

Valutazione, programmazione, modalità di insegnamento

Scheda per valutare l'interesse, le abilità di gioco e le abilità sociali

- Individuare un contesto di gioco
 - Es: bolle
 - palloncini
 - cerchi
 - cubi
 - movimento
 - filastrocche
 - all'aperto

Bolle

	Riuscito	Emergente	Fallito	Note
Interesse				
Abilità di gioco				
Abilità sociali				

Ricavare obiettivi

- Scegliere correlati comportamentali (guardare insieme; guardare la persona e l'oggetto; fare a turno; dare; condividere emozione positiva, ecc.) che sono comparsi come emergenti in qualcuna delle attività proposte

Progettare attività

- Scegliere gli oggetti e i giochi che il bambino sa fare almeno a qualche livello
- Scegliere oggetti e giochi nei quali il bambino ha mostrato embrioni dei comportamenti scelti
- Organizzare materiali, tempi, luogo, ecc.

Il “matrimonio” tra approccio interattivo e approccio direttivo

- Approccio interattivo: seguire l’iniziativa del bambino, sostenendolo e facilitandolo, rispondendo in modo da insegnare; l’agenda è del bambino (ludoterapia, psicomotività relazionale, ecc.)
- Approccio direttivo: l’adulto definisce stimoli, comportamenti, facilitazioni e contingenze : l’agenda è dell’adulto (intervento comportamentale)

Sintesi

- L'adulto ha in mente i comportamenti da insegnare
- Conosce le preferenze e gli stili del bambino
- Struttura la situazione di apprendimento in modo da massimizzare la collaborazione del bambino
- Possiede una gamma di attività e strumenti per raggiungere l'obiettivo
- Segue l'iniziativa del bambino , variando l'attività
- Aumenta così la motivazione del bambino e le contingenze saranno più naturali