

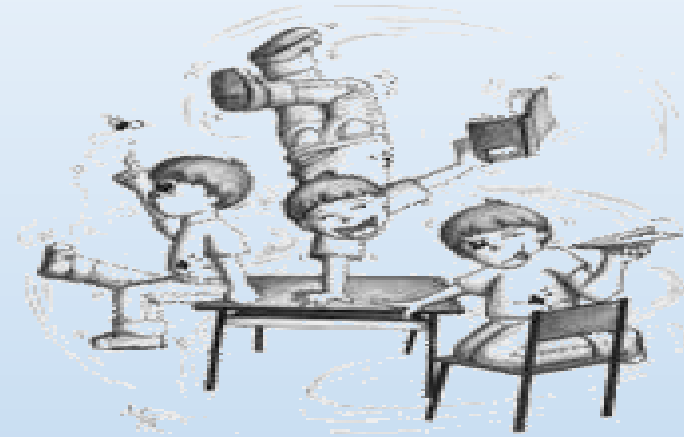


*Modulo 3
Pairing*

Dott.ssa Valentina Spagone

DEFINIZIONE DI PAIRING

Dopo la valutazione iniziale e in fase di osservazione dei comportamenti problema che impediscono l'apprendimento, la priorità è creare un'alleanza positiva e dare allo studente strumenti di comunicazione con cui poter fare delle richieste.



Con il pairing studente impara a fidarsi e a non evitare l'adulto che interagisce con lui, ma anzi a collaborare.

Grazie alla fiducia reciproca nata con il pairing sarà possibile – per lo studente – acquisire strumenti di comunicazione e abilità

PAIRING A SCUOLA

LO STUDENTE DEVE PERCEPIRE L'INSEGNANTE COME COLUI/COLEI CHE OFFRE ESPERIENZE POSITIVE E GRATIFICANTI (RINFORZATORI) E NON COME LA PERSONA CHE INTERROMPE SITUAZIONI PIACEVOLI E CHE LO COSTRINGE A "LAVORARE"



....L'OPERATORE COME EROGATORE DI ESPERIENZE GRATIFICANTI E MOTIVANTI PER LO STUDENTE!



DIVENTARE UN COMPAGNO DI GIOCHI e UN ALLEATO PER IL NOSTRO STUDENTE

- Cosa motiva un bambino con DISTURBO DELLO SPETTRO AUTISTICO?

- ✓ Ottenere e creare effetti interessanti a livello sensoriale con gli oggetti
- ✓ Solletico
- ✓ Gioco sensomotorio
- ✓ Bolle
- ✓ Giochi con l'acqua
- ✓ Giocattoli pop up
- ✓ Giochi sonori
- ✓



Per valutare cosa è veramente motivante per il nostro studente è necessario creare un ambiente dove ci siano molti oggetti e giochi appropriati anche per età e tutti ben organizzati (osservo e propongo attività/giochi/oggetti che possono piacere al mio studente → valutazione preferenze)

Esempio di VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE

STABILIRE UNA GERARCHIA DELLE PREFERENZE

1. Offri al bambino un oggetto e osserva le sue reazioni: lo prende? Lo rifiuta? Se glielo si toglie, cerca di riprenderlo? Protesta?
2. Cosa fa con l'oggetto? Per quanto tempo lo tiene? Emette suoni durante la manipolazione?
3. Dopo la valutazione: osserva quali oggetti ha gradito di più, presentaglieli nuovamente in una selezione di circa 2-4 oggetti e crea una gerarchia osservando quale oggetto, tra quelli preferiti, sceglie di più, e quale gli interessa meno.

OGGETTO	RIFIUTA	NON REAGISCE	CERCA DI PRENDERLO	PROTESTA SE VIENE TOLTO	MOSTRA SEGNI DI GRADIMENTO	LO RIPRENDE

- Catturare l'attenzione dello studente
 - a. Facilitare l'interazioni faccia-a-faccia
 - b. Guardare e commentare
 - c. Facilitare le sue azioni (AIUTO-PROMPT)

- Assumere un ruolo nel gioco e/o nella sua attività
 - a. Imitare il bambino
 - b. Creare una routine nell'attività
 - c. Proporre gradualmente varianti nello svolgimento della routine dell'attività, vedere la reazione dello studente e valutare il suo livello di tolleranza nel caso di variazioni proposte da parte dell'insegnante → Ostruzionismo giocoso ("ostacolo positivamente" la routine di gioco in modo da inserire variazioni → LAVORO SULLA FLESSIBILITA' DELLO STUDENTE)





- Diventare più attivi
 - a. Favorire il coinvolgimento (alternare i turni, proporre l'utilizzo di nuovi oggetti,..)
 - b. Controllare i materiali (tenere vicino a se il materiale più accattivante per lo studente in modo che si debba avvicinare a noi per averlo)

**DIVENTO UN COMPAGNO DI
GIOCO**

FACILITO L'ACCESSO AI SUOI
GIOCHI/ATTIVITA' PREFERITE
E PROVO A PROPORRE
ALCUNE VARIANTI

**OSSERVO LE
PREFERENZE**

(VALUTAZIONE DELLE
PREFERENZE)

COSTRUISCO UNA GERARCHIA DI
GIOCHI/CIBI/ATTIVITA' CHE PIACCIONO
AL BAMBINO E INIZIO A CONTROLLARE
L'ACCESSO AI MATERIALI IN MODO DA
CREARE PIU' POSSIBILITA' AFFINCHE'
IL BAMBINO POSSA RICHIEDERE
L'OGGETTO/ATTIVITA'/AZIONE
MOTIVANTE IN QUEL MOMENTO

**TRAINING PER LA
COMUNICAZIONE**