

Questionario per esercitazione alla scelta degli obiettivi dello studente (Versione 1.0 Chieti/Avezzano - maggio 2017)

Attenzione: è uno strumento finalizzato all'esercitazione nella selezione e nello sviluppo di unità didattiche per l'insegnamento di competenze allo studente con disabilità. Non esaurisce la varietà di abilità necessarie per il successo dello studente con disabilità nel proprio contesto e si sconsiglia di usarlo come strumento unico di valutazione dei deficit e dei bisogni del proprio studente. Per scopi diversi dalla presente esercitazione (es. stesura del PEI), si consiglia l'uso di strumenti di valutazione già esistenti come la VB-Mapp (Sundberg, 2008).

Istruzioni per la compilazione:

- Barrare la risposta ad ogni domanda
- Colorare la griglia allegata dopo aver risposto alle domande:
 - Lasciate la casella vuota se avete risposto a
 - Colorate la casella a metà se avete risposto b
 - Colorate l'intera casella se avete risposto c

1. Controllo istruzionale:

1. Lo studente si avvicina all'adulto
 - a. In meno del 20% dei momenti di interazione nel corso della giornata (rimane lontano dall'adulto per la maggior parte del tempo)
 - b. In un range compreso tra 20% e 80% dei momenti di interazione
 - c. 80-100%
2. Lo studente accetta oggetti consegnati dall'adulto
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
3. Le parole dell'adulto non riducono il valore degli stimoli motivanti per lo studente (es. l'adulto può fare commenti durante il gioco e lo studente resta nelle vicinanze dell'adulto, NON si allontana e NON mostra segni di stress o rifiuto dell'adulto)
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
4. Gli stimoli di valore usati per l'insegnamento mantengono stabile il loro valore nei giorni successivi
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
5. Avete individuato almeno 10 attività in grado di sostenere la motivazione dello studente per almeno 3-5 minuti (es. telefonino, computer, sabbia cinetica, correre, etc...)
 - a. 0-2 attività
 - b. 2-8
 - c. 8-10

6. Lo studente non mostra comportamenti problema durante il gioco/le attività ricreative con l'insegnante
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

7. Lo studente è in grado di lavorare con l'adulto per almeno 5-10 minuti senza mostrare fughe dal banco e comportamenti problema?
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

2. Richieste (Mand):

1. Con l'aiuto dell'adulto, lo studente è in grado di emettere richieste per soddisfare i suoi bisogni primari (fame, sete, stanchezza, etc...) e i suoi principali interessi (giochi, attività motivanti, etc...)?
 - a. 0-20% degli stimoli per cui è motivato
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

2. Senza l'aiuto dell'adulto, lo studente è in grado di emettere richieste per soddisfare i suoi bisogni primari (fame, sete, stanchezza, etc...) e i suoi principali interessi (giochi, attività motivanti, etc...)?
 - a. 0-20% degli stimoli per cui è motivato
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

3. Autonomie personali

1. Lo studente è in grado di completare in autonomia le routines legate all'uso dei servizi igienici?
 - a. 0-20% delle abilità richieste
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

2. Lo studente è in grado di completare in autonomia le routines legate alla merenda?
 - a. 0-20% delle abilità richieste
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

4. Etichettamento (Tact):

1. Lo studente conosce i nomi degli oggetti e delle attività che sono motivanti per lui? (es. gli mostrate la pizza e gli chiedete: "Che cos'è?")
 - a. 0-20% degli stimoli per cui è motivato
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
2. Lo studente conosce i nomi degli oggetti e delle attività che NON sono motivanti per lui, ma fanno parte della sua quotidianità? (es. gli mostrate la PENNA e gli chiedete: "Che cos'è?")
 - a. 0-20% degli stimoli che usa comunemente (es. penna)
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

5. Abilità dell'ascoltatore (Listener responding):

1. Quando un'istruzione viene presentata nel suo contesto naturale (es. "Chiudi la porta" mentre state uscendo con lo studente), lo studente è in grado di seguirla
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
2. Quando un'istruzione viene presentata FUORI DAL suo contesto naturale (es. "Chiudi la porta" mentre state lavorando in classe con lo studente), lo studente è in grado di seguirla
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

6. Abilità sociali:

1. Lo studente mostra gioco parallelo (o attività ricreative parallele nel caso di studenti più grandi, come ad esempio giocare ognuno con il proprio telefonino) con altri studenti per 5-10 minuti?
 - a. 0-20% delle volte in cui si presenta opportunità (anche facilitata dall'adulto)
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
2. Lo studente è in grado di richiedere ciò che vuole ai suoi compagni?
 - a. 0-20% dei casi in cui è motivato per qualcosa che i compagni hanno
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
3. Lo studente segue le istruzioni dei suoi compagni?
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

4. Lo studente è in grado di giocare con i suoi compagni per 3-5 minuti senza aiuto e rinforzo dell'adulto
 - a. 0-20% delle volte in cui si presenta opportunità (anche facilitata dall'adulto)
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

7. Abilità di gruppo

1. In classe, lo studente mantiene un comportamento calmo per 3-5 minuti mentre è seduto al banco e sta svolgendo un'attività preferita (es. fa merenda, gioca, guarda un video al telefono...)
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
2. Lo studente è in grado di gestire il proprio materiale in autonomia all'entrata ed uscita da scuola (massimo 1 aiuto per ogni comportamento), come ad esempio togliersi il giubbotto, poggiare lo zaino, andarsi a sedere, prendere il materiale di lavoro...
 - a. 0-20% delle abilità richieste
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%
3. Lo studente resta seduto per almeno 3-5 minuti nel gruppo dei pari durante lo svolgimento di un'attività di gruppo?
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%

8. Lavoro indipendente

1. Lo studente è in grado di svolgere un compito facile per almeno 3-5 minuti senza aiuto e rinforzo dell'adulto?
 - a. 0-20% dei casi
 - b. 20-80%
 - c. 80-100%