

Riflessioni sui Piani Educativi Individualizzati

Analisi della situazione e definizione degli obiettivi operativi

Lezione 2

Modena, 26 ottobre 2017

Graziella Roda
Ufficio Scolastico Regionale
per l'Emilia-Romagna



Il drago è riprodotto per gentile concessione di Leo e della Famiglia Ottoni

ESEMPI DI SVILUPPO DEL PERCORSO



OSSERVARE, MA COSA?

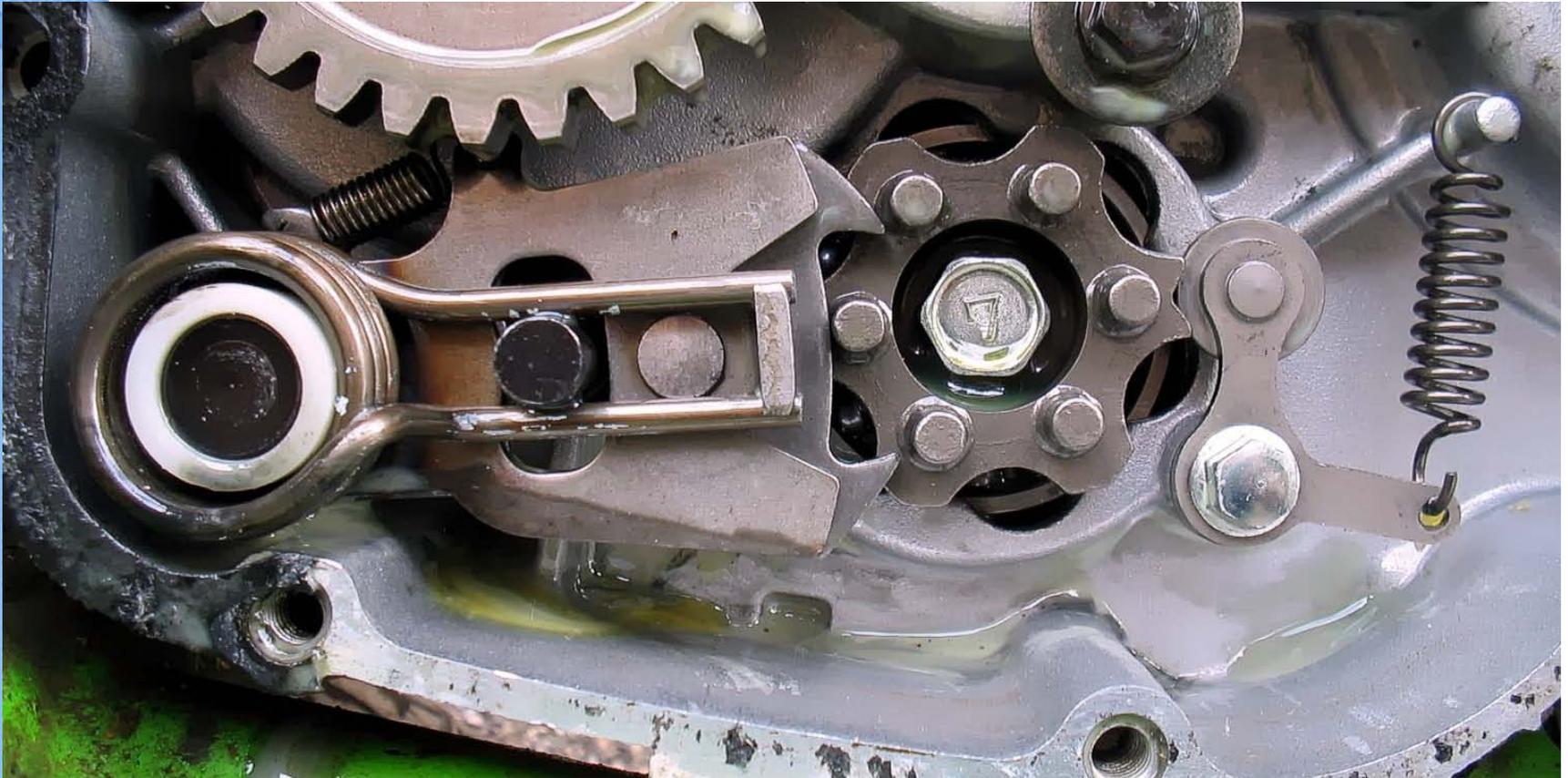
- 
- Gli esempi presentati in queste slide servono ad illustrare come si effettua l'osservazione e come si registra la baseline in alcuni settori del funzionamento di un alunno con disabilità
 - Ho scelto di immaginare un alunno in condizioni piuttosto gravi, dal momento che queste sono le condizioni più difficili da affrontare



Insegnare:
cosa a chi?

<http://www.publicdomainpictures.net/view-image.php?image=131152&picture=&jazyk=IT>

La didattica: una «macchina mentale» che produce adattamenti



<https://it.wikipedia.org/>

LE GRANDI AREE DI FUNZIONAMENTO

- Per predisporre un piano di osservazione efficace, occorre avere un quadro delle principali aree di funzionamento, in modo particolare per gli allievi certificati.
- Ogni area è importante, ma l'età, il tipo di deficit o di disturbo, le condizioni generali possono suggerire di dare più rilievo, e di analizzare prima e più a fondo, determinate aree rispetto ad altre

Per approfondire parte di quello che dirò

- <http://w.bo.istruzioneer.it/pianoformazione docenti/materiali/dallinsegnante-specializzato-allintegrazione-condivisa/>
- **Relazione Graziella Roda del 3/5/2017 La didattica: il mestiere di insegnare**

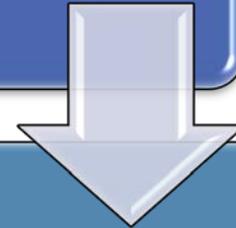
Percezione
sensoriale

```
graph TD; A[Percezione sensoriale] --> B[Capacità grosso motorie]; B --> C[Capacità fino motorie];
```

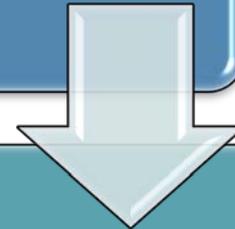
Capacità
grosso motorie

Capacità fino
motorie

attenzione

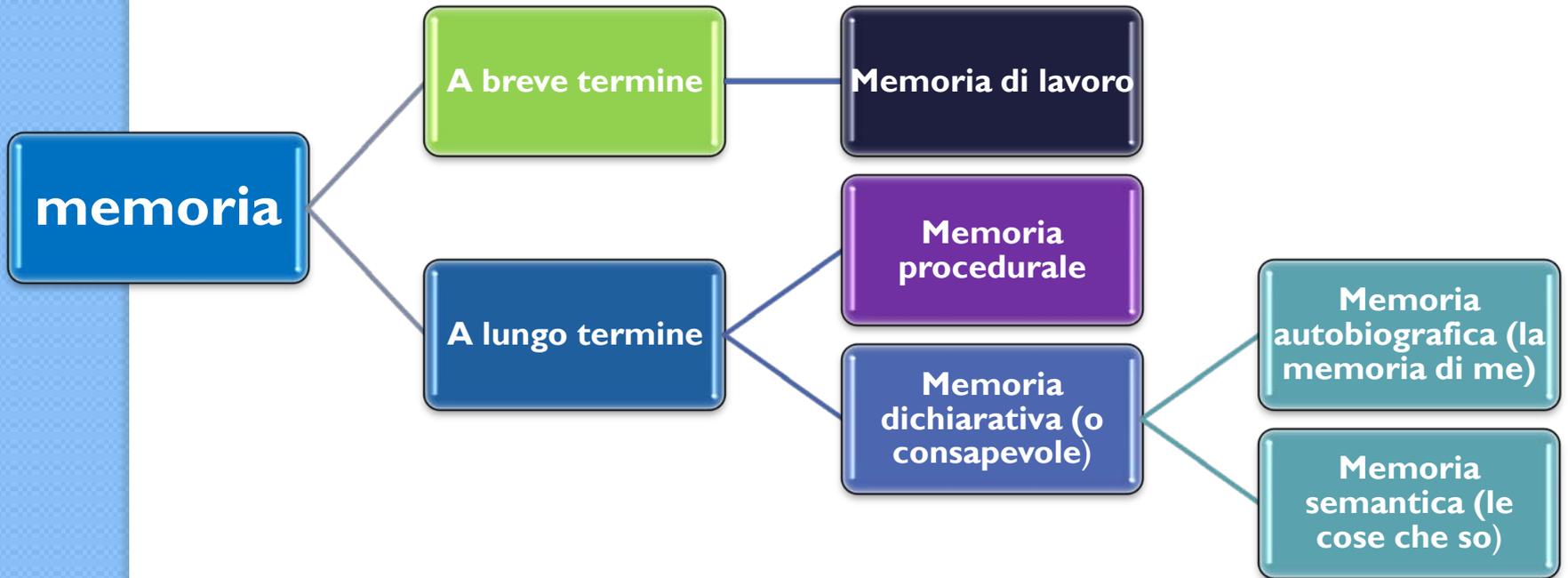


imitazione

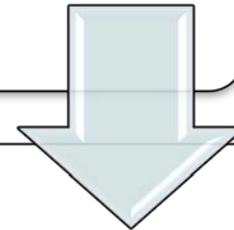


memoria

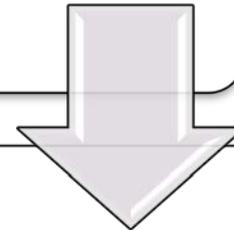




**Trasferimento di
competenze da un
campo ad un altro
affine**



generalizzazione



astrazione

Costanza della
forma

Costanza della
dimensione

Rapporti di
causa ed effetto

Comunicazione (ad ogni costo, con ogni mezzo)



Consapevolezza e gestione delle emozioni



Tecniche di autocontrollo del comportamento



Discriminare e ordinare
(secondo un criterio)

```
graph TD; A[Discriminare e ordinare (secondo un criterio)] --> B[Classificare (qualità posseduta/non posseduta)]; B --> C[Seriare (es. dal grande al piccolo)]; C --> D[Costruire sequenze (prima/dopo)];
```

Classificare (qualità
posseduta/non posseduta)

Seriare (es. dal grande al
piccolo)

Costruire sequenze
(prima/dopo)



L'insegnante efficace si riconosce dal fatto che i suoi allievi imparano



**DALL'OSSERVAZIONE
ALLA BASELINE
ESEMPI**

Memoria a breve/brevissimo termine

Osservato un oggetto ben conosciuto poi coperto riesce a ritrovarlo in piccolo gruppo di oggetti diversi dopo 30 sec., dopo 1 minuto, dopo 2 minuti, ecc.

Ricorda cosa è rappresentato in una carta prima osservata e poi coperta, individuandone la copia tra due modelli (o tre modelli), dopo 30 secondi, dopo 1 minuto, dopo 3 minuti, ecc.

Ricorda e ripete una parola udita dopo 30 sec., dopo 1 minuto, ecc.

Ricorda e ripete una breve frase dopo 30 sec., dopo 1 minuto, ecc.

Ricorda e ripete una sequenza casuale di 2 o 3 numeri, dopo 30 sec., dopo 1 minuto, ecc.

Memoria di lavoro

Esegue un solo comando alla volta (comando soltanto vocale oppure comando vocale + CAA – comando + guida fisica; ...)

Esegue una sequenza di due comandi (descrivere condizioni come sopra)

Esegue una sequenza di 3 comandi (descrivere condizioni come sopra)

Permanenza dell'oggetto

Visto un oggetto poi coperto da un tovagliolo lo ritrova
(con aiuto, senza aiuto, al primo tentativo, ...)

Visto un oggetto poi coperto da un barattolo, cui viene affiancato un altro barattolo diverso, cerca l'oggetto sotto il barattolo giusto
(con aiuto, senza aiuto, al primo tentativo, ...)

Riconoscimento di modelli

Dato un oggetto riesce a trovare quello uguale in un gruppo ordinato di (indicare quanti) oggetti

Dato un oggetto riesce a trovare quello uguale in un gruppo disordinato di oggetti (indicare quanti)

Dato un oggetto riesce a trovare quello uguale ma posto in una posizione rovesciata, in un gruppo ordinato di oggetti (e poi in un gruppo disordinato)

Dato un gruppo di oggetti uguali riesce a riconoscere un oggetto diverso posto nel gruppo

Ricomposizione di modelli

Riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in due parti con un taglio liscio avendo davanti a sé il modello.

Riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in tre pezzi con un taglio liscio

Riesce a ricomporre un disegno semplice due pezzi con un tagli complesso

Riesce a ricomporre un disegno semplice avendo visto il modello poi coperto

Capacità di seriazione: lunghezza

Date due asticelle di lunghezza diversa, riesce a individuare qual è la più lunga e quale la più corta (con comando verbale, con struttura predisposta, ...)

Data una serie di oggetti di lunghezza a scalare riesce a ordinarli dal più corto al più lungo e viceversa

Data una serie di oggetti di lunghezza scalare con inserito un oggetto nel posto sbagliato riesce a individuarlo e a collocarlo nel posto giusto

Data una serie di oggetti di lunghezza scalare con un posto vuoto e un oggetto da inserire riesce a inserirlo nel posto vuoto. Riesce anche se il posto non è stato lasciato vuoto.

Capacità di associazione (per funzione)

Dato un oggetto riesce a trovare in una piccola serie di altri oggetti estranei quello si ricollega per funzione (es. spazzolino da denti e dentifricio; piatto e forchetta, ecc.)



<http://alittlelearningfortwo.blogspot.it/2011/01/matching-objects-by-function.html>

Pre-aritmetica

E' capace di confrontare termine a termine due quantità (entro la quantità ...) stabilendo quale è maggiore e quale è minore o se sono “tanti-quantì” (descrivere il contesto operativo).

Conosce il significato di (descrivere il contesto operativo):

- **“aggiungere”**
- **“togliere”**

Riconosce in una situazione concreta i rapporti reciproci tra oggetti nello spazio relativamente a

- **dentro**
- **fuori**
- **sopra**
- **sotto**
- **davanti**
- **dietro**
- **a destra**
- **a sinistra**

esempi



ESITI DELL'OSSERVAZIONE E DEFINIZIONE DELLA BASELINE

Memoria a breve termine

| | | | |
|---|---------------------|------------------------------|--|
| Ritrova un oggetto conosciuto, visto per 3 secondi e poi nascosto, tra tre oggetti diversi | Da solo senza aiuto | Con comando verbale semplice | |
| Ritrova una immagine con le stesse condizioni sopra riportate | Da solo senza aiuto | Con comando verbale semplice | |
| Udito un comando verbale del tipo "indica il cane" esegue il comando dopo una attesa di 4 secondi | Da solo senza aiuto | Con comando verbale | Tra tre diversi oggetti o immagini Se aumenta il tempo di attesa e il gruppo tra cui scegliere non riesce |

| Memoria di lavoro | | | |
|--|--|--|--|
| Esegue una sequenza di due comandi | Da solo e senza aiuto | Con comando verbale + indicazione CAA | È lento nell'esecuzione; occorre rispettare i suoi tempi |
| Permanenza dell'oggetto | | | |
| Visto per 4 secondi un oggetto che conosce e che emette un suono e vibra, ritrova l'oggetto dopo che è stato coperto con un tovagliolo | Da solo e senza aiuto | Con comando verbale "dov'è il cane?" | |
| Riconoscimento di modelli | | | |
| in un gruppo di 4 peluche rappresentanti animali diversi, trova la giraffa identica al modello che ha davanti | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale "trova la giraffa uguale" | |
| In un gruppo di 4 animali di peluche tra cui due gatti diversi tra loro, trova il gatto uguale al modello che ha davanti | Con un po' di aiuto da parte dell'adulto (guarda bene il colore del gatto) | Con il comando verbale "trova il gatto uguale" | Impiega un po' di tempo per discriminare tra i due gatti, ma esclude subito i tre animali che non sono gatti |

Ricomposizione di modelli

| | | | |
|--|-----------------------|---|--|
| Con la copia sotto, riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in 4 parti regolari con tagli lisci | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale "ricomponi il disegno" | |
| Senza la copia sotto, riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in due parti | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale "ricomponi il disegno" | |

Seriare per ordine di lunghezza

| | | | |
|--|-----------------------|---|---|
| Dati quattro righelli di lunghezza diversa, li inserisce nell'ordine scalare disegnato in una scheda | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale "ordina dal piccolo al grande" | Esegue con molta lentezza e diversi tentativi; occorre attendere i suoi tempi |
|--|-----------------------|---|---|

Associazione per funzione

| | | | |
|---|-----------------------|--|--|
| Data una serie di oggetti, associa tra loro spazzolino e dentifricio e li mette nel contenitore con il disegno del lavaggio denti | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale "servono a lavarsi i denti" | Riesce se gli altri oggetti sono molto diversi; ha più difficoltà se gli altri oggetti attengono comunque alla questione "bagno" |
| Allo stesso modo riesce a collegare tra loro piatto e forchetta | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale "servono per mangiare" | Come sopra |

| Pre aritmetica | | | |
|--|------------------------|--|--|
| Dato un gruppo di quattro cucchiaini di plastica e di tre coppette sa dire che ci sono più cucchiaini che coppette | Da solo e senza aiuto | Con la richiesta verbale “ci sono più cucchiaini o più coppette” | Mette un cucchiaino in ogni coppetta e inserisce il cucchiaino rimasto nel contenitore denominato “senza compagno” NON SI EFFETTUA LA PROVA CONTANDO MA IN MODO OPERATIVO |
| Dato un gruppo di quattro fiori e di quattro vasi sa dire che ci sono tanti fiori quanti vasi | Da solo e senza aiuto | alla richiesta verbale “ci sono tanti fiori quanti vasi?” risponde Sì | Operatività corretta (mette un fiore in ogni vaso, non mette nulla nel contenitore “senza compagno”) e risposta verbale corretta |
| Dato un gruppo di tre animali di peluche aggiunge un altro animale dietro richiesta | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale “aggiungi un altro cane” | |
| Dato un gruppo di quattro automobili ne toglie due dietro richiesta | Da solo e senza aiuto | Con il comando verbale “togli una automobilina e poi togline un'altra” | |
| Sa recitare la sequenza dei numeri da 1 a 5 | Da solo e senza errori | Con il comando verbale “dimmi i numeri da 1 a 5” | |
| Sa contare fino a 5 oggetti | Da solo e senza errori | Con il comando verbale “conta i fiori” | E' lento; occorre attendere i suoi tempi |

Rapporti topologici: dentro/fuori

Con un garage di cartone sa disporre un'auto fuori e una dentro il garage

Da solo e senza errori

Con il comando verbale "metti l'auto rossa dentro il garage" e "metti l'auto verde fuori dal garage"

Rapporti topologici: sopra/sotto

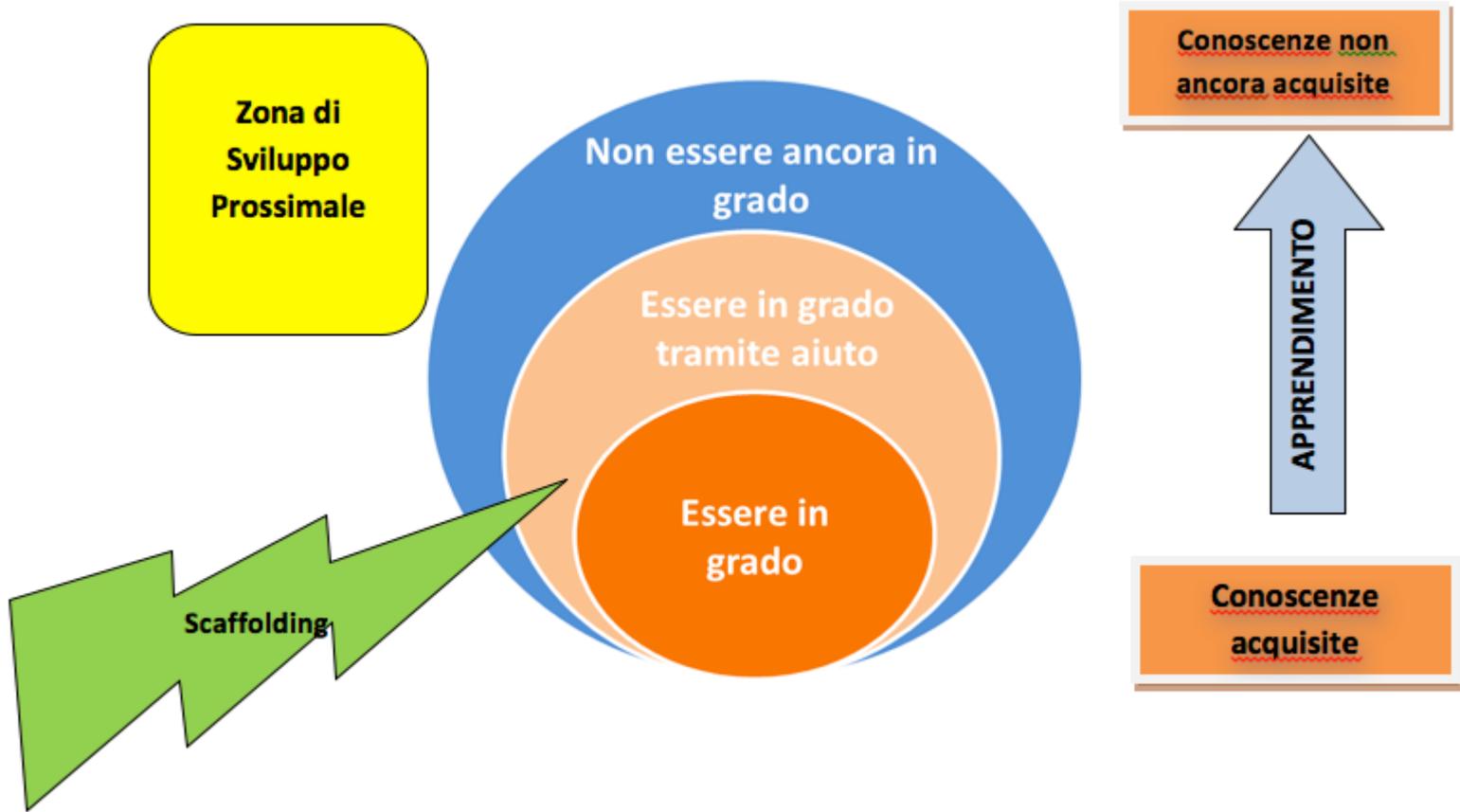
Sa disporre a comando un peluche sopra al tavolo e uno sotto il tavolo

Da solo e senza aiuto

Con il comando verbale "metti il gatto sopra il tavolo" "metti il cane sotto il tavolo"

Esempi

° **DALLA BASELINE ALLA
ZONA DI SVILUPPO
PROSSIMALE**



- Le tabelle risultato dell'osservazione ci hanno fornito la baseline, cioè ciò che l'allievo è attualmente in grado di fare (da solo e senza aiuto)
- Abbiamo quindi delineato il «cerchio» più interno del diagramma della diapositiva precedente

- Da questo nucleo esterno occorre ora espandere la zona prossimale, cioè individuare ciò che l'alunno può fare, un passo oltre ciò che già sa fare da solo.
- Occorre quindi individuare gli obiettivi operativi «prossimali», nonché il tipo e la quantità di aiuto che serve all'alunno per avviare il nuovo apprendimento

- 
- Come detto la zona prossimale si espande in orizzontale , restando allo stesso livello di complessità cognitiva ma, ad esempio, ampliando la quantità di oggetti con cui lavorare, allungando o accorciando i tempi, aumentando i colori, le forme,
 - L'espansione avviene anche in verticale, aumentando il livello cognitivo

Memoria a breve termine

| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
|--|---|--|---|---|
| Ritrova un oggetto conosciuto, visto per 3 secondi e poi nascosto, tra tre oggetti diversi | Ritrova un oggetto conosciuto, visto per 2 secondi e poi nascosto, tra cinque oggetti diversi | Provare se riesce in autonomia; se non riesce mostrargli di nuovo l'oggetto di cui deve trovare la copia | Ritrova un oggetto conosciuto, visto per 4 secondi e poi nascosto, tra tre oggetti di cui uno molto somigliante | Invito ad osservare bene l'oggetto che dovrà essere trovato, mostrargli quello che gli somiglia e far notare le differenze, poi procedere. Se non riesce, usare oggetti più semplici |

Memoria a breve termine

| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
|---|--|---|---|---|
| Udito un comando verbale del tipo “indica il cane” esegue il comando dopo una attesa di 4 secondi (usando dei giocattoli in tre dimensioni) | Udito il comando “indica il cane” esegue il comando dopo 4-5 secondi di attesa dell’insegnante | esegue al comando 1 -2 -3-4-VIA! Sul tavolo ci sono 4 oggetti di cui un solo animale (che è il cane) | Udito il comando verbale “indica il cane bianco”, indica il cane giusto tra 4 pupazzi che rappresentano cani di diverso tipo (di cui uno solo bianco) Dopo 2 secondi | Far notare prima bene i colori dei vari cani. Tenere breve il tempo di attesa tra il comando e la sua esecuzione |

| Memoria di lavoro | | | | |
|---|--|---|---|--|
| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
| Esegue una sequenza di due comandi vocali accompagnati da disegni CAA | Esegue una sequenza di due comandi vocali dopo tre secondi di attesa | I disegni CAA rimangono visibili sul tavolo nei primi tentativi, poi scompaiono. Il tempo di attesa tra il comando e l'esecuzione si allunga (da 3 a 5 secondi) | Esegue una sequenza di tre comandi vocali accompagnati dalla sequenza disegnata CAA | La sequenza rimane sul tavolo fino ad esecuzione. In evoluzione della competenza, la striscia CAA viene rimossa |

Permanenza dell'oggetto

| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
|--|---|--|--|---|
| Visto per 4 secondi un oggetto che conosce e che emette un suono e vibra, ritrova l'oggetto dopo che è stato coperto con un tovagliolo | Visto un oggetto per 2 secondi (emette suono e vibra), lo ritrova sotto un panno in cui ci sono altri oggetti che non vibrano e non suonano | Far notare la vibrazione, il suono e la forma visibile sotto il panno. | Visto un oggetto senza suono né vibrazione, visto per 4 secondi, lo ritrova dopo che è stato coperto con un tovagliolo | Usare lo stesso oggetto che ha già trovato in precedenza, nel quale però non si attivano né carillon né movimento |

Coniglietto Chicco



Orsetto Khate Kruse

Riconoscimento di modelli

| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
|--|--|--|--|--|
| In un gruppo di 4 animali di peluche tra cui due gatti diversi tra loro, trova il gatto uguale al modello che ha davanti | Usare un gatto di peluche come modello da ritrovare. Il gruppo è formato da 5-6 animali di peluche tra cui tre gatti diversi tra loro e di questi uno solo uguale al modello | Far notare bene il tipo di gatto nel modello e gli altri modelli (è un gatto questo? Sì/no ... | Usare un gatto di peluche come modello da ritrovare. Il gruppo è formato da 4 animali di peluche tra cui tre gatti, uno simile al modello, uno uguale al modello e uno diverso | Far notare le caratteristiche di tutti i gatti |

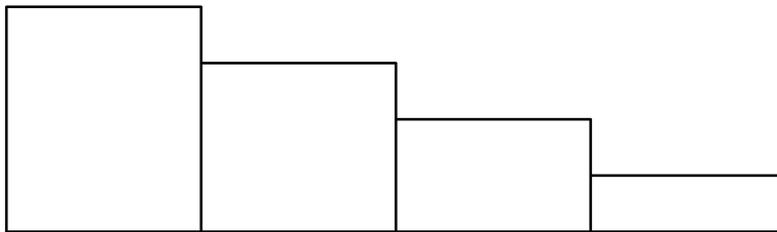
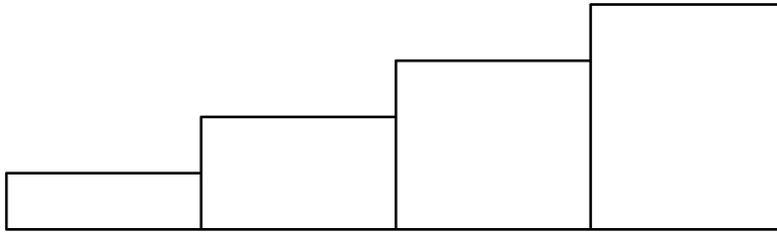
Ovviamente ...

- Ovviamente gli esercizi si ripetono con le stesso modalità ma usando oggetti diversi, diverse sequenze di comandi, ...
- Evitare la noia e la ripetitività, perché altrimenti l'alunno impara la risposta, non impara la competenza
- Usare oggetti interessanti per l'alunno: se un bambino è attratto dalle auto, usare prima quelle e poi passare ad altro

| Ricomposizione di modelli | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
| Con la copia sotto, riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in 4 parti regolari con tagli lisci | Con la copia sotto, riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in 4 parti con tagli irregolari | Suggerire verbalmente se l'alunno si trova in difficoltà | Con la copia sotto, riesce a ricomporre un disegno complesso tagliato in 6 parti con tagli irregolari | Suggerire verbalmente se l'alunno si trova in difficoltà |
| Senza la copia sotto, riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in due parti | Senza la copia sotto riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in 6 parti con tagli irregolari | Ha visto il modello, poi tolto | Senza la copia e senza aver visto il modello riesce a ricomporre un disegno semplice tagliato in due parti (orizzontale, poi verticale, poi diagonale, ...) | Suggerire verbalmente se l'alunno si trova in difficoltà |

Seriare per ordine di lunghezza

| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
|--|--|---|--|--|
| Dati quattro righelli di lunghezza diversa, li inserisce nell'ordine scalare disegnato in una scheda | Dati 6 righelli di lunghezza diversa, li inserisce nell'ordine scalare piccolo/grande e grande/piccolo disegnato su una scheda | Se si usano i Regoli Cuisenaire si può anche abbinare il codice colore nella scheda | Dai 4 righelli di lunghezza diversa, li mette in ordine piccolo/grande; grande/piccolo allineandoli su una linea disegnata | Si può avviare l'ordine disegnando soltanto il primo o l'ultimo righello oppure disegnando il primo e l'ultimo e lasciando vuoto nel mezzo |



Per approfondire:

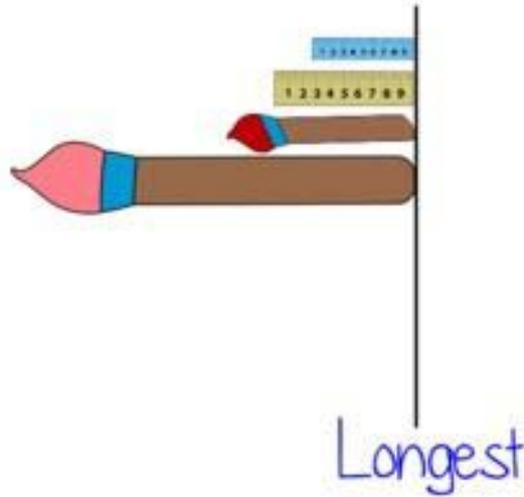
http://math.unipa.it/~grim/tesi_lucchese_FP_05.pdf Floriana Lucchese, tesi di laurea, La pre-misura nella scuola dell'infanzia; uno studio su confronto e ordinamento tra lunghezze e superfici



Measure by length



Shortest



https://www.youtube.com/watch?v=Yx_Lcp9tkmE

| Pre aritmetica | | | | |
|--|--|--|---|--|
| Livello attuale | Prossimo obiettivo operativo (stesso livello cognitivo) | Tipo di aiuto | Prossimo obiettivo operativo (livello cognitivo superiore) | Tipo di aiuto |
| Dato un gruppo di quattro cucchiaini di plastica e di tre coppette sa dire che ci sono più cucchiaini che coppette | Dati 5 cucchiaini e 6 coppette sa dire che ci sono più coppette che cucchiaini. Variare abbinamenti | Far inserire sempre un cucchiaino alla volta e chiedere alla fine: indica la coppetta che resta senza cucchiaino | Come esercizio precedente ma alla fine prende quello che serve per fare "tanti quanti" (prendi i cucchiaini che servono per le coppette rimaste senza cucchiaino e viceversa) | Tenere a portata di mano gli oggetti che servono per realizzare "tanti-quanti" |



- Ricordate: un alunno darà il meglio di sé se quello che gli chiediamo di fare è per lui interessante, se lo stimola, se lo diverte. Quindi per l'osservazione, come per l'insegnamento, utilizzate contesti naturali e occasioni di tipo giocoso, possibilmente in gruppo (è utile anche vedere bambini/ragazzi diversi all'opera)