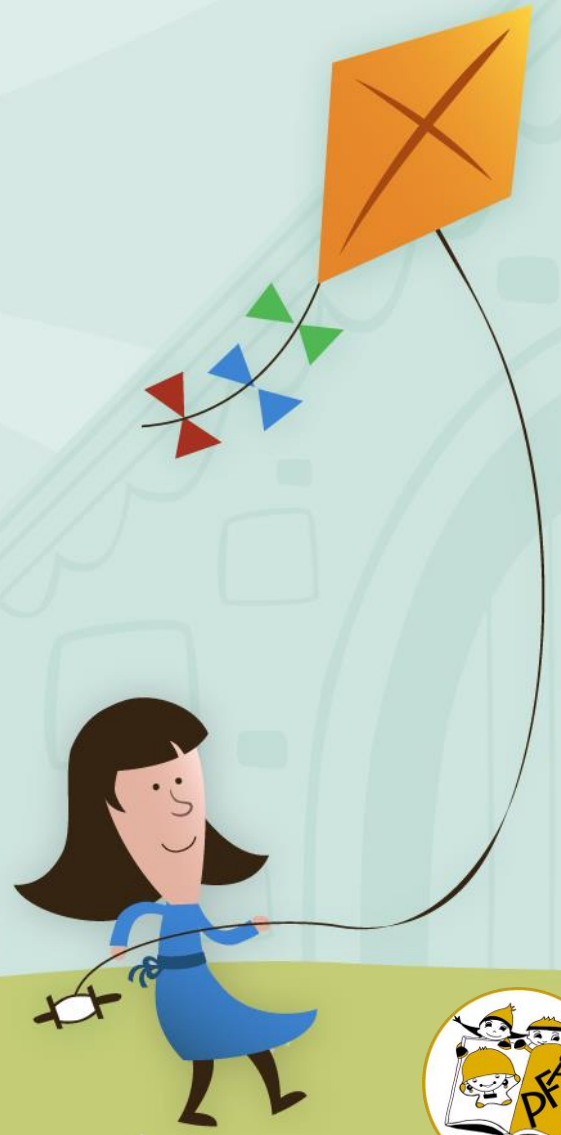
IMPARARE OSSERVANDO

L'INTERVENTO DI **VIDEO MODELING** CON PERSONE CON AUTISMO



- Acquisire le basi teoriche per l’intervento di video modeling
- Individuare le abilità o le procedure da sviluppare
- Realizzare un tutorial
- Sperimentare il tutorial
- Riflettere sull’efficacia dell’intervento

Obiettivi della formazione

Come si articolerà il percorso

1. Cornice teorica

Informazioni sul v.m., l'intervento con autismo a scuola, l'efficacia del v.m. e le ripercussioni sui compagni classe.

Osservazione ed analisi di alcuni prodotti di v.m.

2. Progettazione

Individuazione abilità o routine da sviluppare.

Progettazione dell'intervento.

3. Realizzazione

Elaborazione dei tutorials.

Programmazione della sperimentazione.

4. Riflessione

Riflessione sull'efficacia dell'intervento, dal punto di vista dell'inclusione e dell'apprendimento di nuove abilità. Eventuale riprogrammazione dell'intervento.

L’intervento di video modeling a scuola

L’autismo a scuola: 4 parole chiave per l’integrazione

- progettazione
- organizzazione
- didattica speciale
- compagni

(L.Cottini, 2011)

Cos’è il modeling o modellamento?

Il modellamento è un aiuto imitativo.
L’imitazione è alla base della maggior parte degli apprendimenti e rappresenta la modalità formativa più rilevante nella storia della società.

Gran parte di ciò che impariamo ci viene dall’osservazione degli altri. Da sempre l’uomo impara un’abilità osservando una persona più esperta mentre la esegue.

Ora anche spiegazione fisiologica (teoria della simulazione mentale).

Perché le persone con autismo mostrano importanti deficit nell'apprendimento per imitazione?

teoria della simulazione mentale

i neuroni specchio sono alla base non solo della capacità di comprendere e riprodurre le azioni di chi ci sta vicino, ma anche intenzioni e stati d'animo (V.Gallese, G.Rizzolatti, 2006)

modello della mente enattiva

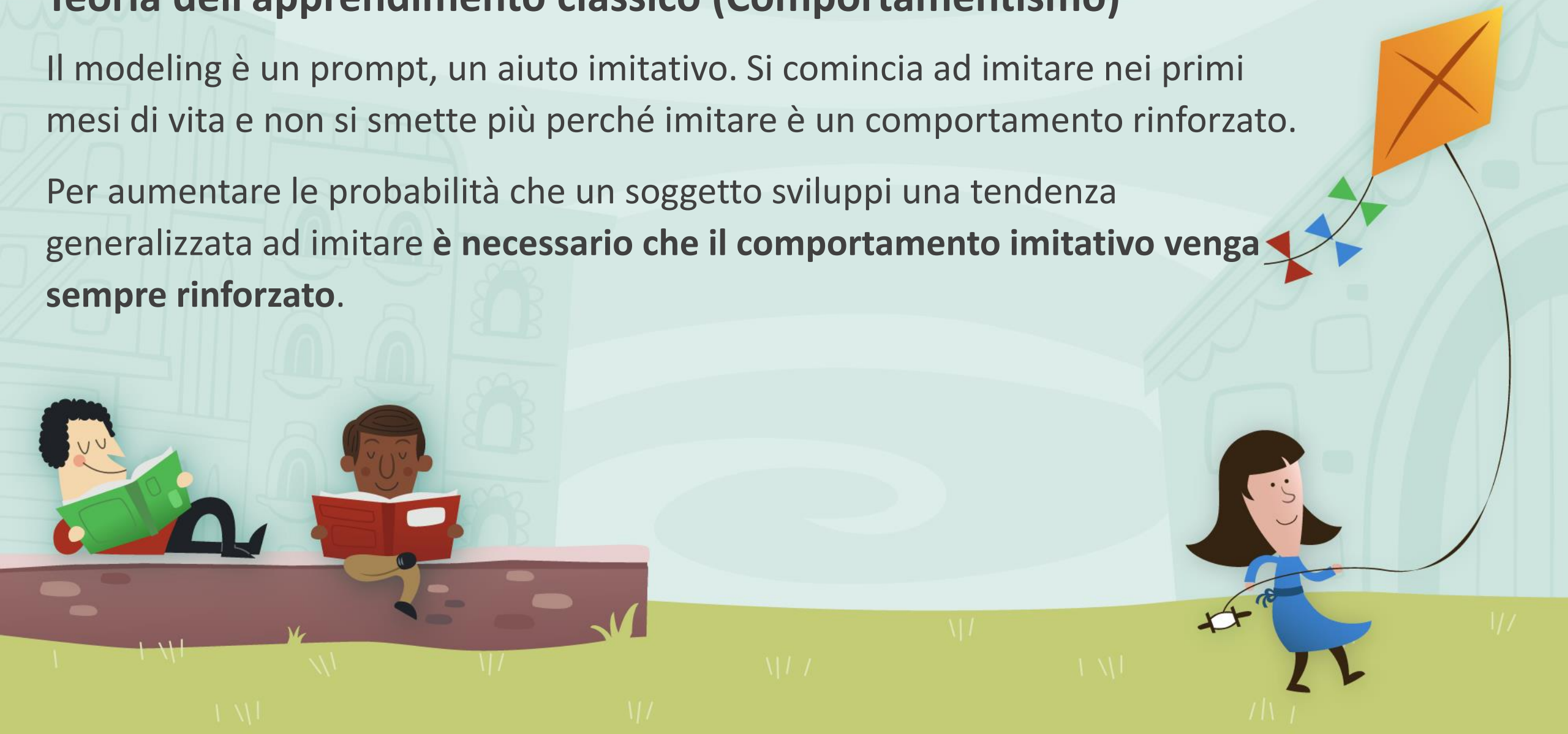
malfunzionamento all'origine dell'incapacità di dirigere lo sguardo e concentrarsi sui particolari rilevanti per la comprensione di una situazione sociale (A.Klin et al., 2003)

La cornice teorica - 1

Teoria dell’apprendimento classico (Comportamentismo)

Il modeling è un prompt, un aiuto imitativo. Si comincia ad imitare nei primi mesi di vita e non si smette più perché imitare è un comportamento rinforzato.

Per aumentare le probabilità che un soggetto sviluppi una tendenza generalizzata ad imitare **è necessario che il comportamento imitativo venga sempre rinforzato**.



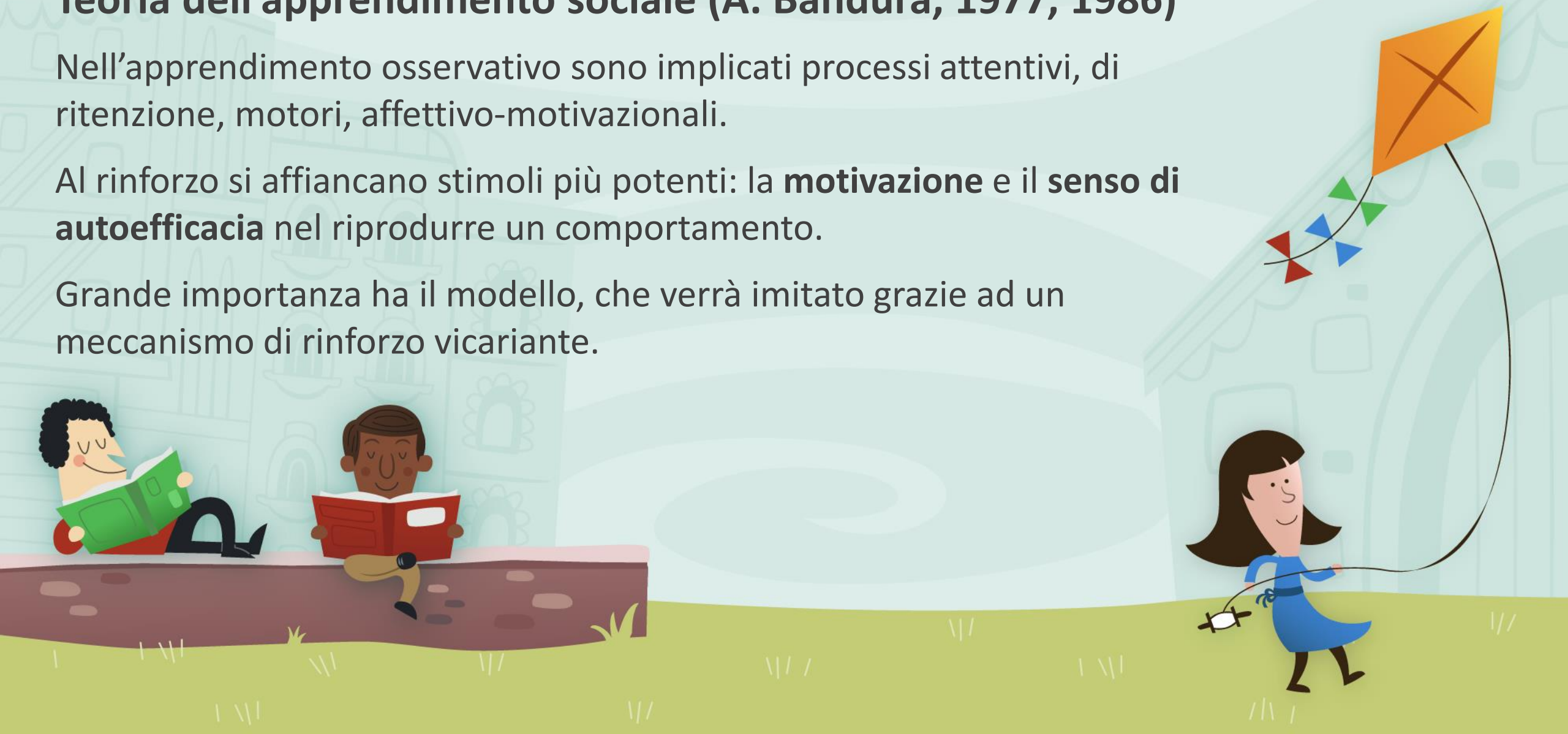
La cornice teorica - 2

Teoria dell’apprendimento sociale (A. Bandura, 1977, 1986)

Nell’apprendimento osservativo sono implicati processi attentivi, di ritenzione, motori, affettivo-motivazionali.

Al rinforzo si affiancano stimoli più potenti: la **motivazione** e il **senso di autoefficacia** nel riprodurre un comportamento.

Grande importanza ha il modello, che verrà imitato grazie ad un meccanismo di rinforzo vicariante.



Perché utilizzare questa metodologia?

1. Perché si adatta alle caratteristiche della persona con autismo
2. Perché promuove due potenti variabili affettivo motivazionali (autoefficacia e motivazione)
3. Perché può contribuire al processo di inclusione
4. Perché ha ricadute molto positive sui compagni coinvolti
5. Perché è di provata efficacia e rientra tra quelle consigliate nelle Linee Guida

Perché il video modeling è efficace con ragazzi con Dsa?

- attivazione dell'**attenzione** focalizzata sugli elementi essenziali dell'abilità da apprendere, con riduzione degli stimoli distraenti
- possibilità di visioni ripetute del filmato, con conseguente facilitazione della ritenzione in **memoria**
- esibizione dei soli **comportamenti positivi** e coronati da successo
- enfasi sulla processazione delle **informazioni di tipo visivo** (permangono nel tempo, presentano situazioni concrete, reali e animate, facilitando la generalizzazione)
- evitamento dell'interazione faccia a faccia, fonte di stress

Il **video modeling** fa leva su due potenti variabili psicologiche:

- **Motivazione** (Basic video modeling): prendere a modello un compagno che esegue correttamente un compito incide positivamente sulla motivazione a replicare il comportamento osservato.

- **Autoefficacia** (Video self modeling): vedere se stessi svolgere un compito con successo ha positive ricadute sul proprio senso di competenza.

Il video modeling come strategia inclusiva

I legami affettivi generati dall'utilizzo dei compagni come modelli possono sostenere tanto i processi attentivi quanto quelli motivazionali dell'apprendimento osservativo: **partecipazione** e **senso di appartenenza** al gruppo dei compagni possono generare spinte motivazionali all'imitazione, oltre a facilitare più in generale il processo di **inclusione**.

Quali sono le conseguenze sui compagni in fatto di crescita personale e sociale?

- Incremento del senso di responsabilità
- Aumento autostima e concetto di sé
- Incremento della fiducia nelle proprie capacità (autoefficacia)
- Maggiore comprensione dei processi di apprendimento/insegnamento
- Maggiore accettazione della diversità
- Maggiore comprensione delle modalità di funzionamento dei propri compagni con autismo
- Miglioramento della capacità di instaurare rapporti ispirati all'assertività e alla prosocialità
- Sperimentazione ruolo del tutor
- Maggiore comprensione interpersonale

Metodo/Tecnologia	Efficacia	Area di competenze/Obiettivo
Video-modeling	Provata efficacia	Abilità di gioco Area dei compiti di responsabilità personale Area della comunicazione Area funzioni cognitive di alto livello Limitazione comportamenti problematici Regolazione sensorio-emozionale
Social Stories	Probabile efficacia	Area delle relazioni interpersonali Auto-regolazione dei comportamenti
Comunicazione Aumentatitva Alternativa	Probabile efficacia	Area della comunicazione Area delle relazioni interpersonali
Computer-assisted instruction	Probabile efficacia	Area degli apprendimenti scolastici Area dei compiti di responsabilità personale Area della comunicazione Regolazione sensorio-emozionale
Software interattivi	Probabile efficacia	Attenzione Motivazione Riconoscimento delle emozioni
Realtà virtuale e mixed reality	Promettente	Abilità motorie Area della comunicazione Riconoscimento delle emozioni
Robots sociali	Promettente	Area della comunicazione Riconoscimento delle emozioni
Auditory Integration Therapy	Probabile non efficacia	
Sensory Integration Therapy	Probabile non efficacia	

Giuliano Vivanet
Che cosa sappiamo sull'efficacia delle tecnologie didattiche con soggetti con disturbo dello spettro autistico?
in Form@re, 2014

"provata efficacia"
(in cui appare esservi una letteratura sufficientemente consolidata e concorde)

«Un’altra tipologia di interventi basati sulle nuove tecnologie è quella che prevede interventi erogati attraverso filmati video, che il bambino vede in televisione o al computer, ma che non sono interattivi (a differenza dei software), in assenza di interazione diretta con l’operatore. Il filmato fornisce direttamente al bambino con disturbi dello spettro autistico le istruzioni finalizzate allo sviluppo di comportamenti adattativi o abilità scolastiche, sfruttando la capacità imitativa dei bambini e un processo di apprendimento basato su una trasmissione visiva dell’informazione. I filmati si basano sul principio del “video modelling” o del “video prompting” (letteralmente: suggerimento attraverso il video): con un attore (adulto o coetaneo) oppure sotto forma di cartone animato viene proposta una scena in cui il protagonista realizza il compito o riproduce il comportamento che il bambino dovrà apprendere per imitazione. Oppure il filmato è girato secondo il punto di vista del bambino stesso: non ci sono personaggi da imitare, ma sono forniti dei suggerimenti su come affrontare la situazione specifica, affinché il bambino acquisisca ulteriori strumenti di adattamento.»

Istituto superiore di sanità, Sistema nazionale per le linee guida, “*Linea Guida 21 - Il trattamento dei disturbi dello spettro autistico nei bambini e negli adolescenti*”, ottobre 2015

Quali abilità o procedure possiamo insegnare?

- **Abilità sociali nelle relazioni e nel gioco** (salutare, fare richieste verbali spontanee, fare correttamente la fila, effettuare acquisti…)
- **Abilità comunicative** (iniziare una conversazione, contatto oculare…)
- **Procedure e routines** (lavarsi i denti, andare in bagno, preparare la tavola…)
- **Abilità di gioco** (giochi con le mani, costruzioni…)
- **Prepararsi ad attività che possono provocare ansia** (andare dal dentista, tagliare le unghie…)
- **Competenze assertive e prosociali** (per sostituire comportamenti socialmente inadeguati)

1. Basic video modeling
2. Video self modeling
3. Point of view video modeling

Le tipologie di video modeling

Basic video modeling

- L’attore è una persona diversa dal soggetto cui è rivolto il tutorial.
- È efficace per insegnare abilità molto diverse.

Basic video modeling

Video self modeling

- L’attore è la persona stessa cui è rivolto il tutorial.
- Mostra i propri comportamenti corretti e coronati da successo, incidendo sul proprio senso di autoefficacia, incrementando attenzione e motivazione.
- Condizione 1: il soggetto sia già in grado di manifestare alcuni dei comportamenti dell’abilità posta come obiettivo, anche con prompt
- Condizione 2: il soggetto sia in grado di riconoscersi (+2) e non gli dispiaccia farlo
- Effetto movie star
- Favorisce lo sviluppo dell’autonomia nel manifestare un’abilità o una routine
- Positive self-review e Feedforward (P. Dowrick, 1999)

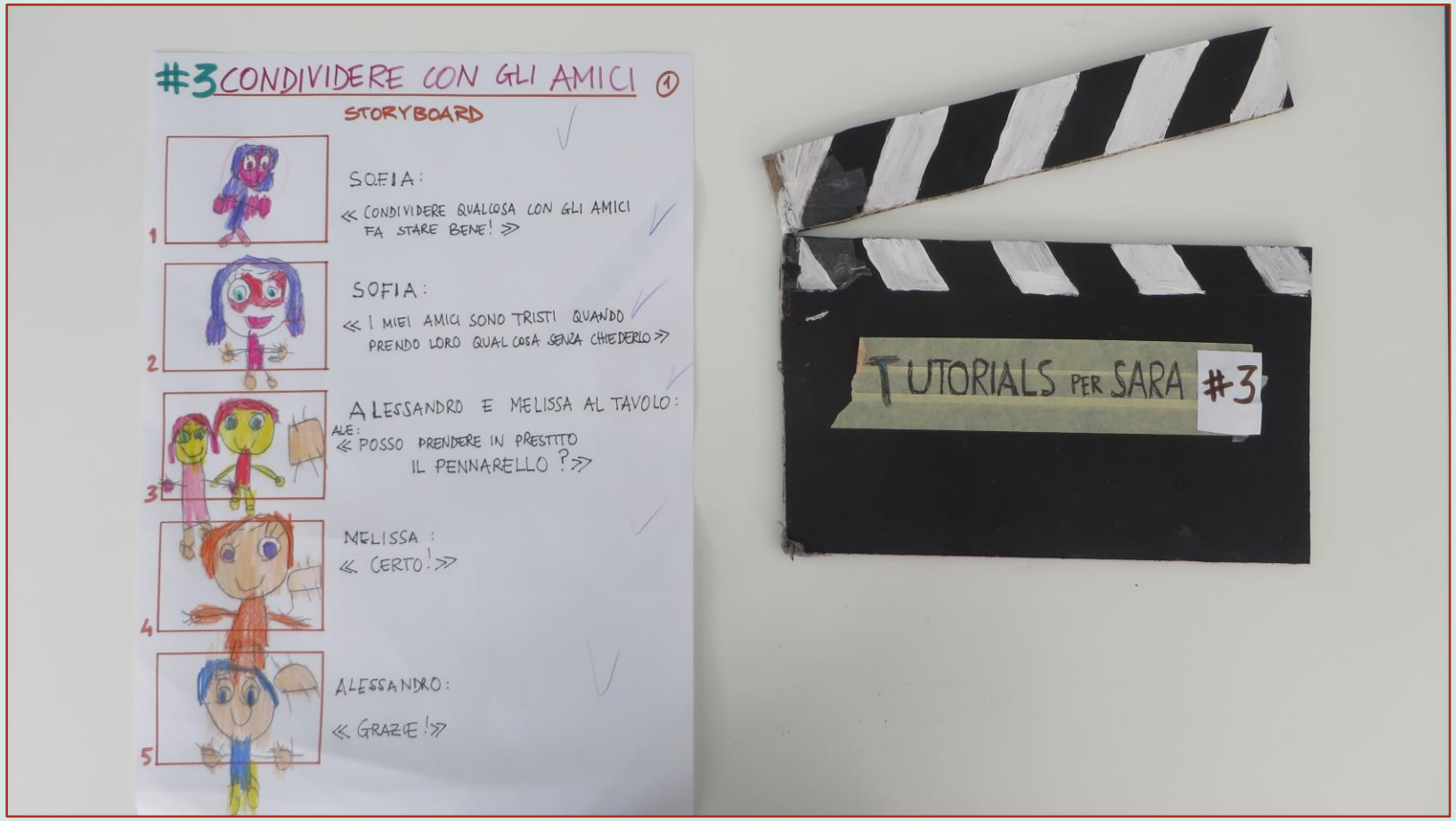
Video self modeling

Point of view video modeling

- La ripresa sarà fatta dal punto di vista del soggetto con autismo mentre praticherà l’abilità o la procedura perseguita.
- Utile per insegnare abilità di interazione sociale che richiedano contatto visivo o lo sguardo puntato in una certa direzione, o procedure in cui sia necessario inquadrare le mani o fornire una prospettiva soggettiva per una migliore comprensione del comportamento.
- Vantaggio: assumere la prospettiva della persona di cui non capisce il punto di vista.

Point of view video modeling

Come si realizza?

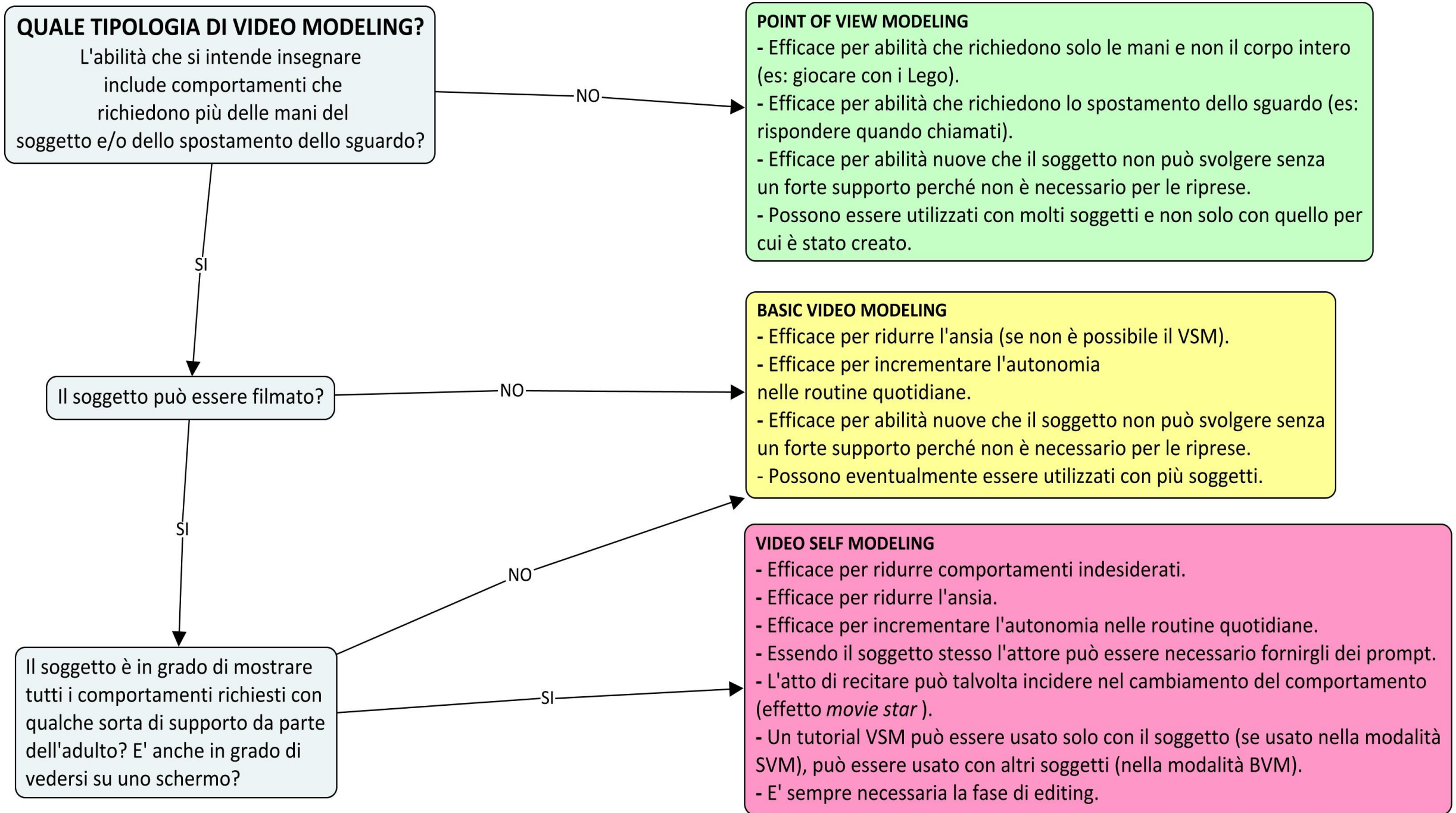


Le fasi di realizzazione

1. Individuare l’abilità che si intende insegnare
L’abilità che ci si pone come obiettivo da raggiungere deve comprendere esclusivamente comportamenti attesi per un ragazzo della stessa età e deve comunque essere alla sua portata.

2. Osservazione e analisi del compito
Scomporre il compito nelle sue fasi elementari e descriverle in modo dettagliato, operazionale e nell’ordine in cui devono essere agite.
Osservare il ragazzo per determinare le sue competenze attuali rispetto al compito.

3. Scegliere la tipologia di video modeling



Murray S. and Noland B. (2013)

Le fasi di realizzazione

4. Stesura di un piano di ripresa
Redazione di una sceneggiatura (eventualmente uno storyboard) che includa tutto ciò che gli attori faranno e diranno nel video. Molto importante in caso di VSM per prevedere posizione adulto rispetto a campo di ripresa e prompt da fornire.

5. Preparazione set e ripresa
Scelta del contesto in cui si svolge la scena che dovrà essere reale. È preferibile poi che l'ambiente sia pulito (senza elementi disturbanti o distraenti). Seguono prove per istruire i modelli e la ripresa. Questa è preferibile sia suddivisa in sequenze brevi per avere una maggiore scelta in fase di editing.

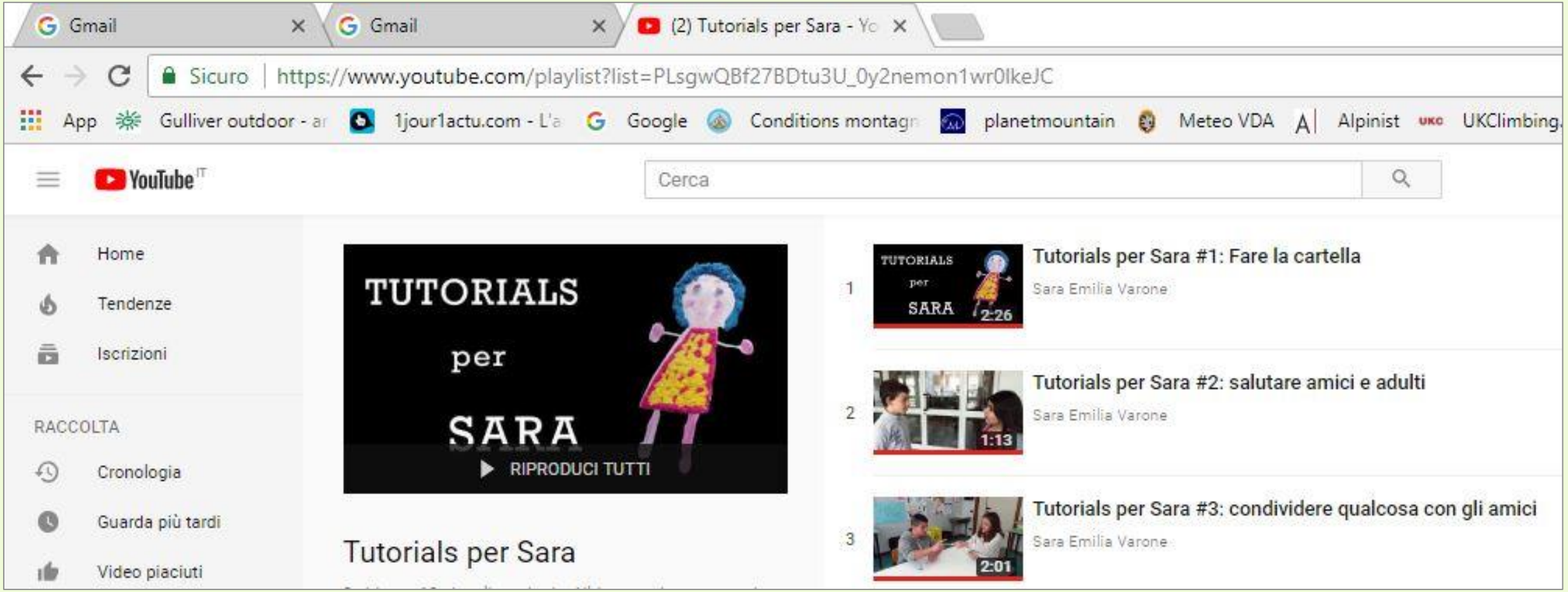
Le fasi di realizzazione

6. Editing del video

Ha numerosi vantaggi: inserire commenti vocali o singoli fotogrammi per sottolineare passaggi importanti e rinforzi, eliminare prompts, centrare il fuoco su zona del campo, sfruttare sequenze non riuscite completamente tagliando e incollando, personalizzare il tutorial, silenziare rumori distraenti.
Attenzione a durata (non più di 2-3 minuti) e giusto peso a forma.

7. Presentazione del filmato e messa in pratica

Scegliere la modalità più adeguata ed estenderla agli ambienti di vita. Individuare luogo e tempo per guardarlo senza interruzioni.
La frequenza varia e sarà necessario monitorare l’acquisizione dell’abilità.



La creazione di un canale youtube dedicato

Le fasi di realizzazione

8. Monitoraggio ed eventuali modifiche

L'esecuzione di alcune routines sono osservabili in modo sistematico e quindi l'incremento del comportamento atteso può essere rilevato e misurato, mentre per altre abilità non è possibile forzarne la messa in pratica e, di conseguenza, la rilevazione dei progressi è necessariamente più lunga e meno metodica.

È comunque utile registrare la frequenza dei comportamenti attesi emessi dal soggetto con cui si lavora per apportare eventuali modifiche al video o alla modalità di presentazione: si può così cambiare la frequenza, introdurre dei prompts o decrementarli al momento dell'emissione del comportamento, scegliere un momento della giornata diverso per mostrare il tutorial, cambiare eventualmente il luogo dove il soggetto lo guarda.

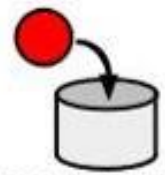
Altre variabili da considerare per valutare l'efficacia dell'intervento con video modeling, ed eventualmente da modificare, sono: la durata del filmato, la quantità eccessiva di steps in cui è suddivisa una procedura, la distanza dell'abilità da insegnare dalle attuali capacità del soggetto, l'adeguatezza della tipologia di video modeling scelto.

Il coinvolgimento dell’alunno con autismo

Esempio 1

La scomposizione del compito

1.


METTERE

NELL'ASTUCCIO

TUTTE

LE

PENNE,

MATITE E

PENNARELLI.

Il coinvolgimento dell’alunno con autismo

Esempio 2

Elaborazione di uno storyboard per le riprese

Il coinvolgimento dell’alunno con autismo

Esempio 3

Aiuto alla regia

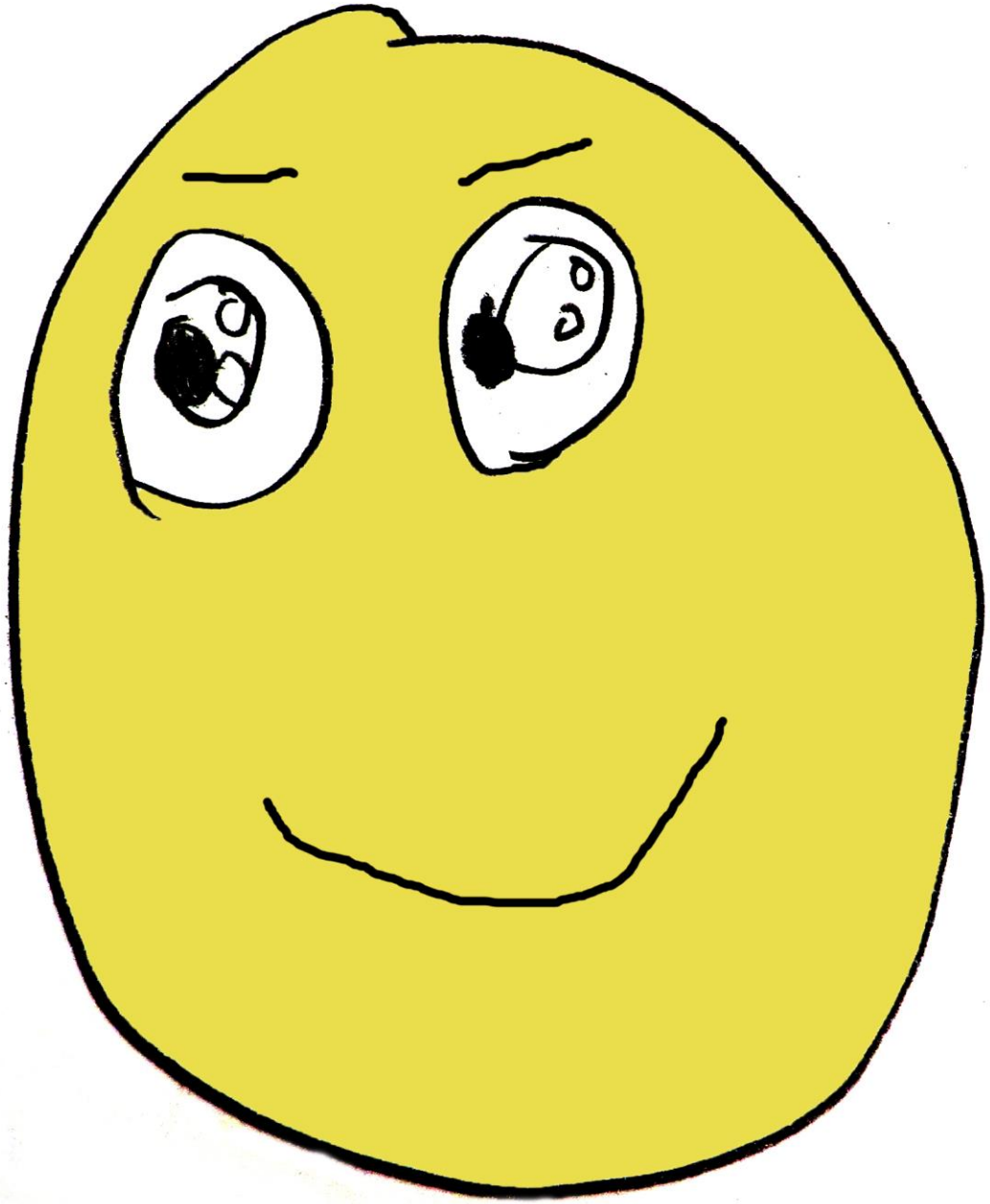
Vediamo ora qualche esempio…

esempi video modeling

Cosa si farà nel prossimo incontro?

- I partecipanti saranno invitati a sperimentare la tecnica del video modeling e inizieranno con una descrizione del proprio alunno.
- Si discuterà collettivamente per individuare un'abilità – in base ad un criterio di priorità – da perseguire con la tecnica del v.m.
- Si progetterà l'intervento (tipologia di v.m., attori, set, task analisys, piano di ripresa).

Grazie per l’attenzione!



BIBLIOGRAFIA

- **Bandura A.**, "*Social learning theory*", Prentice-Hall, Englewood Cliffs (NJ), 1977.
- **Costa A. e Fiorot E.**, "*Imparo con il videomodeling*", Erickson, Trento, 2018.
- **Cottini L.**, "*L'autismo a scuola. Quattro parole chiave per l'integrazione*", Carocci, Roma, 2011.
- **Cottini L.**, "*Il video modeling per l'allievo con autismo: una strategia efficace per insegnare abilità funzionali*", in American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities (edizione italiana), 10, 1, 2012, 107-124.
- **D'Agostini M.**, "*La realizzazione di video modeling e video prompting: tecniche di produzione*", in Giornale Italiano dei Disturbi del Neurosviluppo, vol.1, n.1, Vannini Editoria Scientifica.
- **Dowrick P.**, "*A Review of Self Modeling and Related Interventions*", Applied and Preventive Psychology, 1999, n.8, 1, 23-39.
- **Gallese V.**, "*La molteplicità condivisa. Dai neuroni mirror all'intersoggettività*", in Mistura S. (a cura di), "*Autismo. L'umanità nascosta*", Einaudi Editore, Torino, 2006.
- **Istituto superiore di sanità, Sistema nazionale per le linee guida**, "*Linea Guida 21 - Il trattamento dei disturbi dello spettro autistico nei bambini e negli adolescenti*", ottobre 2015.
- **Murray S. and Noland B.**, "*Video modeling for young children with autism spectrum disorders: a practical guide for parents and professionals*", Jessica Kingsley Publishers, London and Philadelphia, 2013.
- **Nikopoulos C. e Keenan M.**, "*Video modelling and Behaviour Analysis. A guide for teaching social skills to children with autism*", Jessica Kingsley Publishers, London and Philadelphia, 2006.

- **Klin A.**, *Un nuovo modo per diagnosticare l'autismo*, https://www.youtube.com/watch?v=D8__8Pr5VJ0, 2011