



VIDEOMODELING

COME LA TECNOLOGIA PUO' SUPPORTARE
LE FUNZIONI ESECUTIVE

Dott.ssa Chiara Begliomini – Neuropsichiatra Infantile
Dott.ssa Greta Cavalli – Tecnico della Riabilitazione
Psichiatrica

Centro provinciale per i Disturbi
dello Spettro Autistico
Ospedale riabilitativo di Marzana



Cos'è il MODELING



È una strategia di insegnamento e apprendimento di abilità pratiche e capacità sociali.



Neuroni specchio



Alla base vi è la teoria dell'apprendimento sociale di Bandura



Apprendimento per IMITAZIONE

Il bambino fin dall'infanzia osserva il mondo andando a raccogliere gli stimoli da esso provenienti

L'adulto è una fonte fondamentale di informazioni, che lui utilizza come MODELLO

Il bambino integra le informazioni provenienti dal mondo degli adulti con le informazioni propriocettive, provenienti dal suo mondo interno

Bobo Doll Experiment (Bandura, 1961)

- Esperimento che va a studiare l'apprendimento della condotta aggressiva nei bambini.
- Dimostra come i bambini apprendano le modalità di comportamento in base al comportamento dell'adulto e alle risposte che l'adulto riceve (condizionamento vicariante)



Apprendimento SOCIALE

*Teoria dell'apprendimento
sociale di Bandura (Social
Learning Theory)*



Teoria secondo cui la maggior parte del comportamento umano deriva dall'imitazione del comportamento altrui.

Individua le ESPERIENZE SOCIALI come regolatrici della condotta e della personalità.

All'interno della teoria si parla di una abilità innata dell'uomo, il MODELING, modellamento.

CONDIZIONAMENTO VICARIANTE:
apprendimento che avviene osservando le conseguenze del comportamento di un'altra persona.

Le nuove tecnologie a scuola per alunni con BES (inteso come qualsiasi necessità educativa)

- Le nuove tecnologie possono essere utilizzate come facilitatori per studenti con bisogni educativi speciali (Carruba, 2014), in quanto supportano l'alunno oltre che a scuola anche nello sviluppo della sua indipendenza e in un futuro ambito lavorativo.
- Es. Comunicare in maniera funzionale (con comunicatori), creare delle agende per l'organizzazione del proprio tempo



COS'È IL VIDEOMODELING

- Il Video-modeling si basa sulla visione ripetuta di brevi filmati che descrivono i comportamenti adeguati nei diversi ambienti e situazioni.
- Metodologia di trattamento EBM utilizzata anche per il Disturbo dello Spettro Autistico
- Comprende l'utilizzo di un dispositivo elettronico e la partecipazione di almeno due operatori.

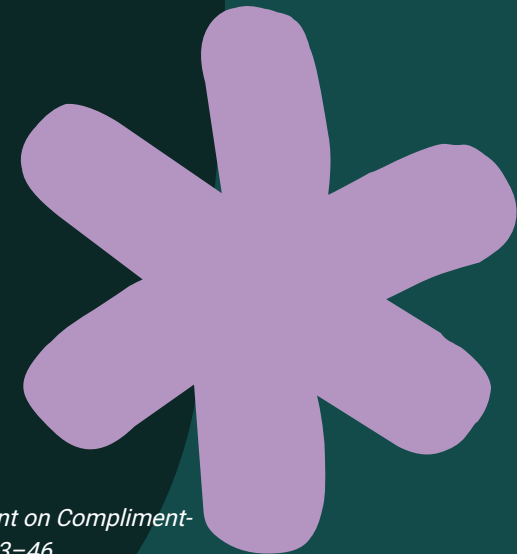


Matteo Maccione, Videomodeling e autismo Descrizione di un intervento educativo, 2020 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Perché è utile negli alunni con disturbo dello spettro autistico

- L'apprendimento tramite immagini risulta essere uno strumento utile per permettere alla persone con disturbo dello spettro autistico di comunicare e apprendere più facilmente (Temple Grandin, 2006)
- Il video ha la possibilità di superare le ambiguità presenti nel linguaggio verbale.
- Permette di avere un modello da imitare sempre uguale che facilita l'apprendimento.
- Evita l'interazione viso a viso che può creare stati ansiosi e di stress

- Apple, A. L., Billingsley, F., Schwartz, I. S., & Carr, E. G. (2005). *Effects of Video Modeling Alone and With Self-Management on Compliment-Giving Behaviors of Children with High-Functioning ASD*. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 7(1), 33–46
- Alessandro Frolli, Maria Carla Ricci, Antonia Bosco, Agnese Lombardi, Antonella Cavallaro, Francesca Felicia Operto and Angelo Rega (2020), *Video Modeling and Social Skills Learning in ASD-HF*



Quali sono i PRE-REQUISITI per l'utilizzo del video-modeling



- Attenzione
- Memoria
- Controllo motorio
- Processi motivazionali
- **Abilità imitative** (se non presenti svolgere delle attività in merito)

COME PROGETTARE IL VIDEO-MODELING



- Scegliere l'abilità/l'area che si intende potenziare
- Valutare se i pre-requisiti per apprendere l'abilità sono presenti (es. Allacciarsi le scarpe: attenzione, abilità fine motorie e oculo-manuale)
- Stabilire degli obiettivi
- Definire i passaggi e le tempistiche in cui verrà messo in atto il progetto
- Valutare l'apprendimento ottenuto dopo un periodo di tempo in base agli obiettivi posti in precedenza
- In caso di difficoltà, riscontrate in fase di valutazione, modificare le modalità di apprendimento o aumentare le facilitazioni

COME PROGETTARE IL VIDEO-MODELING

Importante considerare:

- Lunghezza del video
- Registro colloquiale
- Integrazione dei canali comunicativi
- Caratteristiche del soggetto modello
- Caratteristiche dell'alunno
- **Task analysis**
- Scelta dell'inquadratura



Tenere in considerazione il PROFILO di FUNZIONAMENTO dell'alunno.



Diverse modalità di video-modeling

Due modalità di inquadratura

- Inquadratura oggettiva
- Inquadratura soggettiva

Modalità alternative di video-modeling

- Self-videomodeling
- Video prompting



Importanza della GENERALIZZAZIONE

- È importante utilizzare contesti differenti per permettere al bambino di generalizzare l'abilità che si sta apprendendo

L'importanza del FADING

Fading inteso come
riduzione della facilitazione
proposta all'alunno.

Utilizzare il fading per aumentare
l'autonomia nell'abilità che si sta
apprendendo

Deve essere un processo graduale

Va attuato in base al profilo funzionale
del bambino e alla conoscenza che
abbiamo dell'alunno

QUALI SONO I POSSIBILI LIMITI

- Presenza di elementi distrattori
- Necessità di ulteriore semplificazione
- Utilizzare e visionare il video-modeling solo una volta
- Non avere un progetto e degli strumenti a supporto del video-modeling





Costruiamo insieme il video-modeling!

- Fare la cartella, andare in bagno, entrare in classe e sedersi al banco
- Richiesta di aiuto ai compagni, saluto ai compagni, come iniziare e sostenere una conversazione
- **Come possiamo costruire i videomodeling per queste abilità?**



- Che abilità scegliereste da insegnare?
- In che setting ambientereste il video?
- Chi potreste utilizzare come soggetto modello?
- Quali potrebbero essere le sequenze proposte all'interno del video?

In sintesi ...

PUNTI DI FORZA

Il video-modeling permette di agire su abilità sociali e comportamenti relativi al gioco, abilità comunicative e di conversazione, abilità funzionali di vita quotidiana.

- Non richiede l'utilizzo di aiuti o rinforzi per determinare l'apprendimento
- Può essere applicato anche a bambini molto piccoli;
- Non richiede tecnologie particolari per essere utilizzato;
- È uno strumento estremamente PERSONALIZZABILE

ELEMENTI A CUI PRESTARE ATTENZIONE

- Definire il livello di **capacità base** del soggetto
- Promuovere le **capacità imitative** per mettere in atto questo modello
- Cercare la **strategia di insegnamento** che si riveli più funzionale quando messa in relazione al videomodeling
- Creare situazioni di **generalizzazione** utilizzando video che presentano la medesima attività ma in contesti diversi.
- Buona efficacia del **self-videomodeling** nei soggetti con autismo

BIBLIOGRAFIA

- Piccin S, Crippa A, Nobile M, Hardan AY, Brambilla P. Video modeling for the development of personal hygiene skills in youth with autism spectrum disorder. *Epidemiol Psychiatr Sci.* 2018 Apr;27(2):127-132. doi: 10.1017/S2045796017000610. Epub 2017 Nov 10. PMID: 29122040; PMCID: PMC6998956.
- Frolli, A.; Ricci, M.C.; Bosco, A.; Lombardi, A.; Cavallaro, A.; Operto, F.F.; Rega, A. Video Modeling and Social Skills Learning in ASD-HF. *Children* 2020, 7, 279. <https://doi.org/10.3390/children7120279>
- Il video modeling per l'allievo con autismo: una strategia efficace per insegnare abilità funzionali Lucio Cottini (Università di Udine) Tratto da: *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities* (edizione italiana), 10, 1, 2012, 107-124.
- Matteo Maccione, Videomodeling e autismo Descrizione di un intervento educativo, 2020 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
- Apple, A. L., Billingsley, F., Schwartz, I. S., & Carr, E. G. (2005). *Effects of Video Modeling Alone and With Self-Management on Compliment-Giving Behaviors of Children with High-Functioning ASD. Journal of Positive Behavior Interventions*, 7(1), 33–46

