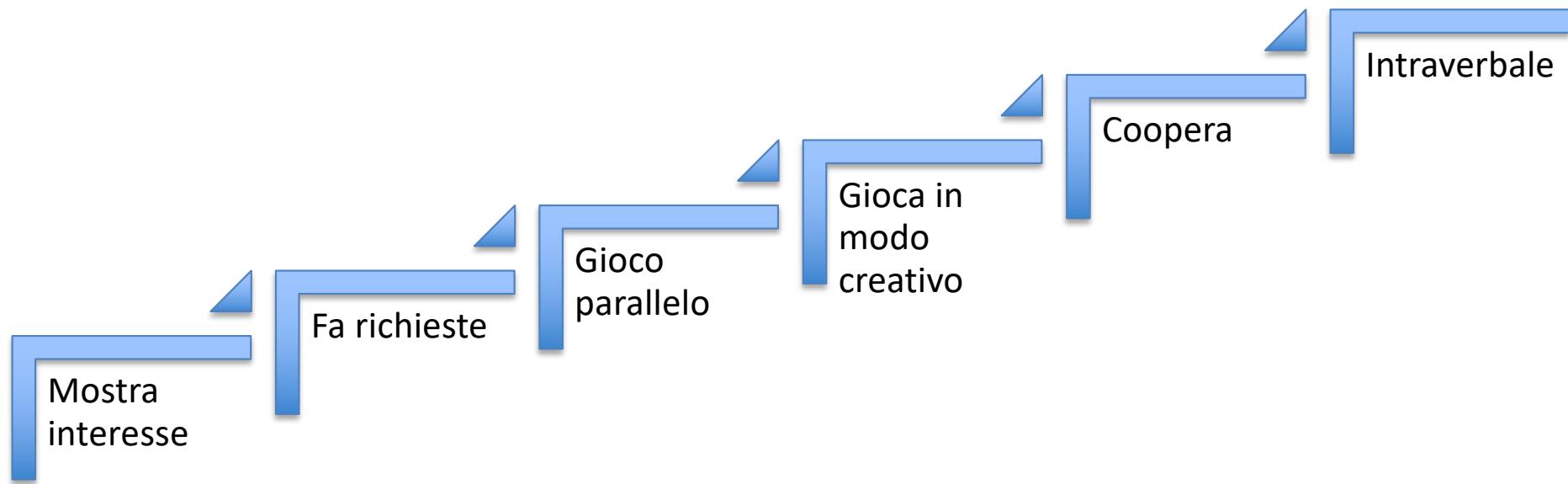
- Sociale
- Gran parte del comportamento sociale implica il linguaggio, come i mand per richiedere informazioni ad altri, la denominazione di stimoli presenti nell'ambiente, le risposte intraverbali alle domande di un coetaneo e l'ascolto dei discorsi di un coetaneo. Per esempio, un bambino può domandare "che cosa stai disegnando?"; il secondo bambino risponde "un' astronave". "Vuoi disegnarne una anche tu?" domanda il primo bambino (un mand); il secondo bambino dice "non ho carta



SOCIALE



Comportamento e gioco Sociale



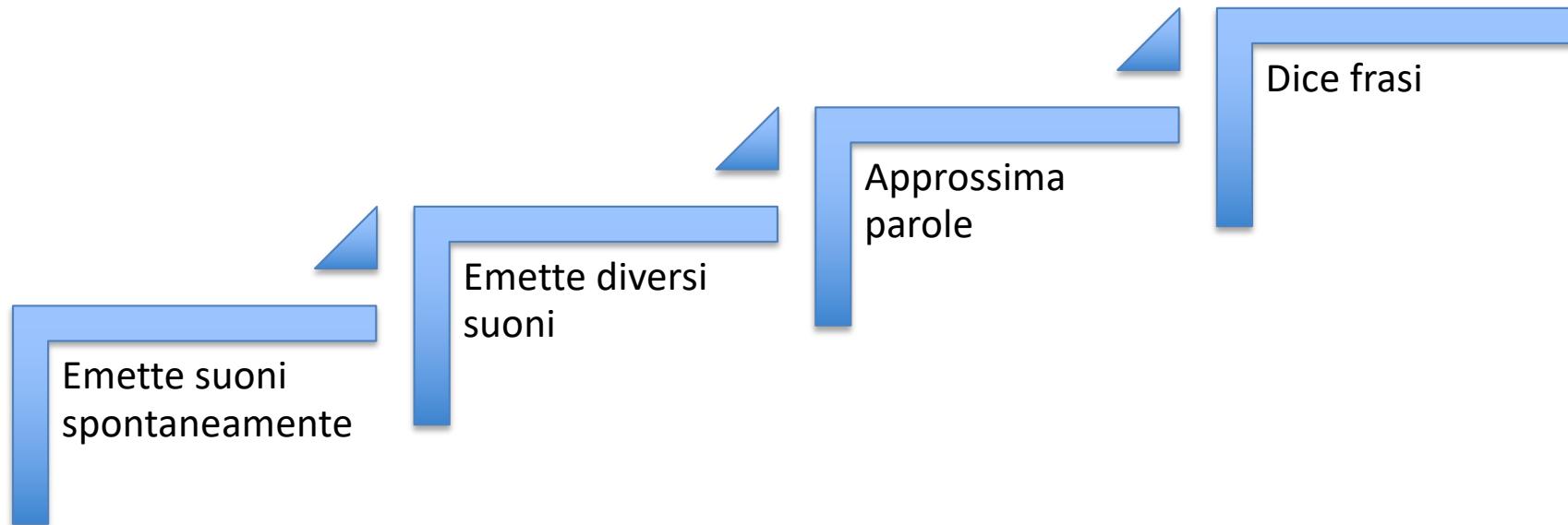
(Sundberg, 2008)



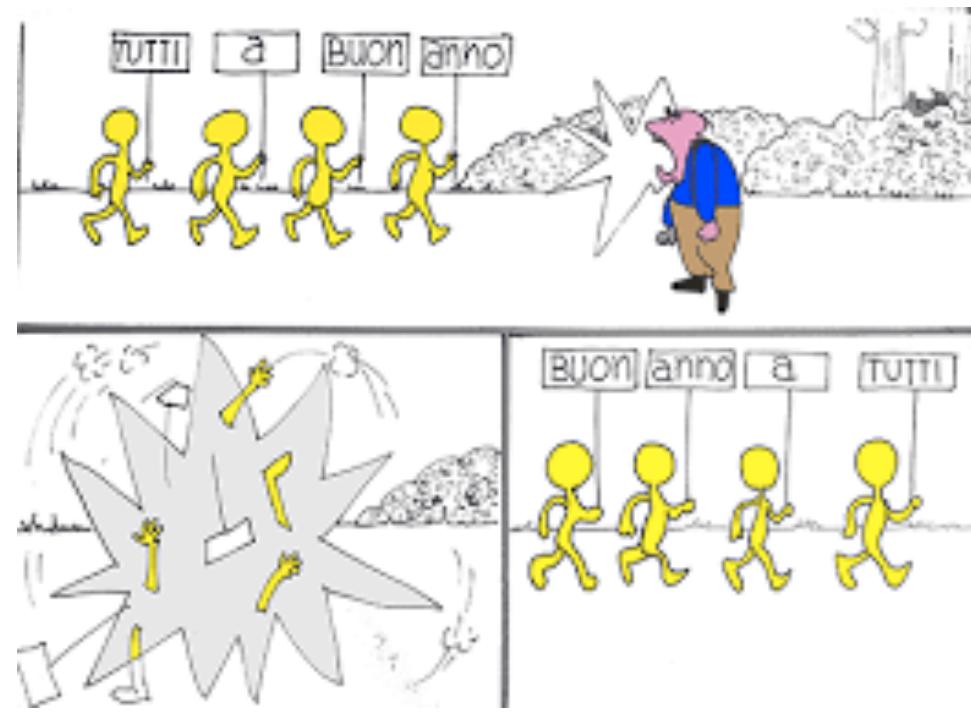
COMPORTAMENTO VOCALE



Comportamento vocale spontaneo



STRUTTURA LINGUISTICA



Dal livello 2

L'articolazione del bambino è diventata chiara? Il suo repertorio da parlante e da ascoltatore sta aumentando e sta iniziando a pronunciare frasi di 2 o 3 parole?

1 2 3 4

6. L'articolazione del bambino di 10 tact può essere compresa dai familiari adulti che non possono vedere l'oggetto denominato (T)

1 2 3 4

7. Possiede un vocabolario da ascoltatore composto da un totale di 100 parole (per esempio: *Tocca il naso. Salta. Trova le chiavi.*) (T)

1 2 3 4

8. Emette 10 diverse affermazioni al giorno composte da 2 parole di ogni tipo eccetto l'ecoico (per esempio: mand, tact) (O)

1 2 3 4

9. Utilizza una prosodia funzionale (per esempio ritmo, accento, intonazione) in 5 occasioni in un giorno (per esempio: mette enfasi o accento su certe parole così come “Questo è MIO!”) (O)

1 2 3 4

10. Possiede un vocabolario totale da parlante di 300 parole (tutti gli operanti verbali tranne l'ecoico) (E)

Commenti/note:

Il bambino emette una sintassi e una struttura linguistica più complessa dimostrata da un corretto uso grammaticale dei plurali, possessivi, tempi passati, e modificatori di nomi e verbi?

1	2	3	4	11. Coniuga 10 sostantivi al plurale (per esempio <i>cane cani</i>) per 10 sostantivi (E)
1	2	3	4	12. Emette correttamente inflessioni dei verbi coniugando 10 verbi al passato prossimo (per esempio <i>ha giocato</i>) e 10 verbi al futuro (per esempio <i>giocherà</i>) (E)
1	2	3	4	13. Dice 10 differenti frasi, che contengono almeno 3 parole, con 2 modificatori del sostantivo (per esempio aggettivi, preposizioni e pronomi) (per esempio <i>È il mio pupazzo. Io voglio un gelato al cioccolato</i>) (E)
1	2	3	4	14. Dice 10 frasi che contengono almeno 3 parole con 2 modificatori del verbo (per esempio aggettivi, preposizioni e pronomi) (per esempio: <i>Spingimi forte. Sali sopra le scale</i>) (E)
1	2	3	4	15. Combina frasi con sostantivo e verbo per produrre 10 frasi corrette sintatticamente o composte da almeno 5 parole. (per esempio: <i>Il cane ha leccato la mia faccia</i>) (E)

Commenti/note:

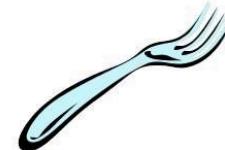


RAFCC

1. What do you cut with?



2. What do you eat with?



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

RAFCC

Risposta dell'Ascoltatore per Funzione, Caratteristica e Categoria

- Importante per sviluppare abilità dell'ascoltatore avanzate
- Importante per facilitare lo sviluppo dell'intraverbale
- Prerequisito tact e RA dei verbi e dei sostantivi

(Sundberg, 2008)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

RAFFC

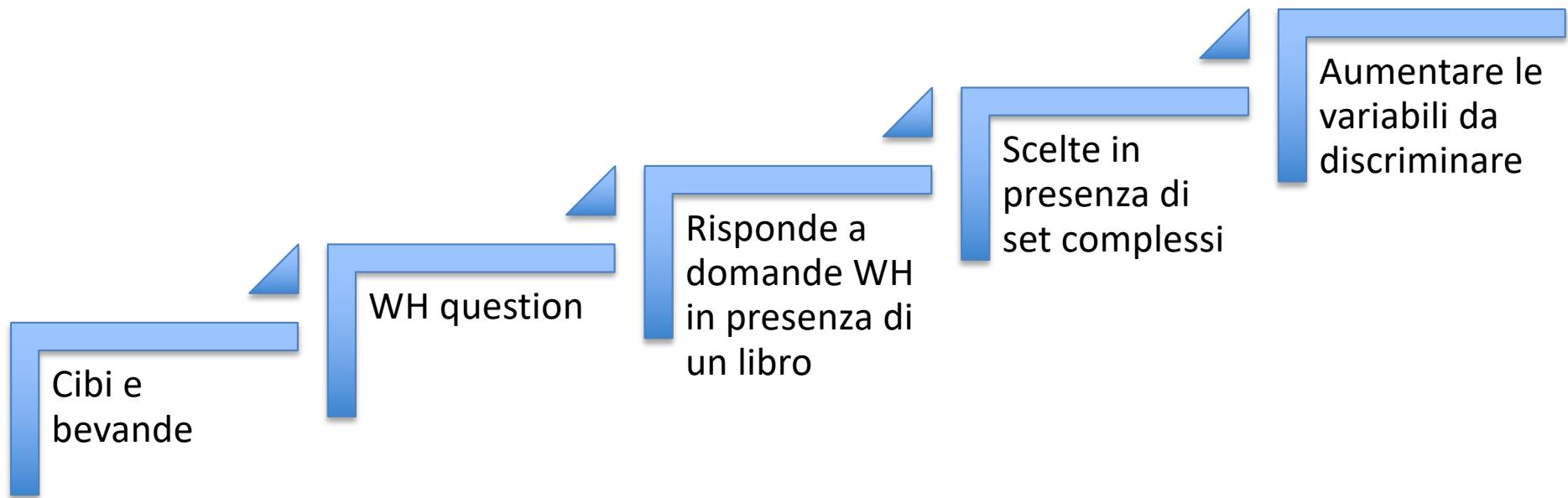
Comportamento dell'Ascoltatore per Funzione, Caratteristica e CATEGORIA

- Alcuni esempi
- Dammi un animale
- Che cosa rimbalza?
- Dammi un veicolo rosso che vola

(Sundberg, 2008)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION



Esempio

RAFCC 1: Sceglie un animale o un oggetto all'interno di un insieme di 3, per 5 diversi suoni prodotti dagli oggetti corrispondenti (per esempio *Miao fa il....; Ciuf Ciuffa il....*)
(T)

CANE
GATTO
CAMPANE
ELICOTTERO
GALLO



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION



«Chi fa bau?»

Il b. tocca e dice il cane





«Chi fa miao?»

Il b. tocca e dice gatto





IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Attenzione

- RAFCC sono risposte dell'ascoltatore
- **Il bambino risponde IN PRESENZA dell'item target**
- Ricordarsi di registrare se il bambino emette il tact

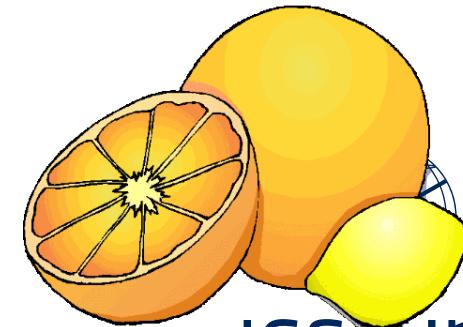
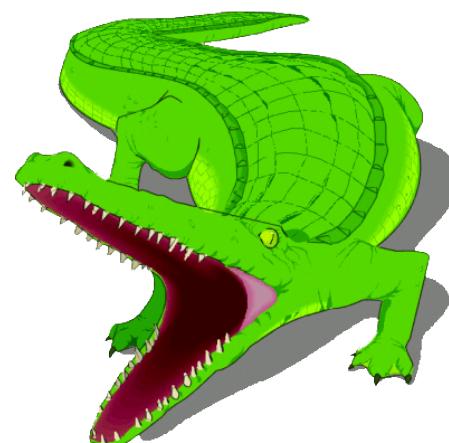
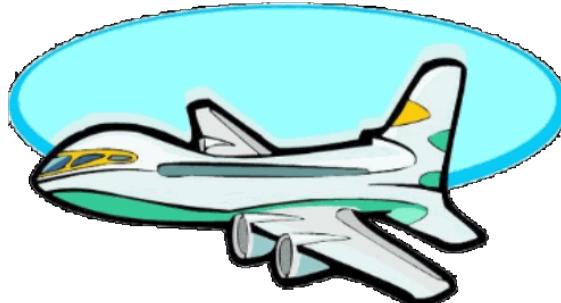


IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Esempio RAFCC 7 M



Esempio RAFCC 8 M



Video RAFFC



RAFCC 12 M 2V. SERVE PER MANGIARE ROSA



RAFCC 13 M 3V. VEICOLO ROSSO CHE VOLA





INTRAVEBALE



Torta e caramelle

Patatine e pasta



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Intraverbale

A: stimolo verbale

B risposta che non mostra corrispondenza
punto a punto

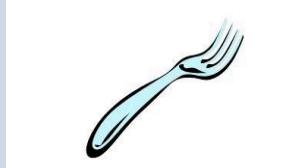
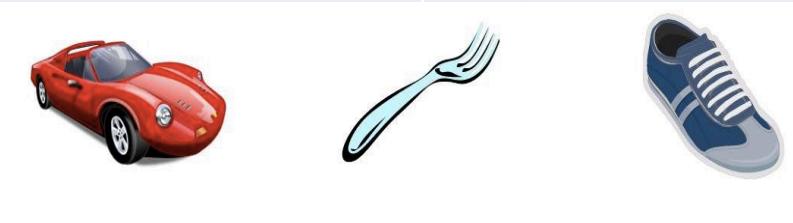
C: rinforzo sociale generalizzato

PICCOLO MEMO: che cosa differenzia TACT, RAFCC E IV?



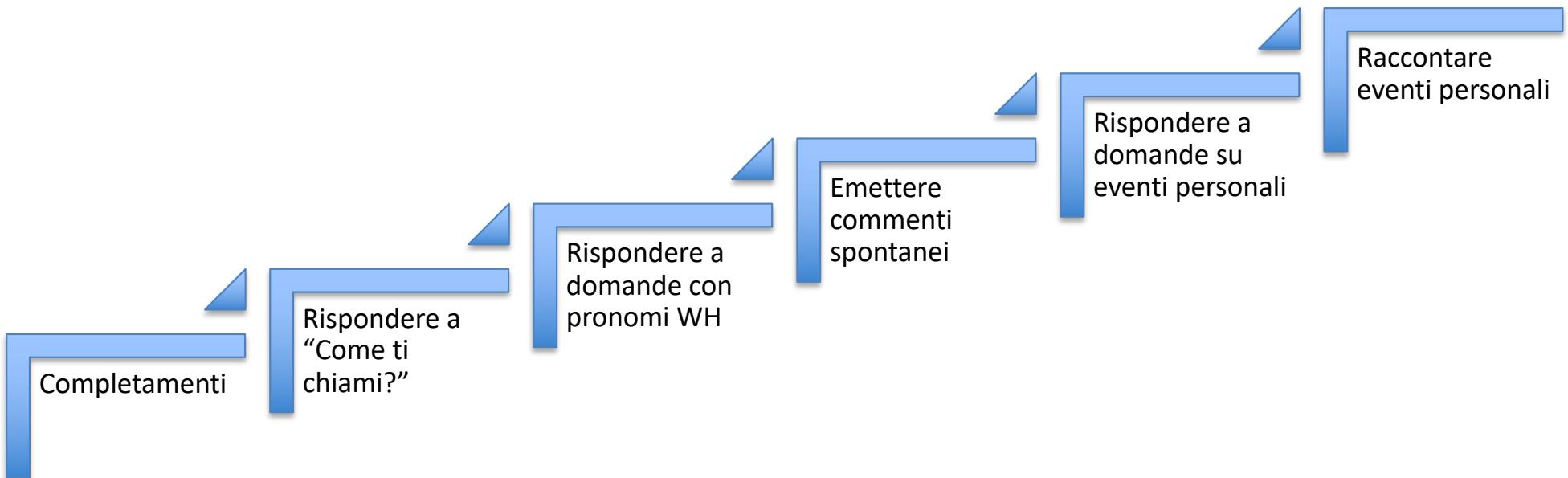
IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

OPERANTE	STIMOLO (SD)	RISPOSTA	CONSEGUENZA
TACT	«cos'è?» 	«forchetta»	Bravissimo!
RAFCC	«cosa usi per mangiare?» 	Indica forchetta 	Bravissimo!
INTRAVERBALE	«cosa usi per mangiare?» (NO STIMOLO VISIVO)	«la forchetta»	Bravissimo!



Dal più semplice al più complesso



(Sundberg, 2008)



ROUTINE DI CLASSE E ABILITÀ DI GRUPPO



ROUTINE DI CLASSE E ABILITA' DI GRUPPO

Valutazione (centrato)				
PUNTEGGIO TOTALE	1	2	3	4

Il bambino segue le routine quotidiane di una classe, partecipa in modo appropriato alle attività di gruppo e risponde in attività di insegnamento di gruppo?

1 2 3 4

6. Si siede ad un tavolo in gruppo per fare merenda o pranzo senza comportamenti negativi per 3 minuti (O)

1 2 3 4

7. Mette via oggetti personali, si mette in fila, o va ad un tavolo solo con 1 prompt verbale (O)

1 2 3 4

8. Effettua le transizioni tra le attività di classe con non più di 1 prompt gestuale o verbale (O)

1 2 3 4

9. Sta seduto in un piccolo gruppo per 5 minuti senza comportamenti distruttivi e senza tentare di lasciare il gruppo (O)

1 2 3 4

10. Sta seduto in un piccolo gruppo per 10 minuti, presta attenzione all'insegnante o al materiale per il 50% del tempo, e risponde a 5 S^D (Stimoli discriminativi) dell'insegnante (O)

Commenti/note:



Il bambino è in grado di seguire le routine di classe e apprendere in un contesto di gruppo?

1	2	3	4	11. Usa il water e si lava le mani solo con prompt verbali (O)
1	2	3	4	12. Risponde a 5 differenti istruzioni di gruppo, o domande, senza prompt diretti in un gruppo di 3 o più bambini (per esempio <i>Tutti in piedi. Qualcuno indossa una maglietta rossa?</i>) (O)
1	2	3	4	13. Lavora in maniera indipendente in gruppo per 5 minuti, e rimane sul compito per il 50% del tempo (O)
1	2	3	4	14. Acquisisce 2 nuovi comportamenti durante un insegnamento di gruppo di 15 minuti, che coinvolge 5 o più bambini (T)
1	2	3	4	15. Rimane seduto durante una sessione di gruppo di 20 minuti in cui sono presenti 5 bambini senza comportamenti inappropriati e risponde a 5 domande intraverbali (T)

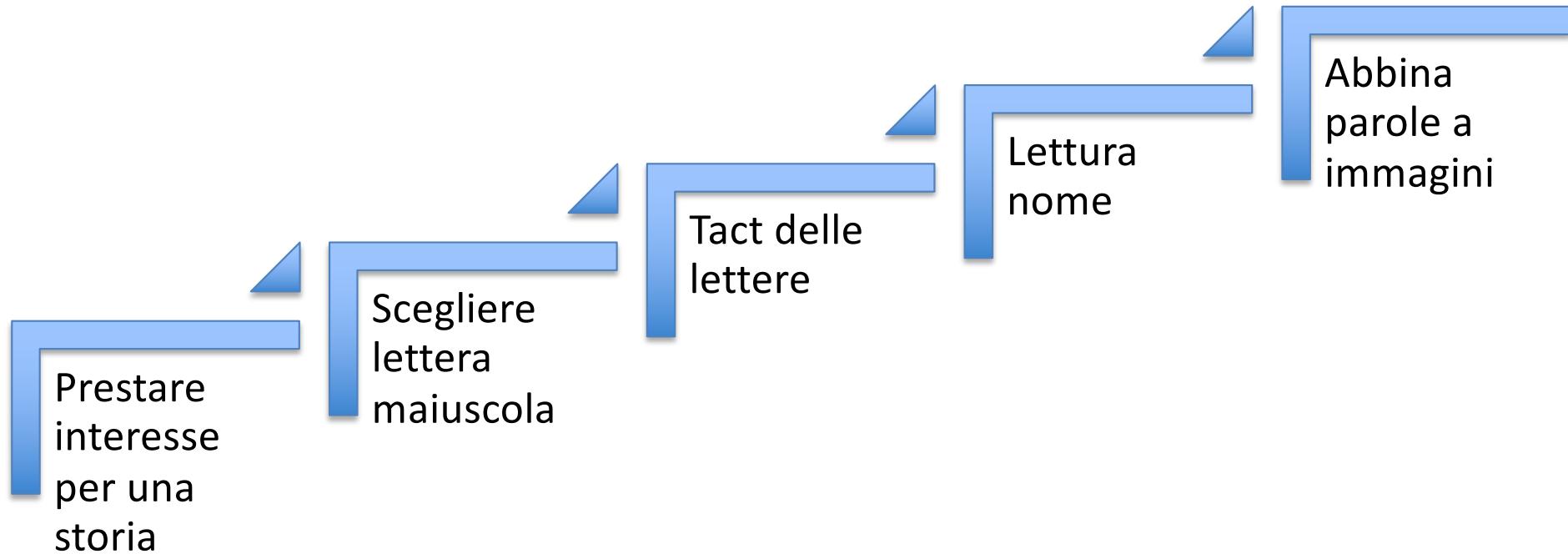
Commenti/note:



PRIME ABILITÀ SCOLASTICHE



LETTURA



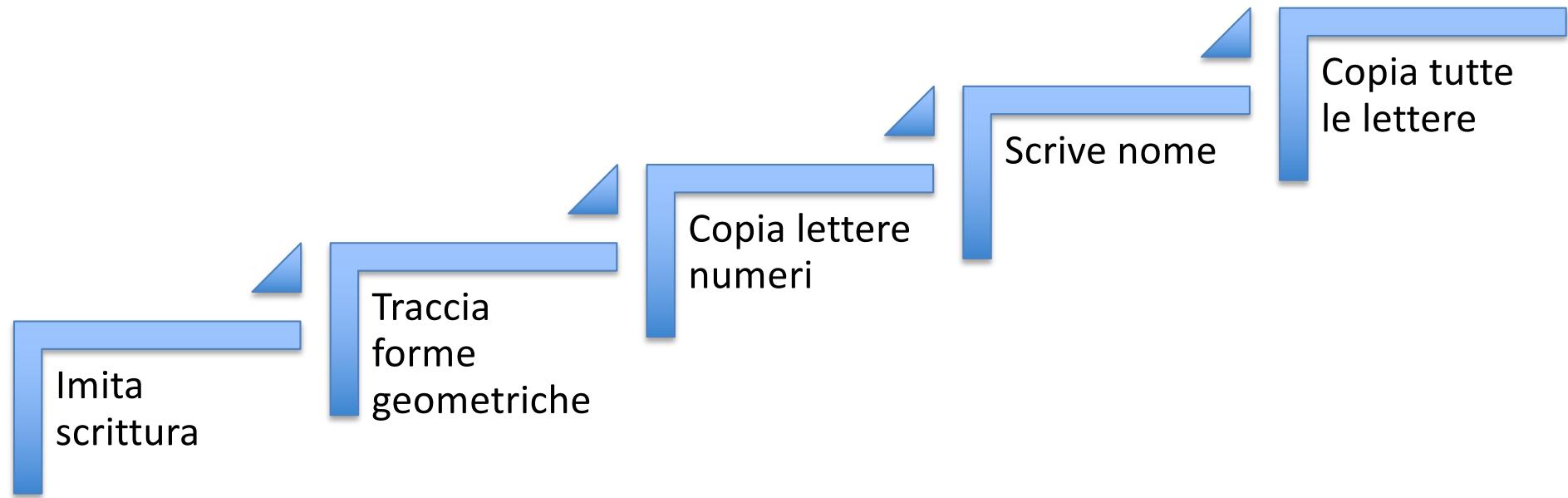
Il bambino mostra interesse nei confronti di parole, libri, emette il tact e discrimina in recettivo le lettere, legge e comprende qualche parola?

1	2	3	4	11. Presta attenzione a un libro quando gli viene letta una storia per il 75% del tempo (OT: 3 min.)
1	2	3	4	12. Sceglie (discriminazione dell'ascoltatore) la lettera maiuscola corretta in un gruppo di 5 lettere per almeno 10 lettere diverse (T)
1	2	3	4	13. Su richiesta, effettua il tact di 10 lettere in stampato maiuscolo (T)
1	2	3	4	14. Legge il proprio nome (T)
1	2	3	4	15. Abbina 5 parole a immagini o oggetti corrispondenti, in un insieme di 5 e viceversa (per esempio: abbina la parola scritta <i>cane</i> all'immagine del <i>cane</i>) (T)

Commenti/note:



SCRITTURA



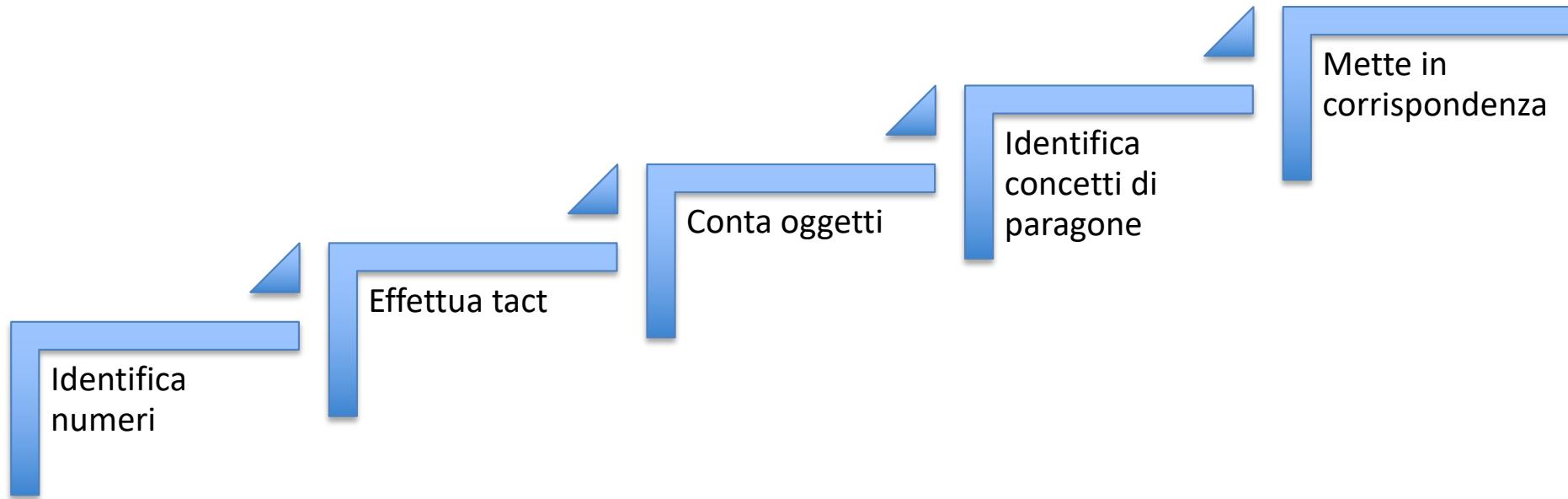
Il bambino mostra interesse nei confronti di parole, libri, emette il tact e discrimina in recettivo le lettere, legge e comprende qualche parola?

1	2	3	4	11. Presta attenzione a un libro quando gli viene letta una storia per il 75% del tempo (OT: 3 min.)
1	2	3	4	12. Sceglie (discriminazione dell'ascoltatore) la lettera maiuscola corretta in un gruppo di 5 lettere per almeno 10 lettere diverse (T)
1	2	3	4	13. Su richiesta, effettua il tact di 10 lettere in stampato maiuscolo (T)
1	2	3	4	14. Legge il proprio nome (T)
1	2	3	4	15. Abbina 5 parole a immagini o oggetti corrispondenti, in un insieme di 5 e viceversa (per esempio: abbina la parola scritta <i>cane</i> all'immagine del <i>cane</i>) (T)

Commenti/note:



MATEMATICA



Il bambino dimostra abilità iniziali di matematica che riguardano numeri, quantità, contare e misurare (attenzione che le abilità iniziali di geometria, come le forme, sono valutate in un'altra sezione)

1	2	3	4	11. Identifica come ascoltatore i numeri in un insieme da 1 a 5 di 5 differenti numeri (T)
1	2	3	4	12. Effettua il tact dei numeri dall'1 al 5 (T)
1	2	3	4	13. Conta da 1 a 5 oggetti all'interno di un ampio insieme di oggetti mostrando corrispondenza 1 a 1 tra il contare gli oggetti e l'indicarli (per esempio <i>Dammi 4 macchinine. Adesso dammi 2 macchinine.</i>) (T)
1	2	3	4	14. Identifica, come ascoltatore, 8 diversi concetti di paragone che prendono in considerazione le misure (per esempio: <i>mostrami: tanti o pochi, grande o piccolo, lungo o corto, pieno o vuoto silenzioso o rumoroso</i>) (T)
1	2	3	4	15. Abbina correttamente un numero scritto alla corrispettiva quantità, e la quantità al numero scritto per i numeri dall'1 al 5 (per esempio abbina il numero 3 a un'immagine con 3 camion) (T)

Commenti/note:





ANALISI DEL COMPIITO



© CanStockPhoto.com - csp69712147

Analisi del Compito e monitoraggio delle abilità

- Tra ogni tappa evolutiva fondamentale ci sono una serie di abilità che meritano di essere potenziate
- Fornisce indicazioni utili per la stesura di un programma di intervento
- Interessa 14 tappe evolutive fondamentali (no ecoico e no comportamento vocale)
- 900 abilità totali
- Alcuni sono prerequisiti ma non tutti
- Test T, O, OT, E

Abilità	ABILITA VISUO – PERCETTIVE E CORRISPONDENZA CON UNO STIMOLO CAMPIONE – LIVELLO 1 (CENTRATO)	Raggiunto
1 - a	Presta attenzione visivamente al viso e alle persone 5 volte (O)	
1 - b	Presta attenzione visivamente agli oggetti rinforzanti 5 volte (O)	
1 - M	Segue con lo sguardo uno stimolo in movimento per 2 secondi, 5 volte (OT: 30 min)	
2 - a	Raggiunge e afferra in modo efficace gli oggetti 5 volte (E)	
2 - b	Usa il dito indice per colpire cose o per altri usi 5 volte (O)	
2 - c	Manipola giocattoli o oggetti in una varietà di modi per 10 secondi, 5 volte (O)	
2 - M	Afferra piccoli oggetti con il pollice, l'indice, ed il medio (prensione a pinza) 5 volte (O)	
3 - a	Sposta gli oggetti da una mano all'altra 5 volte (O)	
3 - b	Cerca un oggetto che è caduto fuori dalla vista 5 volte (O)	
3 - M	Presta attenzione visivamente ad un giocattolo o ad un libro per 30 secondi (non oggetti autostimolatori) (O)	
4 - a	Tira fuori le cose dai contenitori, o tira fuori gli oggetti da un armadio 5 volte (O)	
4 - b	Tira e/o spinge oggetti 5 volte (O)	
4 - M	Mette 3 oggetti in un contenitore, impila 3 blocchi, o mette 3 anelli in un piolo per 2 di queste attività o attività simili. (E)	
5 - a	Presta attenzione visivamente a un gioco o a un libro per 1 minuto 2 volte (O)	
5 - b	Usa in modo efficace un cucchiaio 5 volte durante un pasto (O)	
5 - c	Completa 3 puzzle ad incastro senza prompt fisici (E)	
5 - d	Tenta di scarabocchiare con ogni strumento di scrittura (O)	
5 - e	Mette insieme due oggetti simili 2 volte (per esempio, raccoglie un giocattolo da abbinare) (O)	
5 - M	Abbina 10 oggetti identici qualsiasi (per esempio: puzzle ad incastro, giocattoli, oggetti, figure). (E)	

Il bambino presta attenzione e risponde a stimoli visivi e abbina oggetti o immagini?				
1	2	3	4	
				1. Segue con lo sguardo uno stimolo in movimento per 2 secondi, 5 volte (OT: 30 min)
				2. Afferra piccoli oggetti con il pollice, l'indice, ed il medio (prensione a pinza) 5 volte (O)
				3. Presta attenzione visivamente ad un giocattolo o ad un libro per 30 secondi (Non oggetti autostimolatori) (O)
				4. Mette 3 oggetti in un contenitore, impila 3 blocchi, o mette 3 anelli in un piolo per 2 di queste attività o attività simili. (E)
				5. Abbina 10 oggetti identici qualsiasi (per esempio: inserire pezzi di puzzle, giocattoli, oggetti, figure). (E)
Commenti/note:				

ASSESSMENT DELLE BARRIERE



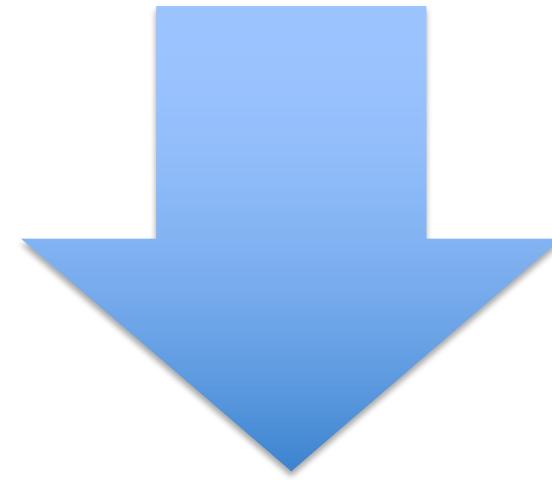
- L'Assessment delle Barriere del VB-MAPP è uno strumento progettato per identificare ed assegnare un punteggio a ventiquattro barriere dell'apprendimento e dell'acquisizione del linguaggio che potrebbero impedire i progressi del bambino



Con il termine di Barriere all'apprendimento si fa riferimento a comportamenti che potrebbero ostacolare l'apprendimento del bambino. Tali comportamenti fanno riferimento principalmente ad aspetti connessi alla collaborazione, alle operazioni motivazionali o agli operanti verbali.

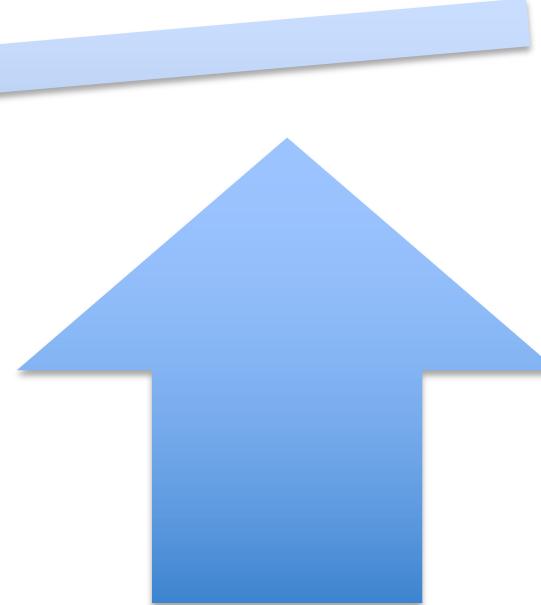


ABA



Aumentare
comportamenti
appropriati

Diminuire
comportamenti
non appropriati



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Un programma di intervento per un bambino con autismo o con altri disturbi dello sviluppo dovrebbe includere sia quelle abilità che necessitano di essere incrementate (per esempio mand, tact, abilità sociali e di gioco), sia comportamenti o barriere che devono essere ridotti (scatti di collera e risposte meccaniche)

(Sundberg, 2008)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Tipologie di Barriera



Comportamenti negativi



Operanti deboli o deficitari



Comportamento sociale deficitario



Generalizzazione



Stimolazioni sensoriali



IEScum
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Attribuzione del punteggio

Scala Likert da 0 a 4

- **0** indica che nell'area valutata non sono presenti barriere significative e non è necessario alcun tipo di intervento;
- **1** suggerisce che esiste un problema occasionale che dovrebbe essere monitorato ma non richiede un intervento formale;
- **2** indica che esiste un problema moderato e, prima che il problema peggiori, dovrebbero essere presi in considerazione un'analisi ulteriore e un possibile programma di intervento;
- **3** indica che esiste un problema persistente che necessita di un'analisi comportamentale e di un programma di intervento formale;
- **4** indica l'esistenza di un problema grave e la necessità di un'analisi comportamentale e di un programma di intervento formale.



Nome del bambino					Key:	Punteggio	Data	Colore	Valutatore
Data di nascita					Autazione				
Età della valutazione	1	2	3	4	Autazione				
	Autazione	Autazione	Autazione	Autazione	Autazione				
Comportamenti problema		Controllo educativo	Mand deficitario	Tact deficitario	Ecoico deficitario	Imitazione deficitaria			
4									
3									
2									
1									
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
VP-MTS deficitario		Ascotatore deficitario	Intraverbale deficitario	Abilità sociali deficitarie	Dipendenza dal prompt	Scrolling			
4									
3									
2									
1									
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Scansione deficitaria		Discriminazione condizionale deficitaria	Fallimento nella generalizzazione	Motivatori deboli	La richiesta di risposta indebolisce il	Dipendenza dal rinforzo			
4									
3									
2									
1									
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Auto-stimolazione		Articolazione deficitaria	Comportamento ossessivo-compulsivo	Comportamento iperattivo	fallimento nel mantenere il contatto oculare	Difesa sensoriale			
4									
3									
2									
1									
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4



IEScum
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Come compilare assessment barriere

- Step 1: osservazione informale
- Step 2: durante la somministrazione
- Step 3: dopo avere attribuito punteggi all'Assessment delle barriere, fare analisi funzionale ABC per definire intervento

Comportamenti negativi

- Esempio scoppi di ira, auto/etero aggressività, piangere, lamentarsi
- Quale causa??? ABC



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Scarso controllo educativo fuga da evitamento da richieste

- L'educatore chiede al bambino di mettere in atto un'azione e il bambino non collabora
- Topografia diversa: piangere, aggressività ecc....
- Stessa funzione: evitare la richiesta



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Repertorio del mand assente debole o deficitario

Mand consente al bambino di ottenere ciò che desidera

Rimuovere ciò che non desidera

L'adulto che media l'ottenere il rinforzatore assume il ruolo di rinforzatore lui stesso (pairing)

Gli operanti verbali sono indipendenti (Oah & Dickens, 1989; Sautter & LeBlanc, 2006)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

3. REPERTORIO DEL MAND ASSENTE, DEBOLE O DEFICITARIO

PUNTEGGIO:

0. Il repertorio del mand è costantemente in crescita ed è proporzionato al resto delle Milestone.
1. Il mand è presente, l'ecoico è forte, ma i punteggi ottenuti alle Milestone nel tact e nelle abilità dell'ascoltatore sono più alti di quelli ottenuti nel mand.
2. I mand sono limitati a un gruppo ristretto di rinforzatori consumabili, sebbene le abilità ecoiche, di tact e di discriminazione dell'ascoltatore siano forti.
3. I mand sono molto limitati, sono dipendenti dal prompt, sono meccanici, si verifica lo scrolling, le risposte non corrispondono alle operazioni motivazionali, i comportamenti negativi hanno funzione di richiesta, si verificano mand eccessivi o inappropriate.
4. I mand non sono efficaci, sono associati a comportamenti negativi, possono verificarsi gli stessi problemi del punto 3.

Che cosa fare?



- Iniziare subito un intervento intensivo sulle richieste
- Quali comportamenti richiestivi emette al momento?
- Functional Communication Training (Carr & Durand, 1985)

Repertorio del tact assente debole o deficitario

- Quale stimulus control?
- Esempio bambino che dice lancia in presenza della palla o blu in presenza della bottiglia

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

4. REPERTORIO TACT ASSENTE, DEBOLE O DEFICITARIO

PUNTEGGIO:

0. Il repertorio del tact è costantemente in crescita ed è proporzionato al resto delle Milestone.
1. I tact sono presenti, l'ecoico è forte, ma le abilità di discriminazione dell'ascoltatore superano numericamente i tact.
2. Pur essendo presenti forti abilità ecoiche e di discriminazione dell'ascoltatore, si verificano errori nei tact, i tact sono dipendenti dal prompt o si verifica lo scrolling, è richiesto il mantenimento.
3. Pur essendo presenti forti abilità ecoiche e di discriminazione dell'ascoltatore e pur essendo in grado di utilizzare parole multiple nella discriminazione dell'ascoltatore, si verificano diversi errori nei tact, è fermo a nomi e verbi, emette tact meccanici, tact con parole singole, non spontanei, e fallisce nella generalizzazione.
4. Pur essendo presenti forti abilità ecoiche e di discriminazione dell'ascoltatore, le abilità di tact sono minime e si incontrano diversi fallimenti nel tentativo di insegnare i tact.

Imitazione motoria debole assente deficitaria

- Abilità importante per promuovere l'apprendimento di altre abilità
- Richiede controllo muscolare e coordinazione
- Spesso aspettano l'aiuto
- Dipendenti da prompt verbale (“Fai così”)



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

5. IMITAZIONE MOTORIA ASSENTE, DEBOLE O DEFICITARIA

PUNTEGGIO:

- 0. Il repertorio dell'imitazione motoria è costantemente in crescita ed è proporzionato al resto delle Milestone.
- 1. Sono presenti le abilità di imitazione motoria, ma i punteggi sono più bassi rispetto alle altre abilità delle Milestone.
- 2. L'imitazione non è facilmente generalizzabile, è inappropriata, ed è dipendente da un prompt imitativo.
- 3. L'imitazione è dipendente da un prompt fisico o verbale, vi sono operazioni motivazionali deboli alla base dell'imitazione, sono presenti abilità in altre aree.
- 4. Non sono presenti abilità di imitazione, oppure è presente un'abilità di imitazione ma non si verifica mai in modo funzionale.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Repertorio ecoico assente debole o deficitario

- Rappresenta una delle maggiori barriere al futuro sviluppo del linguaggio (Guess, Sailor & Bear, 1976; Kent, 1974; Leaf & McEachin, 1998; Loovas, 1977, 2003; Sundberg & Partington, 1998)
- La barriera potrebbe consistere in un repertorio troppo sviluppato (ecolalie, ecolalie differite)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

6. REPERTORIO ECOICO ASSENTE, DEBOLE O DEFICITARIO

PUNTEGGIO:

0. Il repertorio ecoico è costantemente in crescita ed è proporzionato al resto delle Milestone.
1. L'ecoico è presente, ma l'imitazione motoria è marcatamente superiore all'ecoico.
2. Si rileva dipendenza dal prompt ecoico, difficoltà nel transfer all'ecoico, fallimento nella generalizzazione di abilità ecoiche.
3. Dimostra ecolalia o ecolalia differita, è richiesto un insegnamento su larga scala per acquisire nuove abilità ecoiche.
4. Le abilità ecoiche sono assenti e il training sull'ecoico può evocare comportamenti negativi, ma sono presenti altre abilità, utilizza i segni o il PECS.

Abilità VP-MTS assenti, deboli o deficitarie

- Molti compiti richiedono al bambino di
 - prestare attenzione a uno stimolo visivo (lo stimolo campione),
 - scansionare un insieme di altri stimoli visivi (“stimoli di confronto”),
 - scegliere l’oggetto da abbinare in base a qualche specifico criterio (per esempio oggetto identico o non identico, colore, oggetto associato).
- Gli errori di percezione visiva e di abbinamento necessitano di essere identificati e corretti il più presto possibile per i piccoli studenti.
- Alcuni errori:
 - Non guardano il set
 - Rispondono consegnando sempre e solo lo stimolo a destra
 - Scrolling nel fornire le risposte



7. ABILITÀ VISUO-PERCETTIVE E CORRISPONDENZA CON UNO STIMOLO CAMPIONE (VP-MTS) ASSENTI, DEBOLI O DEFICITARIE

PUNTEGGIO:

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

- 0.** Le abilità visuo-percettive sono costantemente in crescita e proporzionate al resto delle Milestone.
- 1.** È presente l'abilità di corrispondenza con uno stimolo campione, ma i punteggi sono più bassi rispetto alle altre abilità delle Milestone, soprattutto i punteggi nella discriminazione dell'ascoltatore.
- 2.** Si verificano errori di corrispondenza con uno stimolo campione a causa di scrolling, errori di posizione, abilità di scansione povera, o selezione dell'ultimo oggetto rinforzato.
- 3.** Si verificano comportamenti negativi durante i compiti di corrispondenza con uno stimolo campione, assenza di generalizzazione, solo insiemi ridotti, problemi con stimoli simili.
- 4.** Assenza di abilità di corrispondenza con uno stimolo campione, ma presenza di altre abilità, ripetuti fallimenti nell'insegnamento dell'abilità di corrispondenza con uno stimolo campione; si verificano evitamento e fuga.

Repertorio di Ascoltatore assente, debole o deficitario (discriminazione dell'ascoltatore e RAFFC)

- 1) prestare attenzione a chi sta parlando e fare da pubblico a quella persona
- 2) rinforzare la persona che sta parlando
- 3) dimostrare di comprendere ciò che il parlante riferisce

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

8. REPERTORIO DELL'ASCOLTATORE ASSENTE, DEBOLE O DEFICITARIO

PUNTEGGIO:

0. Il repertorio dell'ascoltatore è costantemente in crescita ed è proporzionato al resto delle Milestone.
1. Sono presenti abilità di discriminazione dell'ascoltatore, ma i punteggi sono più bassi rispetto alle altre abilità delle Milestone, soprattutto rispetto ai punteggi ottenuti nel tact.
2. Si verificano errori nella discriminazione dell'ascoltatore a causa di scrolling, errori di posizione, abilità di scansione insufficienti, o selezione dell'ultimo oggetto rinforzato.
3. Si verificano comportamenti negativi, assenza di generalizzazione, solo insiemi ridotti, problemi con stimoli verbali complessi.
4. Assenza di abilità di discriminazione dell'ascoltatore, ma presenza di altre abilità, ripetuti fallimenti nell'insegnamento delle abilità di discriminazione dell'ascoltatore; si verificano evitamento e fuga.

Alcuni errori:

- errata scansione dell'insieme,
- errori di posizione
- scrolling,
- prompt involontari,
- difficoltà con insiemi più grandi o presenza di stimoli simili nell'insieme.

Repertorio Intreverbale assente, debole o deficitario

- Il comportamento intraverbale è il comportamento verbale più complesso da insegnare, ed è il più predisposto ad essere deficitario nei bambini con autismo o altre disabilità evolutive.
- Alcuni falliscono nell'apprendere anche relazioni semplici
- Altri bambini apprendono risposte meccaniche



Perché più difficile?

- Gli antecedenti sono frasi complesse
- La relazione è in costante cambiamento

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

9. REPERTORIO INTRAPERBALE ASSENTE, DEBOLE O DEFICITARIO

PUNTEGGIO:

0. Il repertorio intraverbale è costantemente in crescita ed è proporzionato al resto delle Milestone.
1. Gli intraverbali sono presenti, ma i punteggi sono più bassi rispetto alle altre abilità delle Milestone, soprattutto rispetto ai punteggi ottenuti nel tact, nella discriminazione dell'ascoltatore, e RAFCC.
2. Si verificano errori nell'intraverbale, risposte meccaniche, scrolling, dipendenza dal prompt, assenza di spontaneità, ecolalia.
3. Si riscontrano limitati progressi nell'insegnamento dell'intraverbale, frequenti errori, risposte meccaniche, gli intraverbali sono dimenticati velocemente, assenza di generalizzazione, assenza di comportamento intraverbale con i coetanei, ma presenza di mand, tact e abilità di discriminazione dell'ascoltatore.
4. Assenza di comportamento intraverbale funzionale, o forti risposte meccaniche, nonostante la presenza di mand, tact e abilità di discriminazione dell'ascoltatore.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Abilità sociali assenti, deboli o deficitarie

- Tutte le 23 barriere influiscono su abilità sociali
- Maggiori difficoltà con i coetanei rispetto agli adulti
- Focus su interazioni tra pari



ABILITA' SOCIALI





VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

10. ABILITÀ SOCIALI ASSENTI, DEBOLI O DEFICITARIE

PUNTEGGIO:

- 0. Le abilità sociali sono appropriate per l'età, costantemente in crescita, e proporzionate al resto delle Milestone.
- 1. Il comportamento sociale si manifesta, ma il punteggio è inferiore rispetto ad altri punteggi ottenuti alle Milestone.
- 2. Si impegna nel gioco parallelo, ma non dà inizio all'interazione sociale, raramente imita e fa richieste ai coetanei.
- 3. Non presenta condivisione e alternanza dei turni, non collabora e non risponde alle richieste poste dai coetanei, non si impegna in giochi sociali o d'immaginazione con i bambini, ma presenta abilità di linguaggio.
- 4. Gioca soprattutto da solo, le interazioni verbali e non verbali con gli altri bambini sono assenti, mentre altre abilità possono essere elevate.

Dipendenza dal prompt

- Stimolo supplementare che favorisce l'emissione della risposta corretta
- Di solito rappresentano un vantaggio
- Talvolta il comportamento non si verifica in assenza di prompt



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Che cosa fare

- Attenzione ai prompt involontari
- Fading del prompt
- Identificare lo stimulus control



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

11. DIPENDENZA DAL PROMPT

PUNTEGGIO:

0. Apprende costantemente nuove abilità, senza mostrare segni di dipendenza dal prompt.
1. Spesso sono necessarie diverse prove per sfumare il prompt, ma il processo di transfer del controllo ottiene solitamente successo.
2. Alcune abilità diventano dipendenti dal prompt, come l'intraverbale, il comportamento sociale, o la discriminazione dell'ascoltatore.
3. Generalmente è difficile eliminare il prompt, spesso sono impercettibili, e le abilità verbali sono limitate.
4. I prompt sono veramente difficili da sfumare, molte abilità sono dipendenti dal prompt ecoico, imitativo o verbale.

Comportamento di scrolling

- Il bambino emette diverse parole precedentemente rinforzate prima di dare la risposta corretta



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

12. COMPORTAMENTO DI SCROLLING

PUNTEGGIO:

0. Non si verifica scrolling in nessun repertorio.
1. Lo scrolling si verifica occasionalmente quando vengono inserite nuove parole, si interrompe dopo poche prove.
2. Lo scrolling è un problema frequente, sono necessarie diverse prove per interromperlo, ma vengono apprese ugualmente parole nuove.
3. Lo scrolling continua a ripresentarsi con parole precedentemente acquisite, e si verifica con alcuni (o tutti) mand, tact, discriminazioni dell'ascoltatore e intraverbali, ma non con l'ecoico o l'imitazione; vengono apprese pochissime parole nuove.
4. Lo scrolling si verifica in tutte le prove, il tentativo di fermare lo scrolling potrebbe andare incontro ad una lunga storia di fallimenti.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Abilità di scansione deficitarie

Importanti per

- 1.Discriminazione dell'ascoltatore
- 2.VP-MTS
- 3.RAFCC

Importante correggerli da subito

Rispondere ai
prompt
inavvertiti

Non prestare
attenzione al
set

Deficit scansione



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

13. ABILITÀ DI SCANSIONE DEFICITARIE

PUNTEGGIO:

0. Generalmente effettua la scansione del campo visivo se il compito richiede una scansione.
1. Campi visivi grandi con stimoli simili causano alcuni problemi di scansione, ma dopo 2 tentativi ottiene successo.
2. La scansione è debole, spesso necessita di essere promptata, è ristretta a un campo visivo di 5 elementi o meno, la scena oggetto di scansione è limitata.
3. La scansione è limitata a un campo visivo di 2 o 3 elementi, le risposte selezionate sono dipendenti dal prompt, le abilità di corrispondenza con uno stimolo campione, di discriminazione dell'ascoltatore e di RAFCC sono deboli.
4. Non esplora visivamente il campo visivo, risponde prima di avere esaminato il campo visivo, i compiti di scansione evocano comportamenti negativi quando il soggetto è sotto pressione.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Fallimento nella discriminazione condizionale

La discriminazione condizionale coinvolge almeno due contingenze a tre termini tra loro intercorrelate (per esempio, due relazioni antecedente-comportamento-conseguenza), dove l'efficacia di una contingenza a tre termini dipende dall'altra. Più precisamente, uno stimolo cambia il significato di un altro stimolo.

- Le discriminazioni condizionali coinvolgono non solo relazioni non verbali multiple (per esempio corrispondenza con un (stimolo) campione), ma anche interazioni tra stimoli verbali e non verbali come nei compiti di discriminazione dell'ascoltatore, RAFFC, OM, e S^D come in alcuni mand, e stimoli verbali come nelle relazioni intraverbali.

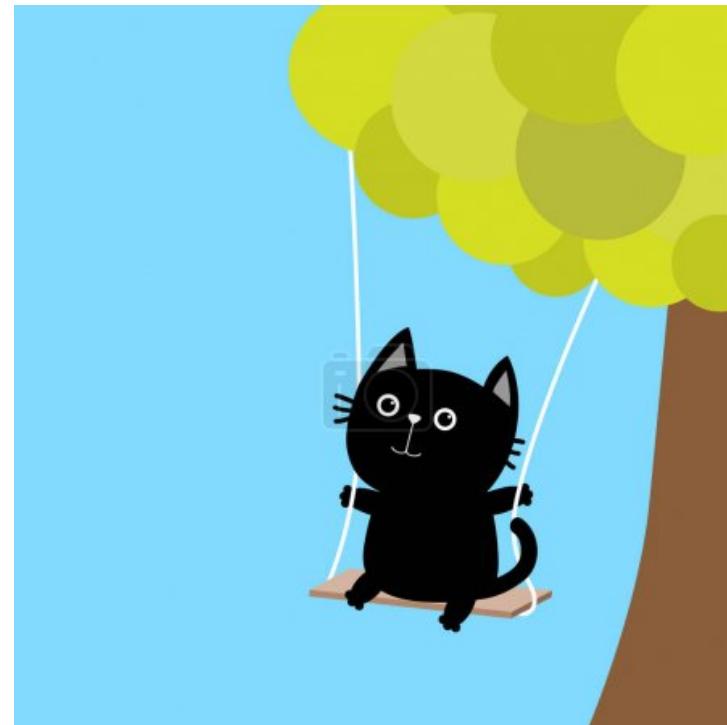
CHI E'?

CHE COSA FA?



Di che colore è il gatto?

Dove si trova il gatto?



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

14. FALLIMENTO NELLA DISCRIMINAZIONE CONDIZIONALE

PUNTEGGIO:

- 0. La discriminazione condizionale è proporzionata ai punteggi delle Milestone.
- 1. Si verificano problemi quando la discriminazione condizionale richiede maggior sforzo e attenzione (per esempio: campi visivi vasti, scene e stimoli simili).
- 2. Si riscontrano progressi limitati nei compiti che coinvolgono la discriminazione condizionale verbale (discriminazione dell'ascoltatore, RAFCC e intraverbale), ma ottimi progressi nelle altre aree.
- 3. Si riscontrano fallimenti nella maggior parte dei compiti che coinvolgono la discriminazione condizionale (eccetto la corrispondenza con uno stimolo campione), emissione di comportamenti negativi, storia di tentativi falliti.
- 4. Non effettua discriminazioni condizionali, ma è in grado di effettuare semplici discriminazioni (per esempio mand singoli, ecoico, tact e imitazione).



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Fallimento nella generalizzazione

- Fondamentale per ciascuna tappa evolutiva fondamentale
- Difficile per bambini con autismo
- Può verificarsi per alcune aree e non per altre

Generalizzazione

Un training produce generalizzazione quando:

- il comportamento a cui si è rivolto viene trasferito dalla situazione in cui viene svolto il training all'ambiente naturale;
- il training porta allo sviluppo di un nuovo comportamento a cui non era specificamente rivolto;
- quando il comportamento in questione si mantiene nell'ambiente naturale per molto tempo.



Generalizzazione

- Dello stimolo
 - Per esempio il bambino impara a rispondere in presenza di una palla e poi deve rispondere in presenza di un'altra palla in diversi contesti in presenza di persone diverse
- Della risposta
 - Il bambino tende a dare sempre la stessa risposta in presenza di stimoli diversi



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Programmare la generalizzazione

- La generalizzazione non è automaticamente garantita
- Se non facciamo qualcosa per farlo intenzionalmente, l'intervento non è garantito
- Gli individui con autismo tendono ad avere particolarmente difficoltà con la generalizzazione

Due aspetti importanti:

- Selezionare comportamenti target* (scegliere comportamenti che incontreranno contingenze di rinforzo naturali)
- Selezionare la situazione di apprendimento*



Programmare la generalizzazione

1. Insegnare “esemplari multipli”
2. Insegnare attraverso molte persone
3. Insegna con più istruzioni
4. Scegli comportamenti "funzionali"
5. L'apprendimento avviene 24 ore al giorno

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

15. FALLIMENTO NELLA GENERALIZZAZIONE

PUNTEGGIO:

- 0. Mostra capacità di generalizzazione dello stimolo e della risposta ad un livello proporzionato rispetto alle altre abilità.
- 1. Dimostra alcune difficoltà nella generalizzazione dello stimolo, o nella generalizzazione di alcune abilità.
- 2. È richiesto un training formale di generalizzazione per molte abilità, ma alla fine la generalizzazione riesce.
- 3. È richiesto un ampio training di generalizzazione per molte abilità, spesso le abilità generalizzate vengono perse.
- 4. Non generalizza, se non risposte meccaniche molto semplici (per esempio il tempo e il luogo), i progressi sono lenti.



Operazioni Motivazionali deboli o atipiche

Operazioni Motivazionali incondizionate

- Cibo
- Acqua
- Sonno
- Calore
- ossigeno

Operazioni Motivazionali Condizionate

- Attenzione
- Giochi
- attività



Motivazione e Autismo

- Spesso deboli
- Interessi atipici per
 - Luci
 - Suoni
 - Colori
 - Odori
 - Autostimolazioni



Che cosa fare?

- Valutazione preferenze (stimoli appartenenti a diverse categorie sensoriali
- Condizionamento nuovi materiali e attività

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

16. OPERAZIONI MOTIVAZIONALI DEBOLI O ATIPICHE (OM)

PUNTEGGIO:

0. Mostra un ampio insieme di operazioni motivazionali appropriate all'età.
1. Gli adulti iniziano a notare che le situazioni motivanti sono lievemente diverse rispetto a quelle degli altri bambini.
2. Si riscontrano operazioni motivazionali per modelli comportamentali bizzarri; operazioni motivazionali deboli per i rinforzatori appropriati all'età e operazioni motivazionali sociali deboli.
3. Si riscontrano operazioni motivazionali aberranti per rinforzatori incondizionali, il valore delle operazioni motivazionali esistenti decresce rapidamente, sono presenti comportamenti stereotipati significativi.
4. Le operazioni motivazionali sono molto limitate, mentre sono presenti operazioni motivazionali forti per comportamenti bizzarri e sono molto poche le operazioni motivazionali appropriate all'età.

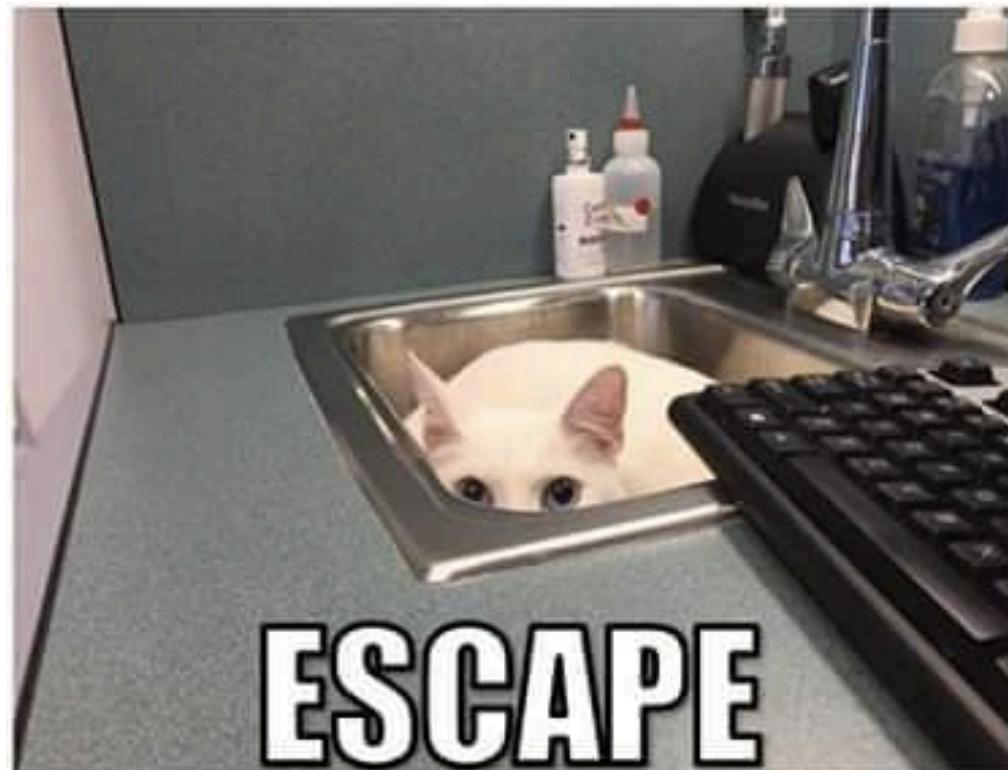
La richiesta della risposta indebolisce la motivazione

- Un comune problema incontrato da molti insegnanti e genitori è la veloce perdita di interesse in qualcosa come un rinforzatore nel momento in cui il bambino deve lavorare per ottenerlo.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Attenzione alle Abolishing Operation!



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

17. LA RICHIESTA DELLA RISPOSTA INDEBOLISCE LE OPERAZIONI MOTIVAZIONALI (OM) PUNTEGGIO:

0. Solitamente non perde interesse per i rinforzatori quando le richieste sono ragionevoli.
1. Mostra una certa perdita di interesse se le richieste diventano leggermente più alte.
2. Sono presenti operazioni motivazionali molto forti, ma tollera solo un numero ristretto di risposte prima di perdere interesse per il rinforzatore.
3. Mostra un rapido calo di interesse dopo che gli vengono poste poche richieste.
4. Si allontana velocemente dal suo rinforzatore preferito se viene avanzata una minima richiesta su tale oggetto



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Dipendenza dal rinforzo

- Il rinforzo immediato e continuo per una risposta corretta è uno degli strumenti più potenti per stabilire un nuovo controllo educativo.
- In fase di insegnamento
 - Modello di rinforzo continuo
 - Modello di rinforzo variabile
 - Sfumare

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

18. DIPENDENZA DAL RINFORZO

PUNTEGGIO:

0. Non mostra difficoltà nel passaggio ad un modello di rinforzo intermittente o a rinforzatori sociali e verbali.
1. Mostra alcune difficoltà nel passaggio a rinforzatori sociali o intermittenti, ma alla fine il passaggio si verifica.
2. Richiede frequenti rinforzatori consumabili e tangibili in un modello di rinforzo intermittente.
3. Si riscontrano delle difficoltà a lavorare con il bambino se non si elargiscono frequentemente rinforzatori consumabili e tangibili, il bambino manifesta comportamenti di fuga e di evitamento.
4. Il bambino è dipendente dal rinforzatore consumabile e tangibile che deve essere consegnato dopo ciascuna risposta affinché l'apprendimento si verifichi.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT ORGANIZATION

Autostimolazioni

- Molti bambini con disabilità evolutive, specialmente quelli con autismo, presentano qualche forma di auto-stimolazione o di comportamento stereotipato (colloquialmente definite “stereotipie”).
- Stereotipie:
- Sfarfallare, allineare oggetti, ecc...



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

19. AUTO-STIMOLAZIONI

PUNTEGGIO:

0. Assenza di auto-stimolazioni o di comportamenti ripetitivi.
1. Si verificano alcune auto-stimolazioni, ma ciò non influisce sulle altre attività.
2. Si verifica una percentuale relativamente alta di auto-stimolazioni che spesso influiscono con le altre attività.
3. Si verifica un'alta percentuale di auto-stimolazioni che influiscono sull'apprendimento e sulle attività sociali.
4. Emette un'alta frequenza di auto stimolazioni, gli altri rinforzatori sono scarsi.



Problemi articolatori

- Molti bambini hanno problemi articolatori
- La comunicazione alternativa aumentativa promuove il miglioramento dei problemi articolatori (Frost & Bondy, 2002).
- Valutare consulto logopedista

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

20. PROBLEMI ARTICOLATORI

PUNTEGGIO:

0. La maggior parte degli adulti è in grado di comprendere il comportamento vocale del bambino.
1. Sono presenti alcune difficoltà nel pronunciare alcune parole, ma solitamente si comprende ciò che dice, e l'articolazione migliora.
2. Ha difficoltà a farsi comprendere dagli estranei, nonostante siano presenti prevalentemente punteggi di Livello 2 alle Milestone.
3. Sono presenti abilità vocali molto limitate e presenta una varietà di errori nell'articolazione.
4. Il bambino è non vocale, o con un linguaggio totalmente non comprensibile, nonostante ottenga altri punteggi elevati nelle Milestone.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Comportamenti ossessivo-compulsivo

- Molti bambini con autismo presentano forti ossessioni
- Rinforzo positivo
- Rinforzo negativo

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

21. COMPORTAMENTO OSSESSIVO-COMPULSIVO

PUNTEGGIO:

0. Non presenta alcun comportamento ossessivo che impedisca l'apprendimento.
1. Presenta alcune ossessioni minori, ma possono essere facilmente superate e non interferiscono con l'apprendimento.
2. Presenta ossessioni gravi ed emette comportamenti negativi lievi quando non vengono soddisfatte, ma solitamente si mostra collaborativo e partecipe nei compiti di apprendimento senza ulteriori comportamenti distruttivi.
3. Presenta ossessioni gravi, emette comportamenti negativi, ma spesso non collabora se non ha completato l'ossessione e l'apprendimento è disturbato.
4. Le ossessioni forti sono il focus principale della giornata, possono interessare una parte significativa di tempo, se non vengono soddisfatte possono verificarsi gravi comportamenti negativi e l'apprendimento è regolarmente disturbato.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Iperattività

- Comportamenti motori eccessivi
- Difficoltà a prestare attenzione
- Cause genetiche e ambientali
- Il trattamento più comune è una combinazione di interventi educativi e medici, sebbene in letteratura si possa trovare una sostanziale controversia su ciò che è più efficace per questi bambini.



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

22. COMPORTAMENTO IPERATTIVO

PUNTEGGIO:

0. Non è eccessivamente iperattivo se paragonato ai coetanei a sviluppo tipico, presta attenzione ai compiti senza alcuna difficoltà.
1. Emette occasionalmente comportamenti iperattivi o fallisce nel prestare attenzione, ma il comportamento non interferisce con l'apprendimento o con le attività quotidiane.
2. Presenta frequenti spostamenti nell'ambiente, irrequietezza, difficoltà a prestare attenzione ai compiti, l'apprendimento è disturbato.
3. Spesso ha difficoltà a controllare il comportamento iperattivo, può avere difficoltà ad aspettare in fila, a stare seduto calmo, a restare su un compito per più di un paio di minuti, sono richiesti frequenti prompt.
4. È costantemente in movimento, presenta agitazione e impulsività, si arrampica o salta sui mobili, parla eccessivamente, è solitamente difficile tenere il bambino occupato in attività scolastiche o sociali, l'apprendimento è seriamente compromesso.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

Incapacità di stabilire contatto oculare o del prestare attenzione alle persone

- Il contatto oculare media interazioni sociali e scambi sociali
- I bambini con autismo hanno difficoltà ad instaurarlo o a sostenerlo

Che cosa fare?

- Procedura di estinzione e rinforzo differenziale (Carbone, 2008)



VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

23. INCAPACITÀ A MANTENERE IL CONTATTO OCULARE O DI PRESTARE ATTENZIONE ALLE PERSONE

PUNTEGGIO:

- 0. Presenza di contatto oculare e capacità di prestare attenzione agli altri appropriato all'età.
- 1. Gli adulti iniziano a notare che il contatto oculare è diverso da quello degli altri bambini.
- 2. Non mantiene il contatto oculare frequentemente e non presta attenzione ai volti o alle persone in modo simile ad altri bambini.
- 3. Non mantiene il contatto oculare mentre formula delle richieste, ha difficoltà a stabilire qualunque contatto oculare, tipicamente guarda lontano quando parla con gli altri, presta una maggiore attenzione agli oggetti rispetto alle persone.
- 4. Non stabilisce praticamente mai un contatto oculare, evita le persone, ma possono essere presenti delle abilità verbali.

Difese sensoriali

- Alcuni bambini con disabilità evolutive, specialmente quelli con autismo, potrebbero essere ipersensibili a una varietà di stimolazioni sensoriali

VALUTAZIONE			
1°	2°	3°	4°

24. DIFESE SENSORIALI

PUNTEGGIO:

0. Assenza di problemi collegati a stimoli sensoriali.
1. Gli adulti iniziano a notare che la sensibilità a una varietà di stimoli sensoriali è differente da quella di altri bambini.
2. Alcune stimolazioni sensoriali possono certamente influire sul bambino, ma i comportamenti difensivi messi in atto sono lievi e solitamente non interferiscono con le attività di apprendimento.
3. Sono presenti frequenti reazioni a stimoli sensoriali specifici con comportamenti di fuga come coprirsi le orecchie con le mani, chiudere gli occhi, agitarsi.
4. Reagisce costantemente a specifici stimoli sensoriali con comportamenti negativi come eccessi di collera e aggressioni, la presenza di certi stimoli sensoriali influisce sulle attività scolastiche ed educative.

ASSESSMENT DELLE TRANSIZIONI



Che cosa sono?

- L'Assessment di Transizioni del VB-MAPP offre una valutazione globale oggettiva delle abilità e delle effettive capacità di apprendimento del bambino.
- Ci sono 18 aree misurabili identificate nell'Assessment di Transizioni che, complessivamente, possono aiutare gli educatori e i genitori a prendere decisioni e a stabilire delle priorità.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Disabilità e scuola: quale inclusione?

- Inclusione come processo di amplificazione dei bisogni educativi speciali fino a comprendere il suo legame con il tema della cittadinanza e della giustizia sociale

Transizioni

Nel contesto americano

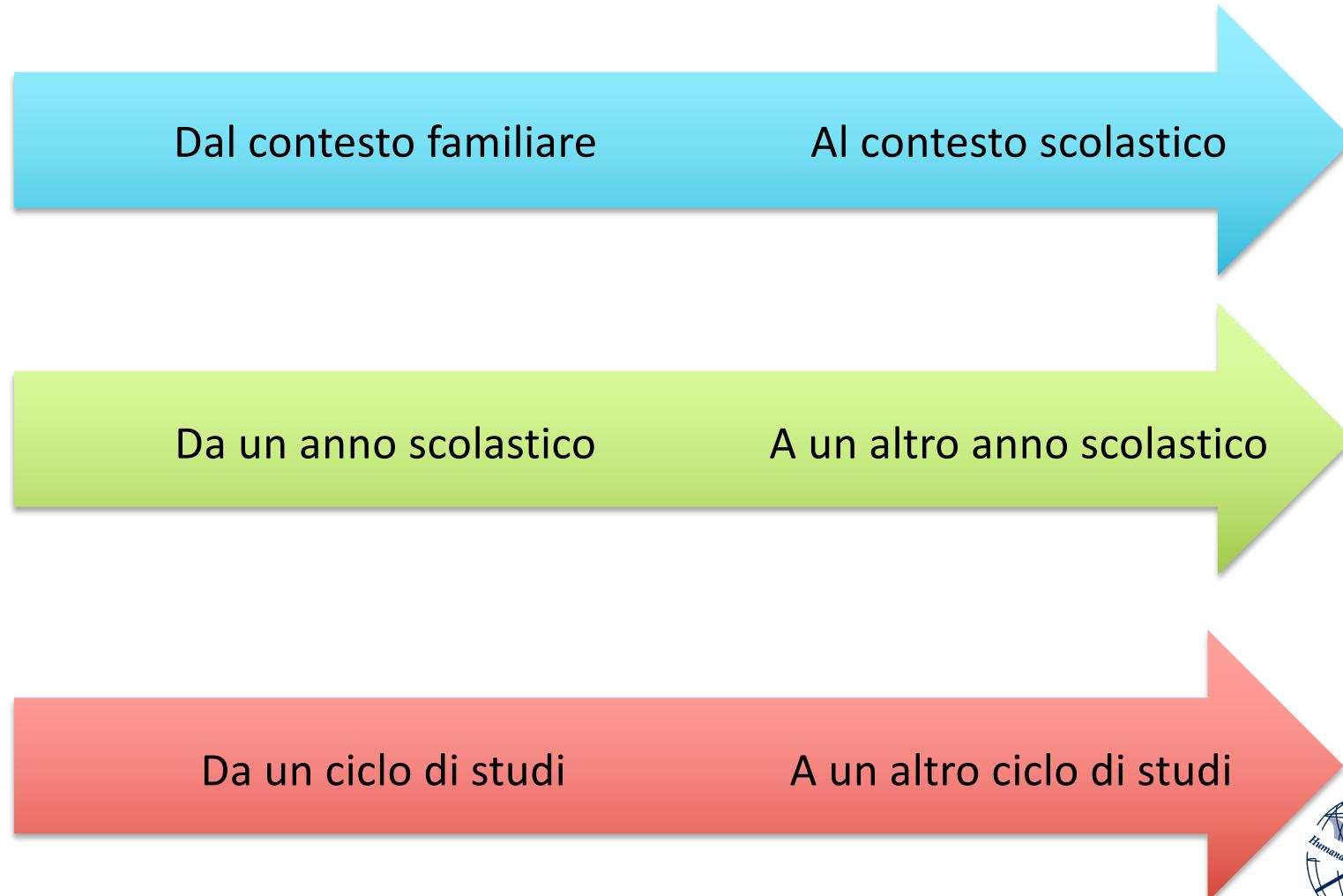
- Valutazione dell'inserimento in una scuola speciale
- Valutazione della transizione da una scuola speciale a una scuola "tradizionale"

Nel contesto italiano

- Valutazione delle **risorse** necessarie per una corretta inclusione
- Valutazione della **tipologia di insegnamento** più appropriato
- Valutazione della **tipologia di supporto** necessario per un corretto passaggio dal contesto familiare a quello scolastico



Transizioni: quelle macro



Transizioni: quelle micro



Che cosa valutare?

- Quali figure professionali?
- Quante ore di sostegno?
- Durante quali attività?
- Quante ore a scuola?
- Solo mattino o anche pomeriggio?

- Ci sono spazi appropriati?
- Quale formato di insegnamento?
- Quali sono le competenze del bambino?
- Quali curricula?
- Quali attività?
- Durante quali momenti?
- Quali sono le routine scolastiche?



Obiettivo: identificare quale strategia di insegnamento risulta più efficace per promuovere l'apprendimento da parte del bambino



Categoria di Transizione 1: Punteggio VB MAPP e Indipendenza accademica

Punteggio totale delle Tappe evolutive nel VB-MAPP

Punteggio totale delle Barriere nel VB-MAPP

Punteggio totale delle Barriere dei comportamenti negativi e controllo educativo

Punteggio totale delle routine di classe e delle abilità di gruppo

Punteggio totale del comportamento sociale e del gioco sociale

Capacità di lavorare in maniera indipendente su compiti curricolari

Categoria di Transizione 2 : Modelli dell'Apprendimento

Generalizzazione

Variazione dei rinforzatori

Frequenza di acquisizione delle abilità

Capacità di assimilare le nuove abilità

Apprendimento in un ambiente naturale

Transfer a nuovi operanti verbali

Categoria di Transizione 3: Autonomia, Spontaneità, Autogestione

Adattabilità al cambiamento

Comportamenti spontanei

Abilità di gioco indipendente

Abilità generali di autonomia

Abilità di usufruire del bagno

Abilità di mangiare in modo autonomo.



Punteggio

- Osservazione durante assessment
- Colloqui con figure di riferimento
- Scala likert da 1 a 5

1. Punteggio complessivo del Milestone Assessment del VB-MAPP

- Qual è il livello di questo bambino?
- In base a questo livello di quale livello di inclusione può beneficiare maggiormente?
- Se livello 1: insegnamento intensivo
- Se livello 2: può beneficiare del contesto classe, ma con diversi momenti di interazione con l'insegnante
- Se livello 3: può beneficiare del contesto scolastico di gruppo



2. Punteggio complessivo dell'Assessment delle Barriere del VB- MAPP

- Sono presenti barriere che ostacolano l'apprendimento?
- Quali?
- Un punteggio alto alle Barriere (da 31 a 96) suggerisce che il bambino sta incontrando parecchi ostacoli e che abbia bisogno di un programma specifico per la loro riduzione o rimozione completa
- Un punteggio basso: può beneficiare del contesto di gruppo



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

3. Punteggio dei comportamenti negativi e del controllo educativo nell'Assessment delle Barriere del VB-MAPP.

- Alcuni comportamenti rappresentano un ostacolo significativo all'inclusione scolastica
- Identificare quale topografia
- Identificare la funzione
- Proporre un intervento sulla base della funzione del comportamento



- Se comportamenti alta frequenza e pericolosi privilegiare intervento specifico 1:1
- Se comportamenti di media frequenza e pericolosità alternare intensivo e strutturato a naturale
- Se assenti i CP inserirlo

4. Punteggio dell'Assessment dei Milestone del VB-MAPP: routine di classe e abilità di gruppo.

- Riesce ad apprendere nel contesto classe?
- Di quanti prompt e rinforzatori ha bisogno
- Maggiori prompt e rinforzatori maggiore sostegno
- Sfumare gradualmente supporto fino ad arrivare a 1:2



5. Punteggio dell'Assessment dei Milestone del VB-MAPP: comportamento sociale e gioco sociale.

- Le abilità del bambino sono significativamente superiori o inferiori a quelle dei coetanei?
- Sono presenti CP o autostimolazioni che possono ostacolare l'inserimento
- Valutare se inserirlo durante tutte le attività o durante momenti specifici



6. Indipendenza nell'esecuzione di compiti di carattere accademico

- Il bambino riesce a svolgere attività da solo senza la diretta supervisione dell'insegnante?

Esprimere un giudizio sul bambino su una scala da 1 a 5 per ogni area

VALUTAZIONE				
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	

6. INDIPENDENZA NELL'ESECUZIONE DI COMPITI DI CARATTERE SCOLASTICO PUNTEGGIO:

- Indipendenza nell'esecuzione di compiti di carattere scolastico per almeno 30 secondi con non più di 1 prompt da parte dell'adulto.
- Indipendenza nell'esecuzione di compiti di carattere scolastico per almeno 1 minuto con non più di 1 prompt da parte dell'adulto.
- Indipendenza nell'esecuzione di compiti di carattere scolastico per almeno 2 minuti senza l'aiuto dell'adulto per stare sul compito.
- Indipendenza nell'esecuzione di compiti di carattere scolastico per almeno 5 minuti senza l'aiuto dell'adulto per stare sul compito.
- Indipendenza nell'esecuzione di compiti di carattere scolastico per almeno 10 minuti senza l'aiuto dell'adulto per stare sul compito.

7. Generalizzazione delle abilità attraverso il tempo, gli ambienti, i materiali e le persone.

Valutare generalizzazione dello stimolo e della risposta

7. GENERALIZZAZIONE DELLE ABILITÀ ATTRAVERSO IL TEMPO, I CONTESTI, I MATERIALI E LE PERSONE

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

PUNTEGGIO:

1. Generalizza poche nuove abilità a differenti persone e attraverso il tempo, ma non facilmente attraverso i materiali.
2. Generalizza a nuovi materiali, ma solo dopo un training intensivo di generalizzazione (esemplari multipli).
3. Mostra generalizzazione spontanea degli stimoli nell'ambiente naturale in 10 occasioni.
4. Mostra generalizzazione spontanea della risposta nell'ambiente naturale in 10 occasioni.
5. Constantemente mostra sia generalizzazione dello stimolo sia della risposta alla prima o seconda prova.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

8. Gamma di oggetti ed eventi che hanno la funzione di rinforzatori

- Quali sono i rinforzatori del bambino?
- Sono rinforzatori primari o secondari?
- All'interno del contesto scuola quali rinforzatori?

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

8. GAMMA DI OGGETTI ED EVENTI CHE HANNO LA FUNZIONE DI RINFORZATORI PUNTEGGIO:

1. I rinforzatori sono frequentemente e principalmente consumabili, liquidi e contatto fisico (elementi motivanti non appresi).
2. I rinforzatori sono tangibili, sensoriali o manipolativi come giocattoli, oggetti causa-effetto, musica, bambole.
3. I rinforzatori sono sociali (per esempio attenzione), mediati dai coetanei (per esempio giochi), correlati a specifici luoghi (per esempio al parco, negozi) e rinforzatori meno frequenti; i rinforzatori appresi sono per la maggior parte utilizzati per l'insegnamento.
4. I rinforzatori sono intermittenti, sociali, automatici e comprendono un'ampia gamma di stimoli e attività.
5. I rinforzatori sono intermittenti, sociali, appropriati all'età, vari, comprendono informazioni verbali e cambiano frequentemente.

9. Frequenza di acquisizione delle nuove abilità

- Quante prove sono necessarie per apprendere un nuovo item?
- Quanti item nuovi apprende?

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

9. FREQUENZA DI ACQUISIZIONE DELLE NUOVE ABILITÀ

PUNTEGGIO:

1. In genere richiede due o più settimane di sessioni d'insegnamento e centinaia di prove per acquisire nuove abilità.
2. Richiede almeno una settimana di sessioni d'insegnamento e 100 o più prove per acquisire nuove abilità.
3. Acquisisce molte nuove abilità oggetto d'insegnamento in media in una settimana con meno di 50 prove.
4. Acquisisce molte nuove abilità oggetto d'insegnamento in media in una settimana con meno di 25 prove.
5. Constantemente acquisisce nuove abilità oggetto d'insegnamento in media in un giorno con 5 prove o meno.

10. Mantenimento delle nuove abilità

- Quando apprende un'abilità mostra mantenimento?
- Quali cause? Dimenticanza? Limitate opportunità di apprendimento? Difficoltà a generalizzare?



VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

10. MANTENIMENTO DELLE NUOVE ABILITÀ

PUNTEGGIO:

1. Mantiene una nuova abilità per almeno 10 minuti dopo che è stata conteggiata come corretta in una sessione d'insegnamento.
2. Mantiene una nuova abilità per almeno 1 ora dopo che è stata conteggiata come corretta in una sessione d'insegnamento.
3. Mantiene una nuova abilità per 24 ore dopo che è stata conteggiata come corretta con 5 o meno sessioni di mantenimento.
4. Mantiene abilità acquisite dopo un periodo di 24 ore senza prove di mantenimento.
5. In genere mantiene abilità per almeno 1 settimana senza prove di mantenimento.

11. Imparare dall'ambiente naturale

- Il bambino apprende nuovi comportamenti senza bisogno di una diretta manipolazione delle contingenze?
- Le contingenze naturali modellano il suo comportamento?
- Di quanti e quali rinforzatori ha bisogno?



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

11. IMPARARE DALL'AMBIENTE NATURALE

PUNTEGGIO:

- 1. Acquisisce 2 nuove abilità motorie nell'ambiente naturale senza training intensivo.
- 2. Acquisisce 5 nuovi mand o tact nell'ambiente naturale senza training intensivo.
- 3. Acquisisce 25 nuovi mand o tact nell'ambiente naturale senza training intensivo.
- 4. Acquisisce 25 nuovi intraverbali nell'ambiente naturale senza training intensivo.
- 5. Facilmente e constantemente impara nuove abilità giornalmente nell'ambiente naturale o di gruppo senza un training intensivo.

12. Transfer fra Operanti Verbali senza insegnamento

- Esiste un solido corpus di ricerche comportamentali che dimostrano che l'apprendimento di un tipo di comportamento verbale, (per esempio il tact), non garantisce il transfer ad altri tipi di comportamento verbale (come il mand) (Hall and Sundberg, 1987; Lamarre and Holland, 1895; Sigafoos, Doss & Reichle, 1989; Twyman 1996; Watkins, Pack- Teixeria & Howard, 1989).
- l'apprendimento di abilità dell'ascoltatore non produca automaticamente transfer alle abilità del parlante (per esempio Guss & Baer, 1973; Lee, 1981)
- Tuttavia, è stato sottolineato come questa separazione fra le abilità sia molto più evidente nei primi stadi dell'acquisizione del linguaggio e come a volte si verifichino transfer automatici fra i vari operanti verbali (per esempio Hall and Sundberg, 1987; Skinner, 1957)
- Il bambino apprende spontaneamente nuovi operanti verbali?



VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

12. TRANSFER FRA OPERANTI VERBALI SENZA TRAINING

PUNTEGGIO:

1. Mostra tranfer da ecoico a mand o tact per 2 risposte verbali con 2 o meno prove di transfer.
2. Mostra transfer da ecoico a mand o tact per 5 risposte verbali senza prove di transfer.
3. Mostra transfer da tact a mand per 10 risposte verbali senza training.
4. Mostra transfer da tact a intraverbale per 10 argomenti o eventi senza training.
5. Mostra transfer giornalmente, coinvolgendo parti avanzate del linguaggio e tutte le abilità del parlante e dell'ascoltatore.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

13. Adattabilità al cambiamento

- Il bambino accetta cambiamenti imprevisti nelle routine e nelle attività della giornata?
- Si adatta velocemente ai cambiamenti?

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

13. ADATTABILITÀ AL CAMBIAMENTO

PUNTEGGIO:

1. Si adatta a qualche piccolo cambiamento se gli viene anticipato, ma potrebbe emettere qualche comportamento negativo.
2. Accetta piccoli cambiamenti, mostra una notevole angoscia, richiede una notevole preparazione al cambiamento.
3. È infastidito e si lamenta per il cambiamento, potrebbe perseverare ma infine accetta il cambiamento.
4. Si adatta al cambiamento velocemente e senza comportamenti negativi ma mostra segnali di disagio minimo.
5. Il bambino gestisce il cambiamento delle routine bene e ignora o affronta distrazioni e cambiamenti.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

14.Comportamenti spontanei

- Spontaneità?
- Ci sono degli antecedenti che evocano dei comportamenti spontanei, tuttavia sono spesso impercettibili o privati (cioè “autogenerato”).
- Ciascuna tappa evolutiva fondamentale può essere spontanea o non spontanea



esprimere un giudizio sul bambino su una scala da 1 a 5 per ogni area

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

14. COMPORTAMENTI SPONTANEI

PUNTEGGIO:

- 1.** Emette qualche comportamento spontaneamente ma la maggior parte del linguaggio e delle abilità sociali sono promptate.
- 2.** Emette molti comportamenti spontaneamente ma la maggior parte sono comportamenti non verbali.
- 3.** Spontaneamente (senza prompt verbali) emette mand e tact molte volte al giorno.
- 4.** Spontaneamente emette mand, tact e intraverbali e comportamenti verbali sociali molte volte al giorno.
- 5.** Emette comportamenti appropriati spontanei attraverso le 16 aree del Milestone Assessment.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

15. Gioco autonomo e abilità di intrattenimento

- Il bambino si impegna in attività di gioco o altre attività quando l'insegnante non presta direttamente attenzione a lui?
- Che cosa fa?
- Gioca?
- Si impegna in comportamenti auto-stimolatori?



VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

15. GIOCO AUTONOMO E ABILITÀ DI INTRATTENIMENTO

PUNTEGGIO:

1. Punteggio 3 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
2. Punteggio 5 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
3. Punteggio 8 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
4. Punteggio 11 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
5. Punteggio 14 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT ORGANIZATION

16. Abilità di autonomia generale

Alcuni aspetti:

1. È motivato a prendersi cura di sé?
2. Il bambino riesce a prendersi cura di sé senza prompt?
3. Il bambino cerca di prendersi cura di sé?
4. Il bambino si prende cura di sé in tutti i diversi contesti?
5. Il bambino accetta che gli altri si prendano cura di lui?



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

- Quali autonomie ha un bambino solitamente alla sua età?
- Quali autonomie sono richieste nel contesto scolastico?
- Meglio inserirle in contesto più strutturato

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

16. ABILITÀ DI AUTONOMIA GENERALE

PUNTEGGIO:

1. Non è indipendente nelle abilità di auto-accudimento ma non manifesta comportamenti negativi quando l'adulto fornisce cure personali.
2. Si richiedono prompt fisici o verbali per completare la maggior parte degli obiettivi di autonomia.
3. Si richiedono per lo più prompt verbali ma di solito tenta approssimazioni per molti dei compiti di autonomia.
4. Inizia qualche compito di autonomia e di solito tenta approssimazioni ma si richiede ancora prompt verbale.
5. È motivato, inizia approssimazioni per la maggior parte delle abilità, generalizza ma potrebbe aver bisogno di prompt verbali.

17. Abilità di utilizzare il bagno

- Il bambino sa utilizzare il bagno?
- Sa generalizzare l'abilità in contesti diversi?

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

17. ABILITÀ DI UTILIZZARE IL BAGNO

PUNTEGGIO:

1. Indossa ancora il pannolino, ma dimostra di essere pronto al toilet training (per esempio: rimane asciutto, rimane seduto per due minuti).
2. Il toilet training è iniziato, occasionalmente fa la pipì quando è seduto sul water ma indossa ancora il pannolino.
3. Durante il giorno ha il controllo della vescica, ha occasionalmente incidenti, ha bisogno di prompt e assistenza per completare la routine del bagno.
4. Presenta sia il controllo della vescica sia dell'intestino, ma ha bisogno di prompt e assistenza per completare la routine del bagno.
5. Inizia o richiede di utilizzare il bagno e in modo indipendente completa tutti i passi per la routine del bagno.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

18. Capacità di mangiare

- Il bambino sa mangiare da solo?
- Il bambino ha bisogno di prompt o rinforzatori per mangiare?



18. CAPACITÀ DI MANGIARE

PUNTEGGIO:

VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

1. Mostra di mangiare in modo abbastanza indipendente ma richiede molti prompt fisici per mangiare, spesso mangia in modo disordinato.
2. Mangia in modo indipendente il cibo con le mani ma richiede la sistemazione del cibo da parte dell'adulto, prompt verbale e prompt per il riordino.
3. Prende il cibo in modo indipendente dal carrello, mangia il cibo con le mani ma richiede prompt verbale da parte dell'adulto per mangiare.
4. Usa il cucchiaio in modo indipendente, mangia senza aiuto, fa pochi pasticci, ha bisogno di prompt per riordinare.
5. Prende in modo indipendente i cibi e utilizza le posate, riordina in modo indipendente o con un prompt verbale.

ASSESSMENT DELLE AUTONOMIE



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

Le abilità di autonomia personale sono tra i comportamenti più importanti che un bambino deve imparare. Esse rappresentano un passo da gigante per acquisire stima di sé e indipendenza.

L'essere indipendenti dall'assistenza, per le proprie esigenze personali quotidiane, è un prerequisito per l'indipendenza nella comunità e cioè per la **piena integrazione e inclusione sociale**.

(Backer, Brightman et al. 2004)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

Le abilità di vita quotidiana sono tra le più funzionali di tutte le abilità. Lavare i denti, spazzolare i denti, andare in bagno, fare una medicazione, mangiare i pasti, stendere il bucato, sono esempi di abilità quotidiane che occupano una significativa porzione della nostra vita. Queste abilità permettono agli studenti, bambini e adulti con disabilità da moderata a severa, di raggiungere un livello di **indipendenza e dignità**.

(McGreevy, 2012)



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION

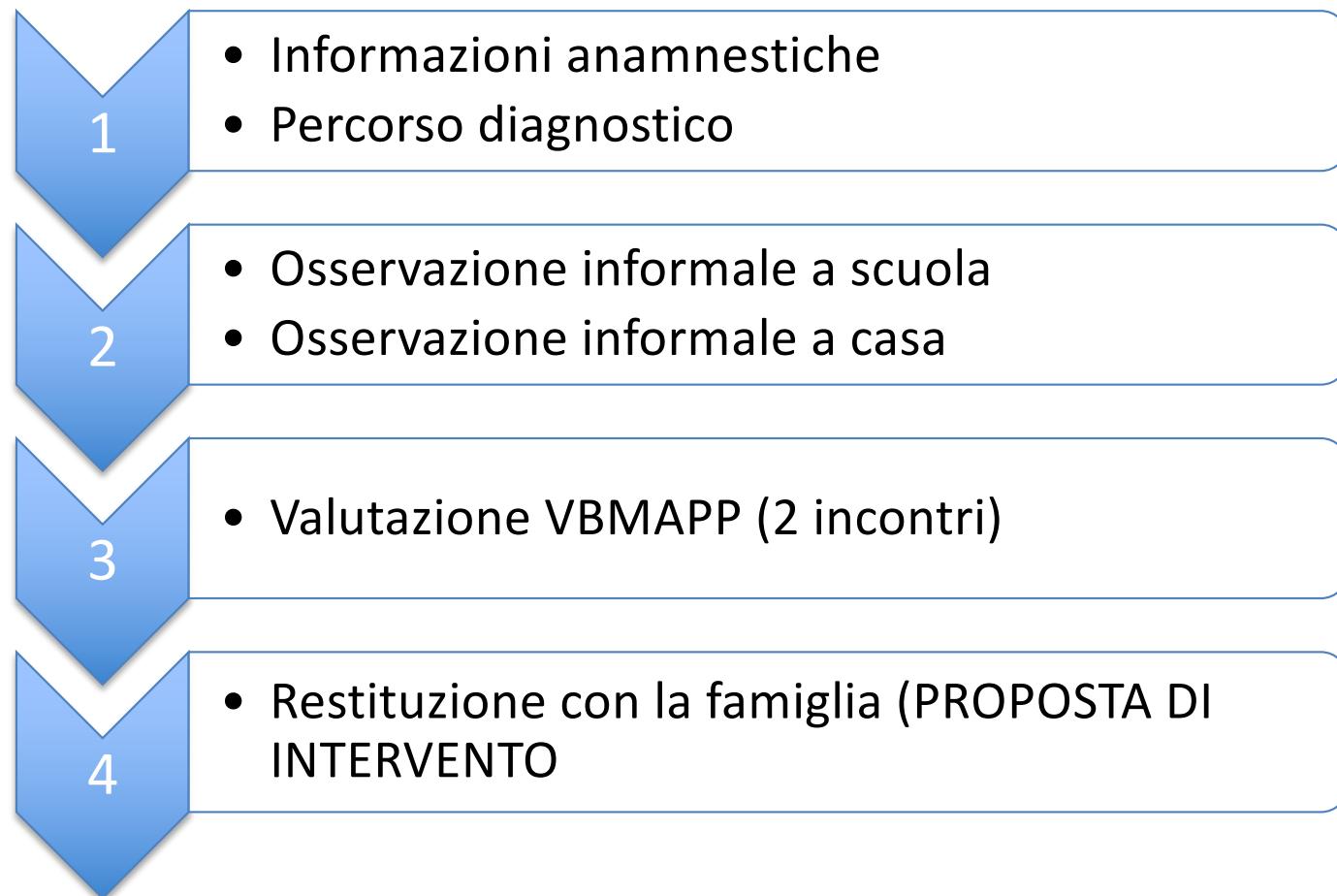
Strumenti per la valutazione

SELF-CARE CHECKLISTS

The focus of the VB-MAPP is primarily on communication and social skills. However, self-care skills are an important part of the child's growing independence. The following self-care checklists can be used for assessment and skills tracking. The list can be downloaded and printed as needed to complete your child's program. As always, the procedures derived from applied behavior analysis provide the best way to teach these skills.

Stesura della relazione

- Modello IESCUM



- Valutazione VBMAPP

1. Milestones



• Descrizione generale del profilo

Il bambino **si colloca principalmente al livello 1 del VB-MAPP**. La valutazione funzionale mette in evidenza un **apprendimento disomogeneo** con un **picco** nell'area visuo percettiva. Si riscontrano **carenze nell'area imitativa**, nelle abilità dell'ascoltatore e nel comportamento mand. In generale, se un bambino totalizza un punteggio che si colloca nell'area di Livello 1, l'intervento dovrebbe focalizzarsi sull'acquisizione delle seguenti cinque abilità di base del linguaggio e delle abilità correlate: mand, ecoico, discriminazioni dell'ascoltatore, tact. Sono ovviamente importanti anche il gioco e le abilità sociali e come tali dovrebbero occupare gran parte dell'intervento, così come l'incremento delle vocalizzazioni spontanee.

Il bambino necessita di un **programma d'intervento** intensivo e diretto sulla comunicazione e sulle abilità sociali. Il termine “intensivo” suggerisce che l'insegnamento dovrebbe avvenire quotidianamente in modo organizzato e pianificato, con obiettivi chiari e con le migliori procedure d'intervento educative e comportamentali. Il comportamento verbale può manifestarsi con una varietà di forme di risposta. Noi comunichiamo con l'altro in svariati modi, per esempio: il linguaggio vocale, i gesti, la postura del corpo, gli stimoli visivi, le parole scritte. Per un bambino si suggerisce un lavoro intensivo su tutti gli operanti verbali focalizzando l'attenzione, inizialmente, sul mand, listener ed ecoico.

Lo **stile di insegnamento privilegiato**, per un bambino con punteggio a Livello 1 è quello naturalistico (NET: insegnamento in ambiente naturale) basato sulla gestione della manipolazione delle operazioni motivazionali di Bambino per incentivare le richieste del bambino.



- Descrizione delle singole milestone

- Descrizione della milestone
- Abilità presenti
- Suggerimenti
- Punteggio

Listener: abilità di ascolto e comprensione del linguaggio

Valuta se il bambino è in grado di comprendere parole e frasi che includono diverse parti del linguaggio.

Ci sono molti comportamenti differenti che rientrano nella categoria delle abilità dell'ascoltatore. Tra questi comportamenti si trovano le abilità di prestare attenzione a qualcuno che sta parlando, fungere da pubblico per chi parla, rispondere al comportamento di chi parla e comprendere ciò che dice chi parla.

Per quanto riguarda la valutazione delle abilità dell'ascoltatore di Bambino è importante segnalare che la collaborazione del bambino alle richieste dell'adulto è stata piuttosto altalenante.

Nello specifico Bambino:

- **Gira la testa per localizzare la fonte di un suono;**
- **A volte presta attenzione alla voce di chi parla orientandosi verso di lui** (la frequenza è maggiore se la persona ha in mano un rinforzatore);
- **Non si gira quando è chiamato per nome;**
- **In presenza di un oggetto altamente gradito a volte risponde positivamente alle richieste "vieni" e "vieni a sederti".**



Suggerimenti

Per un bambino che mostra interesse nei confronti dei suoni si ritiene sviluppare la capacità di rispondere al proprio nome, mettere in atto istruzioni semplici e contestualizzate e promuovere le prime abilità di discriminazione di oggetti (indicare la palla in presenza della palla e della macchina e dell'adulto che gli chiede "dov'è la palla"). Nelle prime fasi dell'insegnamento si presterà particolare attenzione a inserire oggetti e attività graditi.



- **Barriere**

I punteggi alle barriere vengono attribuiti attraverso una scala di tipo Lykert che va da 0 a 4, dove un punteggio di 0 (nessun quadratino colorato) indica che nell'area valutata non ci sono barriere significative, mentre un punteggio di 4 indica la presenza di una barriera importante, che necessita di un programma di intervento specifico.

VB-MAPP
Language Barriers Scoring Form

Child's name:					
Date of birth:					
Age at testing:	1	3a 3m	2	3	4

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	31	21.11.2016		A.R.
2nd test:				
3rd test:				
4th test:				

Behavior Problems

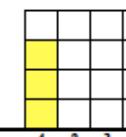
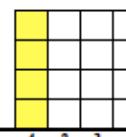
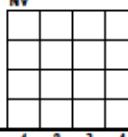
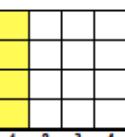
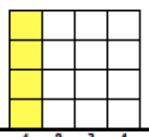
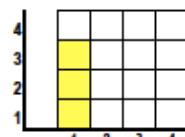
Instructional Control

Defective Mand

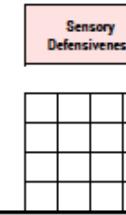
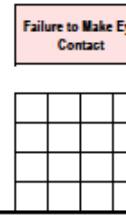
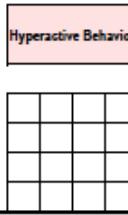
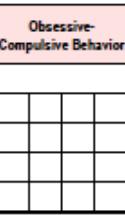
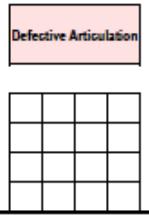
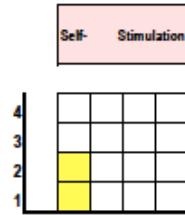
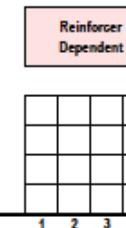
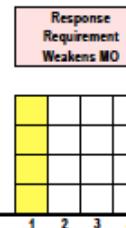
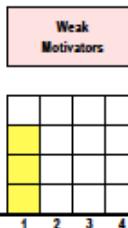
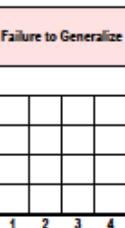
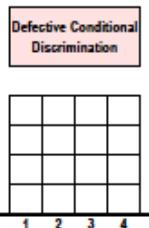
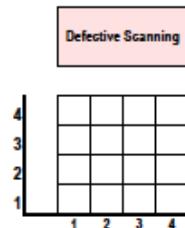
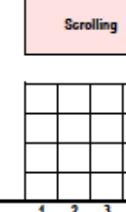
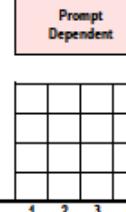
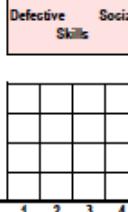
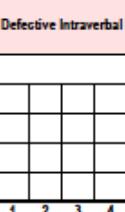
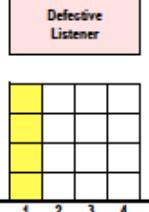
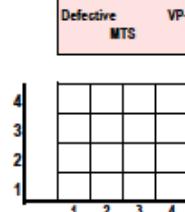
Defective Tact

Defective Echoic

Defective Imitation



NV



• Transizioni

I punteggi alle transizioni vengono attribuiti attraverso una scala di tipo Lykert che va da 1 a 5, dove il punteggio 1 corrisponde ad abilità scarse/assenti per l'area in questione, mentre il punteggio 5 corrisponde ad abilità in linea con lo sviluppo normotipico.

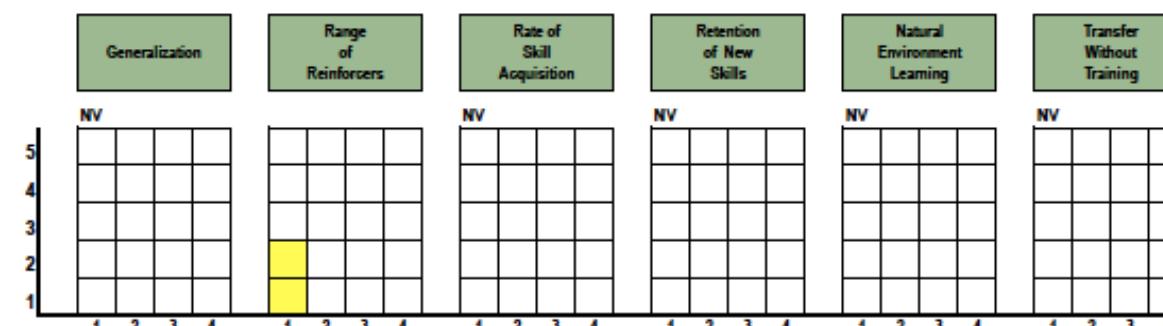
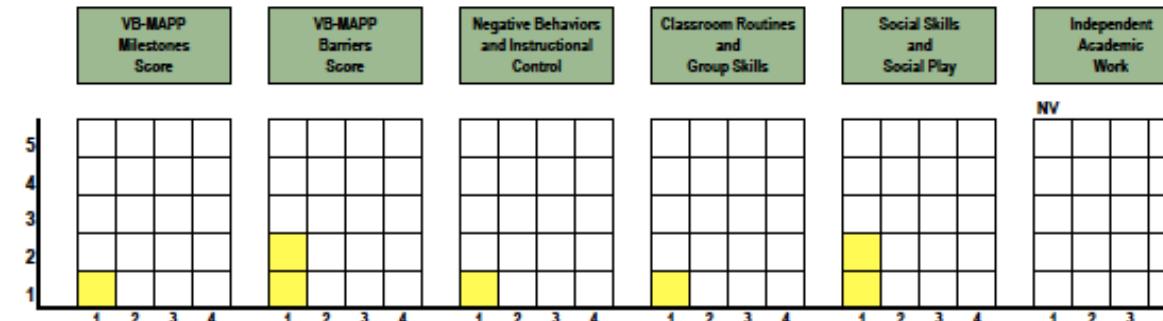
Di seguito si riporta la griglia dei punteggi ottenuti da Bambino durante il processo di valutazione. Per alcune transizioni non è al momento possibile assegnare un punteggio poiché si riferiscono ad aspetti che si possono valutare durante l'intervento (frequenza di acquisizione di nuove abilità, generalizzazione, mantenimento di nuove abilità).



VB-MAPP
Transition Scoring Form

Child's name:								
Date of birth:								
Age at testing:	1	3& 3m	2		3		4	

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	\$18,0	21.11.2016		A.R.
2nd test:				
3rd test:				
4th test:				



VALUTAZIONE			
1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a

15. GIOCO AUTONOMO E ABILITÀ DI INTRATTENIMENTO

PUNTEGGIO:

1. Punteggio 3 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
2. Punteggio 5 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
3. Punteggio 8 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
4. Punteggio 11 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.
5. Punteggio 14 nel gioco indipendente nel Milestone Assessment.



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT ORGANIZATION

Ipotesi di intervento

Sulla base dell'osservazione e della valutazione funzionale condotta si propone un intervento intensivo e precoce basato sui principi dell'Analisi Comportamentale Applicata, coordinato da IESCUM che prevede:

- Consulenza all'asilo una volta al mese;
- Tecnico del Comportamento all'asilo, tutte le mattine, dalle ore 9.00 alle ore 12.00;
- 3 sessioni a settimana:
 - 2 presso il Centro Clinico, con 1/2 tecnici del comportamento. Le sessioni hanno una durata di 2 ore e mezza ciascuna (2 ore di terapia diretta con Bambino e 30 minuti dedicati all'analisi dei dati e alla preparazione del materiale);
 - 1 presso l'abitazione del bambino, con un tecnico del comportamento. La sessione a casa ha una durata di 2 ore e mezza (2 ore di terapia diretta con Bambino e 30 minuti dedicati all'analisi dei dati e alla preparazione del materiale).
- Corso di genitorialità consapevole;



- Seconda valutazione (monitoraggio intervento)

Prima valutazione	Milestone VBMAPP MAND	Seconda valutazione										
<p>Punteggio: 0,5</p> <p>Nessuna richiesta funzionale.</p>	<p>Livello 1</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>Mand</td></tr> <tr><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td></tr> </table>	5	Mand	4		3		2		1		<p>Punteggio: 5.</p> <p>Richieste funzionali per ottenere oggetti e per far fare azioni attraverso l'utilizzo di PECS e segni.</p> <p>Emergono prime approssimazioni di parole.</p>
5	Mand											
4												
3												
2												
1												



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

VB-MAPP
Master Scoring Form

Child's name:			
Date of birth:			
Age at testing:	1	2	3

Key	Score	Date	Color	Tester
1st test:	19.5	21.11.2016	Yellow	A.R.
2nd test:	42.5	19.10.2017	Blue	A.R.
3rd test:				
4th test:				

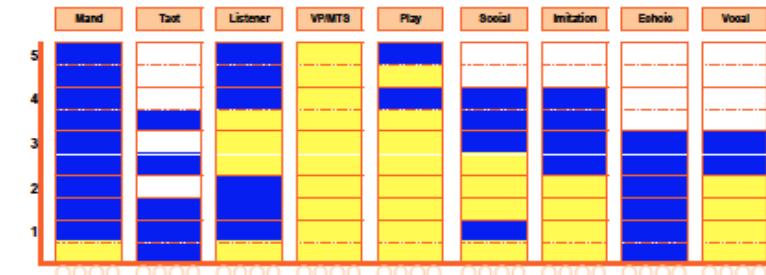
LEVEL 3



LEVEL 2



LEVEL 1



IESCUM

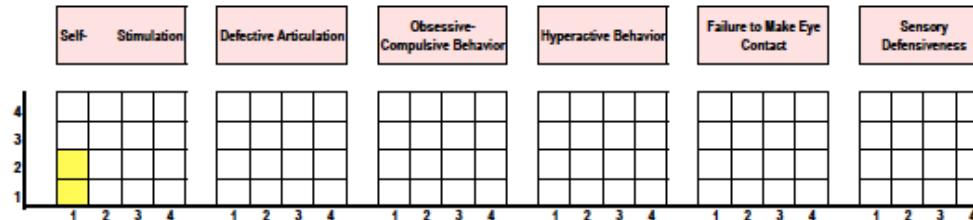
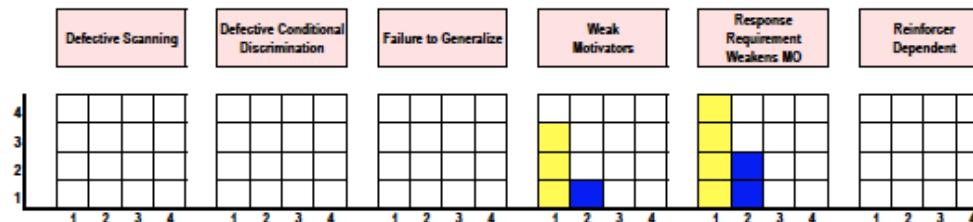
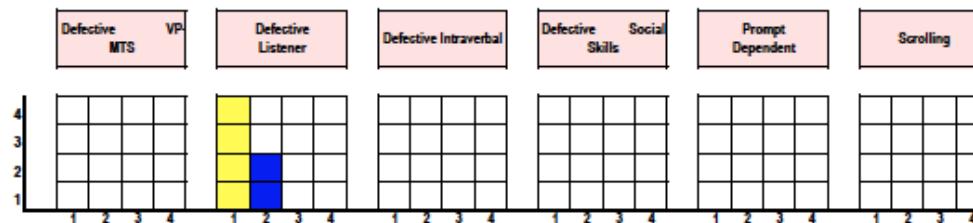
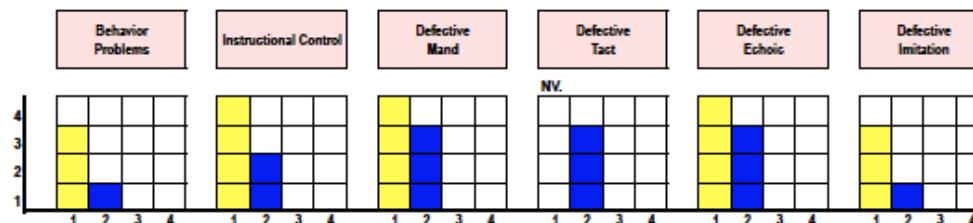
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

VB-MAPP
Language Barriers Scoring Form

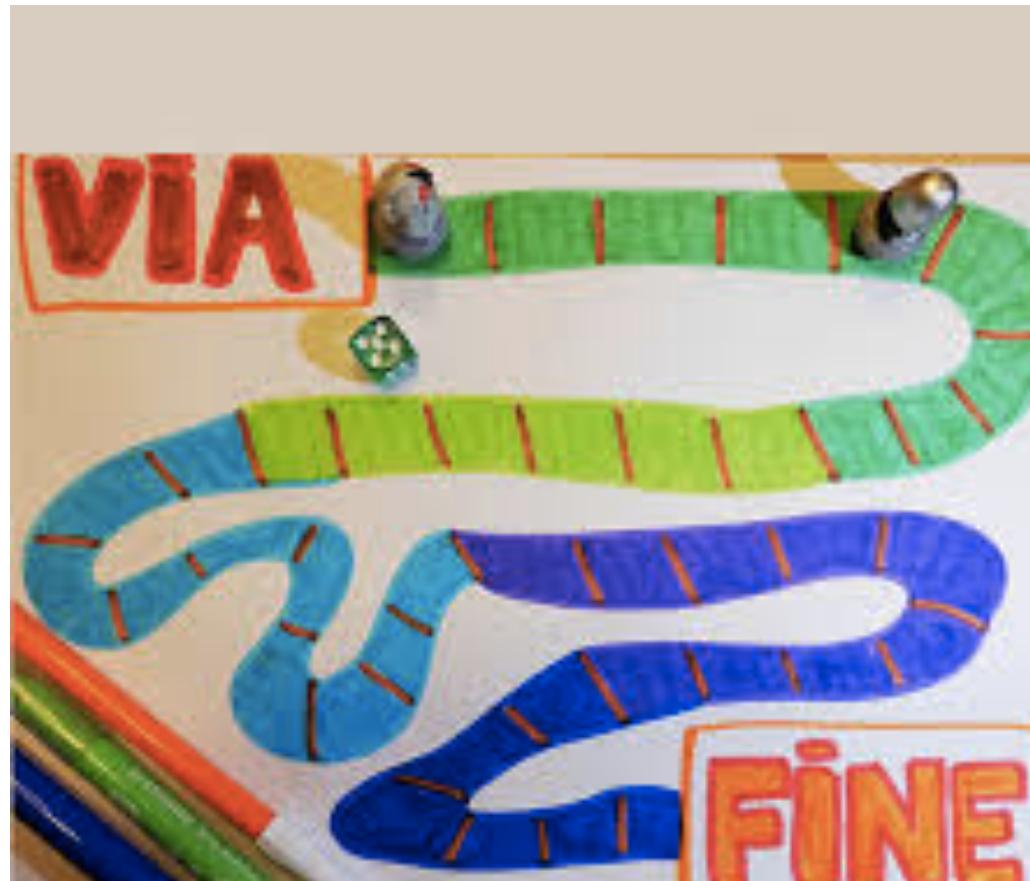
Child's name:							
Date of birth:							
Age at testing:	1	3&3m	2		3		4

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:	31	21.11.2016		A.R.
2nd test:	18	19.10.2017		A.R.
3rd test:				
4th test:				



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
A NON PROFIT

GRAZIE PER L'ATTENZIONE



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION