

# Tecnologie Inclusive e Cooperative Learning

Corso per i referenti alle disabilità  
Seconda Annualità

# Video Modeling

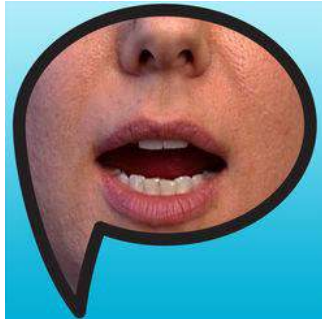
Febbraio – Marzo 2018

A cura di Fiorella Messina  
mfquinn@srt.com

# Video Modeling

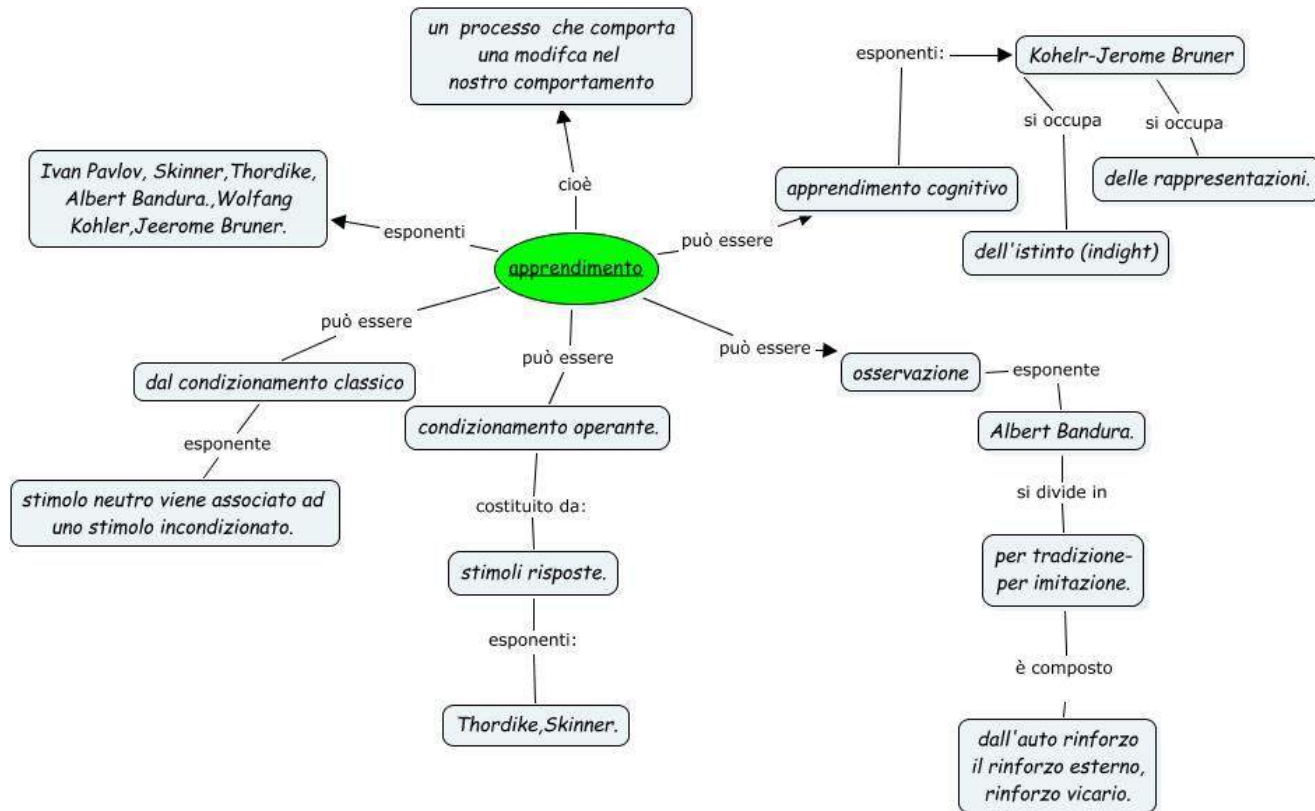


- metodo di tecnologia assistiva
- utilizza apparecchiature video
- fornisce un un modello visivo
- Illustra comportamenti adeguati
- presenta sequenze di azioni
- prevede imitazione dei comportamenti osservati nel filmato



# Teorie sull'Apprendimento

Apprendimento: processo che in seguito ad esperienza, esercizio e osservazione determina una modificazione stabile nel comportamento



[link](#)

# Apprendimento Sociale



video



L'apprendimento è bidirezionale: noi apprendiamo dall'ambiente e l'ambiente apprende e cambia grazie alle nostre azioni.  
- Albert Bandura

# Apprendimento

## Apprendimento per osservazione e imitazione

- I soggetti acquisiscono nuove forme di comportamento osservando le azioni altrui e i relativi risultati
- Anni '70 – Bandura e Walters
  - a) alcuni bambini assistevano ad una scena: adulto che picchiava un bambolotto
  - b) alcuni bambini (nella stanza sperimentale) assistevano ad una scena: adulti non prestavano attenzione al bambolotto
  - c) tutti i bambini, poi, venivano collocati nella stanza sperimentale con il bambolotto di gomma:
    - *i bambini che avevano assistito alla scena violenta, proponevano un comportamento aggressivo con una frequenza maggiore rispetto agli altri*



<https://www.youtube.com/watch?v=Pr00TCvtHbU>

Albert  
Bandura



# Pubblicità

La psicologia aiuta a comprendere i meccanismi che influenzano le persone, spingendole a compiere determinate scelte



# Apprendimento

## NEURONI SPECCHIO

- **La MAPPA**, O RAPPRESENTAZIONE DI SE STESSO CHE OGNUNO HA,
- HA ORIGINE Nei primi 6/ 7 anni di DI VITA
- HA ORIGINE DAL RISPECCHIAMENTO CHE RICEVE DALLE FIGURE GENITORIALI ACCUDENTI E/O SIGNIFICATIVE
- N.B.
- Mappa: è UNA CONVENZIONE, NON è LA REALTà, QUINDI NON è COME è LA REALTà, MA è COME LA VEDO IO, è IL MIO MONDO, IL MIO UNIVERSO
- **I NEURONI SPECCHIO CI INSEGNANO CHE IL BAMBINO IMPARA PER IMITAZIONE PER CUI E' FONDAMENTALE mettere in atto una didattica esperienziale, ma anche UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO**

- **TEORIA DEL RISPECCHIAMENTO:**

I neuroni specchio sono una grande scoperta degli scienziati italiani, scoperta avvenuta circa 20 anni fa.

Gli scienziati scoprirono che quando il bambino vede la mamma che gli parla, per rispecchiamento, comincia a creare dei neuroni di rispecchiamento che poi userà tutte le volte che si trova in una situazione simile.

N.B.

- Gli scienziati italiani studiarono in particolar modo il rispecchiamento verbale e non verbale che poi andò a confluire nel PNL=Programmazione neuro-linguistica, ma oggi si parla dei neuroni specchio, non solo per l'apprendimento linguistico, ma anche per quello cognitivo e affettivo

L'idea di *simulazione incarnata*:  
“percepire un'azione – e comprenderne il significato – equivale a simularla internamente”  
(Gallese, 2005);

# Video nella didattica. Perché?

Il video supporta diversi stili di apprendimento e rappresenta un elemento motivante nell'apprendimento attivo.

La video-didattica rappresenta un potente strumento di apprendimento, basato sulla simulazione incarnata (o video modeling)





# Video nella didattica. Perché?

Il video comunica l'informazione attraverso vari canali sensoriali e modalità di apprendimento. Fa da ancora alle informazioni.

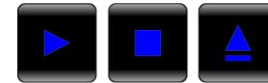


Il video raggiunge la parte emotiva di chi lo guarda.

# Video nella didattica. Perché?



play



riavvolgi

pausa



interrompi

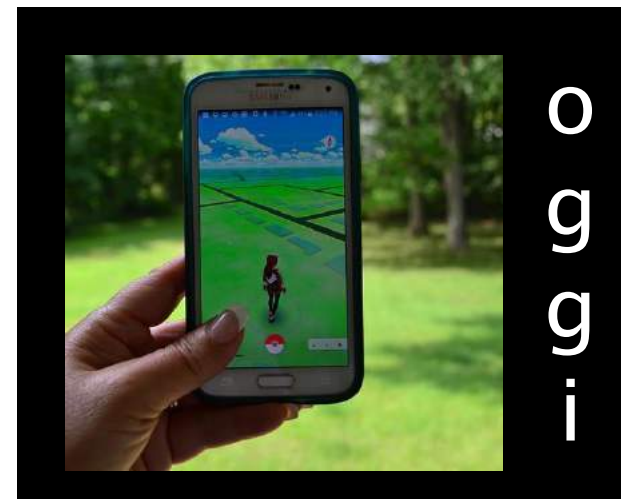
Un video può essere guardato e riprodotto tutte le volte che serve.

Rispetta i tempi di elaborazione degli alunni.

Può attivare le conoscenze di base necessarie a costruire il linguaggio ricettivo e migliorare la comprensione.

# Video nella didattica. Perché?

Oggi, a differenza del passato, i video si realizzano facilmente con strumenti piccoli, potenti, poco costosi, accessibili e facili da usare.



# Video nella didattica. Perché?

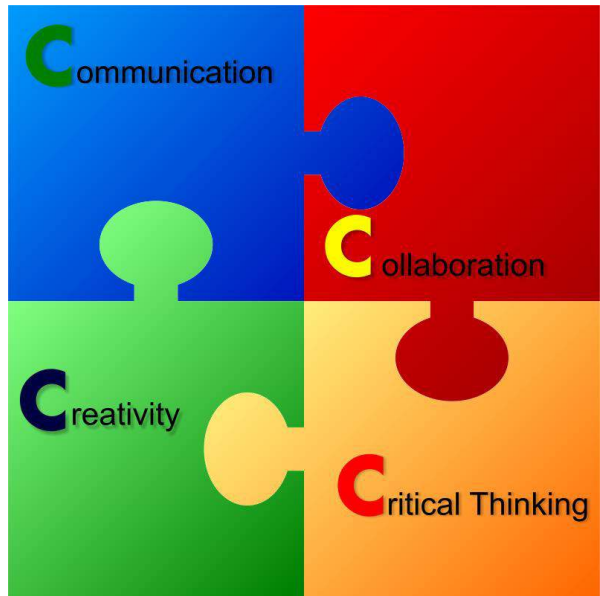
Gli alunni sono immersi e crescono in un ambiente digitale ricco e tecnologicamente avanzato.



Usano regolarmente dispositivi mobili.



# Video nella didattica. Perché?

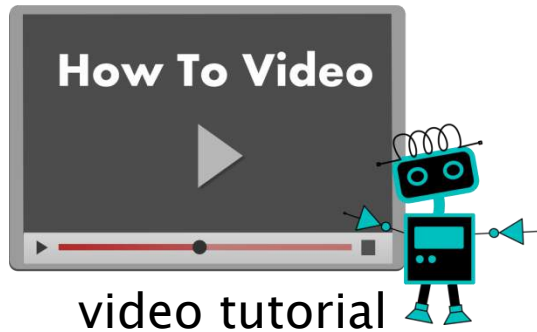


Incoraggiando i nostri studenti a utilizzare la tecnologia comune per scopi accademici, possiamo aiutarli a scoprire nuovi e creativi utilizzi dei dispositivi mobili e insegnare le competenze necessarie per avere successo nel 21 ° secolo.

“Video can manipulate both time and space. It can take the learner almost anywhere and extend the students’ interests beyond the walls of the classroom” (Smaldino, S., and others, 2004).

# Uso del video

Lo scopo del video determina lo stile del video e gli strumenti da utilizzare.



...e altro

# Video modeling: evidence-based

## Apprendimento per osservazione

Lo studente, in più sessioni, osserva un video che illustra un comportamento (o una competenza) da apprendere (es. lavarsi le mani, lavarsi i denti, ecc.).

Dopo aver visto l'intero filmato, dall'inizio alla fine, il discente dovrà eseguire il modello comportamentale

La visualizzazione ripetuta del video aiuta l'alunno ad acquisire il comportamento target.

Solitamente sono necessarie diverse sessioni (una o due al giorno per diversi giorni) prima che l'allievo riesca ad apprendere in modo corretto e completo il compito da eseguire.



# Video modeling: evidence-based

## Apprendimento per osservazione

Esistono quattro tipi principali di VM:

VM tradizionale

Self-Modeling

Punto di Vista

Video prompting

Ci sono elementi comuni alle 4 tipologie:

- 1) tutti utilizzano registrazioni video in cui un attore esegue dei comportamenti o abilità target
- 2) tutti prevedono che l'individuo guardi un video prima di provare a mettere in atto il comportamento o abilità illustrata nel video.
- 3) Il video deve essere di breve durata
- 4) il video deve evidenziare solo il comportamento che intendiamo insegnare.



# Video modeling: Tradizionale

Le differenze tra le 4 tipologie dipendono da :

- 1) chi fa da attore per il modeling
- 2) Il modo in cui il video viene ripreso e utilizzato

tipo	descrizione	esempio
VM tradizionale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tipologia + comune di VM</li><li>• L'attore è una persona diversa dall'individuo che deve apprendere la competenza/il comportamento</li><li>• Il video viene visualizzato all'inizio</li><li>• L'alunno riceve prompt verbali</li><li>• Se l'attore è un compagno/coetaneo sarebbe preferibile che avesse delle caratteristiche simili a quelle dell'individuo che deve apprendere il comportamento (quindi stesso sesso, età, aspetto fisico)</li></ul>	Alunno dello spettro autistico; va terza media; raramente interagisce socialmente con compagni e quando lo fa, domina la conversazione parlando continuamente del suo documentario preferito. Il suo insegnante vuole che impari come interagire socialmente in modo corretto e adatto all'età. Crea pertanto dei brevi video che mostrano interazioni sociali appropriate e fa vedere i filmati all'alunno prima che vada in mensa coi compagni.

# Video modeling: Tradizionale

Esempi in Italiano



05 TOGLIERE GESSO - DOTTORE AMICO - ANDIAMO IN OSPEDALE

Video modeling: Togliere il gesso

Canale youtube: dottore amico



Video modeling: fare la spesa



Video Modeling: All'aeroporto

# Video modeling: Self-Modeling

tipo	descrizione	esempio
Self-Modeling	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'attore è l'individuo che deve apprendere il comportamento bersaglio</li><li>• Il video mostra l'individuo mentre esegue correttamente il comportamento bersaglio</li><li>• Il video deve mostrare solo le parti in cui il comportamento viene eseguito correttamente (necessario modificare il video tagliando le parti negative)</li><li>• Il docente identifica gli aspetti negativi e positivi utilizzati dall'alunno nel mettere in atto il comportamento bersaglio</li></ul>	<p>L'alunna non era capace di scendere dal pulmino da sola. Erano necessarie due persone per farla scendere. Dopo essersi vista più volte nel video, l'alunna compie l'azione senza problemi e in modo autonomo.</p>

# Video Self-Modeling

Nel self-modeling l'alunno guarda un video di cui lui stesso è protagonista e nel quale esegue con successo il comportamento bersaglio. Questa tecnica richiede tempi più lunghi. Il video finale deve contenere solo gli spezzoni positivi e funzionali all'apprendimento desiderato. Questo comporta più riprese e l'uso di strumenti di editing video per tagliare e incollare i vari segmenti.

Esempio 1 (Erin): Il video mostra un'alunna che scende dallo scuola-bus.

Esempio 2 (Tommy):  
Vengono catturati vari video nei quali un bambino imita delle parole.  
I video con le singole parole vengono poi messi insieme per formare una frase corretta che il bambino può ascoltare e apprendere.



# Video modeling: evidence-based

In base alla ricerca:

Le due tecniche producono risultati positivi sulla acquisizione di comportamenti e apprendimenti target.

Si registra un maggior coinvolgimento nei video dove gli individui sono protagonisti.

Il self-modeling richiede varie ripetizioni che aiutano il protagonista/attore ad interiorizzare il comportamento.

(Marcus & Wilder, 2009).

Esempio 3:

In questo terzo esempio, il self modeling viene utilizzato per migliorare la lettura. Il video illustra il procedimento nei vari passaggi:

1. Il docente fa scegliere all'alunno un libro non troppo complesso
2. Docente e alunno discutono titolo e osservano la copertina
3. Il docente si assicura che webcam e microfono siano pronti all'uso
4. Docente e alunno leggono un paragrafo all'unisono
5. Docente e alunno leggono lo stesso paragrafo a turno ( frase per frase); prima il docente, poi l'alunno. Questa fase viene registrata dal docente.

# Video modeling: evidence-based

L'alternanza nella lettura permette al docente di catturare l'alunno mentre legge senza commettere errori.

6. L'alunno legge il paragrafo in modo indipendente.
7. Il docente si complimenta e poi fa domande per verificare la comprensione
8. Il gioco del memory viene utilizzato per rinforzare il vocabolario, (parole nuove o difficili)
9. Il docente edita il video registrato eliminando le parti col proprio turno e le parti dove l'alunno ha letto in modo poco fluido

# Video modeling: Punto di vista

tipo	descrizione	esempio
Punto di vista	<ul style="list-style-type: none"><li>• il comportamento o azione bersaglio viene registrato dal punto di vista dell'alunno</li></ul>	<p>L'alunno frequenta un corso professionale. Svolge un lavoro protetto all'interno di una comunità. Ha uno stipendio e sta cercando di imparare a usare un bancomat per i suoi servizi bancari. Tuttavia incontra difficoltà nell'interiorizzare la procedura. Il suo insegnante decide di usare la tecnica del punto di vista per dimostrare come utilizzare lo sportello automatico per effettuare depositi e prelievi.</p> <p>Il docente per prima cosa identifica i passaggi necessari per effettuare la procedura e si filma col tablet mentre esegue le varie sequenze. Il video mostra solo le mani del docente mentre toccano i tasti dello sportello automatico. La procedura viene eseguita passo passo. Il docente aggiunge istruzioni audio al video. L'alunno si reca col docente nel parcheggio della banca. L'alunno guarda il video prima di eseguire le operazioni allo sportello automatico.</p>

# Modeling Punto di Vista

Analogia con la videocamera GoPro

Si vuole mostrare il comportamento bersaglio dal punto di vista dell'alunno o di una terza persona.

Esempi: compiti dove gli alunni manipolano dei materiali, compiti dove l'obiettivo è l'apprendimento di una abilità funzionale piuttosto che un comportamento sociale e comunicativo



[link](#)



[link](#)



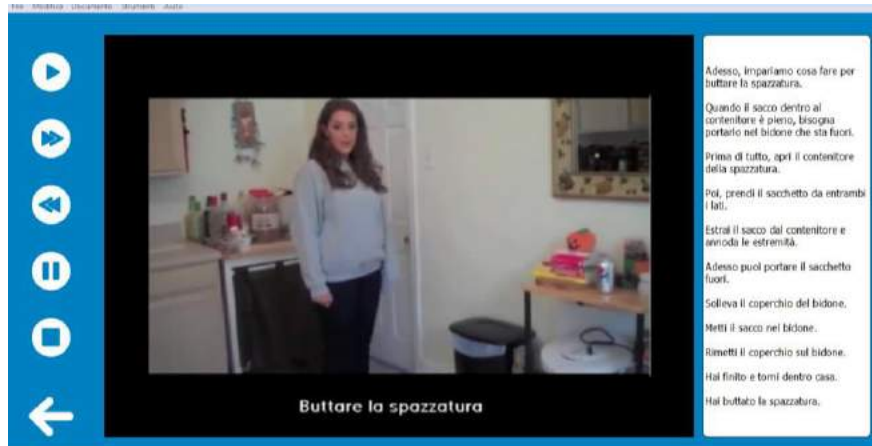


# Video modeling: Video Prompting

tipo	descrizione	esempio
Video prompting	<ul style="list-style-type: none"><li>•Usato per insegnare una sequenza di brevi passaggi necessari a portare a termine un compito</li><li>•il comportamento/compito viene suddiviso in micro-sequenze e tra un passaggio e il successivo viene inserita una pausa per permettere all'alunno di completare una sequenza prima di passare alla successiva. Il processo viene ripetuto fino a quando non viene eseguita l'intera abilità (somma delle parti).</li><li>•L'attore puo' essere l'alunno o un'altra persona.</li></ul> <p>Mentre nel video modeling il filmato viene mostrato interamente ad ogni sessione, nel video prompting il video viene suddiviso in più clip (filmati brevi) o fermi-immagine che consentono una spiegazione passo dopo passo del compito da svolgere.</p>	<p>Il bambino ha 3 anni. Attenzione e concentrazione di brevissima durata. Passa da un compito all'altro senza portare a termine nulla. La mamma vorrebbe che completasse un puzzle e riponesse il gioco nella cesta prima di andare in cucina a fare uno spuntino. Ma la richiesta provoca solo rabbia e rifiuto. Le punizioni non hanno alcun effetto anzi amplificano le reazioni negative.</p> <p>La mamma crea tre brevi video: il primo mostra come completare il puzzle; il secondo fa vedere come riporre il puzzle nella cesta dei giochi; il terzo video mostra il bambino mentre mangia lo spuntino.</p> <p>La mamma mostra il primo video. Il bambino completa il puzzle. La mamma mostra il secondo video. Il bambino ripone il puzzle nella cesta. La mamma mostra il terzo video. Il bambino va a fare lo spuntino. Questa suddivisione permette al bambino di completare una parte del compito prima di vedere e completare la sequenza successiva.</p>

# Modeling Video Prompting

Nel video prompting il video viene suddiviso in più clip (filmati brevi) o fermi-immagine che consentono una spiegazione passo dopo passo del compito da svolgere.



Video originale tratto da [www.autisminternetmodules.org](http://www.autisminternetmodules.org)

# Video modeling: quali obiettivi?

- Riduzione dei tempi necessari a completare un'attività
- Maggiore coinvolgimento scolastico
- Miglioramento delle interazioni sociali
- Migliore capacità di avviare un'interazione sociale
- Riduzione dei comportamenti
- Maggiore autonomia
- Maggiore comprensione del compito richiesto (sia in ambito personale che lavorativo)
- Facilitazione durante il gioco
- Miglioramento della capacità di imitare un movimento o una sequenza di movimenti



# Video modeling: Q & A

**In quale fascia di età il VM è più efficace?**

La ricerca suggerisce dalla prima infanzia alla scuola superiore, ma risulta efficace anche con persone adulte.

**Quali competenze o aree di intervento possono essere supportate dal VM?**

Comunicazione, rapporti sociali, apprendimento, gioco, comportamento

**In quali ambienti il VM viene di solito utilizzato efficacemente?**

A casa e a scuola.

# Video modeling: vantaggi

- Usa prevalentemente il canale visivo
- È ripetitivo (si può guardare tutte le volte che si vuole)
- È motivante
- Allevia l'ansia che può derivare dall'interazione con gli altri
- Elimina le distrazioni (eccessive stimolazioni visive e verbali) dell'ambiente circostante a vantaggio di maggiore attenzione e focalizzazione sugli elementi essenziali della situazione
- Aumenta la consapevolezza di sé: l'alunno riesce a monitorare e valutare il proprio comportamento
- Permette la generalizzazione

# Video modeling: come fare?

- Iniziare con un compito semplice per promuovere il successo
- Fare video di breve durata
- Limitare tutto quello che può creare distrazioni visive e uditive
- Creare variazioni dello stesso compito per promuovere la generalizzazione
- Selezionare l'attore migliore/piu' motivante per il bambino

Qualunque abilità può essere insegnata attraverso i video:

- autocontrollo
- autonomia personale
- abilità fini/grosso motorie
- abilità sociali
- comunicazione

**Importante:** il video finale deve contenere solo azioni eseguite con successo e comportamenti corretti



# Video modeling: Implementazione

Ecco una possibile scaletta

## *Step 1: individuare il comportamento da insegnare*

I docenti identificano il comportamento/l'abilità target e lo descrivono in modo chiaro, descrivono il comportamento target in modo che sia osservabile e misurabile, per una raccolta dati accurata che permetta di monitorare l'efficacia dell'intervento.

I comportamenti target possono includere capacità comunicative (ad es. fare una richiesta, fare un complimento, iniziare un'interazione coi compagni).

Es. di comportamento NON misurabile: *Luca migliorerà le sue abilità sociali con i compagni.*

Es. di comportamento osservabile e misurabile: *Luca avvierà l'interazione con i compagni dicendo "Ciao" sia durante la mensa che nel laboratorio di attività manuali quando si lavora in piccolo gruppo.*

# Video modeling: Implementazione

## *Step 2: preparare l'attrezzatura*

I docenti dovranno predisporre l'attrezzatura per girare il filmato (videocamera, telefono cellulare, computer, tablet, microfono, cavalletto, luci) e l'attrezzatura che l'alunno utilizzerà per visualizzare il filmato. Si consiglia inoltre ai docenti di prendere dimestichezza con l'attrezzatura.

## *Step 3: pianificare la registrazione*

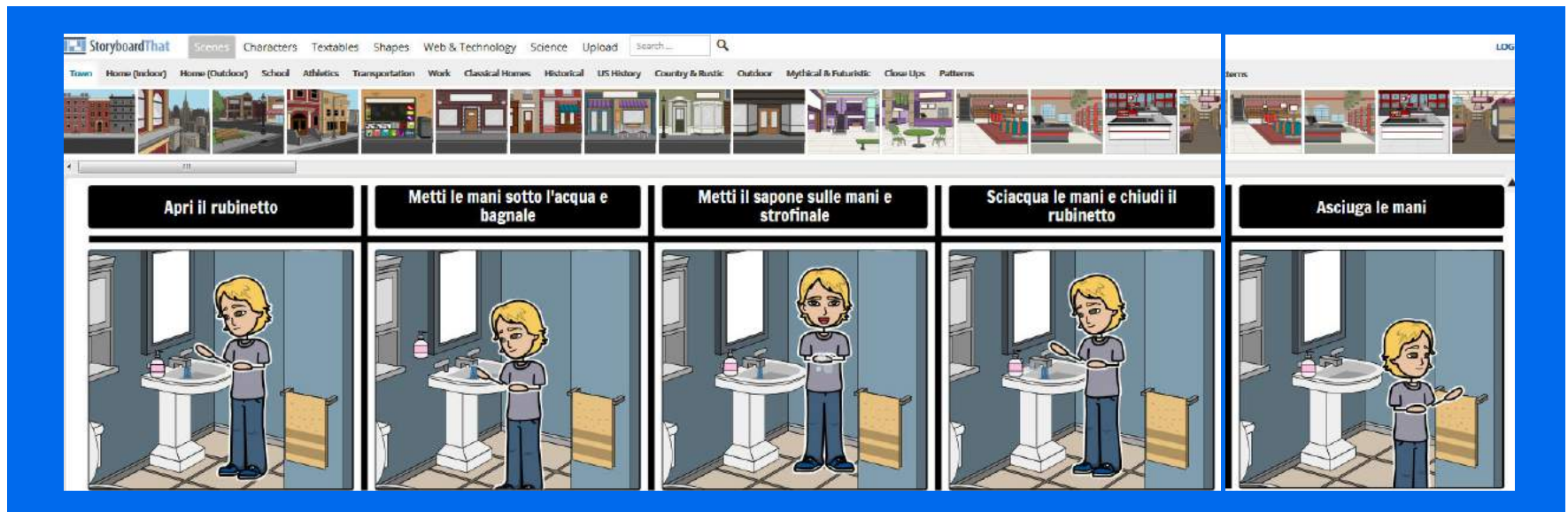
I docenti scrivono una **sceneggiatura** o una analisi del compito che specifichi esattamente cosa deve essere detto o fatto durante la registrazione del video. Per il successo del VM bisogna avere una buona sceneggiatura che indichi agli “attori” cosa debbono dire e fare durante la registrazione. Se il video vuole insegnare una procedura, sarà necessario scomporre l'azione complessa in piccole sequenze per illustrare tutti i passaggi che portano al completamento della procedura (es. VM buttare la spazzatura).



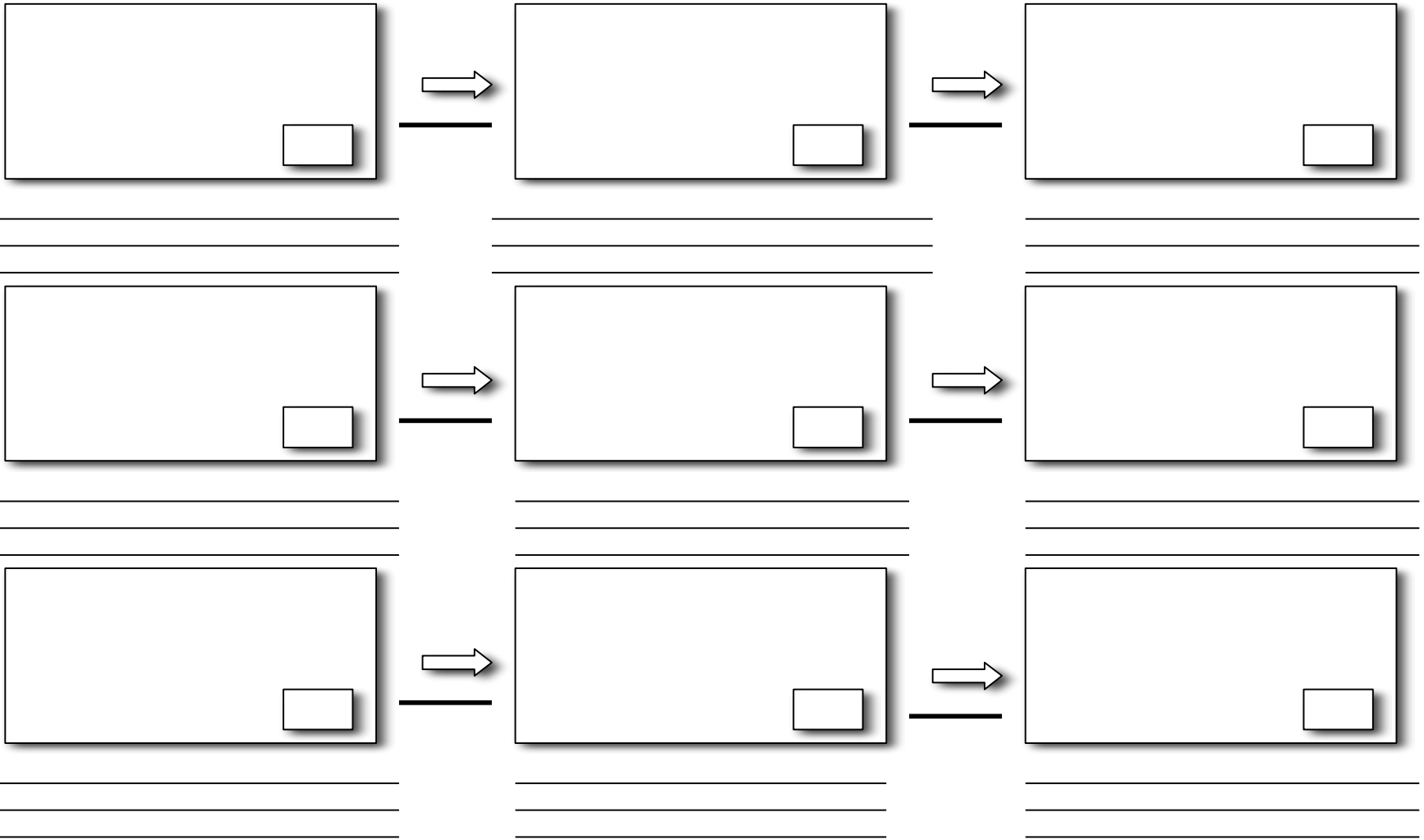
# Video modeling: Implementazione

In fase di scrittura e organizzazione, bisogna pianificare la durata finale della clip che si vuole realizzare. Ricordarsi che per mantenere l'attenzione dei destinatari del video, la clip deve durare solo alcuni minuti.

## Storyboard That



Lo storyboard permette passare dal linguaggio scritto a quello visivo già in fase di pre-produzione, con la possibilità di collegare le inquadrature in modo da rendere il video fluido ed efficace.



Lo storyboard deve contenere:

1. Uno schizzo/un disegno
2. Una descrizione
3. L'angolatura della ripresa
4. Note audio
5. Effetti di transizione
6. Testo e disegni
7. Una descrizione scritta sul retro del foglio

**TC** – tutto campo

**CM** – campo medio

**PP** – primo piano

**PPP** – primissimo piano

# Video modeling: Implementazione

## Esempio di sceneggiatura

Tabella 1. Esempio di sceneggiatura

Azione e V.O.	Inquadrature
Il bambino prende il tubetto del dentifricio e lo stappa. V.O.: "Prendo il tubetto di dentifricio e svito il tappo"	<b>Inq. Totale laterale:</b> Bagno, il modello di 3/4 al lavandino prende il dentifricio. <hr/> Stacco <hr/> <b>Soggettiva:</b> svito il tappo
Il bambino mette un po' di dentifricio sullo spazzolino V.O.: "Metto un po' di dentifricio sullo spazzolino"	<b>Soggettiva:</b> dentifricio sullo spazzolino
Il bambino apre l'acqua del rubinetto	<b>Inq. laterale sul rubinetto.</b> La mano del bambino entra nell'inquadratura.

Nella sceneggiatura vengono specificati i tipi di inquadratura che si vogliono compiere. Lo script viene diviso in due colonne. A sinistra si descrive l'azione e viene indicato il testo narrato dalla voce fuori campo (V.O.). Nella colonna di destra il tipo di inquadratura.

La realizzazione di *video modeling* e *video prompting*: tecniche di produzione

Marco D'Agostini  
Università degli Studi di Udine

# Video modeling: Implementazione

## Esempio di scaletta (task analysis)

Tabella 2. Esempio di scaletta

1.	Il bambino prende il tubetto e svita il tappo
2.	Il bambino mette il dentifricio sullo spazzolino
3.	Il bambino bagna lo spazzolino
4.	Il bambino si lava i denti

Un altro strumento da utilizzare per pianificare le riprese è la scaletta. La scaletta indica le varie sequenze da svolgere in ogni ripresa. Si può utilizzare in combinazione con sceneggiatura e storyboard ed è utile perché sintetizza in modo ordinato i passaggi operativi del compito target. Ad ogni punto corrispondono una o più inquadrature.

La realizzazione di *video modeling* e *video prompting*: tecniche di produzione

Marco D'Agostini  
Università degli Studi di Udine

# Video modeling: Implementazione

## *Step 4: verificare la situazione di base*

Prima di iniziare, i docenti dovranno raccogliere dati con le competenze che l'alunno possiede già. Partendo dalla analisi dettagliata di quanto si vuole insegnare, vengono identificate le abilità che l'alunno possiede ed è in grado di portare a termine in autonomia. Questo determinerà il contenuto del VM. (Es. Allacciare le scarpe)

## *Step 5: realizzare il video*

I docenti realizzano il video che verrà utilizzato per insegnare una particolare abilità. Identificano il tipo di VM più adatto all'alunno e alla competenza/al comportamento da insegnare. Per esempio, se l'alunno ha già acquisito un comportamento e l'obiettivo consiste nella ripetizione più frequente di quel comportamento, sarà opportuno usare il self-modeling. Se l'alunno non ha ancora acquisito pienamente il comportamento bersaglio, sarà opportuno usare come attore una persona diversa dall'alunno. In altre situazioni, il video-prompting può essere l'opzione migliore.

# Video modeling: Implementazione

In ogni caso, sarà opportuno istruire l'attore che fa da modello tenendo conto del suo livello cognitivo. Le tecniche per la preparazione potranno essere diverse: fornire il copione, fare un gioco di ruolo, suddividere il compito in fasi. In alcuni casi il video verrà registrato in tempo reale (ad es. stare in fila in mensa) e sarà necessaria una preparazione minima.

Finita la registrazione, si passerà alla fase di editing per eliminare errori (specialmente nel self-modeling) e aggiungere (o rimuovere) commenti verbali e narrazione.

La narrazione viene usata per supportare la comprensione. La voce fuori campo può narrare i vari passaggi (ad es. "Attendo in fila, prendo il tovagliolo per pulire la bocca") o per descrivere il comportamento bersaglio (es. "Gli alunni non corrono nel corridoio e non spingono i compagni").

# Video modeling: Implementazione

## *Step 6: predisporre l'ambiente per la visione del filmato*

I docenti identificano l'ambiente dove il video verrà proposto all'alunno tenendo conto che alla visione dovrà seguire l'applicazione pratica di quanto mostrato nel video. Ad es. se l'alunno deve imparare a scendere dal pulmino della scuola, il video verrà mostrato sul pulmino prima che il mezzo arrivi a scuola.

Oltre all'ambiente, i docenti stabiliscono con quale frequenza il video verrà mostrato allo studente.

## *Step 7: mostrare il video*

I docenti mostrano il video all'alunno e forniscono i prompt necessari per attirare e sostenere l'attenzione dell'alunno. È importante segnalare i punti salienti del video per aiutare l'alunno a comprendere le azioni che dovrà poi eseguire in prima persona. Il video potrà essere visualizzato più volte prima di chiedere all'alunno di eseguire il comportamento o la competenza illustrata nel video.

# Video modeling: Implementazione

## *Step 8: raccogliere i dati e verificare i progressi*

I docenti raccolgono dati sulla performance e sui passaggi che l'alunno riesce a compiere in autonomia. L'insegnamento continua finché la competenza non viene acquisita pienamente ed eseguita in modo autonomo. A questo punto bisogna diminuire i tempi e la frequenza di intervento. Riproporre con maggiore frequenza quando necessario.

## *Step 9: cosa fare in caso di insuccesso*

Se dopo 5 tentativi, non si nota alcun miglioramento, cercare la causa:

- l'alunno ha guardato il video in modo sufficiente?
  - l'alunno guarda il video ma non è concentrato sulle parti rilevanti?
  - bisogna rivedere qualche punto?
  - il video è troppo complicato?
  - il video non evidenzia bene la competenza o il comportamento?
  - il video contiene troppe distrazioni?
  - l'alunno possiede le competenze (capacità di osservare ed imitare) necessarie per usare con successo il VM?
  - bisogna spezzettare il compito in step ancora più piccoli?
- I docenti aggiustano il tiro facendo le modifiche necessarie.



# Video modeling: Implementazione

## *Step 10: eliminare pian piano il supporto video*

Come in ogni buona pratica di insegnamento, l'aiuto viene eliminato gradualmente man mano che l'alunno fa progressi e utilizza in modo costante e con maggiore autonomia il comportamento/la competenza bersaglio. Predisporre situazioni nuove per permettere all'alunno di utilizzare la competenza acquisita in modo autonomo e con persone diverse (favorire autonomia e generalizzazione).

–mostrare solo una porzione di video

–se l'alunno esegue una procedura correttamente a parte uno step, fargli vedere solo la porzione di video che mostra il modo corretto di eseguire lo step problematico

## Reference

Sigafoos, J., O'Reilly, M., & de la Cruz, B. (2007). *How to use video modeling and video*

Video Modeling: Implementation Checklist  
National Professional Development Center on ASD  
10/2010

# Video modeling: Implementazione

Esempio griglia per le osservazioni

Data	Nome Osservatore	Abilità/Comportamento bersaglio, Commenti, Pianificazione Step successivi
Data	Nome Osservatore	Abilità/Comportamento bersaglio, Commenti, Pianificazione Step successivi

Video Modeling: Implementation Checklist  
National Professional Development Center on ASD  
10/2010

<b>RATING SCALE: La Spesa</b>		<b>PREMESSA:</b>			
<b>Nome:</b>		<b>Osservatore:</b>			
<b>Data:</b>		<b>Luogo:</b>			
Fase	Azioni caratteristiche	Comportamenti osservati:			
		Non Esegue (0)	Esegue in modo non accurato, anche con indicazione o aiuto (1)	Esegue in modo corretto con indicazione (2)	Esegue in modo corretto e indipendente (3)
1) Inizio	a) Sa prendere il carrello usando una moneta				
	b) Sa guidare autonomamente il carrello vuoto				
	c) Entra senza intrattenersi a parlare con la gente				
2) Banco Verdura	a) controllare la lista				
	b) scegliere la verdura				
	c) mettersi il guanto				
	d) prendere il sacchetto				
	e) prendere la quantità di verdura e vedere il numero				
	f) pesare e digitare il numero				
	g) apporre l'etichetta con la mano senza guanto				
	h) riporre nel carrello con cura				
	i) capacità di accorgersi dell'errore				
3) Banco Frigo	a) controllare la lista				
	b) scegliere il prodotto				
	c) controllare la scadenza				
	d) riporre nel carrello con cura				
4) Banco Gastronomia	a) controllare la lista				
	b) prendere il numero				
	c) aspettare il proprio turno				
	d) ordinare specificando la quantità scritta nella lista (senza uso di sigle)				
	e) riporre nel carrello con cura				
5) Corsie	a) controllare la lista				
	b) guardare le indicazioni all'inizio della corsia				

	c) cercare il prodotto				
	d) scegliere il prodotto				
	e) riporre nel carrello con cura				
	f) passare al prossimo prodotto della lista				
	g) capacità di accorgersi dell'errore				
6) Cassa	a) scegliere la cassa in cui c'è meno coda				
	b) aspettare il proprio turno				
	c) appoggiare, con cura, i prodotti sul nastro trasportatore				
	d) con cura, riporre nelle buste i prodotti già passati				
	e) pagare				
7) Uscita	a) Spingere il carrello PIENO fino alla macchina				
	b) caricare la spesa in macchina				
	c) riporre a posto il carrello VUOTO				
	d) ritirare la moneta				

**Comportamenti problematici osservati:**

---



---

**Scheda di Osservazione Sistemica a campionamento di tempo variabile (5-8 minuti) per la rilevazione della frequenza:**

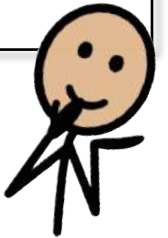
Ora inizio osservazione 1 (O1): \_\_\_\_\_ Durata dell'osservazione: \_\_\_\_\_  
 Ora inizio osservazione 2 (O2): \_\_\_\_\_ Durata dell'osservazione: \_\_\_\_\_

Comportamenti Osservati	Frequenza di comparsa nel tempo di osservazione	
	O1	O2

RATING SCALE: La Spesa		PREMESSA:			
Nome:		Osservatore:			
Data:		Luogo:			
Fase	Azioni caratteristiche	Comportamenti osservati:			
		Non Esegue  (0)	Esegue in modo non accurato, anche con indicazione o aiuto (1)	Esegue in modo corretto con indicazione (2)	Esegue in modo corretto e indipendente (3)



**Grazie della partecipazione!**



Prof.ssa Fiorella Messina  
mfquinn@srt.com