

SCHEDA 3

**Griglia strutturata per l'osservazione
di un comportamento problematico**

Comportamento problema _____

Ore	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato
1ª ora						
2ª ora						
3ª ora						
4ª ora						
5ª ora						
6ª ora						
Totale						

SCHEDA 4

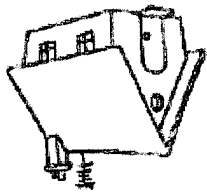
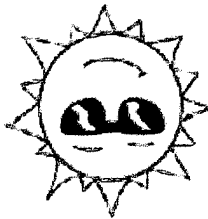
Griglia per l'analisi funzionale del comportamento

Analisi funzionale del comportamento

<i>Tipo di comportamento problema</i>	<i>Antecedenti</i>	<i>Comportamento</i>	<i>Conseguenze</i>
Indicare il comportamento problematico.	<p>Quali erano gli eventi precedenti che hanno innescato il comportamento?</p> <p>Se si ha l'impressione che non vi sia stato alcun evento particolare che abbia innescato il comportamento, indicare in quale situazione precisa si colloca il comportamento (ad esempio nel corso di una spiegazione, al cambio dell'ora, ecc.). Descrivere le azioni del ragazzo, degli insegnanti e dei compagni.</p>	Descrivere precisamente cosa ha fatto il ragazzo.	<p>Descrivere cosa è successo dopo il comportamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cosa ha fatto l'insegnante - come ha reagito il ragazzo all'intervento dell'insegnante.

SCHEDA 1

8 Ricorda la cosa



UNITÀ 5

Figure in ordine

Area generale: controllo della memoria di lavoro.

Area specifica: uso controllato della memoria di lavoro uditiva.

► **Obiettivo:** data una serie di 3 o 4 figure, memorizzarle per riordinare immagini corrispondenti.

Materiali: schede 1, 2 e 3, una copia per l'insegnante e una da cui ritagliare le immagini per il gioco.

Durata dell'attività: tempo prevedibile 50 minuti.

Organizzazione del gruppo: fino a 12 bambini seduti a semicerchio.

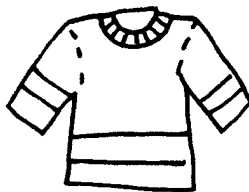
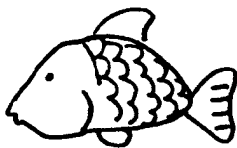
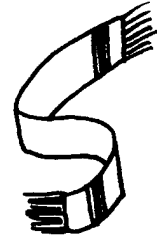
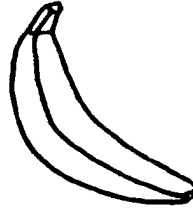
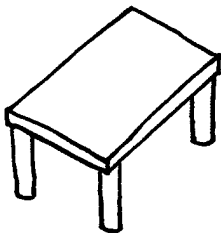
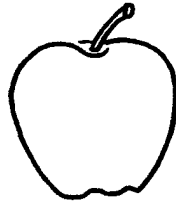
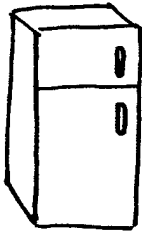
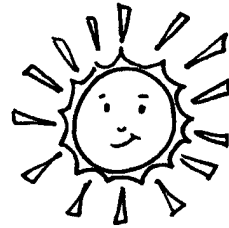
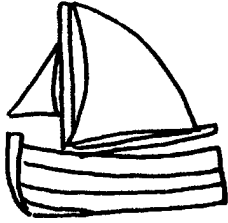
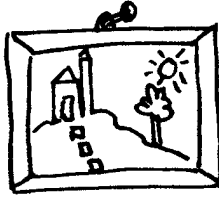
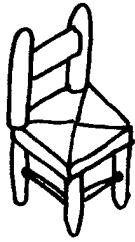
Numero di operatori presenti: 1/2.

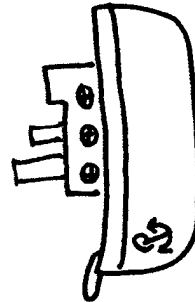
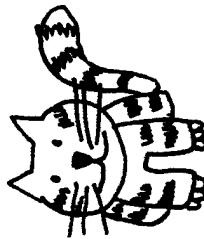
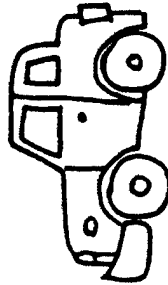
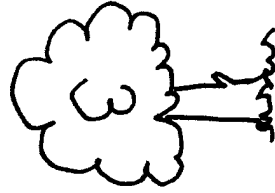
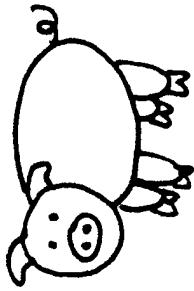
Luogo in cui si effettua l'attività: aula.

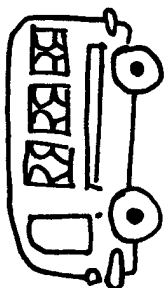
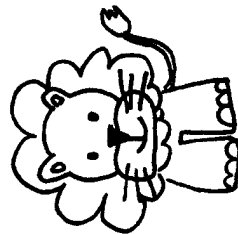
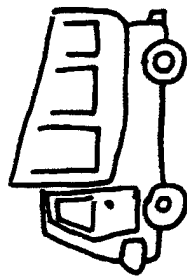
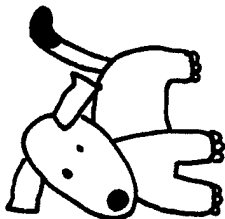
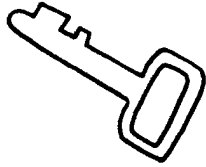
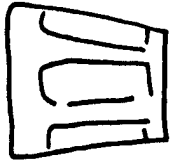
MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE <i>Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...</i>
1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.	Dire: «Adesso faremo un gioco che richiederà tutta la vostra attenzione. Collegare la vostra memoria, perché ci sarà da ricordare. Siete pronti?». Farsi aiutare dai bambini a disporre sul tavolo in disordine tutte le figure della scheda 1 ritagliate e in modo che siano visibili a tutti.
2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).	Dire: «Con il gioco diventerete abili a ricordare alcune figure nell'ordine esatto in cui ve le ha dette la maestra».
3. Stimolare nei bambini il ricordo delle capacità prerequisite.	Verificare che i bambini sappiano denominare le immagini delle schede e ripetere in ordine stringhe del tipo: cane, luna, porta, oppure più lunghe come sole, scarpa, muro, luce, ecc.
4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.	Dividere i bambini in due o tre squadre. Mostrare le figure e dire: «Vedete le figure sul tavolo? Io dirò a turno ai giocatori di ogni squadra il nome di tre figure tra tutte queste figure, in un ordine preciso. Ad esempio: sedia, quadro, luna. Il giocatore deve ascoltare bene, tenere a mente le parole proprio nell'ordine in cui le ho dette e, al mio via, scegliere le tre figure e metterle qui davanti a me nell'ordine esatto in cui le ho pronunciate. Quindi se io dico "sedia, quadro, luna" per prima metterò la sedia, per secondo il quadro e per ultima la luna. Il giocatore che trova e mette nel giusto ordine le figure, guadagna un punto per la sua squadra».
5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.	Chiedere a uno o più bambini di ripetere la consegna; fare un giro di prova indicando le figure della prima striscia della scheda 1. Se l'insegnante lo ritiene opportuno, può mostrare di volta in volta ai bambini la striscia con le immagini a conferma delle risposte. Rimettere ogni volta le figure utilizzate sul tavolo, tra le altre, in disordine in modo che ciascun giocatore si trovi a scegliere tra lo stesso numero di alternative.

continua...

<p>6. Fare da guida.</p>	<p>Chiedere: «Cosa possiamo fare per essere sicuri di ricordare le figure nell'ordine esatto in cui le ho dette?».</p> <p>Raccogliere oralmente le strategie proposte dai bambini. Esempi ipotizzabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porto sul mio schermo le figure. - Immagino le figure in ordine. - Mi ripeto i nomi in ordine. - Mi ripeto i nomi in ordine e tengo il conto con le dita. - Controllo se ricordo bene i nomi in ordine. <p>Definire una strategia comune che i bambini possano seguire durante lo svolgimento dell'attività.</p> <p>Proporre il gioco utilizzando le strisce rimanenti della scheda 1.</p>
<p>7. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Far verbalizzare ai bambini come hanno fatto a ricordarsi le figure nell'ordine preciso e quali strategie hanno usato.</p> <p>Se qualcuno non ci è riuscito, farne ipotizzare il motivo. Ribadire come si può fare per essere sicuri di riuscire la volta successiva.</p> <p>Sostituire le immagini sul tavolo con quelle della scheda 2 disposte ugualmente in disordine. In questo caso i bambini dovranno ricordare liste di quattro parole.</p> <p>Riproporre ancora il gioco utilizzando la scheda 3.</p>
<p>8. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare che i bambini abbiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ricordato e disposto le figure rispettando l'ordine indicato; • saputo verbalizzare la strategia utilizzata o saputo dire perché non ci sono riusciti; • applicato un'iniziale forma di autocontrollo della memoria.
<p>9. Concludere l'attività.</p>	<p>Far completare la scheda di metacognizione.</p> <p>«Per mettere le figure nell'ordine esatto ho fatto così:</p> <p>a) ho memorizzato le figure e le ho messe come mi veniva;</p> <p>b) ho memorizzato le figure in ordine e ho messo giuste le prime;</p> <p>c) ho memorizzato le figure in ordine e ho controllato di metterle tutte giuste».</p> <p>Dare dei rinforzi positivi. Dire: «Siete stati bravi, siete riusciti a ricordare l'ordine giusto e a controllare di mettere le figure nell'ordine corretto».</p> <p>Mettere in evidenza la connessione tra l'atteggiamento del bambino e la possibilità di svolgere correttamente il compito: «Bene! Qualcuno ha seguito i suggerimenti di Memorina Portentosa?», «Vedi che se provi a controllare la tua memoria, riesci bene nel compito?».</p> <p>Invitare i bambini ad autogratificarsi dicendosi: «Bravo», «Non ho avuto fretta», «Ho cercato di collegare la memoria, ho portato le figure sul mio schermo», «Ho trovato un modo per imparare», «Ho controllato se ricordavo bene!», «Mi sono impegnato... ho fatto del mio meglio».</p>







CONSEGNA: «Adesso ti farò vedere due cartoncini: in uno è raffigurata una scimmia, nell'altro una giraffa. Devi essere molto attento perché ti leggerò tante parole, ogni volta che sentirai pronunciare la parola *Giraffa* dovrai toccare il cartoncino in cui è raffigurata la scimmia. Quando dirò *Scimmia*, dovrai toccare il cartoncino con la Giraffa».

Pinguino, Martello, **Scimmia**, Rosa, Scia, Occhiali, Abete, **Giraffa**, Gira, Maglione, Sole, Maglione, **Scimmia**, Pinguino, Rosso, **Scimmia**, Occhiali, Abete, **Giraffa**, Roccia, Matita, **Scimmia**, **Giraffa**, Roccia, Martello, Gira, **Scimmia**, Martello, **Scimmia**, Ciliegia, Stereo, **Giraffa**, Gira, Rosso, **Giraffa**, Ciliegia, Martello, Roccia, **Scimmia**, Occhiali, Pinguino, **Giraffa**, Martello, **Scimmia**, Martello, **Scimmia**, **Giraffa**, Occhiali, Scia, Maglione, Roccia, **Scimmia**, Pinguino, **Giraffa**, Rosa, Casa, Scia, Spesa, **Giraffa**, Gira, Casa, **Scimmia**, Occhiali, Pinguino, Roccia, Gira, **Scimmia**, **Giraffa**, Rosa, **Giraffa**.

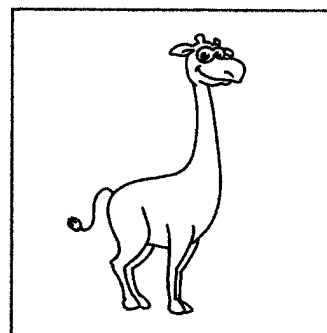
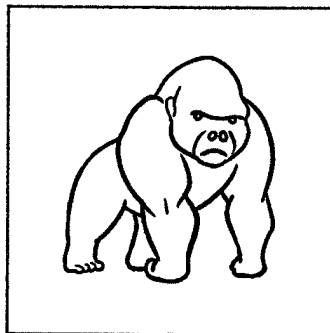


Fig. 14.3 Quadrati con «scimmia» e «giraffa».

1 I contrari

SOLUZIONI

Nelle schede sono rappresentate le seguenti coppie di contrari:

- 1 alto - basso
bianco - nero
felice - triste
giorno - notte
- 2 pulito - sporco
caldo - freddo
veloce - lento
giorno - notte
- 3 pieno - vuoto
caldo - freddo
grande - piccolo
nuovo - vecchio
- 4 grande - piccolo
veloce - lento
nuovo - vecchio
alto - basso
bianco - nero
- 5 felice - triste
giorno - notte
pulito - sporco
pieno - vuoto
caldo - freddo
- 6 vuoto - pieno
nero - bianco
triste - felice
piccolo - grande
vecchio - nuovo
- 7 notte - giorno
freddo - caldo
lento - veloce
basso - alto
sporco - pulito

1. Le fiabe sono racconti di fantasia (battere)
2. La prima lettera dell'alfabeto è la B
3. La mucca ha quattro zampe e vola
4. Sugli spaghetti si mette il formaggio (battere)
5. Il cane è un animale domestico come il gatto (battere)
6. Per misurare si usa il martello (battere)
7. Nel latte si può mettere il cacao (battere)
8. I fiori sbocciano nei prati in inverno
9. Quando fa freddo si indossano sciarpa e cappello (battere)
10. L'acqua del mare è salata (battere)
11. Quando stiamo male si va dal dottore (battere)
12. Gli occhiali servono per sentire meglio
13. La pizza è un dolce
14. Al polo Nord fa molto caldo
15. Per costruire le case si usano i mattoni (battere)
16. Al museo si possono ammirare tanti animali
17. Le margherite si raccolgono nei prati (battere)
18. In cielo volano le mucche (battere)
19. Per ripararsi dalla pioggia si usa l'ombrello (battere)
20. Nel mare ci sono tante aquile

Fig. 14.4 Esempio di frasi da utilizzare per rinforzare l'inibizione della risposta motoria.