

Università degli Studi di Macerata

LABORATORIO PRIMARIA
DIDATTICA DELLE EDUCAZIONI

M. GIOVANNA CIACCIONI



Educazione

“Nella disabilità non esistono programmi che possano pensarsi per tutti.”

Intervento Educativo -inclusione, (far star dentro, appartenere) :

- Clinico, ecologico
- Diretto al disabile
- Progettato
- Assistito
- Monitorato

EDUCARE

PER UNA

QUALITA'

DI VITA

Modelli di azione educativa

Programmazione

- Disaggrega il comportamento
- Centrata su obiettivi e tassonomie
(gerarchie del sapere, trascura variabili personali)
- Prodotto da confezionare
(non esigenza di organizzazione nuova)
- Prevedibile
- Azioni lineari
- Semplifica l' educazione
- Naviga a motore

Progettazione

- Orientata ai potenziali
- Considera la complessità del comportamento
- Complessifica l'educazione
- Ampi percorsi, avventura cognitiva non vincolata a gerarchie
- Percorsi reticolari, illineari
- Naviga a vela

I TRE LIVELLI DI AZIONE PROFESSIONALE

- TRATTAMENTO: ambito professionale di intervento, ambito di competenza degli operatori, indicatore di specialità:
 - T. farmacologico
 - T. educativo :Educazione diretta (*sui casi, addestramento, sostegno, training ,guida*)– indiretta (*su ambiente, organizzazione, materiali, ...*)
 - T. psicologico
 - T. psicoterapico
 - T. terapeutico (logopedico, fisioterapico...)



Approcci

Modalità di lavoro, di porsi e di farsi carico del problema

- ❑ Approccio sul deficit (sulle specifiche funzioni disturbate)
- ❑ Approccio sui requisiti (sulle condizioni che sono all'origine dell' abilità disturbata)
- ❑ Approccio ecologico (interezza persona)

Strategie di azione

- Stili di lavoro, pratiche , azione professionale ricorrendo a modelli teorici e attitudini personali

Modelli teorici più generali :

- Strategie comportamentiste
- Strategie cognitiviste
-

DISTURBO

Quantitativo
Minorità
deficit

Qualitativo
Diversità
disordine

Indicatore: livello di
gravità, confronto
con livello medio,
quantità minore

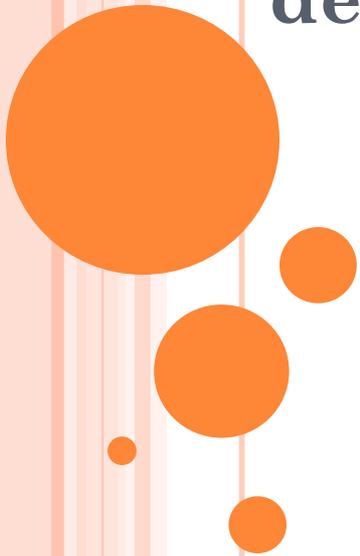
Indicatore: diversità
funzionale, differente
abilità, funzionalità non
ottimale

RM, deficit sensoriali...

Disturbi apprendimento,
sindrome autistica,
ADHD... (processi
cognitivi, struttura della
successione...)

STRATEGIE COGNITIVISTE

COGNITIVISMO :Paradigma scientifico e culturale di assetto trans-disciplinare che considera il comportamento come espressione della mente



Come tradurre il Cognitivismo nella Didattica?

AZIONI CONCETTUALI:

Didattica per concetti che veicolano significato:

Conflitto cognitivo perturbare, negoziare scambiare

Dal nome al concetto

Dal concetto al nome

Discriminare il concetto fondamentale di un testo

Associare concetti per contrasto o per somiglianza

Raggruppare concetti

Generalizzare concetti: ritrovare un concetto in contesti diversi

Verbalizzare concetti: dal linguaggio comune al linguaggio scientifico

Sviluppare argomenti o problemi in sequenze di concetti

Riconoscere incoerenze concettuali in un testo

Sviluppare mappe concettuali

.....



IL COOPERATIVE - LEARNING



COSA RENDE EFFICACE LA COOPERAZIONE?

- *INTERDIPENDENZA POSITIVA*
- *RESPONSABILITA' INDIVIDUALE*
- *INTERAZIONE PROMOZIONALE*
- *ABILITA' SOCIALI*
- *VALUTAZIONE DEL GRUPPO*



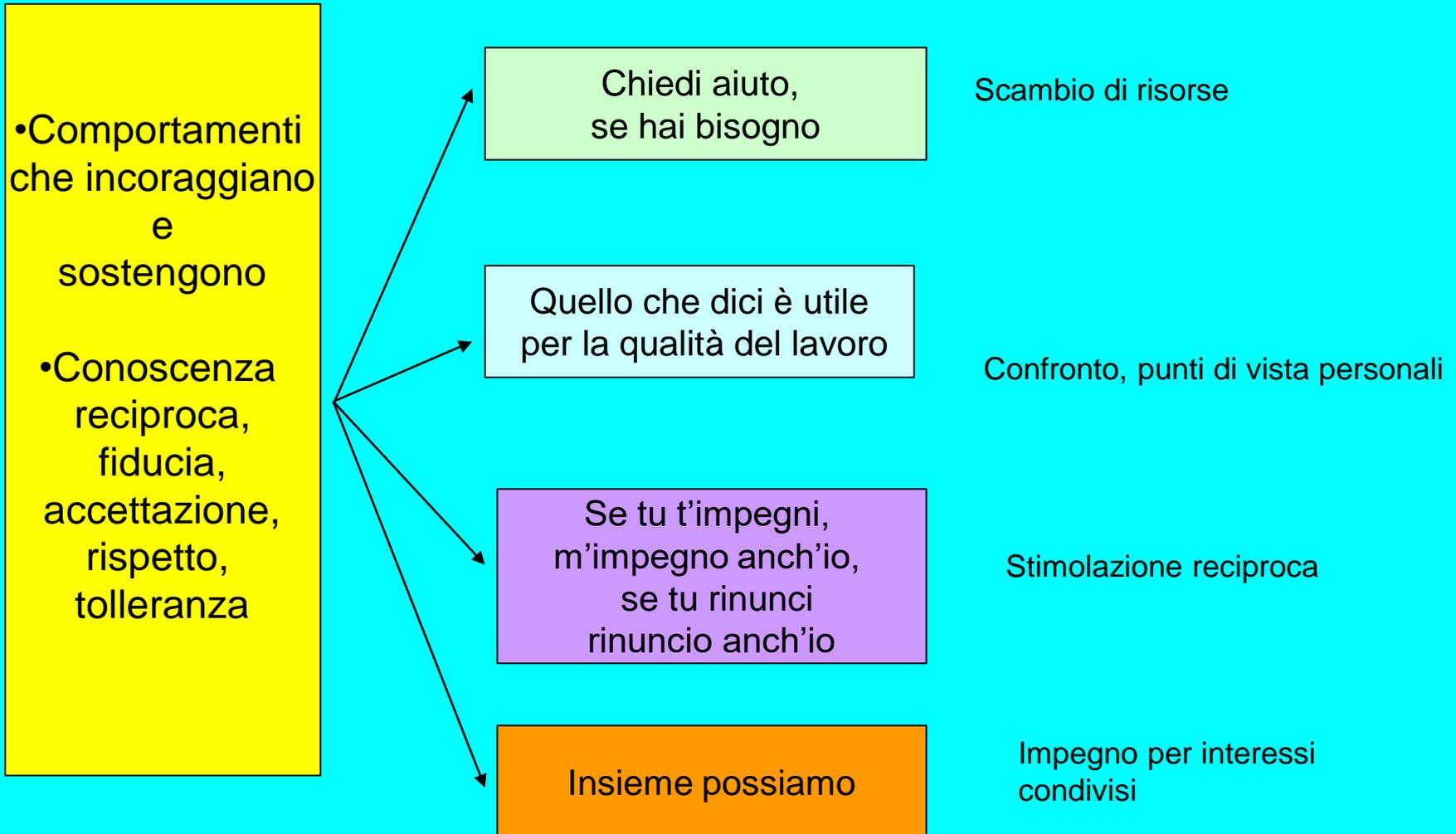
INTERDIPENDENZA POSITIVA

- Dipendenza da altre persone per raggiungere uno scopo (gli altri sono indispensabili)
- Impegno e fatica di tutti (si affonda se non si coordinano gli sforzi, ci si salva se si nuota insieme)

- Sollecita i soggetti a comunicare, a chiedere e dare aiuto, a scambiarsi punti di vista, a gestire i conflitti

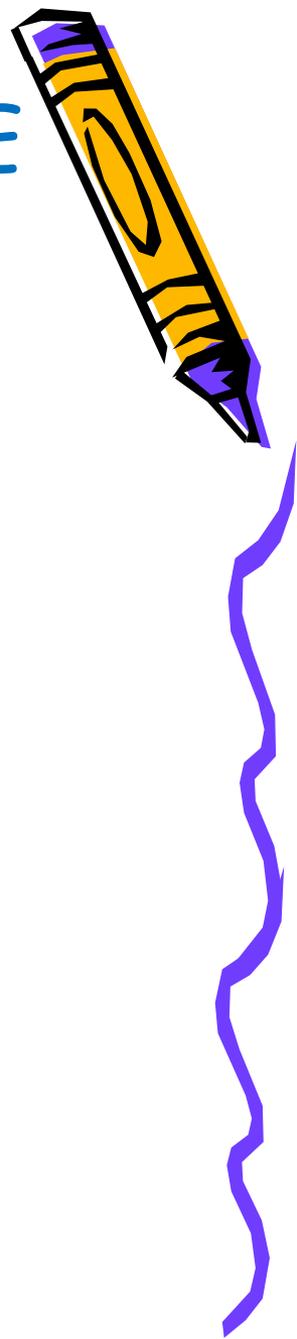
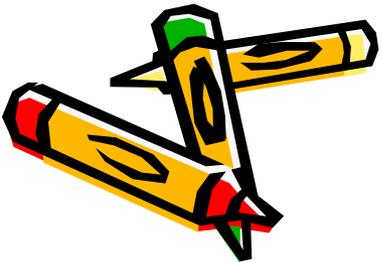
Motivazione
Impegno
Sforzo
Produttività

INTERAZIONE PROMOZIONALE FACCIA A FACCIA



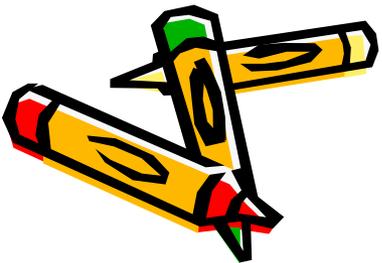
RESPONSABILITA' INDIVIDUALE

Il gruppo è responsabile del raggiungimento degli obiettivi e ogni partecipante è responsabile dell'esito per la propria parte di lavoro: attraverso la distribuzione di ruoli diversi, ognuno porta il proprio contributo per il raggiungimento dello scopo comune



FORMARE I GRUPPI

- Dare dei cartellini individuali raffiguranti disegni, nomi di personaggi fantastici, letterari, storici...
- Matematica: dare un problema che ogni b. dovrà risolvere, trovare i compagni il cui problema ha la stessa soluzione e formare il gruppo (*dal conteggio della quantità, alle semplici operazioni alle equazioni*)....
- Gruppi selezionati dall'insegnante
- Gruppi autoselezionati

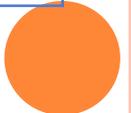


ASSEGNARE I RUOLI

➤ **Analogia del concetto di ruolo con lo sport di squadra:**

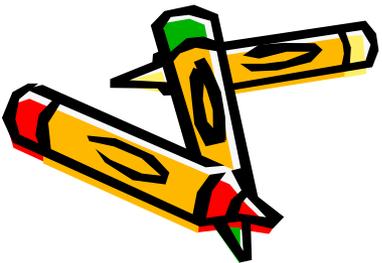
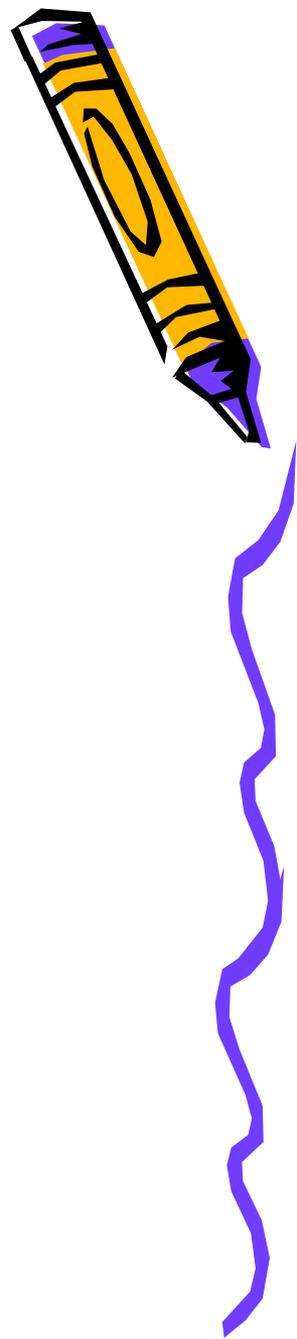
Pensare bene durante la pianificazione a quali azioni sono necessarie per **massimizzare il lavoro dei b. in vista del compito da svolgere**: quali ruoli = funzioni favoriscono la gestione del gruppo e l'apprendimento?

Ruolo	Cosa accade quando qualcuno non fa il suo lavoro?
Mediano	
Difensore	
Stopper	
Terzino	
Portiere	
Ala destra	
Centravanti	



MATERIALI

- Materiali in funzione dei compiti
- Per stabilire interdipendenza positiva, stimolarli a lavorare insieme, dare ad ogni gruppo una sola copia di materiali...



QUALI ABILITA' SOCIALI INSEGNARE?



- Chiarezza, sintesi scambi comunicativi
- disponibilità all'ascolto, alla soluzione di conflitti
- prendere decisioni
- dimostrare interesse, gentilezza, cortesia per ciò che viene detto
- disponibilità a cambiare la propria idea per una migliore anche se contraria
- non dire spiritosaggini distogliendo l'attenzione del gruppo
- non monopolizzare l'attenzione



CARTA A T

- ❑ Tabella
- ❑ Abilita' sociale nella parte alta viene indicata
- ❑ Comportamenti verbali e non verbali

CARTA T

- 1) abilità da apprendere: (es.ascolto)
- 2) cosa vedo con gli occhi (comportamento non verbale)
- 3) cosa sento con le orecchie (comportamento verbale)

Un esempio di carta T per la competenza del chiedere aiuto

Carta T: chiedere aiuto

Con i gesti e il modo di fare	Con le parole
<ol style="list-style-type: none">1. Viso sereno2. Viso gentile3. Vicinanza4. Tono della voce gentile5. Tono di voce dolce6. Guardare negli occhi	<ol style="list-style-type: none">1. Per piacere...2. Hai per favore tempo...3. Per favore mi puoi...4. Per cortesia...5. Scusa se ti disturbo...6. Quando saresti disponibile per...7. Non so se tu ci sei riuscito... ma io proprio non riesco...

Fonte: Cacciamani, Agodi (2007).

Il ruolo dell'insegnante nell'apprendimento cooperativo

◆ **Progettare l'intervento**

- Definire gli obiettivi
- Decidere le dimensioni e la composizione dei gruppi
- Assegnare i ruoli
- Sistemare l'aula
- Organizzare i materiali

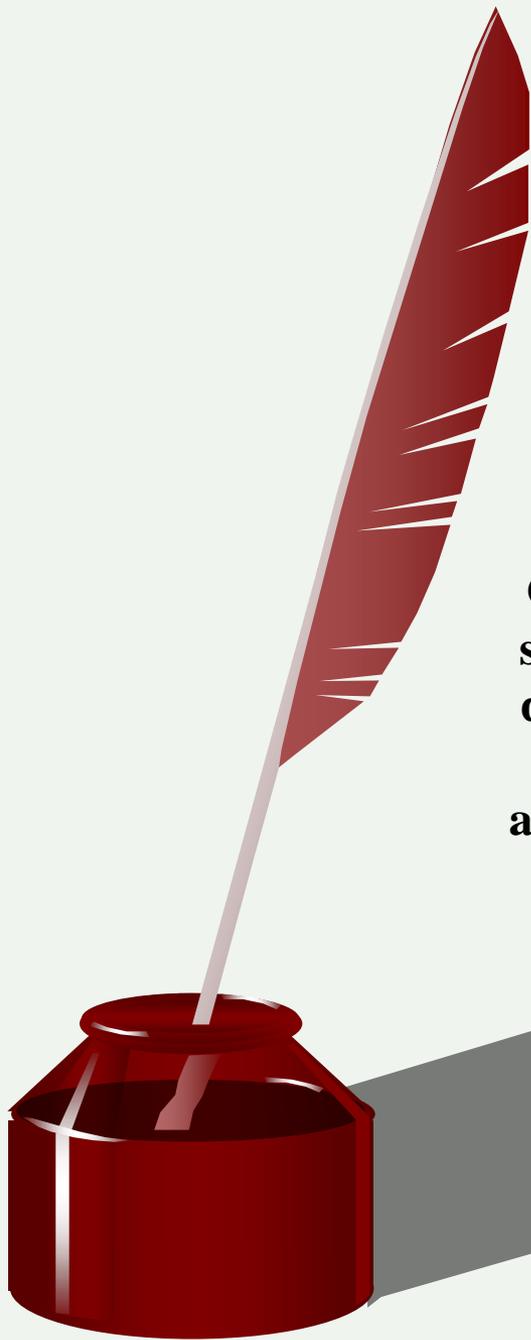
◆ **Spiegare il compito e l'approccio cooperativo**

- Spiegare il compito
- Spiegare i criteri di valutazione
- Insegnare le abilità sociali

◆ **Monitorare e intervenire**

◆ **Verificare e valutare**

- Valutare l'apprendimento dei bambini
- Valutare il funzionamento dei gruppi



**Griglia per la
strutturazione
di una attività
di
apprendimento
cooperativo**

Risorse coinvolte
Obiettivi cognitivi
Obiettivi cooperativi
Criteri per la formazione dei gruppi
Individuazione dei ruoli
Spazi
Tempi
Materiali
Fasi di lavoro e i tempi di esecuzione

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Verifica e valutazione

(obiettivi cognitivi: prove strutturate, semi strutturate, non strutturate)

(obiettivi cooperativi : percorso metacognitivo)

Questionari...schede creative...

AUTOISTRUZIONE

**Funzione regolatrice del linguaggio,
capacità di controllare azione del
pensiero e ogni manifestazione
comportamentale prima come
istruzione verbale (esterna) poi
come linguaggio interiorizzato**



Indicazioni fornite
a se stesso

Serve per
pianificare,
eseguire,
controllare un
compito

AUTO
ISTRUZIONE

Molteplici significati
educativi:
attenzione al
compito, memoria,
motivazione,
transfert...

Diretta al proprio
comportamento
mentale

Progressivo passaggio dall'ETEROISTRUZIONE all'AUTOISTRUZIONE

Il soggetto diventa progressivamente protagonista del proprio processo di apprendimento

4 fasi:

- **GUIDA TOTALE:** dimostrazione dell'esecuzione di condotte associate a semplici e chiare verbalizzazioni come guida
- **GUIDA ATTENUATA:** l'educatore pronuncia a voce alta la verbalizzazione guida mentre il bambino esegue le istruzioni
- **PERFORMANCE AUTONOMA CON CONTROLLO:** il bambino si autoistruisce a voce alta fino ad eseguire correttamente il compito. L'educatore controlla.
- **PERFORMANCE AUTONOMA:** il bambino si autoistruisce mentalmente, dettandosi le autoistruzioni subvocalmente. Gli aiuti scompaiono.

METACOGNIZIONE

Più si è consapevole di quello che si deve fare, dello scopo del lavoro cognitivo, di come lavora la propria mente tanto più si ottengono risultati efficaci e positivi

Lezione metacognitiva: spiegare cosa si andrà a fare per rendere elevata partecipazione cognitiva e motivazionale (Prima di una lezione: cosa faremo, perché, come, difficoltà, come si concluderà, autovalutazione)

Indicatori lezione metacognitiva

2) Attività educativa: le sensazioni del nostro corpo

Attività nella Scuola dell'infanzia.

I – *Definizione del campo di lavoro.* Ora, bambini, scopriremo alcune cose che succedono al nostro corpo quando sentiamo rumori, suoni, odori, caldo, freddo...

II – *Fini e competenze attese.* Così, poi, ognuno di noi saprà dire le cose che sente e dove le sente, poi faremo un gioco: io dico una sensazione o voi mi direte in quale parte del corpo la sentite.

III – *Stima della difficoltà del compito.* Questo lavoretto sarà molto facile, però dobbiamo fare un disegno grande grande di un bambino.

IV – *Stile espositivo.* Comincerò raccontandovi la storia di un bambino di Venezia, che era caduto in acqua dal ponte e, allora, non capiva più da dove venivano le sensazioni del suo corpo. Poi faremo il cartellone e ci lavoreremo, dicendo il nome di ogni parte e di ogni sensazione.

V – *Fonti teoriche.* Ogni bambino dovrà poi ritrovare le parti del corpo nel Grande Manifesto che è nell'atrio, inoltre i nomi delle parti del corpo li andremo a chiedere ai genitori.

VI – *Connessioni al progresso.* Ricordate bambini che abbiamo fatto il disegno del nostro corpo e poi lo abbiamo colorato? Ricordate che abbiamo fatto il corpo grande grande del gigante e il corpo piccolo piccolo dello gnomo?

VII – *Rinforzo sui concetti chiave.* Quando avremo fatto il cartellone grande, faremo un gioco: io vedo con..., io annuso il profumo con..., io sento l'acqua fredda con..., il ascolto i rumori con...

VIII – *Mappe concettuali.* Via via faremo delle mappe concettuali nei cartelloni e nelle schede, poi le racconteremo

IX – *Autovalutazione.*

da « *Didattica cognitivista* »
di P. Crispiani- Ed Armando

A vibrant, multi-colored jigsaw puzzle background. The puzzle pieces are in various colors including red, blue, green, yellow, purple, brown, and grey. In the center, there is a white area where the text is located.

Strategie
comportamentiste

Modificazione del comportamento

*-Estinzione
comportamenti
negativi*

*-Incremento
comportamenti
positivi*

Controllo/ manipolazione dello stimolo

*Controllo della
risposta*

*Apprendimento senza
errori*

*Mantenimento e
generalizzazione delle
condotte*

Semplificazione dell'obiettivo atteso

*Progressivi passi
istruzionali
intermedi*

Luigi ha 10 anni e presenta un ritardo generale di grado medio

Dal diario di bordo dell'insegnante di sostegno:

Situazione (quando, dove, con chi, nel corso di quale attività)	Comportamento di Luigi (descrizione dettagliata)	Conseguenza del comportamento di Luigi (cosa ha ottenuto)
ore 8,30: Luigi entra in aula	è felice, ride, gioca con gli amici, chiacchiera mostrando a tutti i suoi camaleonti di gomma	
Ore 8,40: Gli dico di sedersi al suo posto	Comincia a scarabocchiare, fa dei cerchi e quadrati,colora il disegno uscendo fuori dai margini, poi inizia a darsi dei pugni in testa e ad urlare parolacce tentando di scappare dall'aula	I compagni ridono Per riportare la calma in aula, porto il bambino fuori dall'aula

L'ESECUZIONE DELL'INTERVENTO

PER UN'AZIONE DA INSEGNARE:
CONTROLLO DELLO STIMOLO, USO
APPROPRIATO DELLA
COMUNICAZIONE PER LE RICHIESTE,
AIUTI ESTERNI E GRADUALE
ELIMINAZIONE



Tecniche di gestione degli **antecedenti**. Se gli antecedenti sono ben strutturati:
comportamenti desiderati,
raggiungimento di schemi d'azione programmati

L'aiuto esterno

Prompt (suggerire) stimolo che si aggiunge alla situazione di partenza per facilitare la produzione di un comportamento altrimenti non attivabile. Vari sono i prompt, alcuni di questi: suggerimenti verbali di tipo imitativo o con materiali di insegnamento, guida fisica
FADING (attenuarsi, perdere consistenza)

CHAINING (concatenamento)

Esecuzione successiva e coordinata di comportamenti semplici, componenti della condotta desiderata, in cui ognuno è un rinforzo per il successivo (passi consecutivi)

SHAPING (dare forma, modellaggio)

. Punto di partenza e di arrivo: stabilire obiettivi intermedi

Manipolazione dello stimolo come modificazione di uno o più aspetti, allo scopo di attivare progressive approssimazioni che si avvicinano alla condotta desiderata, introducendo di volta in volta delle semplici difficoltà

LA GESTIONE DELLE CONSEGUENZE: I RINFORZATORI

- ❖ **Rinforzatori sociali:** (segni di attenzione, affetto, lode, approvazione, stima...)
- ❖ **Rinforzatori informativi:** feedback, informazione di ritorno (vedi come hai colorato bene, rimanendo dentro le righe)
- ❖ **Rinforzatori dinamici:** I comportamenti ad alta probabilità di emissione sono riconosciuti come attività gradite al soggetto e vengono definite attività rinforzanti
- ❖ **Rinforzatori tangibili o concreti** (tangibili e quindi facili da comprendere)
- ❖ **Rinforzatori commestibili**

LA TOKEN ECONOMY

Metodologia dell'intervento educativo.

Rispetto rigoroso della procedura d'applicazione:

- ❑ Specificare chiaramente i comportamenti da rinforzare mediante i token (facilmente osservabili e quantificabili.)
- ❑ Scegliere un elenco di rinforzatori di sostegno realmente appetibili da variare nel tempo.
 - ❑ Stabilire un rapporto ottimale tra il numero di token e premi (proporzionale allo sforzo per ottenerli.)
 - ❑ Definire i momenti in cui effettuare la conversione dei token nei premi.
 - ❑ Registrare sistematicamente i comportamenti.
 - ❑ Coinvolgere le famiglie

QUALI ALTRE STRATEGIE PER INCLUDERE?

- **SOSTITUZIONE:** obiettivo uguale, si modifica l'*accessibilità* , *si usa un altro codice*
- **FACILITAZIONE:** Si riducono le difficoltà derivanti dal contesto o dagli strumenti. Si lavora con tempi più distesi, si organizzano spazi, materiali. Uso di mediatori didattici e strategie cooperative.
- **SEMPLIFICAZIONE:**
 - si semplifica il **lessico**.
 - si riduce la complessità concettuale.
 - si sostituiscono procedure.
 - si modificano i criteri di risposta e valutazione:
 - si concedono tempi maggiori per le risposte e per l'esecuzione di verifiche
- **SCOMPOSIZIONE IN NUCLEI FONDANTI:**
 - identificazione delle *attività fondanti* (strumentalità di base, lettura e scrittura funzionale, matematica...)
 - obiettivo **semplificato/modificato**, più **accessibile**.
 - minor attenzione alle **nozioni** della disciplina.
 - più attenzione **ai processi cognitivi** della disciplina affrontata.



Bibliografia

- L'apprendimento cooperativo in classe di Johnson..
- Manuale Itard di P.Crispiani
- Didattica cognitivista di P. Crispiani
- Apprendimento a piccoli passi di Nisi, Ceccarani