

Paired-Stimulus
Preference Assessment Data Sheet

Student: _____ Classroom: _____ Assessed by: _____

Date: _____ Time: _____

Stimulus Items:	Overall rank (largest percent is #1)
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Record item with corresponding item number:							
1.	2.	1	2	3	4	5	N
5.	4.	1	2	3	4	5	N
3.	1.	1	2	3	4	5	N
2.	4.	1	2	3	4	5	N
4.	5.	1	2	3	4	5	N
3.	2.	1	2	3	4	5	N
1.	5.	1	2	3	4	5	N
3.	4.	1	2	3	4	5	N
5.	1.	1	2	3	4	5	N
1.	4.	1	2	3	4	5	N
2.	3.	1	2	3	4	5	N
3.	5.	1	2	3	4	5	N
4.	2.	1	2	3	4	5	N
5.	2.	1	2	3	4	5	N
4.	3.	1	2	3	4	5	N
2.	5.	1	2	3	4	5	N
1.	3.	1	2	3	4	5	N
4.	1.	1	2	3	4	5	N
5.	3.	1	2	3	4	5	N
2.	1.	1	2	3	4	5	N

Times selected:

1. $\frac{\quad}{\quad} \times 100 = \quad\%$
2. $\frac{\quad}{\quad} \times 100 = \quad\%$
3. $\frac{\quad}{\quad} \times 100 = \quad\%$
4. $\frac{\quad}{\quad} \times 100 = \quad\%$
5. $\frac{\quad}{\quad} \times 100 = \quad\%$



Per stimoli multipli (Multiple Stimuli Preference Assessment)



- L'osservatore presenta un set di tre o più stimoli;
- Gli stimoli possono essere oggetti, immagini di oggetti o etichette verbali;
- L'intera sequenza può essere ripetuta più volte;
- Gli stimoli sono messi in ordine in base al numero di volte in cui sono scelti.

Per stimoli multipli (Multiple Stimuli Preference Assessment)



- Esistono due versioni:
 1. Scelta multipla con stimoli rimpiazzati (Multiple stimuli with replacement)
 2. Scelta multipla con stimoli non rimpiazzati (Multiple stimuli without replacement)
- Adatto per studenti con buone abilità di scansione
- Richiede che lo stimolo sia sottratto allo studente prima della presentazione successiva
- È più rapido rispetto alla presentazione a coppie

Multiple Stimulus without Replacement (MSWO) Data Sheet

Child's Name (or #): _____

Evaluator Initials: _____

Primary or Reli (circle one)

Leisure/Food (circle one)

Date: _____

Time start - time end: _____

Duration: _____

Items Included:

Preference Assessment #1		
Order of items selected	# times chosen/ # times available	Position in array when selected
1.		1 2 3 4 5 6 7 8
2.		1 2 3 4 5 6 7
3.		1 2 3 4 5 6
4.		1 2 3 4 5
5.		1 2 3 4
6.		1 2 3
7.		1 2
8.		1

Preference Assessment #2		
Order of items selected	# times chosen/ # times available	Position in array when selected
1.		1 2 3 4 5 6 7 8
2.		1 2 3 4 5 6 7
3.		1 2 3 4 5 6
4.		1 2 3 4 5
5.		1 2 3 4
6.		1 2 3
7.		1 2
8.		1

Preference Assessment #3		
Order of items selected	# times chosen/ # times available	Position in array when selected
1.		1 2 3 4 5 6 7 8
2.		1 2 3 4 5 6 7
3.		1 2 3 4 5 6
4.		1 2 3 4 5
5.		1 2 3 4
6.		1 2 3
7.		1 2
8.		1



Considerazioni sulla valutazione delle preferenze



- Gli stimoli preferiti non sono necessariamente rinforzatori
- Anche uno stimolo a più basso indice di gradimento può funzionare come rinforzatore
- Il cibo tende a essere scelto con maggiore frequenza rispetto a giochi o altri oggetti
- Le preferenze nelle persone con autismo tendono a rimanere relativamente stabili, rispetto a quelle delle persone a sviluppo tipico. Tuttavia, è sempre opportuno assicurarsi il valore dei rinforzatori

Assessment delle preferenze VS Assessment dei rinforzatori

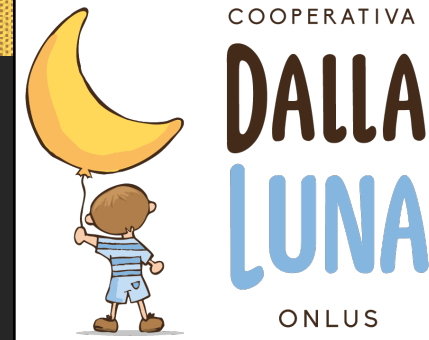


- La valutazione delle preferenze ci dice solo quali siano gli stimoli preferiti che *probabilmente* funzionano come rinforzatori.
 - Non sempre gli stimoli preferiti agiscono come rinforzatori.



Il comportamento

Cos'è un comportamento



Attività di un essere vivente

Devono esistere 2 entità e una relazione tra loro.

Il comportamento di un organismo è quella parte d'interazione di un organismo con l'ambiente, caratterizzata da uno spostamento rilevabile nello spazio attraverso il tempo, i cui risultati abbiano almeno un aspetto misurabile nell'ambiente.

(Pennypacker & Johnston 1993)

Test del morto

Se lo può fare un
morto
allora non è un
comportamento.

(Malott&Trojan&Suarez, 2004)

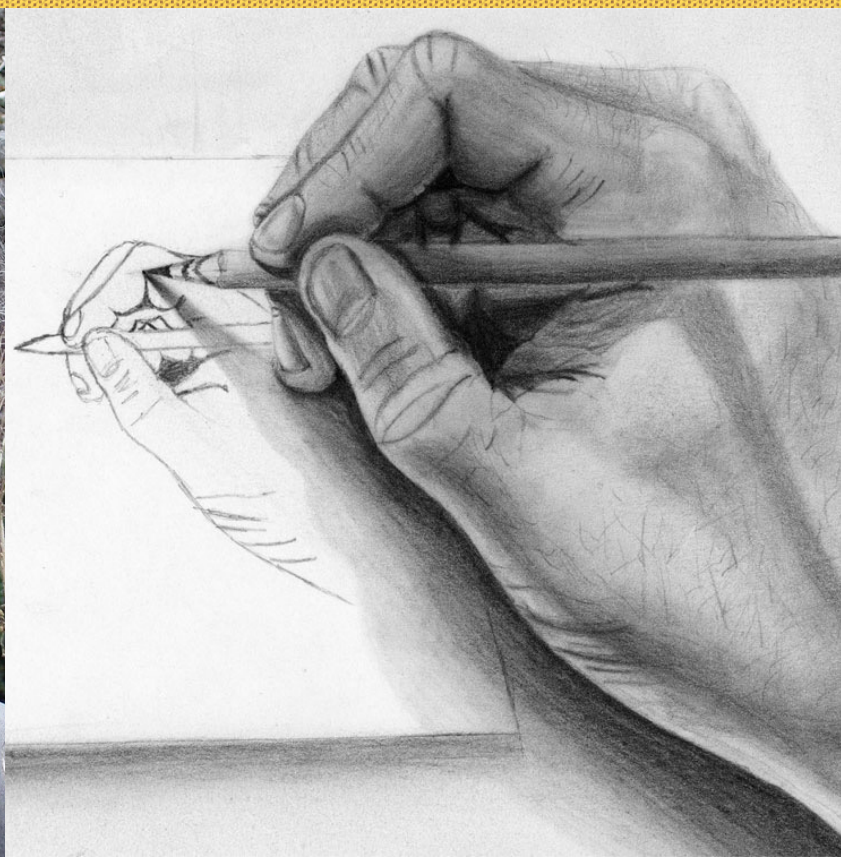


Comportamento_ proviamo insieme

- Lanciare la palla
- Laurearsi
- Mangiare un panino
- Avere fame
- Dormire
- Russare
- Dire di avere mal di testa
- Stare male



Definire il comportamento



Comportamento Vs Risposta



Risposta

Singola occorrenza del comportamento

Comportamento

Classe di risposte con stessa topografia e/o funzione.

Definizione del comportamento

Esistono due modi per definire un comportamento:

FUNZIONE

Definizione di una classe di risposte considerando l'effetto che producono nell'ambiente.

TOPOGRAFIA

Definizione di una classe di risposte considerando la loro forma visibile nell'ambiente.

Definizione basata sulla funzione

È preferibile usarla perché:

Comprende tutte le forme rilevanti della classe di risposta

La funzione del comportamento è una variabile maggiormente critica rispetto alla forma

Produce delle definizioni più semplici e concise di quelle basate sulla tipografia.

Definizione del comportamento_esempi



Utilizzo del trampolino da parte di uno studente:

Definizione:

ogni volta che saltando su un tappeto la testa dello studente supera in altezza il nastro adesivo rosso sul muro, rappresenta una risposta .

Abilità di gioco con le costruzioni:

Definizione:

Torre: struttura a più blocchi in cui quello inferiore è alto almeno il doppio della sua larghezza

Arco/ponte: ogni blocco posizionato sopra due blocchi più bassi non in contiguità

Definizione basata sulla topografia



Deve essere utilizzata solo quando:

Non ha accesso diretto o affidabile all'esito funzionale del comportamento.

L'esito funzionale sull'ambiente del comportamento non è costante e/o può essere stato prodotto da altri eventi.

Definizione basata sulla topografia_esempi



Lode sociale

Affermazioni udibili fatte dall'insegnante che descrivono il comportamento o i risultati del lavoro di Luca (ad es. "Sono orgogliosa di te!", "Ottimo lavoro.").

Le affermazioni fatte da altri adulti nella classe sono state registrate solo quando erano dette con un tono di voce alto abbastanza da permettere a Luca di sentirle e se facevano riferimento diretto al comportamento, o ai prodotti del lavoro (e.g., "Devi essere orgogliosa di quanto Luca stia lavorando in silenzio oggi!").

Una serie di commenti positivi che non specificano né il nome di Luca, né il comportamento, non verranno considerati: (ad es. "Bravo!")

Le espressioni dell'insegnante non registrate come lodi sociali includevano:

1. le affermazioni neutrali indicanti soltanto che una risposta accademica era corretta (ad es., "Ok", "Corretto"),
2. le affermazioni positive collettive ad es. siete stati molto corretti a rimanere seduti durante il cambio dell'ora».
3. le affermazioni incomprensibili o non udibili.

Scrivere una definizione

La definizione di un comportamento deve essere:

chiara

Leggibile e non
ambigua

oggettiva

Deve riferirsi
solamente alle
caratteristiche
osservabili del
comportamento

completa

Delineare i limiti di
quello che può essere
incluso ed escluso nel
comportamento

Scrivere una definizione_ (Morris, 1985)

Quali domande porsi?

1. Puoi contare il numero di volte che il comportamento accade?

2. Uno sconosciuto/non addetto ai lavori saprà indentificare il comportamento dopo aver letto la definizione?

3. Puoi dividere il comportamento in unità comportamentali più piccole e chiare?



Topografia VS Funzione



Topografia

Una bambina non vocale a basso funzionamento alza ripetutamente il braccio, estendendo e ritraendo le sue dita verso il palmo in un tipo di movimento presa/rilascio più volte al giorno.

Funzione

Una bambina quando vede un'altra persona alza ripetutamente il braccio, estendendo e ritraendo le sue dita verso il palmo in un tipo di movimento presa/rilascio. Subito dopo la persona di fronte sorride e ricambia imita il gesto dicendo «Ciao»

Ulteriori considerazioni sulla definizione del comportamento



Pattern di comportamenti:

- Sfarfalla con le mani e salta;
- Urla e colpisce la testa;
- Si avvicina a un compagno e sputa.

I parametri del comportamento possono far parte della definizione:

- Colpisce con forza tale da lasciare un segno rosso sulla cute;
- Fornisce una risposta entro tre secondi dall'istruzione;
- Piange o si lamenta per una durata superiore a 15 secondi.

Parametri del comportamento



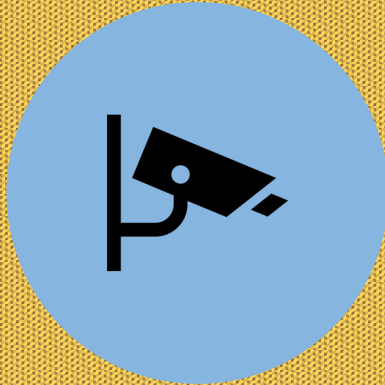
Accuratezza: con quale tasso di risposte corrette?

Fluidità: con quale velocità ?

Durata: per quanto tempo?

Latenza: quanto tempo passa tra la richiesta dell'ambiente e il comportamento?

Scrivere una definizione_linee_guida



SCRIVERE SOLO QUELLO CHE
È DIRETTAMENTE
OSSERVABILE



INCLUDERE LA FUNZIONE
(le conseguenze che il
comportamento ha
sull'ambiente)



FORNIRE ESEMPI E NON
ESEMPI

Perché definire il comportamento



Perché l'ABA è tecnologica e quindi deve essere riproducibile: Di fatto la cocscenza scientifica non ha valore se non nella sula replicabilità



Una buona definizione è **operazionale**: serve a *operare* manipolazioni ambientali per raggiungere i target.

QUIZ TIME



Quale di queste è una caratteristica di una definizione del comportamento target?

1. Accuratezza
2. Soggettività
3. Completezza
4. Univocità

QUIZ TIME



Quale di queste non è una caratteristica di una definizione del comportamento target?

1. Sistematicità
2. Oggettività
3. Completezza
4. Chiarezza

QUIZ TIME



ogni episodio in cui Marco lancia un oggetto verso una persona con l'intento di far male. Non sono inclusi gli episodi in cui l'oggetto sia lanciato in modo funzionale (es., giocare a palla).

Questa definizione non rispetta i criteri di

1. Oggettività
2. Completezza
3. Chiarezza

QUIZ TIME



Registrare ogni episodio in cui Stefania sfarfalla con le mani per una durata superiore a tre secondi. Per “sfarfallare” si intende agitare o far vibrare le mani velocemente.

È una definizione adeguata?

- a) Si
- b) No

QUIZ TIME



Registrare ogni episodio in cui Ludovica riferisce di sentirsi depressa, triste o sconfortata, senza che le sia posta la domanda “come stai?”, “come ti senti oggi?”, “Va tutto bene?”, o simili. Quali criteri rispetta questa domanda?

1. Oggettività
2. Completezza
3. Chiarezza
4. Tutte le precedenti
5. Nessuna delle precedenti

QUIZ TIME

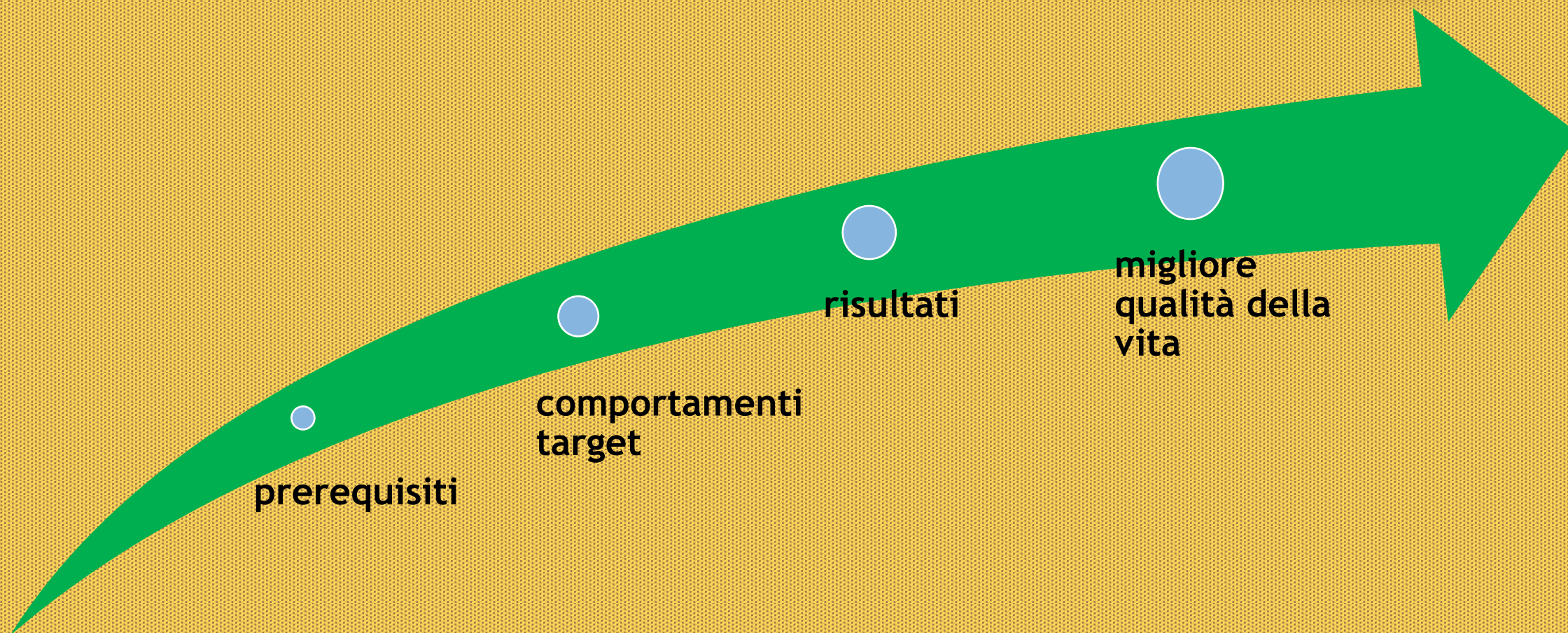


Registrare ogni episodio in cui Carlo ha mal di testa.

1. Oggettività
2. Completezza
3. Chiarezza
4. Tutte le precedenti
5. Nessuna delle precedenti



Dai prerequisiti al comportamento



prerequisiti

comportamenti
target

risultati

migliore
qualità della
vita

Cosa sono i prerequisiti?

I **prerequisiti** sono abilità che vanno padroneggiate prima che ne siano acquisite altre più complesse.

PREREQUISITI

Identificare i veicoli in movimento

Seguire le linee lungo un tratteggio

Contare oggetti in qualsiasi ordine

COMPORAMENTI TARGET

Attraversare la strada

Scrivere in modo indipendente

Eeguire addizioni

Prerequisiti

PREREQUISITI

Leggere un testo

Eeguire dei passaggi
secondo uno schema

Cerchiare e sottolineare

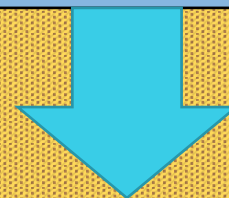
Associare termini specifici
a concetti matematici

Risolvere le operazioni

COMPORAMENTO TARGET

Risolvere un problema di
aritmetica

Sono tutti uguali?



Prerequisiti



Abilità composta:

massimo livello di performance; combinazione e unione di abilità componenti

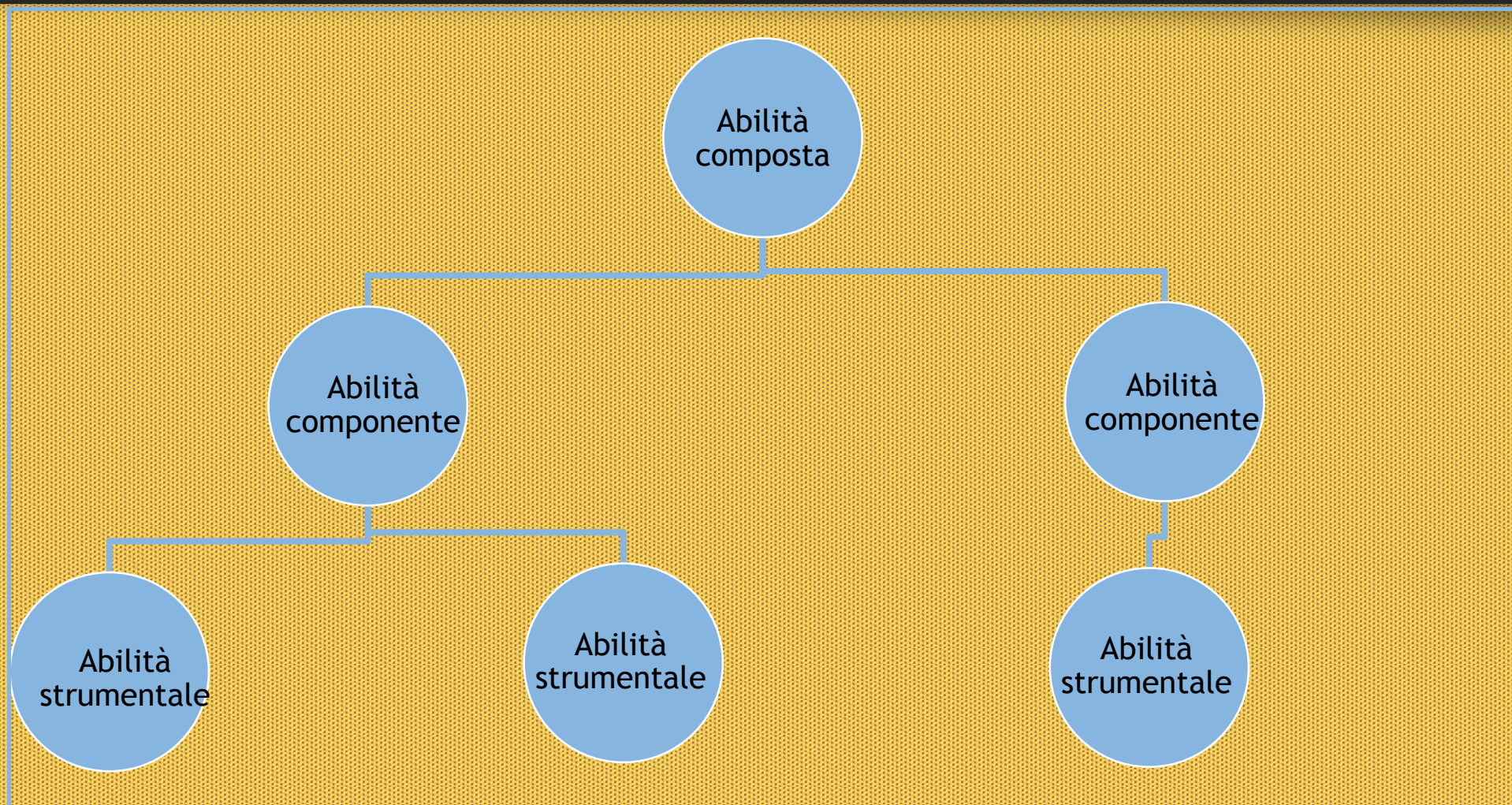
Abilità componente:

secondo livello gerarchico, dipende da una o più abilità strumentali

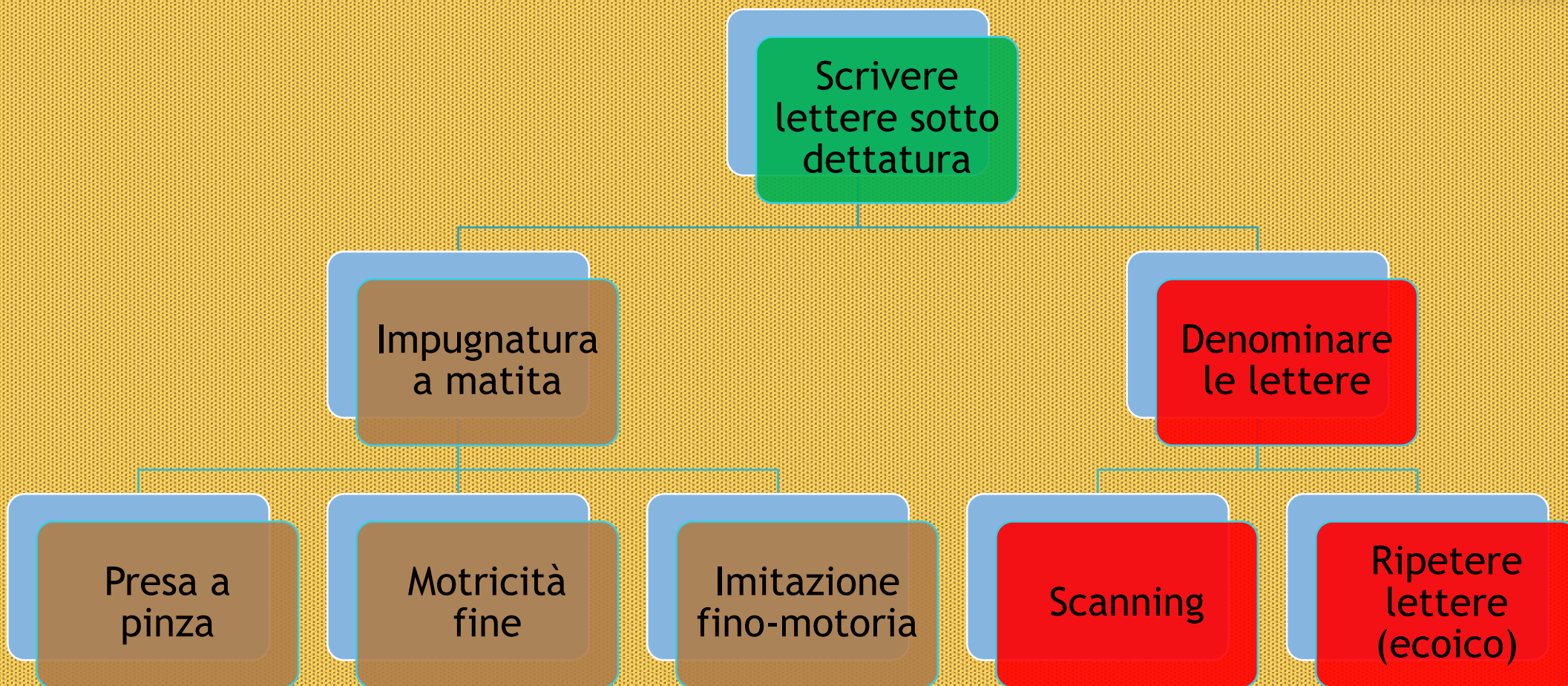
Abilità strumentale:

minimo set di risposte comportamentali alla base di altre abilità.

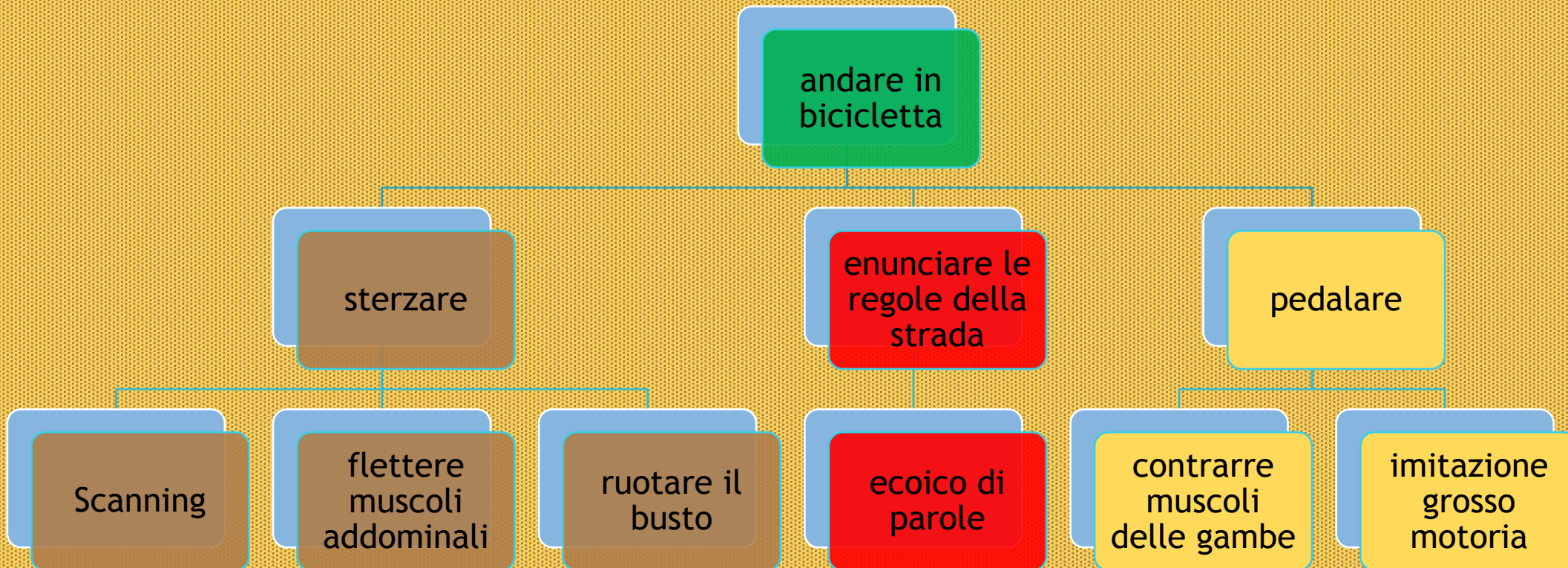
Prerequisiti



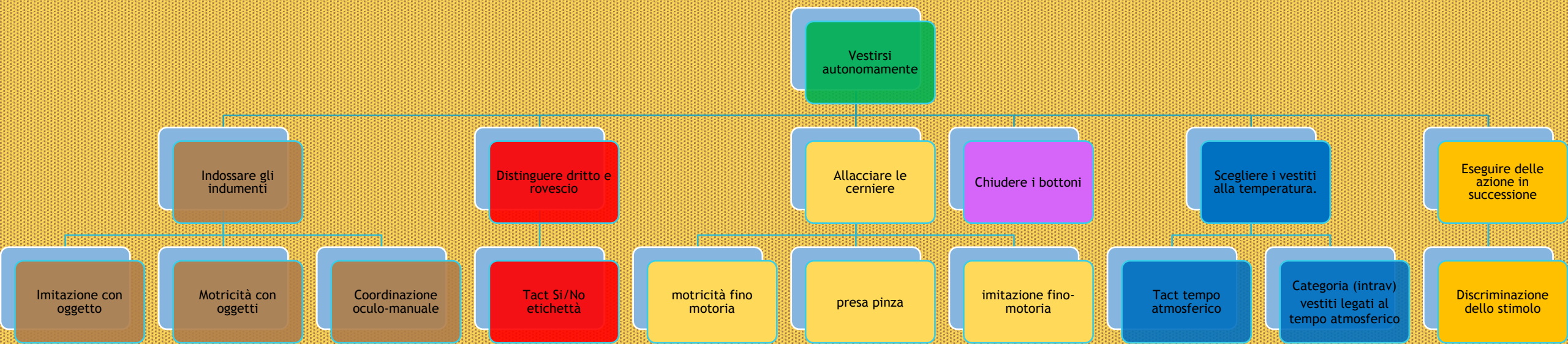
Prerequisiti



Prerequisiti



Prerequisiti

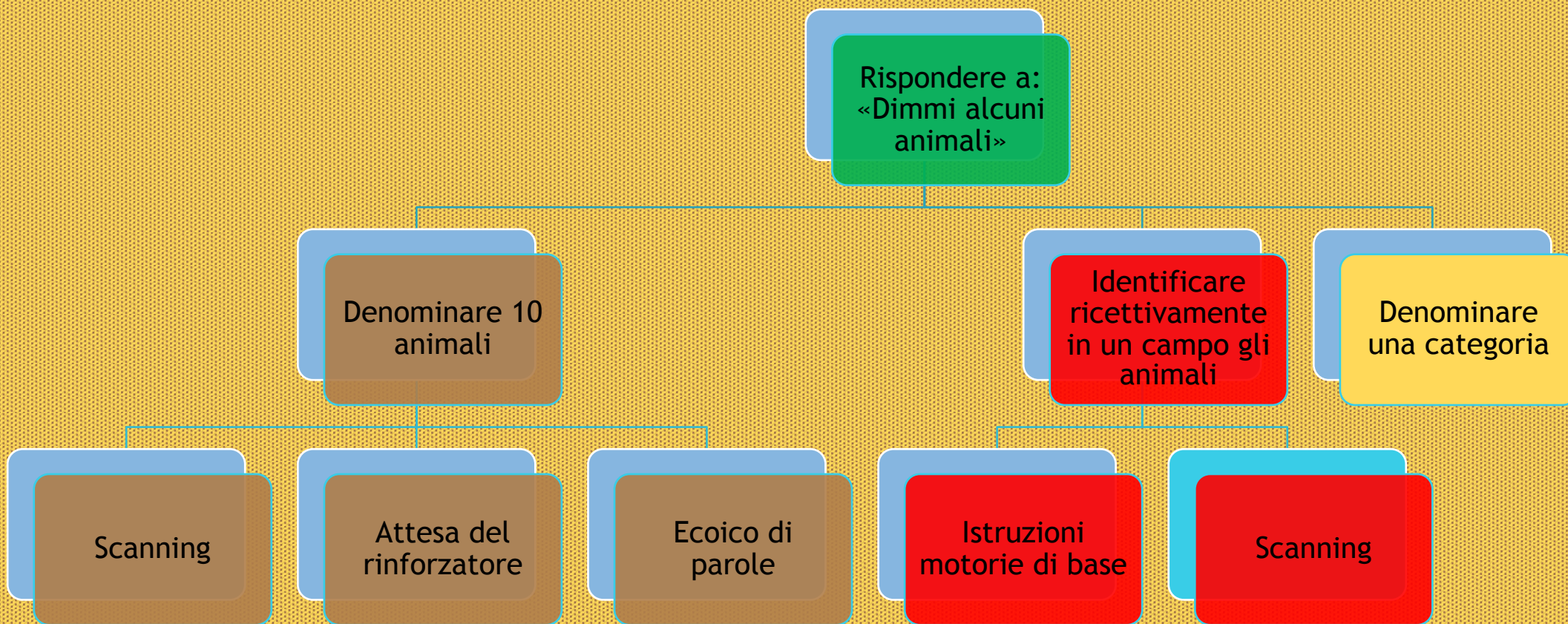


Prerequisiti_proviamo insieme



Rispondere a «Dimmi alcuni animali...»

Prerequisiti proviamo insieme



Quando è necessaria un'analisi gerarchica dei prerequisiti



Quando pianifichiamo l'intervento

Come strumento d'indagine se notiamo strane lacune durante l'assessment

Strumento di problem solving se ricorriamo al criterio di revisione

I criteri di un cambiamento efficace



Definire il traguardo

La modificazione del comportamento deve essere in grado di cambiare significativamente la vita di una persona.



Impostare criteri di acquisizione

Prima di iniziare un intervento dobbiamo fissare i criteri di cambiamento sufficienti al generare una migliore qualità di vita.

Abbiamo due modi per fissarlo (Van Houten, 1979)

Valutare la performance di persone competenti in quell'abilità.

Manipolare empiricamente i livelli di performance per determinare quale livello produce risultati ottimali.

Parola d'ordine fluenza

MESsAGe test

Mantenimento: quando serve il comportamento deve essere eseguito

Endurance: deve essere eseguito per il tempo necessario

Stabile: non deve essere facilmente eseguito male per una distrazione o per scarsa motivazione

Applicato: deve essere facilmente applicato a situazioni nuove

Generativo: deve essere facilmente combinato con altri comportamenti per generare qualcosa di nuovo o per cui non si è ricevuto un training specifico

Criterio di acquisizione_esempi



Chiedere oggetti: richiedere almeno 20 oggetti/attività diversi non presenti nel campo visivo a più di 3 persone non famigliari.

Denominare una palla quando è presente nel campo visivo: denominare correttamente l'oggetto palla almeno 9 volte su dieci dopo la domanda »Che cos'è?«. Tale abilità deve essere eseguita in almeno 2 contesti e con più di tre persone non famigliari

Quando bisogna tornare sui propri passi?



Il criterio di
acquisizione non basta
&
ci serve un
criterio di revisione

**WRONG
WAY**

Criterio di revisione



È un criterio definito in modo oggettivo e misurabile che, una volta verificato, ci obbliga a modificare la metodologia d'insegnamento.

Vantaggi di stabilire nel pre-intervento un criterio di acquisizione:

- Ci permette di non perdere tempo nell'insegnare abilità troppo difficili o nel modo sbagliato;
- Ci permette di gestire le risorse destinate all'intervento in modo più efficace e razionale;

Criterio di revisione_esempi



Andare in bicicletta senza rotelle: se in 3 sessioni non riesce ad andare in bicicletta senza il supporto dell'educatore (senza rotelle) per almeno 3 secondi.

Lavare i denti: se in 5 sessioni non ha mai superato una percentuale di accuratezza di 50

Caratteristiche del piano comportamentale



- Indicare come cambierà non solo il comportamento del paziente, ma anche quello della famiglia;
- Deve essere basato su una valutazione sistematica;
- Essere concettualmente sistematico, i.e. legato ai principi di base dell'analisi del comportamento;
- In linea con i valori, le risorse e le abilità delle persone responsabili per la realizzazione del piano.

(O'Neill & Horner, 1997)

Caratteristiche del piano comportamentale

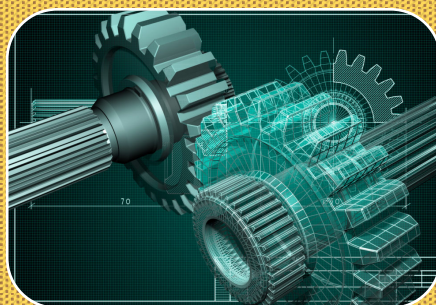


- Deve includere informazioni relative alla funzione del comportamento;
- Deve essere basato sulle evidenze scientifiche;
- Deve enfatizzare l'uso di procedure di rinforzo positivo, rispetto a procedure più restrittive.

(Tarbox et al. 2013)

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)



**Meccaniche di
classe**



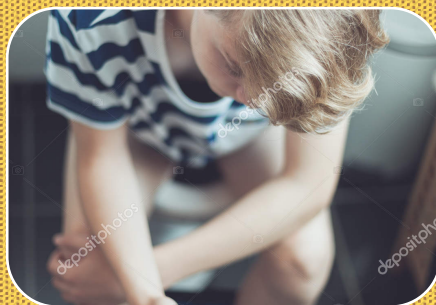
Merenda a Scuola



Abilità sociali



Tecnologia



Abilità di base



Routine



**Insegnamenti
accademici di base**

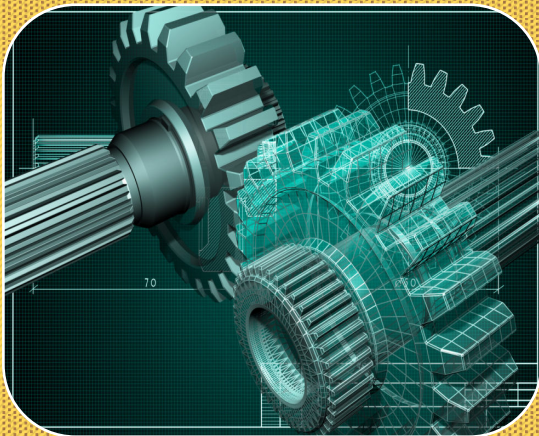


**Insegnamenti
accademici
applicati**

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Meccaniche di classe

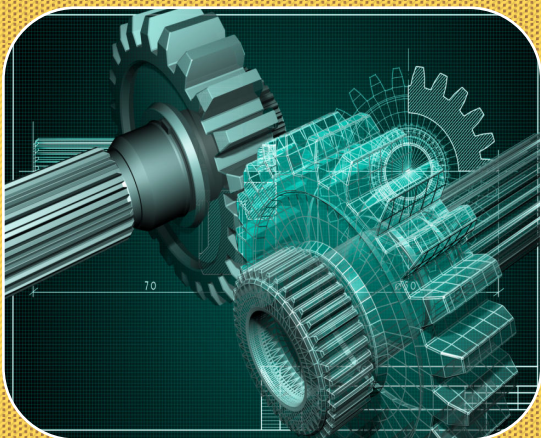


- Usare cassino per cancellare la lavagna (o corrispettivo LIM)
- Usare il correttore a forma di penna (o corrispettivo LIM)
- Usare il temperamatite
- Usare delle cuffie
- Usare spillatrice
- Usare la colla
- Tagliare con le forbici

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Meccaniche di classe



- Usare punta da disegno
- Appendere cartelloni
- Usare evidenziatore
- Usare post-it
- Usare bucatrice a tre fori
- Usare raccoglitore a 3 anelli
- Aprire e chiudere un raccoglitore

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Merenda a Scuola



Mangiare seduto

Aprire cibi in scatola o in busta

Bere con la cannuccia

Inserire la cannuccia nella lattina

Bere da una tazza semi-aperta

Bere alla bottiglia

Aprire la bottiglia

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Merenda a Scuola



- Aprire bevande in lattina
- Usare il cucchiaino per cibi solidi
- Usare il cucchiaino per cibi liquidi
- Usare la forchetta
- Usare il tovagliolo
- Mangiare dal proprio piatto
- Prendere bocconi della misura adeguata di cibo

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Merenda a Scuola



Mangiare con un ritmo adeguato

Mangiare con la bocca chiusa

Parlare quando si ha la bocca vuota

Pulire il cibo sparso dopo aver mangiato

Buttare l'immondizia

Prendere il cibo dalla propria lunch-box

Fare la fila per la macchinetta

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Routine



Si volta quando viene chiamato

Ripone il cappotto o lo zaino sul suo gancio assegnato

Riporre oggetti nello zaino

Consegna i materiali da lavoro giornalieri all'insegnante (diario, quaderno etc.)

Organizza materiale da lavoro sulla scrivania

Sedersi quando gli viene presentata l'istruzione

Eeguire istruzioni per ingaggiare comportamenti corretti in classe (mettersi in fila, andare tutti in palestra etc.)

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Routine



Si adatta a cambiamenti di routine

Si siede in gruppo senza emettere comportamenti disfunzionali

Pone attenzione verso l'insegnante

Esegue istruzioni di gruppo che richiedono la discriminazione

Esegue istruzioni presentate da varie figure di adulti

Transizioni tra attività in classe

Alzare la mano per rispondere ad una domanda o chiedere aiuto

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Routine



Ripone oggetti della classe al posto

Camminare in fila

Usa in modo adeguato le mani durante la giornata

Cammina in modo adeguato nei corridoi

Descrive le regole della scuola

Reagisce in modo opportuno al suono della campanella

Esegue le istruzioni degli annunci scolastici

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Routine



Partecipa alla programmazione giornaliera e settimanale delle attività

Capisce e descrive la programmazione giornaliera e settimanale delle attività

Identifica e descrive quando sono richieste attività non routinarie

Esegue compiti scolastici in modo indipendente

Descrive le regole della scuola

Partecipa adeguatamente alle attività in palestra

Esegue le istruzioni degli annunci scolastici

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Routine



Parla di fronte alla classe

Rispetta il turno in una discussione

Sa richiedere l'attenzione del parlante o della classe

Richiede in modo funzioanale di andare in bagno

Porta il necessario casa per il lavoro di casa (e per la scuola)

Pianifica attività in un calendario

Entra ed esce autonomamente dalla Scuola

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità sociali



Restituire il saluto

Tenere il contatto visivo

Salire e scendere gradini

Stare in un'area comune (senza bisogno di sorveglianza)

Rispetta lo spazio intimo di una persona

Rispetta il suo turno negli attrezzi in palestra

Partecipa ad attività di gruppo

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità sociali



- Gioca con i compagni nei momenti liberi
- Si scusa quando interrompe una conversazione
- Identifica interesse o noia nell'interlocutore
- Chiude educatamente una conversazione
- Chiede il permesso per partecipare attività/usare oggetti di altri
- Chiede ad altri di partecipare ad attività
- Inizia una conversazione

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità sociali



- Riporta i problemi all'insegnante
- Risponde adeguatamente agli «sfotto'» (in buona fede)
- Risponde adeguatamente ad atti di «bullismo»
- Evita gli studenti «non amichevoli»
- Distingue i commenti metaforici da quelli letterali
- Teoria della mente
- Descrive cosa si intende con il termine fidanzato/a

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità sociali



Risponde adeguatamente quando è attratto da qualcuno/a

Identifica differenze culturali

Identifica differenze di curriculum all'interno dello stesso Istituto

Descrive i maggiori eventi della Scuola

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Tecnologia



- Fa lo *swipe in mod* corretto sul tablet
- Apre applicazioni sul tablet
- Utilizza le *gesture* per ingrandire e rimpicciolire
- Fa delle foto con il tablet
- Interagisce correttamente con una *smart board*
- Accende il PC
- Usa il mouse

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Tecnologia



- Usa la ritella di scrolling del mouse
- Attende durante la barra di caricamento
- Effettua *Log in* e *Log out*
- Apre un programma del PC
- Identifica i programmi necessari per svolgere determinati compiti
- Stampa contenuti vari
- Utilizza il motore di ricerca

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Tecnologia



- Salvaguardia *User e password*
- Salva un documento
- Salva una copia o un vecchio documento come nuovo
- Formatta documento
- Utilizza le funzioni di copia e incolla
- Utilizza le cartelle
- Ricerca *files*

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Tecnologia



● Monitora la batteria di un PC/cellulare etc

● Utilizza un file di presentazione

● Invia e riceve *e-mail*

● Cercare immagini on-line

● Ricercare contenuti testo on-line

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità di base

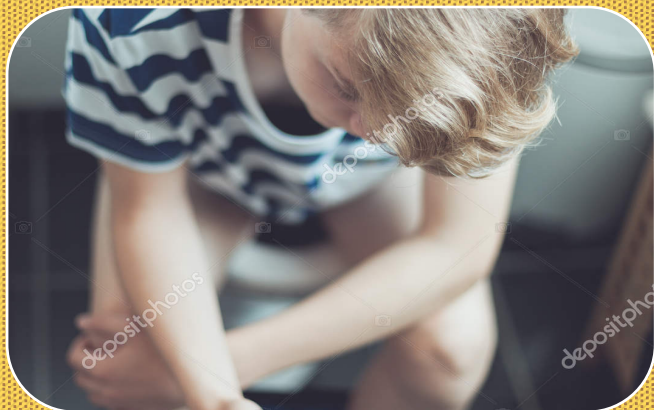


- Identifica ricettivamente oggetti di classe
- Denomina oggetti di classe
- Dichiarare gli oggetti che dovrebbero essere presenti in classe
- Presenta sé stesso
- Riporta informazioni relative ai suoi familiari stretti
- Identifica ricettivamente i suoi compagni
- Denomina i compagni

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità di base

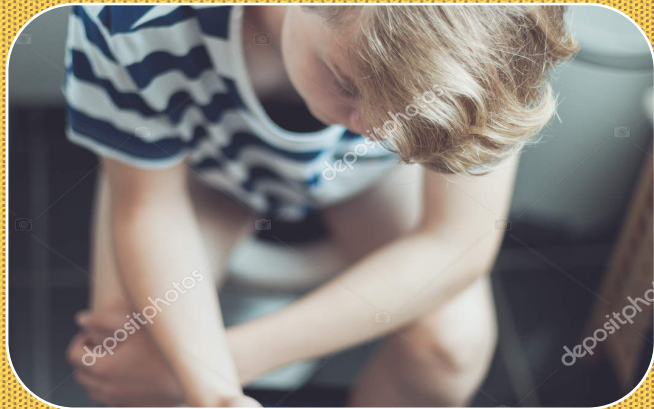


- Dichiarare il nome dei suoi compagni di classe (anche se non presenti)
- Nominare professori e staff quando presenti
- Nominare professori e staff anche se non presenti
- Descrivere i ruoli dello staff della Scuola
- Seguire le istruzioni per muoversi all'interno di una stanza
- Identificare le differenti aree della Scuola
- Identificare ricettivamente delle forme

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità di base



- Denomina le forme principali
- Identifica ricettivamente i colori
- Denomina i colori
- Segue istruzioni con concetti topologici
- Segue istruzioni che contemplino aggettivi
- Identifica i momenti della giornata in cui accadono determinati eventi
- Descrivere gli elementi caratterizzanti del giorno e della notte

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)

Abilità di base



- Enunciare i giorni della settimana in ordine
- Enunciare il giorno odierno quello precedente e futuro
- Enunciare i mesi in ordine
- Enunciare il mese corrente quello precedente e successivo
- Identificare ricettivamente date su un calendario
- Dichiarare correttamente una data
- Identificare i giorni che compongono un weekend

Quali abilità insegnare a Scuola

(AFLS School Skills assessment protocols)



Abilità di base



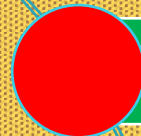
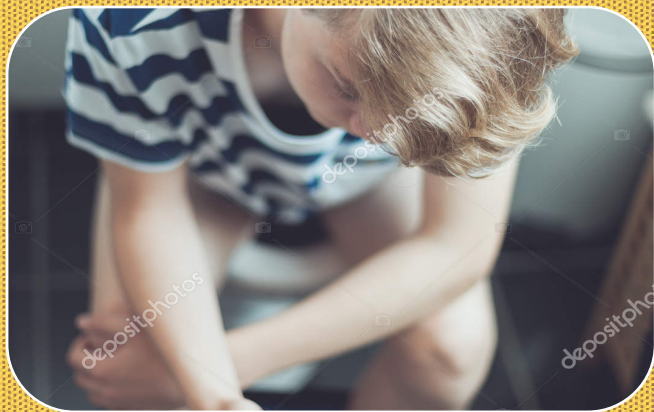
- Identificare informazioni su un calendario
- Enunciare il periodo di vacanza
- Dichiarare le forme di equivalenza del tempo
- Identificare ricettivamente il tempo atmosferico
- Denominare il tempo atmosferico
- Enunciare le stagioni
- Descrivere gli abbigliamenti opportuni per ogni stagione

Quali abilità insegnare a Scuola

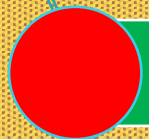
(AFLS School Skills assessment protocols)



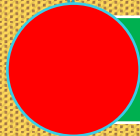
Abilità di base



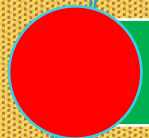
Identificare le principali forme terrestri



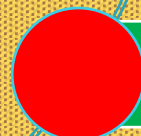
Identificare la parti del corpo più comuni



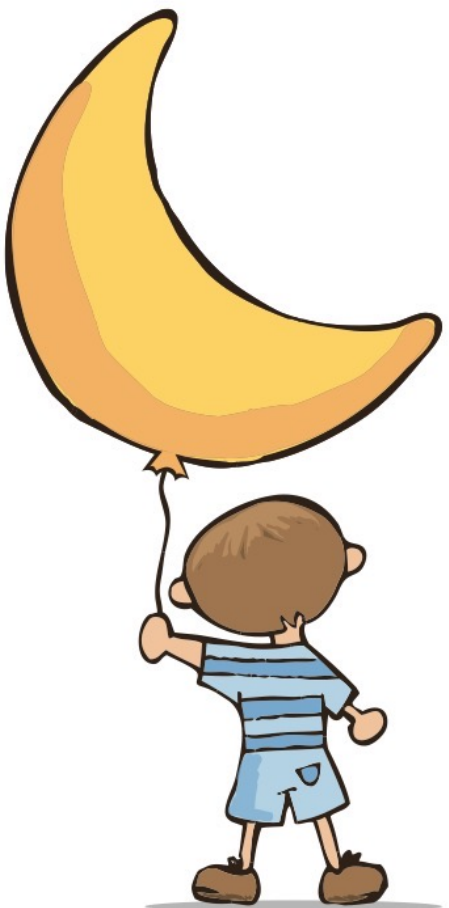
Denominare sport e oggetti legati allo stesso



Denominare venti famigliari e di comunità



Identificare il Presidente della Repubblica



COOPERATIVA

DALLA LUNA

ONLUS

GRAZIE A TUTTI PER L'ATTENZIONE

Dott. Francesco Liso

francesco_liso@outlook.com