

# Indice

<b>Introduzione di Lucio Cottini</b>	9
<i>Capitolo primo</i>	
<b>Progettare Video Modeling</b>	13
Schema del capitolo	13
Personalizzare gli apprendimenti	14
Cinque principi per Progettare	16
<i>Adultità</i>	17
<i>Autonomia</i>	20
<i>Autodeterminazione</i>	23
<i>Autorappresentazione</i>	25
<i>Accessibilità</i>	26
<i>M-Model</i>	27
<i>O-Observation</i>	28
<i>D-Demonstration</i>	29
<i>E-Environment</i>	29
<i>L-Learning</i>	30
Approcci del fare. Strategie e strumenti efficaci	31
<i>Didattica Adattiva</i>	31
<i>Dimensioni di apprendimento</i>	33
<i>Strategie e tecniche da valorizzare</i>	34
<i>Strumenti efficaci per la costruzione di un Video Modeling</i>	40
<i>Capitolo secondo</i>	
<b>Realizzare Video Modeling</b>	43
Schema del capitolo	43
Da dove cominciare	44
La pre-produzione	44
<i>La scrittura</i>	44
Analisi del profilo di funzionamento	45
Individuazione obiettivo di apprendimento prioritario	45

Soggetto	47
Task Analysis	47
Sceneggiatura	49
Storyboard (eventuale)	51
<i>L'organizzazione generale</i>	53
La produzione	56
<i>Le riprese: indicazioni generali</i>	56
Stabilizzazione	56
Aspect Ratio e Risoluzione	58
Luminosità	59
La messa a fuoco	60
La registrazione audio	60
<i>Le inquadrature</i>	61
Totale	62
Il Primo Piano	63
Il Dettaglio	64
La soggettiva	65
<i>Principi di composizione dell'immagine</i>	66
<i>I movimenti del dispositivo di registrazione</i>	68
La post – produzione	70
<i>Il montaggio</i>	70
Acquisizione e catalogazione delle riprese	70
Editing	71
Registrazione della voce fuori campo e sincronizzazione	74
Correzione dei livelli audio e video	75
Esportazione	76
Oltre il Video Modeling	78
<i>Video Self Modeling</i>	78
La realizzazione di un Video Self Modeling	78
<i>Video Modeling Avatar</i>	80
<i>Video Modeling Interattivi</i>	81
Specifiche di realizzazione di un Video Modeling	
Interattivo	85
Task Analysis e Sceneggiatura	86
Le riprese	87
Il montaggio	87
La produzione dei Video Modeling con l'avvento dell'Intelligenza Artificiale	88

<i>Capitolo terzo</i>	
<b>Un'esperienza di Video Modeling personalizzato</b>	91
<i>Guardo e faccio: l'esperienza di Pietro per imparare lo scambio di turno durante il gioco</i>	92
Il contesto	92
L'allievo e rilevazione dei suoi bisogni	93
<i>Progettazione scrittura</i>	94
Soggetto	94
Task Analysis	94
Storyboard. Gioco del Memory con turnazione	98
<i>L'organizzazione generale e le riprese</i>	99
Il sopralluogo	99
L'attrezzatura	99
La formazione degli attori e le prove	99
Le riprese	101
<i>La post-produzione</i>	101
<i>Video Modeling e risultati ottenuti</i>	102
Metodologia adottata	103
Strumenti	104
Fasi di apprendimento	106
Contesto pedagogico	108
Risultati ottenuti	108
<i>Capitolo quarto</i>	
<b>Sceneggiature per Video Modeling</b>	111
Schema del capitolo	111
<i>Tabella indice abilità</i>	113
Dimensione di sviluppo	115
Autonomie	115
Personale	115
Gestione del tempo libero	130
Gestione eventi stressanti	134
Comunicazione-sociale	140
Scolastica	159
Prelavorativa	177
<b>Appendice – Strumenti</b>	193

<b>Autovalutare competenze digitali costruzione video modeling</b>	195
Tre livelli di competenza tecnologica digitale	195
<i>Livello 1 – Base</i>	195
<i>Livello 2 – Intermedio</i>	196
<i>Livello 3 – Avanzato</i>	196
<b>Check-list livello di competenze digitali per costruire video modeling</b>	197
Progettare e valutare abilità	198
<i>Costruire sceneggiature per Video Modeling</i>	198
<i>Supportare visivamente l'apprendimento di abilità</i>	198
<i>Valutare e monitorare i processi di apprendimento di abilità</i>	198
Schema costruzione sceneggiature video modeling	199
Supporto visivo apprendimento abilità	201
Check-list valutazione abilità acquisite	202
<b>ALLEGATI</b>	
<b>Check-list osservazione del Gioco del Memory con Turnazione</b>	203
Check-list “Gioco del Memory con turnazione” – FASE A	205
Check-list “Gioco del Memory con turnazione” – FASE B	206
Check-list “Gioco del Memory con turnazione” – FASE B1	208
Check-list “Gioco del Memory con turnazione” – FASE B2	209
Legenda	211
<b>Bibliografia</b>	213

# Introduzione

di *Lucio Cottini\**

Con grande piacere rispondo alla sollecitazione di presentare questo importante lavoro di Marco D’Agostini e Claudia Munaro sulle modalità di realizzazione di Video Modeling, che già nel sottotitolo evidenzia il filo conduttore, l’elemento procedurale che guida tutto il percorso: le tecnologie, quando orientate da un approccio didattico attento e rigoroso, rappresentano degli elementi di facilitazione rilevante degli apprendimenti.

Gli autori hanno fatto parte del gruppo scientifico di un progetto pluriennale di ricerca applicata sul Video Modeling, che ha indagato l’efficacia della strategia quando si interagisce con bambini, adolescenti e adulti con autismo, portando ad un affinamento delle conoscenze attraverso esperienze sperimentali condotte soprattutto in contesti scolastici e alla realizzazione di App e di altri prodotti per rendere sempre più funzionale e adattabile in ogni ambiente la strategia del video modeling<sup>1</sup>.

In concreto, i limiti e le particolarità imitative delle persone con disturbo dello spettro autistico determinano, soprattutto nei bambini, la perdita di svariate opportunità di apprendimento legate all’osservazione degli altri, che finiscono per incidere pesantemente nei processi di acquisizione di competenze funzionali, processi comunicativi e modalità relazionali. Nello specifico, la letteratura scientifica evidenzia i seguenti aspetti:

- la capacità di imitare nel bambino con autismo, pur non essendo inibita, presenta deficit e caratteristiche particolari che incidono sui processi di apprendimento in ogni ambito;

---

\* Università degli Studi di Urbino Carlo Bo.

<sup>1</sup> Il percorso e i risultati del progetto di ricerca sul tema: “Autismo video modeling e realtà aumentata” – promosso dal Dipartimento di Studi Umanistici dell’Università di Urbino e sostenuto dalla *Fondazione Italiana per l’Autismo (FIA)* – sono contenuti nel seguente volume: Cottini, L., Emili, A.E, D’Agostini M., Munaro, C., Pascoletti, S. (2023), *Autismo, realtà aumentata e video modeling. Itinerari inclusivi per un’educazione di qualità*, Roma, Carrocci editore.

- un ruolo rilevante nella determinazione dei deficit imitativi sembra connesso ai problemi legati all'apprendimento sociale tipici della condizione di autismo, con particolare riferimento alla minore propensione ad essere connessi con gli altri e a comprendere segnali emessi dal dimostratore quando le azioni da imitare sono poco trasparenti;
- i bambini con autismo tendono a utilizzare più l'emulazione che l'imitazione, ovvero cercano di raggiungere l'obiettivo dell'azione dimostrata utilizzando le capacità e le conoscenze di cui già sono in possesso, senza imitare tutti gli atti che il modello esegue;
- i processi richiesti dai compiti imitativi possono essere deficitari, con particolare riferimento alle funzioni esecutive di focalizzazione dell'attenzione e pianificazione dell'azione e ai processi di esecuzione motoria che portano alla concreta implementazione dell'atto effettuato dal dimostratore;
- le carenze imitative possono essere anche legate alla difficoltà di trasformare l'input visivo in rappresentazione motoria, che risulta essere una competenza mediata ampiamente dal funzionamento del sistema dei neuroni specchio.

Tutti questi elementi contribuiscono ad enfatizzare la centralità dell'imitazione nello sviluppo e ad attribuire un ruolo fondamentale alla sua stimolazione a partire dai programmi di intervento precoce. Il Video Modeling rappresenta una strategia davvero promettente a questo livello, che merita di essere studiata in maniera approfondita in riferimento alle procedure metodologiche da considerare e all'utilizzo di particolari tecnologie nei diversi contesti. Questo, non solo per sostenere e implementare gli apprendimenti dei bambini e degli adulti con disturbi nello spettro dell'autismo, ma, come ribadito dagli autori, anche per tutte le persone che, per condizioni di salute temporanee o stabili, come ad esempio i disturbi del neurosviluppo, presentano la necessità di acquisire procedure, comprendere e utilizzare messaggi comunicativi e sociali.

Il lavoro di D'Agostini e Munaro porta un contributo davvero significativo sia in riferimento alla progettazione, che alla concreta realizzazione di Video Modeling. Tutti gli elementi critici sono considerati con attenzione e rigore, a partire da task analysis, sce-

neggiatura e storyboard; per passare poi a produzione, tipologie di inquadratura, montaggio, registrazione degli audio; senza tralasciare variabili determinanti come la selezione dei modelli-attori e la durata dei video. Proponendo a tale scopo riferimenti metodologici, strategie chiare e orientative, nonché strumenti di facile e libero uso.

Oltre ciò, è rilevante il corollario di esemplificazioni e di supporti operativi che vengono messi a disposizione in riferimento a dimensioni centrali come quella dell'autonomia personale, di gestione del tempo libero e di situazioni potenzialmente stressanti; della comunicazione e della socialità; degli apprendimenti scolastici rivolti alla classe o personalizzati; del contesto prelaborativo.

Insegnanti, educatori, genitori, caregiver e operatori della riabilitazione, potranno sicuramente trovare spunti interessanti per promuovere piani di lavoro concreti, centrati sul Video Modeling e per la progettazione condivisa di contesti sempre più "friendly".

Pertanto, buona lettura a tutte e tutti.