

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali



Quali
strategie
a scuola?

- Modelli di valutazione sistematica
- Attività derivate dai programmi di intervento
- Guide didattiche per gli insegnanti
- Gestione dei problemi comportamentali
- Potenziamento delle possibilità comunicative
- Lavoro sull'intersoggettività e sul gioco
- Uso delle agende
- Storie sociali e conversazioni con fumetti
- Video modeling
- Lavorare per l'autodeterminazione

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Scala «Fammi vedere come giochi» (Cottini, 2013)

Tipologia di gioco (descrizione)	Interesse per il gioco e per i materiali	Capacità di effettuare il gioco	Dimensione simbolica del gioco	Dimensione sociale del gioco
<p>Nella scuola dell'infanzia i bambini stanno giocando con la fattoria degli animali. L'insegnante mostra al bambino gli animali e lo invita a metterli in fila come fanno i compagni. Il bambino guarda gli animali e ne prende uno in mano. Dopo aver osservato la situazione l'insegnante insiste e gli porge altri animali. Poi lo aiuta a metterli in fila e a spostarli prendendo la sua mano. Fatto questo interrompe e riprende il gioco. In seguito inserisce le sollecitazioni al gioco simbolico (dare da mangiare alla mucca che ha fame) e invita i compagni a scambiare gli animali e a stimolarlo a partecipare.</p>	<p>P ↓</p> <p>1 ASSENTE</p> <p>2 LIMITATO</p> <p>3 BUONO</p> <p>4 ELEVATO</p> <p>E ↓</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>P ↓</p> <p>1 ASSENTE</p> <p>2 LIMITATA</p> <p>3 BUONA</p> <p>4 ELEVATA</p> <p>E ↓</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>P ↓</p> <p>1 NESSUNA</p> <p>2 ESPLORAZIONE</p> <p>3 FUNZIONALE</p> <p>4 SIMBOLICA</p> <p>E ↓</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>P ↓</p> <p>1 ISOLAMENTO</p> <p>2 ORIENTAMENTO</p> <p>3 PROSSIMITÀ</p> <p>4 INTERAZIONE</p> <p>E ↓</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Scala «Fammi vedere come giochi» (Cottini, 2013)

“Dimensione simbolica del gioco”

Conduzione della valutazione

Livello (P): stessa situazione descritta in precedenza.

Livello (E): l'insegnante richiama l'attenzione del bambino per orientarla verso il contesto di gioco e gli dimostra ulteriormente come effettuare il gioco. Dimostra con molta enfasi le situazioni simboliche (ad esempio, con una tazzina vuota in mano dice: “Ho sete. Bevo il caffè”, e finge di bere), invitando il bambino a ripeterle.

Attribuzione dei punteggi

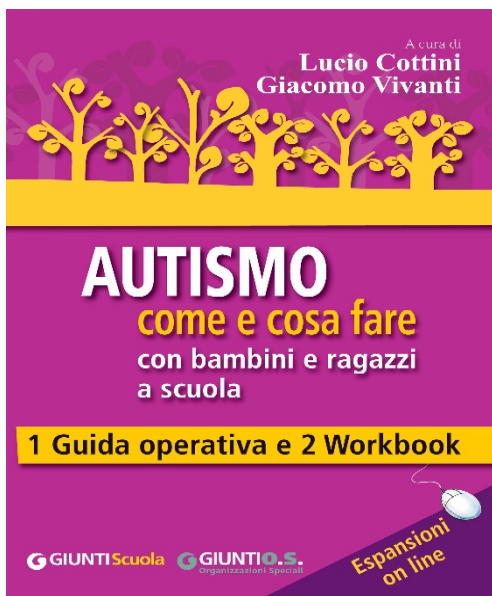
- 1 Il bambino non gioca con oggetti o giocattoli e si limita ad effettuare comportamenti autostimolatori senza contatto funzionale con i materiali di gioco (ad esempio: muove in maniera particolare le mani e le guarda, scuote la testa, fissa degli oggetti di traverso, ecc.)..
- 2 Il bambino prende in mano i materiali di gioco, ma non li usa in maniera convenzionale, neanche quando gli viene mostrato come fare o si cerca di aiutarlo (ad esempio: tiene in mano un giocattolo e lo fissa per molto tempo, lo mette in bocca, sbatte gli oggetti fra loro o li colloca in file più o meno lunghe, rovescia macchinine e fa girare le ruote osservandole anche per lungo tempo, ecc.).
- 3 Il bambino utilizza in maniera convenzionale i materiali del gioco, effettuando una sorta di imitazione differita senza però adottare procedure simboliche (ad esempio: spinge una macchinina, mette la tazzina sul piattino, ecc.).
- 4 Il bambino gioca a far finta. La funzione simbolica prevede la possibilità di sostituire gli oggetti (ad esempio far finta che un pezzo di legno sia una macchinina), di attribuire loro caratteristiche fittizie (ad esempio: pulire la faccia della bambola come se fosse sporca), di usarli con scenari immaginari (ad esempio: bere da una tazzina vuota).

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Guide didattiche per gli insegnanti

	WORKBOOK 1 Obiettivi riferiti a:	WORKBOOK 2 Obiettivi riferiti a:
Area neuropsicologica (prerequisiti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attenzione sociale 2. Responsività sociale 3. Imitazione 4. Iniziativa comunicativa 5. Atteggiamento di lavoro 6. Regolazione sensoriale 	
Area motorio-prassica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schemi motori di base 2. Coordinazione delle mani 3. Coordinazione oculo-manuale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abilità motorie complesse 2. Attività sportive individuali 3. Attività sportive di squadra
Area sociale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prossimità sociale 2. Rispetto dei turni 3. Condivisione di materiali 4. Collaborazione 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Richiesta e accettazione dell'aiuto 2. Partecipazione a iniziative sociali 3. Partecipazione a gruppi organizzati
Area cognitiva e curricolare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discriminazione 2. Associazione e classificazione 3. Gioco funzionale e simbolico 4. Processi esecutivi 5. Memoria 6. Problem solving 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Regolazione del comportamento in relazione alle emozioni personali 2. Regolazione del comportamento in relazione alle emozioni degli altri 3. Costruzione dell'autobiografia
Area affettivo-emozionale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscimento delle emozioni su di sé 2. Riconoscimento delle emozioni sugli altri 3. Riconoscimento delle emozioni legate a situazioni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensione e risposta a domande e commenti (con i segni, con le immagini o con le parole) 2. Ricerca d'informazioni 3. Capacità di sostenere una conversazione
Area comunicazione e linguaggio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensione di un'istruzione (fatta con i segni, con le immagini, con le parole) 2. Denominazione di oggetti, cose, animali, persone, attività, cibi 3. Formulazione di richieste per esprimere desideri e bisogni (con i segni, con le immagini, con le parole) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensione e risposta a domande e commenti (con i segni, con le immagini o con le parole) 2. Ricerca d'informazioni 3. Capacità di sostenere una conversazione
Area autonomia personale e comportamento adattivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alimentazione 2. Igiene personale 3. Vestirsi, svestirsi 4. Spostamenti negli ambienti di vita (casa, scuola ecc.) 5. Vita scolastica (portare a termine un compito in un tempo adeguato ecc.) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faccende domestiche 2. Abilità integranti (uso dell'orologio, telefono ecc.) 3. Spostamenti autonomi (pedonali e con i mezzi pubblici)



3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Guide didattiche per gli insegnanti

SCHEDA INSEGNANTE 26

Schede allievo 22-24

Appaiare figure uguali

Obiettivo: riconoscere e appaiare le immagini uguali.

Abilità necessarie: stare seduti, prestare attenzione e riconoscere le immagini e i colori uguali.




	Il senso dell'attività Lavoriamo sulla capacità di riconoscere e abbinare figure, discriminando per soggetti simili, per colore, per forme geometriche. Proponiamo al bambino anche altri compiti di appaiamento focalizzati sulla sovrapposizione di immagini interessanti per lui (animali, veicoli ecc.).
	Materiali: forbici, velcro, colla, buste da lettera con relativi fogli di carta da lettere di colori diversi, buste trasparenti, fogli A4.
	Istruzioni Per realizzare il foglio-immagini. Disponiamo ordinatamente su un foglio delle immagini, plastifichiamolo e attacchiamo un pezzetto di velcro sopra e al centro di ognuna. Il numero delle figure da utilizzare dipende dal livello di astrazione e dalla capacità di riconoscimento del bambino (possiamo partire da 1 o 2 fino ad arrivare anche a 9-12 immagini per foglio). Per questo lavoro possiamo impiegare tre tipologie di immagini: - soggetti di vario tipo (figura 1) (animali, mezzi di trasporto, giocattoli, foto dei compagni di classe o dei familiari ecc. Alcune immagini già pronte per l'uso sono fornite nella parte A della scheda <i>Materiali per l'insegnante</i> a p. 82); - forme geometriche diverse in bianco e nero (figura 2); - un soggetto identico rappresentato con colori diversi (figura 3). Per realizzare le tessere. Costruiamo le tessere con le stesse identiche immagini, plastifichiamo anch'esse e incolliamo sul retro un pezzetto di velcro. Per raccogliere i materiali. Mettiamo in un quaderno ad anelli il foglio-immagini e le relative tessere inserite in una busta da lettera o in una cartellina trasparente alla sinistra del foglio.

Figura 1



Figura 2

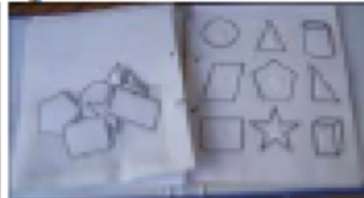




Figura 3



Obiettivo: agire e lavorare in maniera finalizzata e organizzata, sviluppare flessibilità, applicare strategie di problem solving.
Abilità necessarie: stare seduti, prestare attenzione.

	<p>Il senso dell'attività Proponiamo alcune attività per insegnare al bambino sia ad agire in modo finalizzato a uno scopo – realizzare un compito seguendo indicazioni di lavoro – che a gestire situazioni in cui deve scegliere tra soluzioni diverse.</p>
	<p>Materiali: vassoio, basi di cartone, vaschette di plastica di diverse dimensioni, barattoli di plastilina vuoti, gettoni, costruzioni, cartoncino, fogli A4, forbici, bulloni.</p>

Come svolgere l'attività

Le seguenti attività sono utili per il bambino per imparare ad agire in modo finalizzato a uno scopo (in questo caso realizzare le composizioni di oggetti proposte) e a compiere una scelta tra opzioni diverse (attività di problem solving). All'inizio proponiamole in modalità vis-à-vis, seduti a tavolino, in un ambiente tranquillo e poco rumoroso, e facciamo una dimostrazione di come eseguire il compito. Se il bambino ha difficoltà, aiutiamolo con indicazioni gestuali o fisiche. In un secondo momento proponiamo queste attività durante sessioni di lavoro autonomo, seguendo le indicazioni presentate nelle schede precedenti.

Utilizziamo alcune strategie visive che mostrano il processo di risoluzione del problema passo dopo passo e le facciamo in evidenza in modo che il bambino possa usufruirne in ogni momento.

In ognuno dei compiti proposti di seguito, per rendere chiaro anche a livello visivo che le attività sono costituite da diversi passaggi da fare in sequenza, organizziamo tutti i materiali diversi in contenitori separati, da posizionare sul piano di lavoro nella giusta successione.

1) Assemblare materiali in tre fasi

Posizioniamo in un contenitore alla sinistra del bambino dei barattoli di plastilina vuoti, a fianco collochiamo una vaschetta con dentro alcuni gettoni colorati o piccoli oggetti (interessanti per il bambino), poi un'altra con dentro i tappi e infine mettiamo sulla destra un contenitore vuoto che possa contenere il "prodotto" assemblato.
 Possiamo anche utilizzare dei contenitori diversi dotati di tappo, come dei portarullini fotografici o degli ovetti di plastica (come quelli che contengono le sorprese nelle uova di cioccolato).

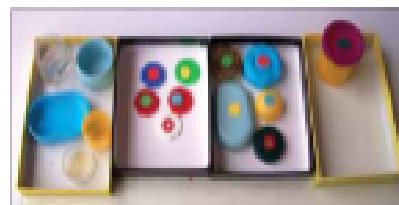


fase 3 fase 2 fase 1

- Chiediamo al bambino di eseguire il compito seguendo queste fasi di lavoro:
 - prendere un barattolo e metterci dentro un gettone (fase 1);
 - chiudere il barattolo con un tappo (fase 2);
 - mettere il barattolo chiuso nella scatola (fase 3).



► Per aumentare la difficoltà del compito e lavorare sulla capacità di trovare soluzioni, utilizziamo barattoli e contenitori diversi con coperchi che richiedono differenti approcci di chiusura (a vite, a pressione, a scatto...). Il bambino in questo caso deve cercare il coperchio corrispondente a ogni barattolo.



► Possiamo complicare ulteriormente il compito incollando alcuni adesivi o disegnando numeri, lettere o forme sui gettoni e sui coperchi. Il bambino in questo caso deve cercare il gettone che ha lo stesso disegno del coperchio e poi assemblare il tutto. Questa attività prevede che il bambino ritorni anche indietro sulla scelta compiuta. Egli infatti sceglie un contenitore, ci mette un gettone, poi prende il coperchio con lo stesso adesivo. Se il coperchio non è adatto per quel contenitore, deve trovare quello

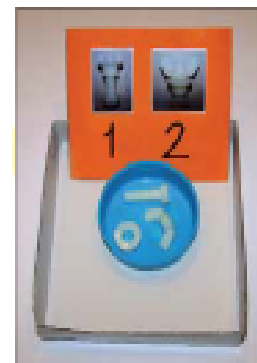
giusto e poi scegliere il gettone con lo stesso adesivo. Alla fine il bambino arriverà a capire che prima di scegliere il gettone dovrà trovare il coperchio adatto al barattolo.

2) Costruire composizioni

Realizziamo una composizione con 3-4 pezzi delle costruzioni (o con viti e bulloni), poi facciamo delle foto di ogni fase necessaria per costruirla, incolliamole su un cartoncino in sequenza, da sinistra a destra, e numeriamole.

Collochiamo questo cartoncino in verticale su una base di cartone (o su un vassoio) e mettiamo a sinistra una vaschetta con tutti i pezzi da montare e a destra un contenitore vuoto per il lavoro finito.

► Chiediamo al bambino di ricostruire la composizione seguendo in ordine le fasi illustrate dalle foto. Iniziamo da composizioni che richiedono 2 o 3 fasi e proponiamo gradualmente delle composizioni più articolate.



Al gruppo classe possiamo proporre le attività descritte organizzandole come un gioco a squadre. Collochiamo in giro per l'aula – o in giardino – barattoli, coperchi e gettoni di colori diversi. Dividiamo i bambini in tre o quattro squadre e assegniamo a ognuna un colore (per esempio la squadra dei rossi deve trovare e assemblare barattoli, coperchi e gettoni rossi, la squadra dei blu deve lavorare con i materiali di questo colore e così via). Vince la squadra che assembla il maggior numero di barattoli.

3. Didattica speciale

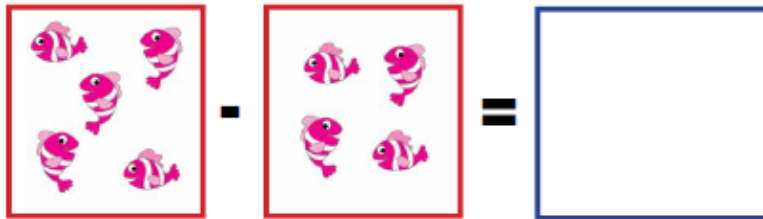
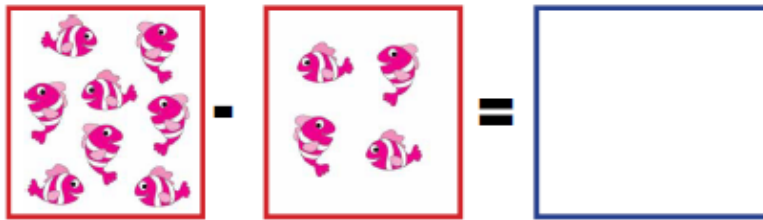
Strategie riferite ai bisogni speciali

Guide didattiche per gli insegnanti

NOME _____ CLASSE _____ DATA _____

Sottrazioni

- Esegui le sottrazioni, ritaglia le immagini tratteggiate e incollale nel riquadro giusto.



NOME _____ CLASSE _____ DATA _____

Addizioni e sottrazioni

- Esegui le operazioni, ritaglia le immagini tratteggiate e incollale nel riquadro giusto.



3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Guide didattiche per gli insegnanti

Schema di lavoro:
come prendere appunti

ARGOMENTO	
APPUNTI	Disegno/Figura

Cose importanti	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose importanti	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose importanti	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura


Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura


Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Come prendere appunti:
un esempio svolto


ARGOMENTO	
APPUNTI	Disegno/Figura
Il sistema solare è costituito da vari corpi celesti mantenuti in orbita dalla forza di gravità del Sole. Ci sono otto pianeti: Mercurio, Venere, Terra, Marte, Giove, Saturno, Urano e Nettuno.	

Cose importanti	
APPUNTI	Disegno/ Figura
Il Sole è la stella madre del sistema solare, attorno girano gli otto pianeti principali. La radiazione solare consente la vita sulla Terra.	

Cose importanti	
APPUNTI	Disegno/ Figura
La Terra è il terzo pianeta in ordine di distanza dal Sole. È il pianeta su cui vivono tutte le specie viventi conosciute.	

Cose importanti	
APPUNTI	Disegno/ Figura


Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura
La Luna è l'unico satellite naturale della Terra.	

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Cose associate	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura
Le tre lune sono il Cerbero e Polidoro nel suo modo. Ci sono quattro posizioni: 1. Luna Nuova 2. Primo quarto 3. Luna piena 4. Ultimo quarto	

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

Dettagli	
APPUNTI	Disegno/ Figura

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Guide didattiche per gli insegnanti

Come svolgere l'attività



Proponiamo al bambino le due attività (avendo preparato in precedenza i materiali contenuti nel **Materiale per l'insegnante** come spiegato nel box alle "istruzioni") prima in modalità vis-à-vis e in ambiente tranquillo. Lavoriamo prima con i materiali dell'Attività 1, che è più semplice. Mostriamo il disegno completo ed evidenziamo, con le parole e con i gesti, i vari disegni. Aspettiamo qualche secondo, poi presentiamo l'altro foglio, quello con le immagini con il velcro in basso fra cui scegliere l'immagine riprodotta nella prima figura. Se serve, guidiamo il bambino nel collocare l'immagine giusta. Procediamo nello stesso modo con l'Attività 2. In un secondo momento possiamo riproporre entrambe le attività in modalità individuale.

► Proseguiamo il lavoro attraverso la **SCHEDA 34**, nella quale il bambino deve guardare e memorizzare le figure disegnate, consegnare la scheda all'insegnante e a ripetere a memoria tutti i disegni raffigurati. Approfondiamo ulteriormente questa abilità con la **SCHEDA 35**, in cui il bambino deve guardare attentamente i disegni nella colonna blu, piegare il foglio lungo la linea verticale per nascondere i modelli e indicare l'immagine corrispondente.



Invitiamo **alcuni bambini** a giocare con un memory. La prima volta utilizziamo solo cinque o sei coppie di carte, aumentandone il numero via via che i partecipanti potenziano la loro abilità mnemonica. Disponiamo le carte sul tavolo capovolte, in modo che non siano visibili, e chiediamo a turno di girarle per formare le coppie. Lo scopo è di ricordare l'esatta posizione delle carte che formano ogni coppia.



Con la **classe** possiamo lavorare per potenziare la memoria uditiva utilizzando filastrocche, conte e canzoni. Proponiamo un ascolto ripetuto, scegliamo composizioni semplici e ritmate, e mimiamole in modo che il gesto possa aiutare a ricordarle. Cantiamole insieme invitando i bambini a completare le parole e le frasi che fingiamo di non ricordare.

ALTRE ATTIVITÀ (varianti)

Per rafforzare il riconoscimento uditivo possiamo dedicare ogni giorno alcuni minuti ad attività come questa:

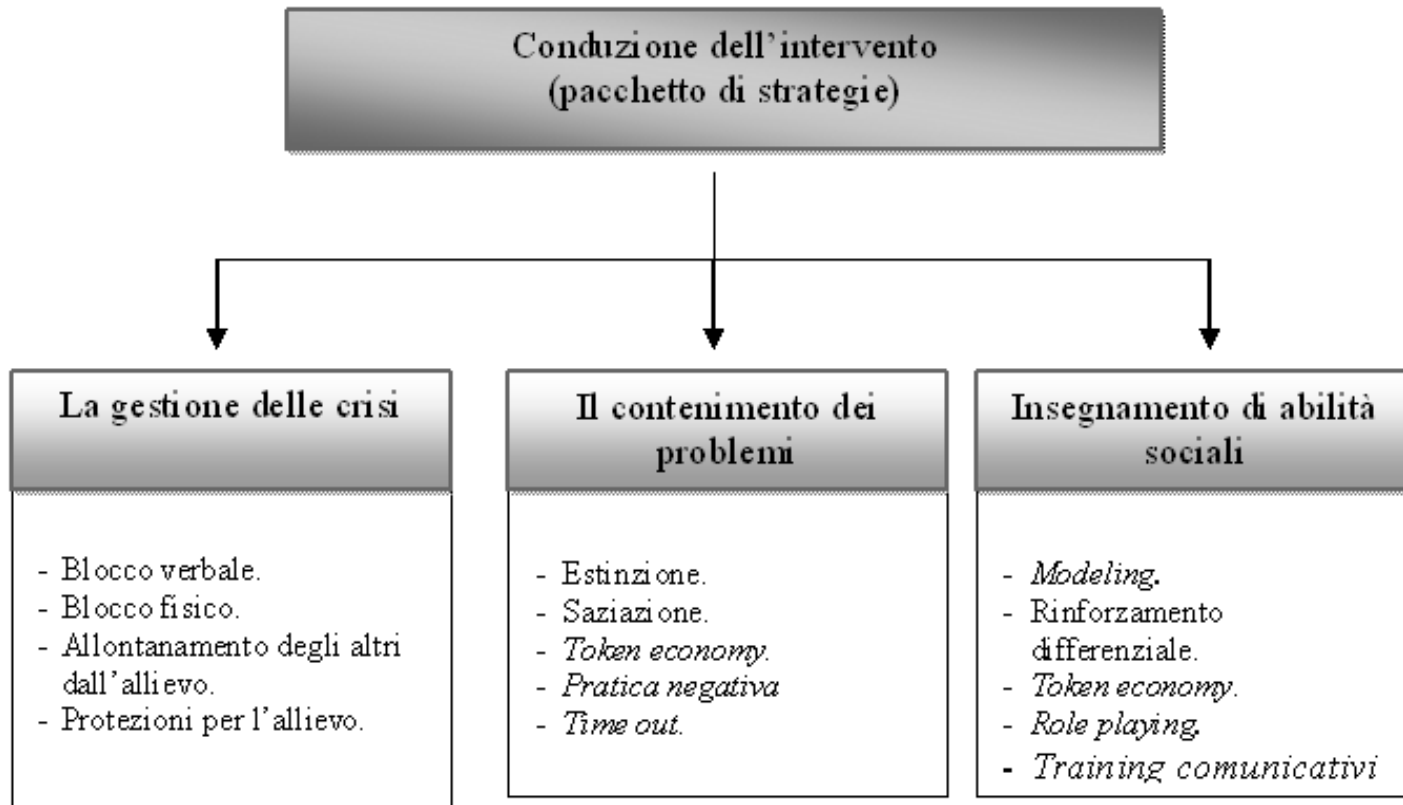
1. pronunciamo due parole come "mare" e "palla";
2. facciamo passare alcuni secondi;
3. avviamo i bambini che diremo una serie di parole e invitiamoli a battere le mani quando sentiranno le due dette in precedenza;
4. pronunciamo lentamente le seguenti parole: nave, mare, miele, palla.

Man a mano possiamo aumentare i vocaboli da riconoscere. Sfruttiamo il canale dell'imitazione dei compagni per spiegare la consegna e l'attività al bambino, quando la esegue correttamente riproponiamola in modalità individuale.

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

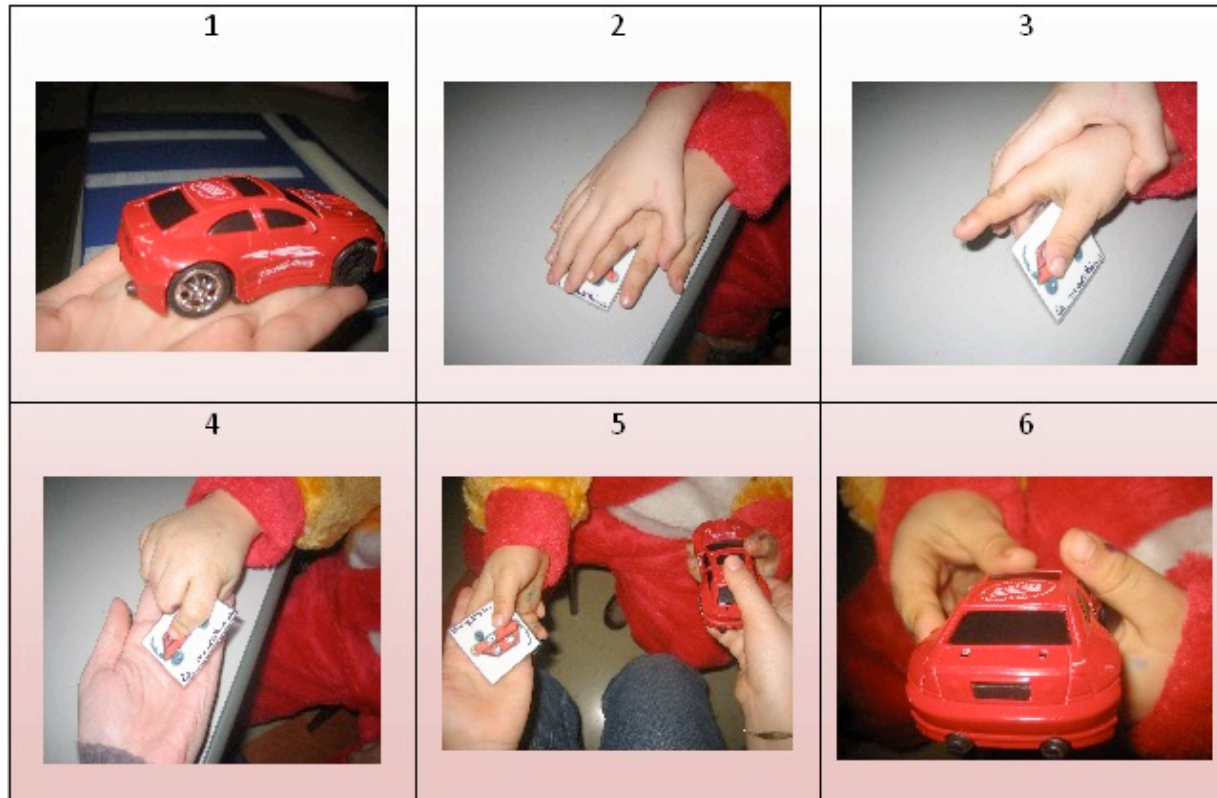
Gestione problemi comportamentali



3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

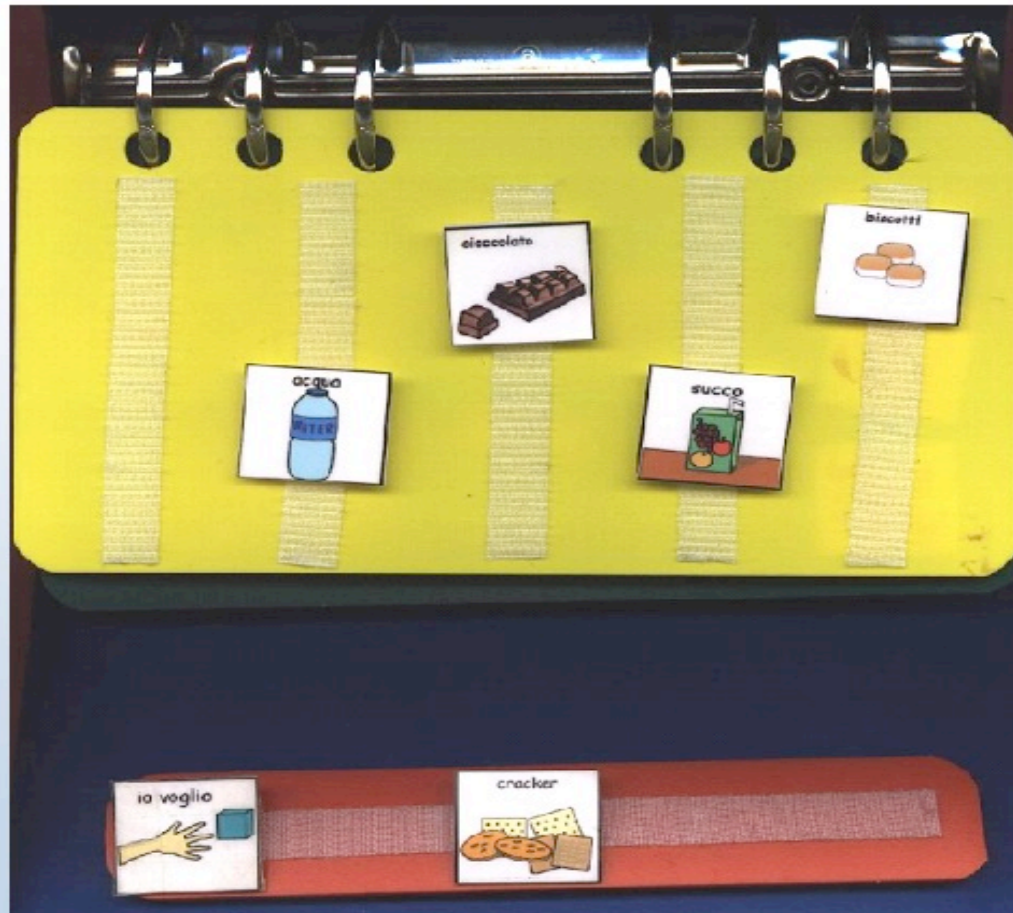
Potenziamento possibilità comunicative (PECS)



3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali



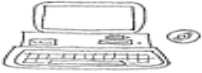




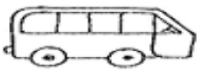

Potenziamento possibilità comunicative (PECS)



3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Agende e strategie visive

Lunedì mattina				
ATTIVITÀ	CON CHI	DEVO RICORDARMI	IMPREVISTI	FATTO
Ore 8,45 Letture e scrittura 	Maestra Anna Maestra Paola	Devo leggere a voce alta solo quando lo dice la maestra. Se voglio parlare alzo la mano. 		<input checked="" type="checkbox"/>
Ore 10 Lavoro al computer in classe 	Da solo	Non devo parlare a voce alta. 		<input checked="" type="checkbox"/>
Ore 11 Ricreazione	Tutti insieme nella classe.	Sto 5 minuti con gli altri poi posso sfogliare le mie riviste.		<input type="checkbox"/>
Ore 11,30 Matematica 	Maestra Marta Maestra Paola	Non mi devo alzare dal banco senza chiederlo. 	 Oggi viene la supplente di matematica	<input type="checkbox"/>
Ore 12,30 Si torna a casa con il pulmino. 	Maria viene con me.	Dare la mano a Maria per salire sul pulmino. 		<input type="checkbox"/>

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Storie sociali

PERCHE' SI DEVONO TAGLIARE LE UNGHIE

Le unghie crescono in continuazione ed anche molto velocemente.

Quando sono lunghe bisogna tagliarle.



Anche la mamma taglia spesso le unghie con le forbici.

Quando lo fa non urla.

La mamma è molto brava a tagliare le unghie.

Quando mi taglia le unghie non mi fa male.

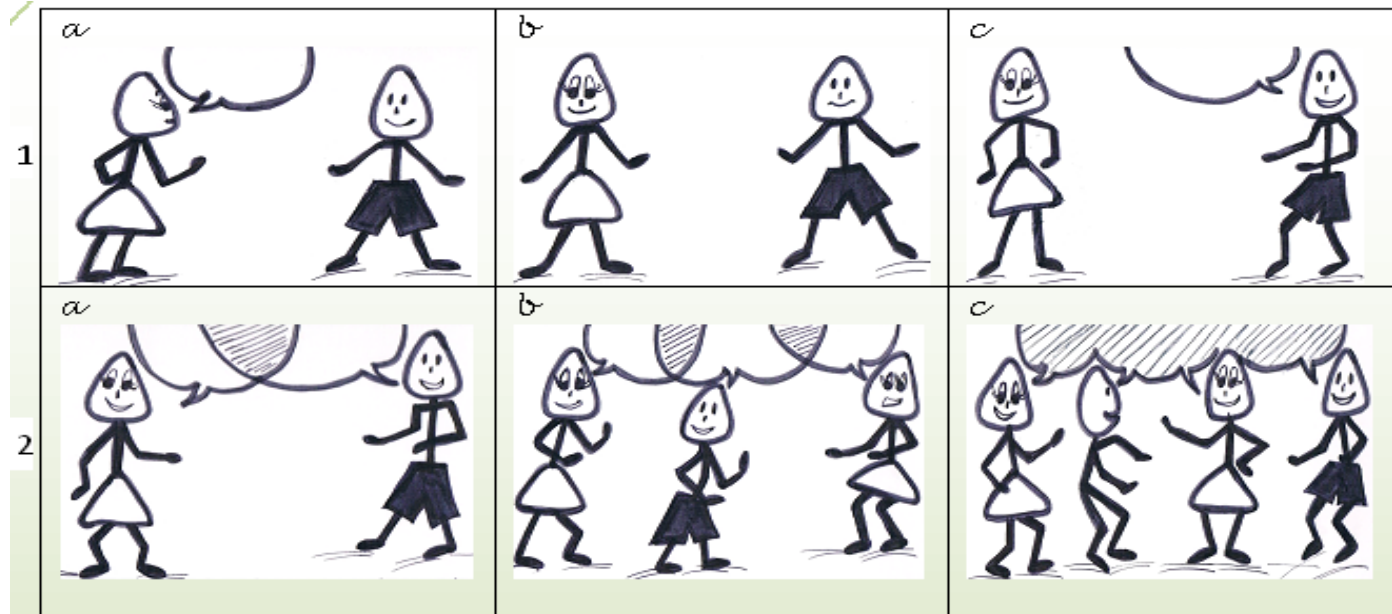
Devo cercare di ricordarmi che quando la mamma mi taglia le unghie posso stare tranquillo.



3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Conversazioni con fumetti



1a. L'insegnante parla e Filippo deve ascoltare
1b. L'insegnante finisce di parlare
1c. Ora Filippo può parlare e l'insegnante ascolta

2a. L'insegnante parla e Filippo interrompe prima che abbia finito
2b. Due insegnanti parlano e Filippo interrompe
2c. Tutti parlano insieme e nessuno capisce. C'è solo rumore

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Video Modeling

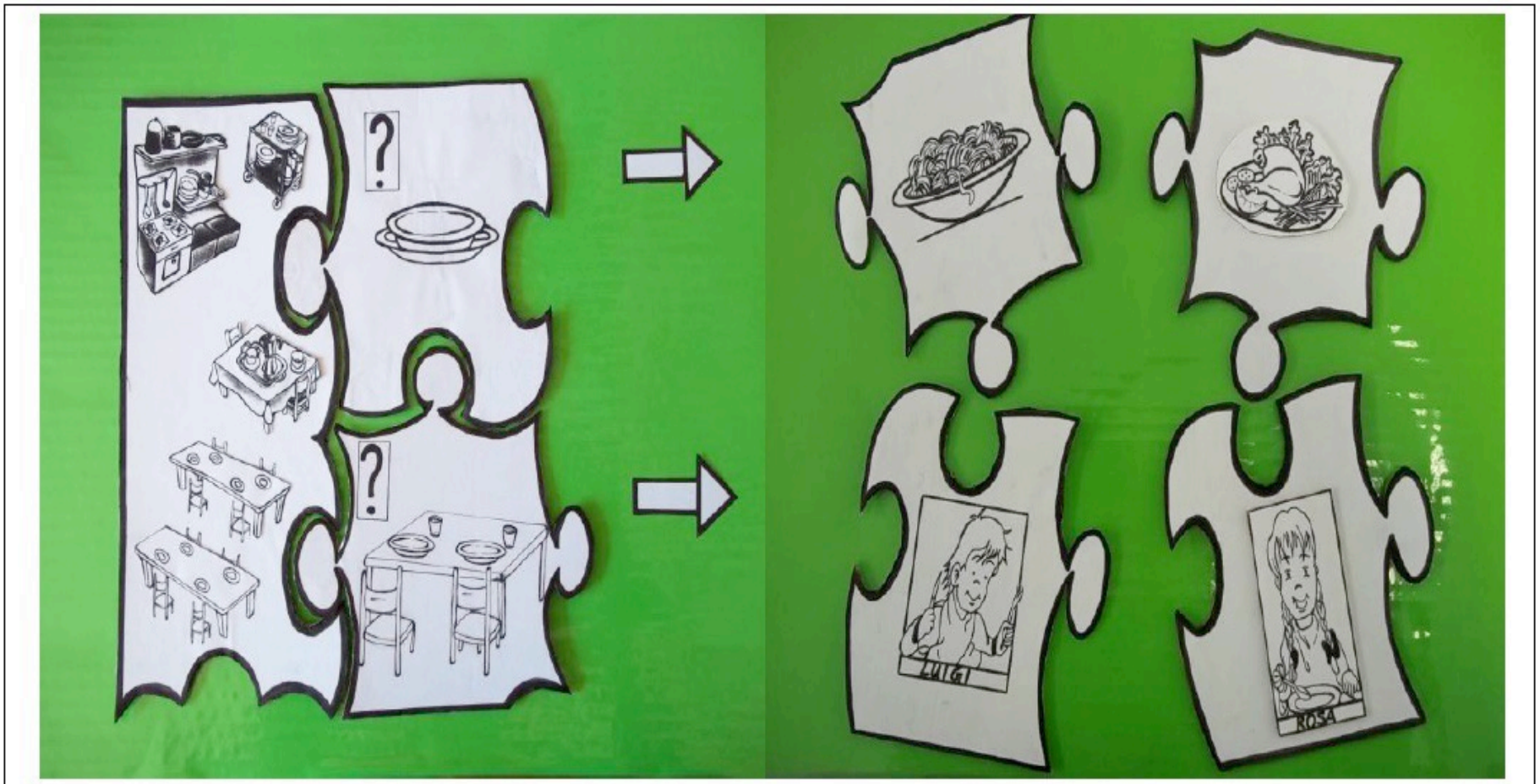
Video modeling e video self-modeling sono risultati efficaci per promuovere:

- abilità sociali e comportamenti relativi al gioco;
- abilità comunicative e di conversazione;
- abilità funzionali di vita quotidiana.

3. Didattica speciale

Strategie riferite ai bisogni speciali

Lavoro per l'autodeterminazione












3. Didattica speciale











Strategie riferite ai bisogni speciali

Lavoro per l'autodeterminazione

Taccuino del giorno

7.00 ...Sveglia!		<input type="checkbox"/>
7.30 ...mi vesto...		<input type="checkbox"/>
8.00 autobus... al Liceo!		<input type="checkbox"/>
11.00 laboratorio		<input type="checkbox"/>
13.15 autobus... a casa!		<input type="checkbox"/>
14.00 .. si pranza!		<input type="checkbox"/>
16.00 ..i compiti da fare...		<input type="checkbox"/>
18.00 .. tempo libero!!		<input type="checkbox"/>
20.00 .. si cena!		<input type="checkbox"/>
21.30 ..a dormire!		<input type="checkbox"/>

Taccuino del giorno

7.00 ...Sveglia!		<input checked="" type="checkbox"/>
7.30 ...mi vesto...		<input type="checkbox"/>
8.00 autobus... al Liceo!		<input checked="" type="checkbox"/>
11.00 laboratorio		<input type="checkbox"/>
13.15 autobus... a casa!		<input checked="" type="checkbox"/>
14.00 .. si pranza!		<input checked="" type="checkbox"/>
16.00 ..i compiti da fare...		<input checked="" type="checkbox"/>
18.00 .. tempo libero!!		<input type="checkbox"/>
20.00 .. si cena!		<input checked="" type="checkbox"/>
21.30 ..a dormire!		<input checked="" type="checkbox"/>