

DESCRIZIONE

Se necessario, ai bambini con diverse disabilità dello sviluppo si forniscono le indicazioni sulle abilità di comunicazione sociale, storie sociali utilizzando il software di interpretazione del testo grafico di Boardmaker. Utilizzando questo strumento si possono utilizzare gli elementi di base di ABA. Ecco alcuni esempi.

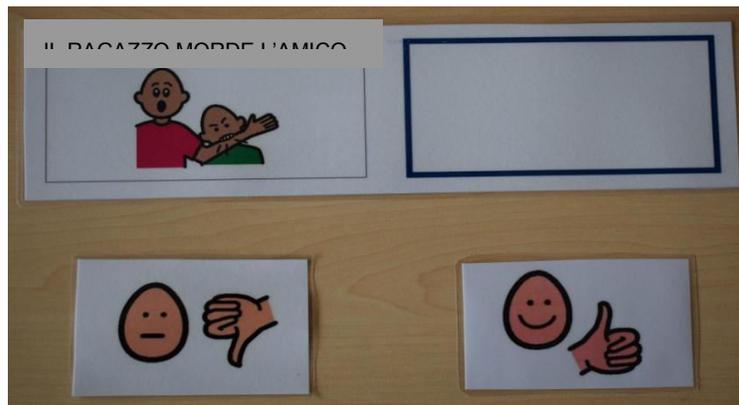
ARGOMENTO: "BUONO – CATTIVO"

Obiettivi:

1. Insegnare al bambino a comprendere il comportamento giusto e sbagliato.
2. Incoraggiare il bambino a modificare comportamenti inappropriati e ad assumere comportamenti accettabili.

Nella prima fase, il bambino, insieme all'adulto, seleziona il simbolo "buono" o "cattivo" per diverse situazioni comportamentali specifiche in cui può trovarsi un bambino e lo mette accanto all'immagine del comportamento giusto o sbagliato.

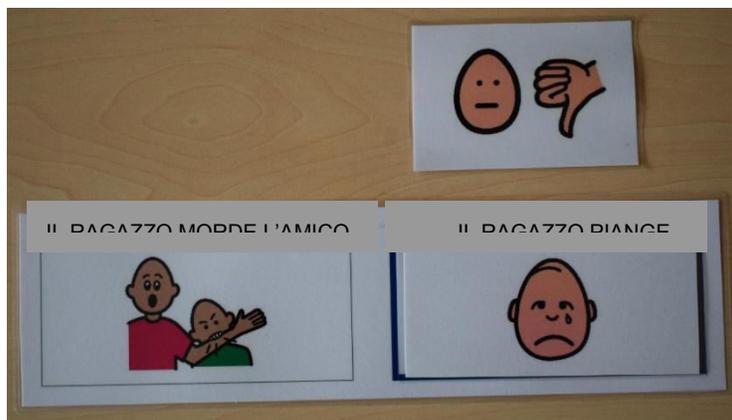
Nella seconda fase, il bambino sceglie autonomamente il simbolo "buono" o "cattivo" per la situazione raffigurata nelle immagini presentate.



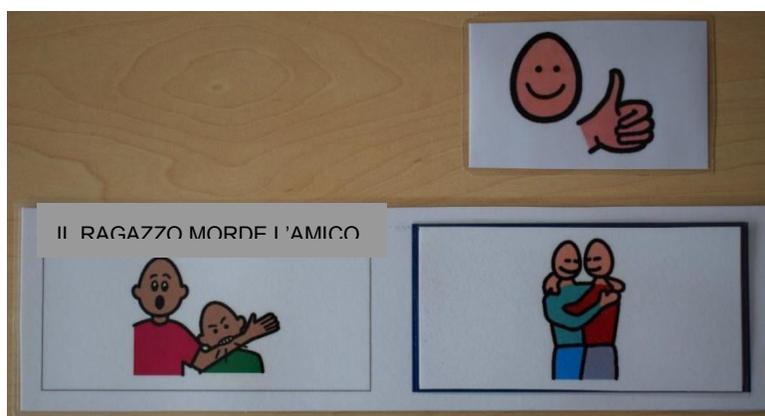
Dire: "Il bambino morde un amico". "Cattivo" Gli forniamo il simbolo "Cattivo" o il bambino autonomamente sceglie questo simbolo.



Forniamo il simbolo "Piangere" e dire: "Un'amico piange. Si è fatto male. Cattivo."

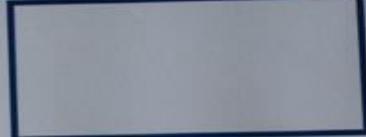
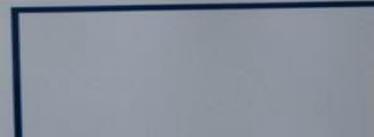
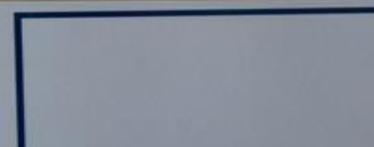


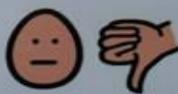
Gli forniamo il simbolo "Abbraccio", diciamo "Abbraccialo e digli " Mi dispiace ". "Bene".



Nella terza fase, i simboli "Buono" - "Cattivo" sono usati per sviluppare buone capacità di comunicazione comportamentale. Ad esempio, se un bambino morde un'amico, diciamo: "Tom ha morso Lukas. Cattivo. Lukas sta piangendo. Si è fatto male." " Abbraccia Lukas." Digli "Mi dispiace" (puoi mostrare i simboli).

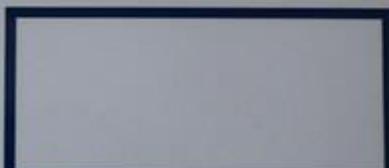
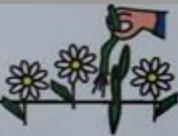
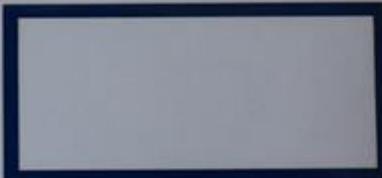
Allo stesso modo, si insegna al bambino a comprendere che il suo comportamento è inappropriato in varie situazioni in cui si trova in difficoltà e quindi è necessario cambiare: non reagisce ad un adulto, non risponde quando viene invitato, scappa, getta le cose, si sporca, non gli piace vestirsi, ecc. Incoraggiamo il comportamento corretto partendo da quello sbagliato, valutandolo attraverso i simboli - "Buono", "Cattivo", per permettergli di riconoscere quando il suo comportamento è corretto e rallegrarsi.

<p>Non essere egoista!</p> 	
<p>Andare dietro</p> 	
<p>Non essere amichevole</p> 	
	





TEMA “UN ALTRO COMPORTAMENTO”

<p>IL RAGAZZO E IL CROCCO</p> 	
<p>SPAZZOLARE LE CAPELLI</p> 	
<p>SPADICARE LE FIORI</p> 	





L'obiettivo è aiutare il bambino a sviluppare nuove abilità.

I simboli usati sono "Buono", "Cattivo" o il gesto della mano "Buono" (pollice su), "Cattivo" (pollice giù).

Fase I. Si descrive la situazione, ad esempio, "Il ragazzo lancia oggetti". Viene presentato il simbolo "Cattivo" o il gesto - pollice in giù (se il bambino comprende già questo gesto).

L'adulto mostra l'immagine "Il ragazzo ripone gli oggetti sullo scaffale" la mette accanto all'immagine "Il ragazzo lancia oggetti" e mostra quindi il simbolo "Buono" o il gesto - pollice in alto.

Fase II. Il bambino stesso mostra il simbolo "Cattivo" o, se può, mostra il gesto della mano per la situazione negativa "Il ragazzo lancia oggetti". Lo stesso bambino seleziona l'immagine "Il ragazzo ripone gli oggetti sullo scaffale" in alcune situazioni e lo mette accanto all'immagine "Il ragazzo lancia oggetti". Il bambino prende il simbolo "Buono" o mostra il movimento della mano "Buono".



Fase III. Simboli o gesti della mano "Buono" - "Cattivo" e immagini vengono applicate al comportamento inappropriato del bambino. Quando un bambino lancia gli oggetti, gli mostriamo l'immagine "Il ragazzo lancia oggetti" e si dice "Tom lancia gli oggetti." Cattivo (mostriamo il simbolo o il gesto "cattivo"). Mostriamo l'immagine "Il ragazzo mette gli oggetti sullo scaffale" e diciamo "Guarda, il ragazzo sta mettendo le cose sullo scaffale"." OK "(mostriamo il simbolo o il gesto "OK")." Tom metterà le cose sullo scaffale. Tom è bravo"."OK"(mostriamo il simbolo o il gesto "OK")."Tom, metti il libro sullo scaffale. Molto bene. Okay."

Se il bambino è in grado di eseguire almeno un piccolo passaggio per la gestione degli oggetti, ci ralleghiamo, lo applaudiamo e lo premiamo.

Con le immagini prescelte per bambino, cerchiamo anche di gestire e risolvere altre difficoltà specifiche del bambino. Ad esempio, un bambino spesso rovescia le bevande, spinge, picchia, non gradisce spazzolare i capelli, andare a letto e così via.

Le istruzioni verbali devono essere fornite in modo chiaro, conciso.



SPINGERE



SPAZZOLARE I CAPELLI



GETTARE LE COSE



PICCHIARE



PREPARARE IL LETTO

