

ESSENTIAL
FOR
LIVING



Vannini • Editoria Scientifica 

psicologia • apprendimento • disabilità

Come scegliere il curriculum giusto e come integrare VB-Mapp e Essential For Living

Webinar 1.2

Dott.ssa Valentina Spagone

Psicologa, Analista del comportamento BCBA

Analista Senior presso Ass. per L'autismo Enrico
Micheli ETS

Senior Consultant and Trainer

Cos'è un curriculum?

E' una sequenza di obiettivi di insegnamento

Nell'ambiente dell'Analisi del comportamento i curricula sono associati ai rispettivi strumenti di valutazione e servono sia a determinare quale sia il livello dello studente nelle diverse aree sia a guidare la stesura dei progetti educative individualizzati



Tipi di curricula:

Per bambini ed adulti con disabilità ci sono tre principali tipi di curricula e i rispettivi assessment:

✓ *Evolutivi* disegnati per aiutare i bambini a raggiungere i loro pari a sviluppo tipico

✓ *Accademici* disegnati per aiutare i bambini ad acquisire abilità che forniranno opportunità per una più alta scolarizzazione

✓ *Funzionali* disegnati per aiutare bambini ed adulti ad acquisire abilità che miglioreranno la qualità della loro vita

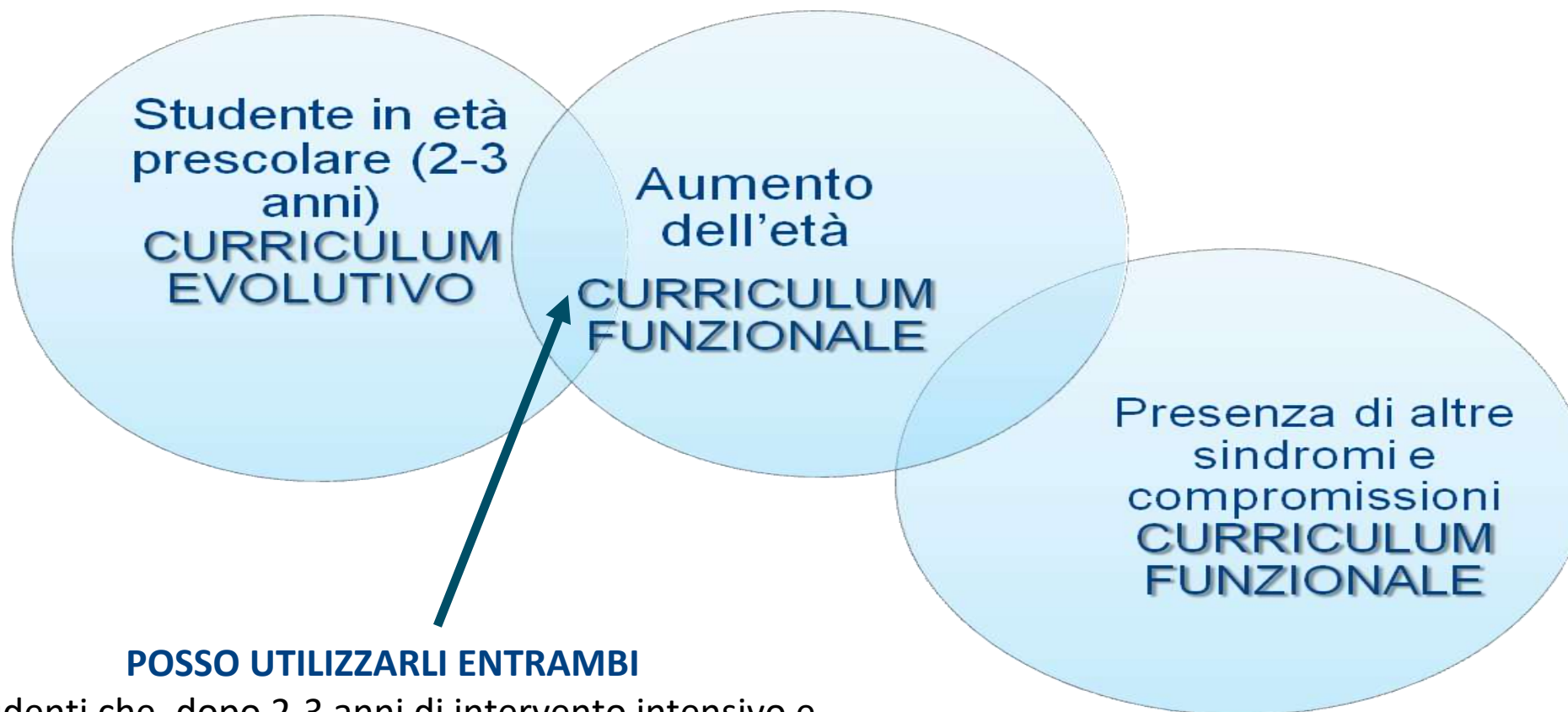
Evolutivo vs Funzionale

CURRICULUM EVOLUTIVI VB MAPP, ABLLS

- Le abilità sono organizzate secondo il normale ordine di acquisizione
- Viene data un'età cronologica di sviluppo

CURRICULUM FUNZIONALI EFL

- Comprende abilità e comportamenti fondamentali per la vita quotidiana
- Non viene dato un paragone di età di sviluppo, ma il livello di funzionamento indipendente e di qualità della vita



POSSO UTILIZZARLI ENTRAMBI

Studenti che, dopo 2-3 anni di intervento intensivo e comportamentale non stanno facendo più progressi in un curriculum evolutivo **da un anno** (VB MAPP, l'Early Start Denver Model (ESDM) o gli ABLLS) o che sono fermi al

APPROFONDIAMO

abilità generative

Le abilità generative



Accelerano l'acquisizione di altre abilità senza che sia necessario un insegnamento diretto (Rosales-Ruiz & Baer, 1997).

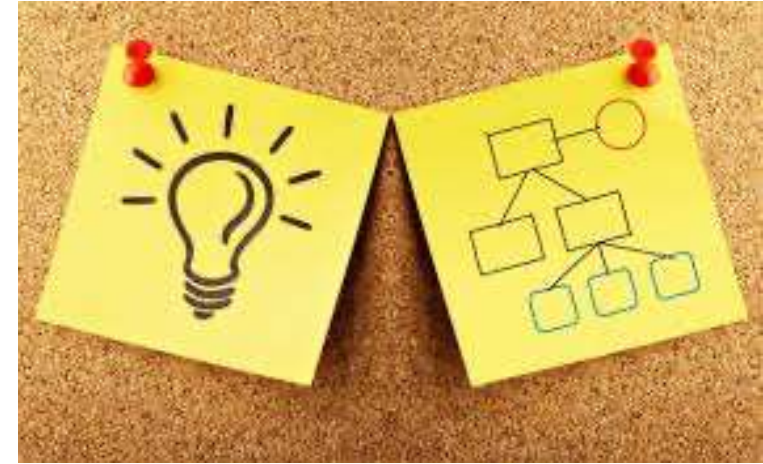
I bambini con autismo possono essere in grado di beneficiare dei potenti effetti dell'apprendimento generativo se acquisiscono determinati prerequisiti e abilità componenti.

Il VB-MAPP contiene una serie di milestones che possono essere identificate come misure di apprendimento generativo e le prestazioni di un bambino in queste aree possono essere utilizzate per guidare un programma di intervento.

La generatività prevede che certi repertori di base acquisiti i comportamenti pivotali possono essere ricombinate in nuovi modi per trasformare repertori in classi di risposta più complesse (Bosch & Fuqua, 2001; Bosch & Hixon, 2004; Haggerty, Black, & Smith, 2005; Michelle, Ivey, Heflin e Alberto, 2004).

L'apprendimento generativo è un concetto che si riferisce alla capacità degli individui di creare, elaborare e applicare attivamente nuove conoscenze, piuttosto che limitarsi a memorizzare informazioni in modo passivo.

In altre parole, l'apprendimento generativo non riguarda solo l'assimilazione di contenuti già esistenti, ma implica un processo di **costruzione attiva** di significati, concetti e soluzioni a problemi, spesso attraverso l'interazione con l'ambiente e l'esplorazione.



Ci sono diversi aspetti chiave che caratterizzano l'apprendimento generativo:



- **Creazione e Produzione:** le persone non sono solo assimilatori di informazioni, ma attivamente coinvolti nel creare nuove idee, risolvere problemi o produrre risposte originali.
- **Costruzione del Conoscere:** Invece di ricevere passivamente informazioni, le persone "costruiscono" la loro conoscenza, legandola a esperienze pregresse, e cercando connessioni tra ciò che già sanno e ciò che stanno imparando.
- **Apprendimento Attivo:** L'apprendimento generativo incoraggia attività che coinvolgono il pensiero critico, la risoluzione di problemi, la riflessione e la ricerca di soluzioni nuove. Gli studenti sono stimolati a usare la loro creatività e le proprie abilità cognitive per generare nuove idee.

ABILITA' GENERATIVE O GENERALIZZAZIONE?

Tre diversi tipi di generalizzazione:

Stimulus generalization

Response generalization

Generative learning



(Alessi, 1987; Stewart, McElwee, & Ming, 2013)

QUALI LE ABILITA' GENERATIVE? (1)

Naming is a higher-order operant that involves a bidirectional relation between the spoken word and a particular stimulus

Il **naming** è un'abilità che vediamo emergere quando le abilità listener che sono state rinforzate dal contesto e acquisite sono accompagnate da comportamenti verbali (repertorio speaker) (Horne & Lowe, 1996; Miguel & PetursdoTr, 2009)

- ✓ L'abilità di naming permette al bambino di acquisire linguaggio (IN QUALSIASI FUNZIONE) incidentalmente senza training (Greer & Longano, 2010)
- ✓ L'esplosione del linguaggio (che avviene intorno ai 2-3a) è correlata con l'emergere dell'abilità di naming (Hart & Risley, 1995; Fiorile & Greer, 2007)



QUALI LE ABILITA' GENERATIVE? (2)

- ATTENZIONE SOCIALE
- Transfer of stimulus control SPONTANEO O CON POCO TRAINING (Transfer of stimulus control occurs when behavior initially evoked -controlled- by one S^D comes under the control of a different S^D)



NB: attenzione all'OVERSELECTIVITY

- E' possibile che stimoli che controllano una risposta siano presenti in altri ambienti

Ad esempio se gli elementi da ordinare sono funzioni (cucchiai); però, forse i cucchiali ordinati in classe sono di metallo e in mensa sono di plastica. In questo caso è il metallo e non il cucchiaino a essere lo stimolo discriminativo.



- Il problema potrebbe risiedere anche nella strategia di prompt selezionata. Per garantire la precisione e l'accuratezza durante la fase d'insegnamento noi utilizziamo prompt subito e per molto tempo a volte. Per alcuni studenti il suggerimento diventa lo stimolo discriminativo per rispondere

→ ATTENZIONE VIENE DATA AL PROMPT E NON ALLO STIMOLO SALIENTE CHE DOVREBBE CONTROLLARE L'EMISSIONE DELLA RISPOSTA.

....QUINDI

- L'apprendimento generativo è quello che vediamo in uno sviluppo che si avvicina a quello dei bambini tipici
- La generatività prevede combinazione di più repertori di base e il controllo multiplo che sottende l'utilizzo di questi repertori contemporaneamente e produce effetti sull'acquisizione delle abilità generative



Il VBMAPP è una guida molto efficace e ben costruita per identificare e tracciare a che livello di acquisizione sono le abilità generative

Come si spalmano nel VBMAPP le abilità generative?

VB-MAPP
Master Scoring Form

Child's name:				
Date of birth:				
Age at testing:	yr	mo	da	gi

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:				
2nd test:				
3rd test:				
4th test:				

Le abilità generative si situano tra le milestone 9-10 del secondo livello del VBMAPP (in questi items spesso si valuta la capacità' di trasferire tra diversi repertorio /operanti o di acquisire abilità nuove senza training)

- Intraverbali
- Speaker-listener multiple control (e. g., LRFFC/Tact)
- Speaker-listener multiple control (e. g., Tact/IV)
- Interazioni verbali con i pari

COME POSSO CAPIRE SE LE ABILITA' DEL MIO STUDENTE SI POSSONO PARAGONARE A QUELLE DI UN SUO PARI ETA'?

Modifiche:

- ☐ Comportamento verbale spontaneo
- ☐ Abilità di imitazione e abbinamento
- ☐ Capacità di seguire istruzioni semplici e/o complesse senza supervisione e aiuti
- ☐ Capacità di rispondere a domande e di rimanere on task in una conversazione
- ☐ Le abilità acquisite vengono mantenute e generalizzate
- ☐ Acquisizione di nuove risposte complesse senza training (**ABILITÀ GENERATIVE**)



Acquiring one skill that enables or accelerates the acquisition of other skills, without direct training or reinforcement (e.g., generalized imitation, echoing, reading, equivalence)
Alessi, 1987; Stewart, McElwee, & Ming, 2013

- Interazioni con i pari costanti e positive
- ☐ Diminuzione dei problemi di comportamento



Essential for Living è nato dal desiderio di fornire
un curriculum comprensivo sulle abilità di vita a
bambini e adulti.

Come EFL si diversifica DA VBMap?

VBMap è un programma di insegnamento che avesse valenza sociale, strategie e
procedure di insegnamento e di rilevazione dei
dati,

Che avesse come risultato...
La dignità e la qualità di vita
che questi bambini ed adulti meritano

Come posso integrare inizialmente VB-MAPP e EFL

VB-MAPP Master Scoring Form

Child's name:				
Date of birth:				
Age at testing:				

Key:	Score	Date	Color	Tester
1st test:				
2nd test:				
3rd test:				
4th test:				

LEVEL 3

	Mand	Text	Listener	VPMTS	Play	Social	Reading	Writing	LPFFC	TV	Group	Ling.	Math
15													
14													
13													
12													
11													

ABILITA' ACCADEMICHE FUNZIONALI

LEVEL 2

	Mand	Text	Listener	VPMTS	Play	Social	Imitation	Echoic	LPFFC	TV	Group	Ling.
10												
9												
8												
7												
6												

ABILITA' LISTENER E COSTRUZIONE DI EVENTI E RISPOSTA A DOMANDE IN CONTESTI DI ROUTINE

LEVEL 1

	Mand	Text	Listener	VPMTS	Play	Social	Imitation	Echoic	Vocal
5									
4									
3									
2									
1									

IMITAZIONE E MATCHING SONO DUE ABILITA' COMPONENTI CHE TROVIAMO ANCHE IN EFL CON UNA PARTICOLARE ATTENZIONE AI TARGET DI LAVORO

ATTENZIONE ALLE RISPOSTE LISTENER CORRELATE CON IL REPERTORIO DELLA RICHIESTA

Copyright 2008 Mark L.

Abilità accademiche funzionali



Rispondere ad un testo come ascoltatore e Leggere
Agende liste e tempo
Abilità matematiche
Scrivere e digitare

- Presenti solo abilità Good to Have e Nice to Have che andrebbero insegnate dopo l'acquisizione di Essential 8 e abilità Must Have e Should Have in R, LR, DLS e Toll
- Sono abilità molto funzionali, correlate alla vita quotidiana e insegnate nel contesto
- Non vengono valutate nel Quick Assessment
- Non tutti gli studenti possono accedere all'apprendimento delle abilità in questo dominio → necessari dei prerequisiti e non tutti li raggiungono!
- È importante considerare dei criteri di priorità per l'insegnamento di queste abilità
- È importante la collaborazione con la scuola perché l'insegnamento abbia ricadute sul contesto di vita dello studente (parole significative, denaro con utilizzo del distributore automatico, uso di oggetti reali...)



Risposte dell'Ascoltatore (LR), Denominare e Descrivere (LR, LRND)

Le risposte dell'ascoltatore si manifestano in diverse forme e un repertorio funzionale di risposte dell'ascoltatore dovrebbe comprendere tutte e 4 queste forme di risposte.



Seguire istruzioni che mantengono la sicurezza dello studente: es.: «Vieni qui», «Dammi la mano»



Seguire istruzioni per completare attività di routine della vita quotidiana

Es. «Apri la merendina»,
«Apparecchia la tavola»



Riconoscere (rec) oggetti, persone, luoghi, oggetti con attributi
Es. l'operatore chiede allo studente:
«Dov'è il tuo giubbotto?»



Recuperare (ret) e Ricollocare (rel) oggetti, persone familiari o oggetti con attributi da e verso luoghi specifici

Es. l'operatore chiede allo studente
«Prendi una tazza dall'armadio e portamela»

COME COMUNICO L'INTEGRAZIONE E IL PASSAGGIO CON EFL

- ANALISI DEL VBMAPP E DELLE VARIE RIVALUTAZIONI SVOLTE
- SPIEGARE IN MANIERA CHIARA LA MANCANZA DELL' APPRENDIMENTO GENERATIVO (soffermarsi sulle aspettative, chiarire i dubbi, spiegare che le risorse vanno allocate diversamente in base all'età)
- INTRODUZIONE AD EFL dando valore all'aspetto della funzionalità e non riducendo il passaggio ad un curriculum che si occupa solo di autonomie personali



Quick Assessment: come entrare nel mondo di Essential For Living

Dott.ssa Valentina Spagone

Psicologa, Analista del comportamento BCBA

Analista Senior presso Ass. per L'autismo Enrico
Micheli ETS

Senior Consultant and Trainer

Quick Assessment

CHE COSE'

E' un' intervista che può essere somministrata ai genitori, agli operatori, agli insegnanti o a chi si prende cura dello studente.

PER CHI E' PENSATA

E' pensata per identificare possibili deficit nelle abilità funzionali e problemi di comportamento.

Quick Assessment

I deficit nelle abilità e l'entità dei problemi di comportamento verranno confermati successivamente dall'osservazione diretta.

Proviamo il QA con uno dei nostri casi clinici



Marco è un ragazzo di 15 anni con una diagnosi di Disturbo dello spettro autistico di Livello 3, con una grave disabilità intellettiva.

Il Quick Assessment di Marco

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Parole vocali	Metodo di comunicazione alternative	Fare richieste	Aspettare	Accettare Rimozioni, Transizioni, Seguire, Turna zione	Completare 10 compiti brevi acquisiti prec edentemente	Accettazione del NO	Seguire Direttive: salute e sicurezza	Completare abilità di vita quotidiana: salut e e sicurezza	Tollerare situazioni: salute e sicurezza	Matching	Imitazione	Altre abilità di vita quotidiane	Tollerare altre situazioni	Denominare e descrivere	Seguire istruzioni. Riconoscimento, recup ero	Rispondere a domande	Comportamento Problema

FA' LA COSA GIUSTA. RENDERA' FELICI
ALCUNE PERSONE E STUPIRA' ALTRE
MARK TWAIN

valentina.spagone@centroautismo.org

AD MAIORA