

TEMA

# Strategie didattiche in presenza di studenti con disturbi dello spettro autistico: video modeling e self-videomodeling

**Pina Maugeri**

Docente C.D. "Giovanni Paolo" di Gravina di Catania - Formatore sulle competenze digitali

[pinamaug@gmail.com](mailto:pinamaug@gmail.com)

**keywords:** Tecnologia, inclusione, didattica, insegnamento, apprendimento, autismo, strategie

Il video modeling rappresenta una tra le più efficaci strategie didattiche in grado di supportare il processo di insegnamento-apprendimento in presenza di studenti con disturbi dello spettro autistico.

La tecnologia video consente di mostrare la modalità adeguata di comportamento in determinati contesti o la corretta esecuzione di azioni al fine di acquisire specifiche abilità che favoriscono l'adattamento al contesto.

Come insegnante, ho imparato a confrontarmi con i bisogni formativi ed educativi degli alunni e ho capito che, per poter lasciare un segno, non posso prescindere dalle caratteristiche della persona che ho davanti.

Non è mai semplice, ma la difficoltà e il senso di smarrimento che ci coglie di fronte ad alunni con i quali la relazione è difficoltosa ci impegna ancora di più nella ricerca di strategie adatte.

Per molti anni sono stata insegnante di sostegno e ogni volta, di fronte alla persona che mi trovavo davanti, avvertivo la responsabilità di dover essere io a trovare una via per rendere possibile un'esperienza di apprendimento rispondente ai suoi bisogni formativi. Trovare insomma quella modalità, quella strategia, quella metodologia che avrebbe portato al risultato sperato.

Una didattica efficace, una didattica innanzitutto; l'espressione dell'attività e della teoria educativa che si traduce in metodi di insegnamento.

Perché lo diventi (efficace) è necessario innanzitutto chiedersi cosa voglio/devo insegnare, a chi devo rivolgere il mio insegnamento, come riuscire ad insegnare facendo attenzione a colui che apprende, con la convinzione che non esistono persone che non apprendono e che bisogna trovare la via più sostenibile per poi provare a percorrerla insieme. Inoltre, confidare che gli alunni con disabilità possano diventare protagonisti attivi dell'apprendimento, facendo loro scoprire ed agire le loro potenzialità.

È stato durante la fortunata occasione della docenza affidatami dall'Università degli Studi di Messina per il laboratorio sulle Nuove Tecnologie per l'apprendimento - TIC (all'interno della formazione per il conseguimento della Specializzazione per le attività di Sostegno) che tutte queste considerazioni hanno preso corpo e si sono sostanziate nell'affrontare il problema di un uso efficace delle tecnologie nel processo di insegnamento-apprendimento.

Dico fortunata perché si è creato un bel clima e si è formato un gruppo desideroso di confrontarsi con questo tema, aperto alle mie proposte e alla riflessione personale.

## **Legare tra loro tecnologie, insegnamento, apprendimento.**

Spesso trascuriamo il significato del termine apprendimento come processo attivato dall'esperienza, che produce una modificazione relativamente permanente del comportamento e la cui funzione è quella di rendere l'individuo maggiormente adattato all'ambiente in cui vive.

Ma "tutto dipende dalla qualità dell'esperienza che si fa. La qualità di ogni esperienza ha due aspetti: da un lato può essere immediatamente gradevole o sgradevole, dall'altro essa esercita la sua influenza sulle esperienze ulteriori" (J. Dewey - Experience and Education 1938)".

Credo che ognuno di noi possa impegnarsi a creare contesti di apprendimento il più possibile efficaci.

E insegnare ad apprendere. E credere di poterlo fare. Un ottimismo pedagogico che però non lascia nulla al caso.

Insieme alle studentesse del Corso di Specializzazione per l'insegnamento di Sostegno, per comprendere in che modo le insegnanti debbano porsi di fronte a un problema e gestirlo, abbiamo affrontato il caso reale di una bambina autistica che manifestava un comportamento inadeguato e problematico al momento della merenda

da consumare a scuola. Vivere quel momento, per altro quotidiano, era diventato un peso per tutti.

Allora ho suggerito di utilizzare una strategia, che sapesse unirsi alla tecnologia per affrontare il problema. Si è deciso di realizzare un video, girato in classe e con il coinvolgimento dei compagni, dove con immagini e parole si descrivevano le azioni opportune da compiere al momento della ricreazione.

Attraverso il filmato è stato possibile illustrare la modalità adeguata di comportamento nel contesto e la corretta esecuzione di azioni in funzione dell'apprendimento in specifiche abilità.

I compagni, utilizzati come modelli da riprendere nella realizzazione del breve filmato, hanno compreso le difficoltà che incontra una persona autistica nell'eseguire azioni apparentemente semplici. Infatti sono stati impegnati a mostrare in modo chiaro e comprensibile ogni passaggio necessario al completamento della funzione da svolgere.



<https://drive.google.com/file/d/1U9MB1xpB5cd17T8slskaAmz4R6311mIr/view>

Fig.1 - Video modeling: "Lavarsi le mani prima di fare merenda"

L'insegnante ha poi montato il video e lo ha inserito tra le risorse della classe virtuale. La scelta è sembrata la più opportuna, perché consente all'alunno di averlo a disposizione e poterlo visionare ogni volta che vuole, a scuola o in qualsiasi altro luogo, su un semplice tablet, pc o smartphone. Inoltre la classe virtuale rappresenta, nella più felice e auspicata delle ipotesi, un luogo di comunicazione, condivisione e raccordo con la famiglia e possibilmente con gli altri contesti di vita dell'alunno.

Nel momento in cui in famiglia, a scuola o in un altro contesto educativo glielo si vuole proporre, diventa semplice per tutti accedere alla risorsa. Il nostro esempio è indirizzato all'insegnamento di abilità funzionali di vita quotidiana come lavarsi le mani prima di fare merenda e viene mostrato all'alunno prima di fare la ricreazione. Dopo aver visto il filmato gli è stato proposto di eseguire le stesse azioni del modello, in modo che potesse apprendere quel comportamento adeguato al contesto.

## La strategia

Il *modeling*, o apprendimento per imitazione, agisce profondamente sullo sviluppo dei bambini, i quali tendono ad acquisire una vasta gamma di abilità non solo attraverso le proprie esperienze, per tentativi ed errori, ma osservando le altre persone che compiono quelle azioni. Le recenti ricerche sui neuroni specchio corroborano le linee di base della teoria dell'apprendimento sociale di A. Bandura (per cui i bambini imparano in un ambiente sociale imitando i comportamenti degli altri) supportandola con un'interpretazione di natura fisiologica.

Il *video modeling* e il *video self-modeling* rispettano lo stesso principio di apprendimento, ma sono implementati e supportati dalla tecnologia audiovisiva.

Numerose ricerche fin dagli anni 90, hanno dimostrato come queste applicazioni risultino efficaci quando vengono utilizzate nell'ambito dell'insegnamento per persone con disturbo dello spettro autistico, agendo positivamente nello sviluppo di abilità comunicative e di conversazione, di abilità sociali nel gioco e nella relazioni, nelle abilità funzionali di vita quotidiana. La strategia del video modeling e del video self-modeling è stata inserita tra quelle validate e ritenute efficaci sulla base delle evidenze (Bellini, 2007).

Nonostante ciò, in Italia si stenta ancora a trasferire questo approccio nella didattica.

## A chi è rivolta

Alunni con disturbo dello spettro autistico.

Secondo la cornice teorica di stampo cognitivo-comportamentale, l'autismo è una sindrome caratterizzata da carenze ed eccessi comportamentali con base neurologica, che possono modificarsi a seguito di specifici programmi strutturati tenendo conto dell'ambiente, dell'individuo e dei suoi bisogni.

Sono perciò adatte allo scopo le tecniche e le strategie che mirano a promuovere comportamenti adattivi e nello stesso tempo riducono i comportamenti problematici, che spesso derivano da una mancata comprensione degli stati d'animo degli altri.

"Le persone con autismo, tipicamente, non apprendono dall'ambiente in maniera spontanea, o apprendono di meno. Hanno quindi bisogno che gli venga insegnato tutto ciò che dovrebbero apprendere" (Green, 1995).

## Quali obiettivi

Sviluppare abilità funzionali di vita quotidiana, abilità sociali, comportamenti relativi al gioco, abilità comunicative e di conversazione.

Possibili esempi sono: salutare chi si incontra, chiedere un giocattolo o lavarsi le mani. Difficilmente consideriamo le complessità di queste azioni. A volte le abilità da sviluppare appaiono talmente elementari da non essere considerate da noi docenti realmente meritevoli di insegnamento, poiché, ritenendole semplici, tendiamo a darle per scontate e non le focalizziamo come obiettivi.

## Come fare

La tecnica consiste nella promozione di esperienze di apprendimento attraverso l'osservazione del comportamento di un soggetto che funge da modello.

- Una situazione tipica di video-modeling prevede:
- La registrazione di un breve filmato (ad esempio *come ci si lava le mani*) usando come modello i coetanei, preferibilmente gli stessi compagni di classe dell'alunno, dei familiari o altri adulti;
- La visione individuale da parte del bambino della dimostrazione video;
- L'imitazione dei comportamenti osservati nel filmato.

A volte risulta opportuno registrare dei video sui comportamenti dell'allievo stesso: in questo caso si parla di video self-modeling.

Questo tipo di video dovrà essere montato costruendo un'azione positiva e funzionale in relazione agli obiettivi di apprendimento. In questo caso dovremo ottenere delle riprese che hanno come protagonista il nostro alunno, colto nelle fasi in cui compie l'azione in modo corretto il filmato sarà costituito solo da queste sequenze. Saranno necessari tempi più lunghi per realizzare il video che però, una volta completato, rappresenterà uno strumento prezioso. Egli potrà osservare se stesso nel video e vi presterà una maggiore attenzione.

Dal punto di vista tecnico la produzione contempla tre fasi: la prima di pre-produzione con la definizione di tema, scrittura (sceneggiatura, storyboard, task analysis) e organizzazione; la seconda di produzione per la realizzazione delle riprese (deve essere utilizzato un linguaggio audiovisivo equilibrato e lineare); la terza di post produzione con montaggio, grafica ed esportazione del video.

*Approfondimento:* Marco Agostini La realizzazione di video modeling e video prompting: tecniche di produzione in [Giornale Italiano dei disturbi del Neurosviluppo, 1\(2016\) ,numero 1,pag 22-32](#)

## **Perché inserire questa strategia nell'intervento didattico**

Il filmato può essere visto tutte le volte che si vuole e la reiterazione si rivela utile per fissare in memoria le caratteristiche del comportamento obiettivo dell'insegnamento.

Agisce su un'area di potenzialità per gli alunni autistici, cioè la processazione di informazioni visive.

Permette di focalizzare il video sui comportamenti necessari ai fini del compito, eliminando stimoli distraenti quasi inevitabili nelle situazioni di modeling condotte da un modello in presenza.

Non necessita di un'interazione faccia a faccia, spesso non gradita dalla persona autistica e fonte di stress.

Si caratterizza all'interno delle classi come strumento inclusivo.

## **Conclusioni**

Se consideriamo il modello classico con cui venivano realizzate le prime sperimentazioni possiamo comprendere come questa strategia richiedesse una maggiore competenza tecnica per la ripresa video e per il montaggio, oltre che tempi lunghi di realizzazione. Inoltre, per poter visionare il video, bisognava necessariamente disporre di un computer o di una tv e questo poteva rappresentare un limite per la fruizione da parte dell'alunno.

Dal momento in cui la tecnologia si è largamente diffusa e molti strumenti sono presenti sia nelle scuole che nelle case, trovo interessante chiedersi se i progressi nelle tecnologie questa volta non possano rappresentare un'occasione, un punto di svolta, offrendo strumenti agili e alla portata di tutti.

Oggi, effettuare ed editare un video necessita di competenze minime se si utilizzano le applicazioni su smartphone o tablet, anche nella versione gratuita. Inoltre è sempre possibile cimentarsi con applicazioni più complesse, disponibili anche in versione gratuita, per ottenere prodotti qualitativamente più elevati.

Quel che mi preme sottolineare è che tecnologia, insegnamento e apprendimento stavolta giocano insieme.

Le competenze richieste al docente sono in fondo le stesse: saper insegnare avvalendosi di conoscenze (a chi, cosa, come insegnare) e abilità (uso consapevole di mezzi e strumenti), partendo da obiettivi prefissati.

L'innovazione tecnologica, a portata di mano, si pone al servizio della professionalità docente.

Come è accaduto durante il Corso di Specializzazione, per noi insegnanti è sempre la voglia di conoscere, sperimentare, ricercare e riflettere che può fare la differenza.

### **Software suggeriti per la realizzazione dei video :**

- Adobe Spark - <https://spark.adobe.com>
- Openshot - <https://www.openshot.org>

### **App per tablet e smartphone:**

- Adobe Premiere Quik - <https://www.adobe.com/it/products/premiere-clip.html>
- Clips - <https://www.apple.com/lae/clips/>

### **Materiali**

Ringrazio le corsiste del Corso di Specializzazione per le attività di sostegno didattico agli alunni con disabilità ai sensi del D.M.30.09.2011(A.A 2016/2017) per aver reso disponibili i materiali prodotti durante il laboratorio.

- Laboratorio di *Didattica dell'educazione, orientamento e progetto di vita* <https://padlet.com/simonaprochilo73/ricarichiamoci>

Video modeling: *"Lavarsi le mani prima di fare merenda"*

- <https://drive.google.com/open?id=1U9MB1xpB5cd17T8slskaAmz4R6311mIr>

### **Bibliografia**

- COTTINI L., VIVANTI G. (a cura di, 2013), *Autismo: come e cosa fare con bambini e ragazzi a scuola*. Giunti, Firenze 2013.
- COTTINI L. (2012). Video modeling e autismo: caratteristiche, efficacia, prospettive. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 10, 1, 107-124.