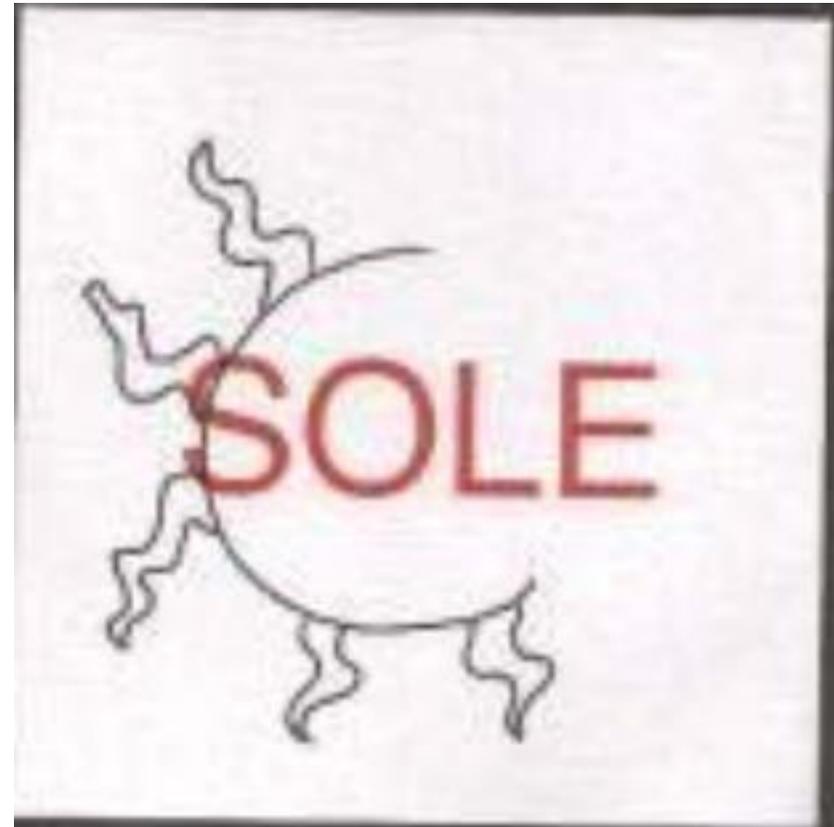




# Cosa si fa?

- Ciò è possibile con un'accuratissima programmazione e «manipolazione» del materiale di stimolo che viene presentato al soggetto nel programma di insegnamento (lanes, 2006). Il materiale visivo di stimolo viene realizzato introducendo massicciamente prompt costituiti da figure e vari richiami per l'attenzione, come colori, o altre aggiunte grafiche (freccie direzionali, disegni, ecc.) (lanes, 2006). L'importante è che si preveda il modo di sfumare gradualmente i prompt.







SOLE

**SOLE**

FI<sup>🌸</sup>RE

FI<sup>🌻</sup>RE

FI<sup>🌻</sup>RE

FI<sup>🌻</sup>RE

FI<sup>🌻</sup>RE

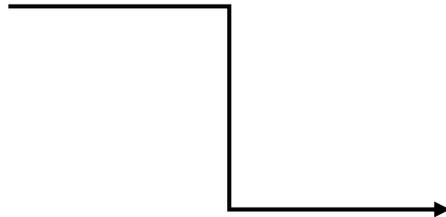
FI<sup>🌻</sup>RE

## Vantaggi:

1. Maggiore velocità dell'insegnamento
2. Minore probabilità che si ripresentino, anche in futuro, risposte errate
3. Maggiore probabilità di avere successo e quindi ottenere i rinforzi (minor frustrazione, evitamento, ecc)

# RINFORZAMENTO POSITIVO SISTEMATICO

Si basa sul paradigma del condizionamento operante



Un comportamento si rafforza, aumentando in frequenza e probabilità di emissione quando è seguito da un rinforzo positivo o negativo

Bisogna prestare continua attenzione alla progressiva riduzione dei rinforzatori estrinseci e sostituzione con quelli sociali ed intrinseci

- anche in questo caso ricordarsi di passare da un rinforzo continuo ad un rinforzo intermittente

# PROMPTING

## PROMPT:

Uno stimolo antecedente che induce una persona ad emettere un comportamento che altrimenti non emetterebbe

Uso strategico di stimoli discriminativo per sollecitare la persona ad eseguire il comportamento adeguato

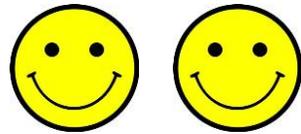
# TIPI DI PROMPTS

- Istruzioni verbali (“Apri il rubinetto...”)
- Prompt imitativo (modeling) (Fai così!)
- Guida fisica (parziale o totale) 
- Suggerimenti legati allo stimolo: indicazione; posizione;

# quali scegliere?



PROMPT FISICI



PROMPT GESTUALI



PROMPT VOCALI

solo se  
necessari

gesti come  
indicare o  
modello

di prima  
scelta ma  
se c'è  
attenzione

**Attenzione alla dipendenza dal prompt!**



# Modi di sfumare i suggerimenti

- Ritardo del prompt (aumentare il tempo tra l'istruzione e il suggerimento)
- Passare da suggerimenti di maggiore intensità ad altri di minore intensità
- Da prompt più leggeri a più invasivi

# togliere gradualmente l'aiuto

- L'aiuto fisico deve essere sfumato diminuendo gradualmente la forza usata o allontanandosi dall'arto, quindi passando dalla mano su mano, alla mano su avambraccio, al gomito, ecc..
- L'obiettivo finale è togliere l'aiuto fisico affinché il bambino riesca a compiere il compito in autonomia

# FADING

## attenuazione degli aiuti

- L'utilizzo massivo di prompt porta il RISCHIO DELLA DIPENDENZA DALL'AIUTO
- Una volta consolidato il comportamento è necessario che questo dipenda esclusivamente dallo **stimolo discriminativo naturale (controllo naturale)** e non dagli aiuti introdotti dall'operatore.
- Bisogna quindi dissolvere il numero di aiuti

# FADING

- È necessario programmarlo da subito!
- Una volta scelto il prompt, si sceglie come sfumarlo

# Esempi di fading

- RIDUZIONE DELL'AIUTO VERBALE: diminuire le parole che compongono l'ordine e abbassare il tono della voce
- RIDUZIONE DELL'AIUTO GESTUALE: diminuire l'ampiezza del gesto o sostituirlo con uno meno appariscente

# RICORDA!!!

- PROMPTING E FADING VANNO SEMPRE USATI INSIEME
- VANNO PREDISPOSTI E NON USATI CASUALMENTE!!!!

Ma come posso impostarli prima?

con la  
**TASK ANALISYS**

# TASK ANALISYS

- La T.A. è un utilissimo modo per scoprire precisamente ciò che il nostro utente sa fare o non sa fare rispetto a tutta la sequenza di azioni che determinano una prestazione

# E' il vostro turno

- Suddividere il compito in vari passaggi da insegnare uno alla volta.
- FATELO VOI PER LA SEGUENTE SITUAZIONE:
- Volete insegnare a Viola a disegnare la figura umana
- Volete insegnare a Laura a riassumere un brano di antologia
- Volete insegnare a Francesco a lavarsi le mani

	1	2	3	4	5
• <i>si posiziona davanti al lavabo</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>apre il rubinetto dell'acqua</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>passa entrambe le mani sotto il getto dell'acqua</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>afferra il sapone</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>si passa il sapone fra le mani</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>depone il sapone</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>si sfrega le mani per insaponarle</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>passa le mani sotto il getto dell'acqua</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>chiude il rubinetto</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>afferra la salvietta (o la carta)</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• <i>si asciuga le mani</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S

0 = oppone resistenza, non offre collaborazione nella guida fisica totale  
1 = Gft (guida fisica totale – aiuto sostitutivo), non oppone resistenza  
2 = Gfp (aiuti fisici leggeri , indirizzare la mano ...)  
3 = Av/g (Aiuti verbali e gestuali es. indicare)  
4 = Av (aiuti solo verbali)  
5 = (S) da solo con prestazione qualitativamente carente  
6 = S (da Solo)

# Quindi tornando a prompting e fading

- Insegno questi passaggi uno alla volta
- prima con un aiuto fisico totale (mani sulle mani) e poi con un aiuto fisico parziale
- fino ad arrivare a togliere ogni aiuto fisico e/o gestuale

# CHAINING

- Una volta scomposto un compito complesso in azioni semplici è possibile insegnare le singole sotto-abilità al bambino attraverso il concatenamento di azioni

# tipi di concatenamento

- **concatenamento anterogrado**

si insegna la prima azione della sequenza e si dà un aiuto totale nelle restanti; quando la prima è acquisita si passa a insegnare la seconda, e così via.

Esempio:

Insegnare ad un bambino a lavarsi i denti

# concatenamento anterogrado

## Lavare i Denti

Prendere il tubetto del dentifricio

Svitare il cappuccio

Prendere lo spazzolino da denti

Schiacciare il tubetto e mettere il dentifricio sullo spazzolino

Mettere giù il tubetto

Aprire il rubinetto dell'acqua

Bagnare lo spazzolino sotto

Lavare i denti

Sputare il dentifricio

Risciacquare la bocca con l'acqua 3 volte

Sciacquare lo spazzolino

Mettere via lo spazzolino

Mettere il cappuccio sul tubetto del dentifricio

Mettere via il dentifricio

# tipi di concatenamento

- **concatenamento retrogrado**

si aiuta il bambino in tutte le azioni tranne nell'ultima , che è quella in acquisizione, per poi procedere a insegnare la penultima, e così via.

# Esempio

- Insegna ad un bambino a comporre un puzzle
- Quale tipo di concatenamento usereste?

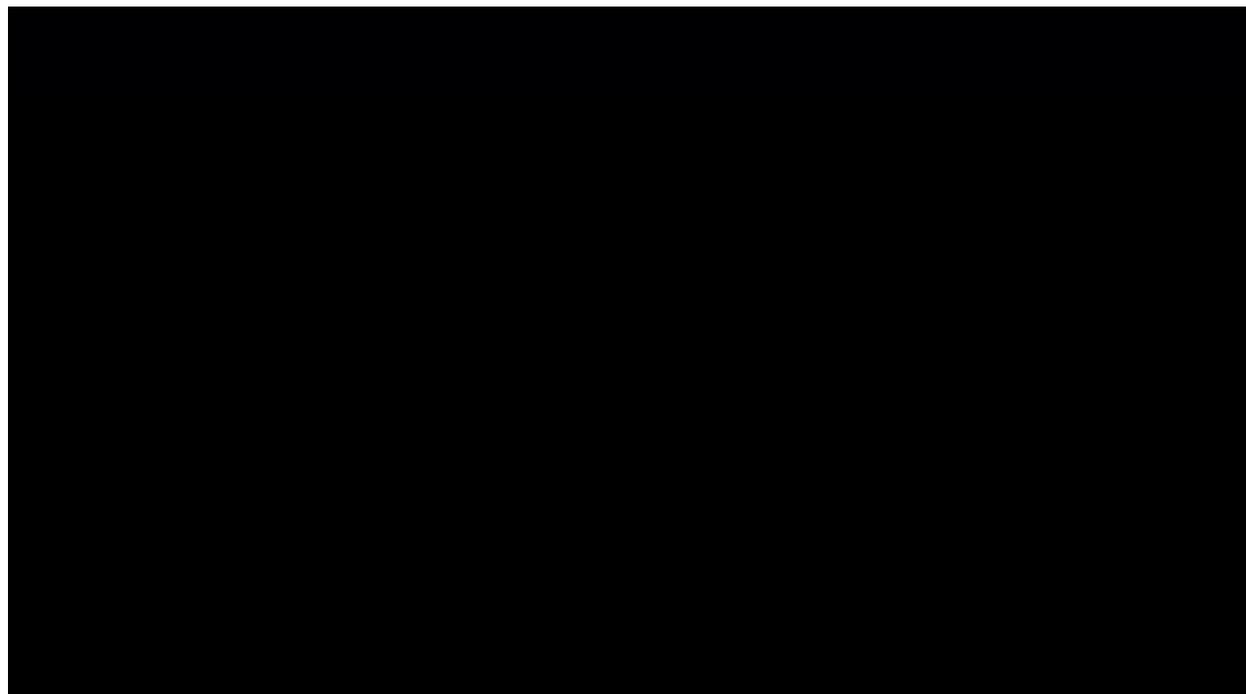
# concatenamento retrogrado

Per esempio se insegniamo al bambino a completare un puzzle di 6 pezzi le fasi sono:

1. mettere il primo pezzo
2. mettere il secondo pezzo
3. mettere il terzo pezzo
4. mettere il quarto pezzo
5. mettere il quinto pezzo
6. mettere il sesto pezzo

Con il **Chaining all'Indietro** l'adulto compie le prime 5 fasi lasciando il puzzle quasi completo e insegna al bambino a mettere l'ultimo pezzo. Dopo alcune volte che riesce bene a fare la fase 6 allora insegna a come fare la fase 5 e 6 (l'adulto completerebbe

Video chaining 0,29

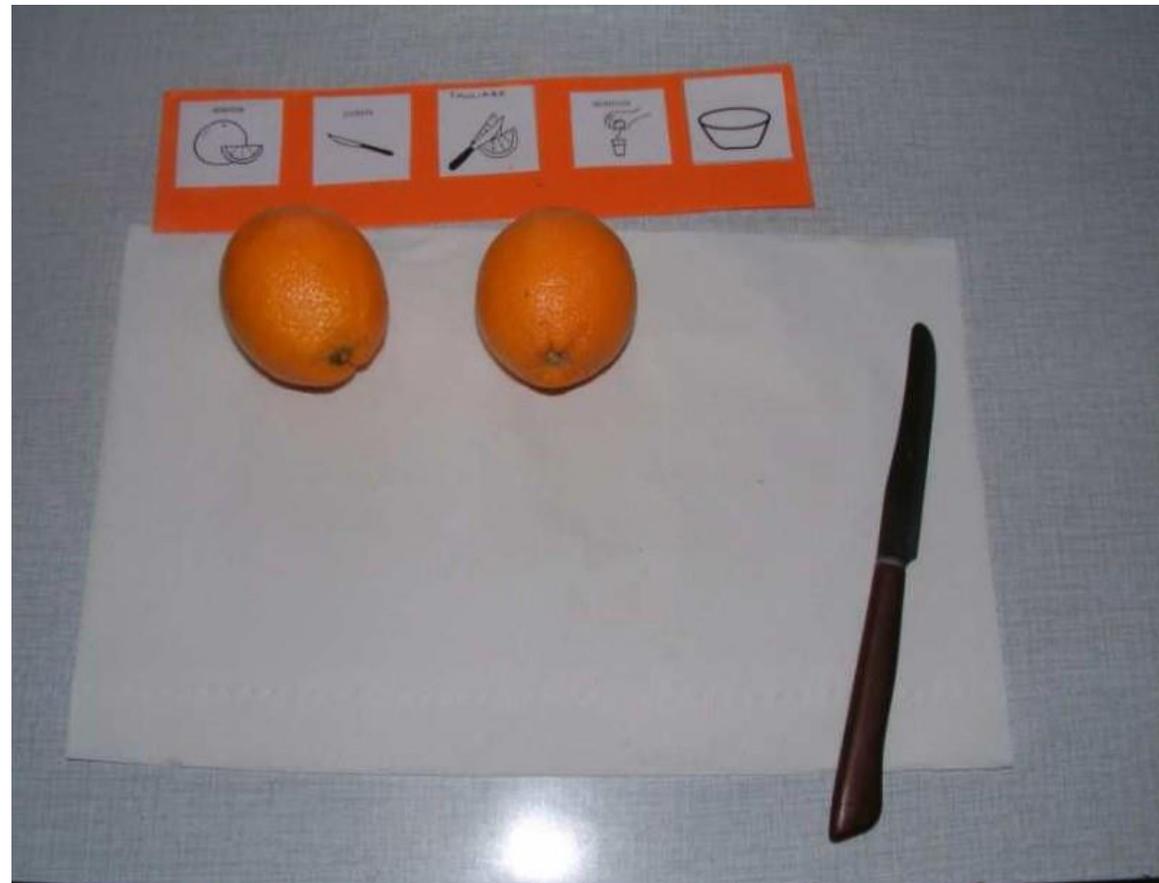


# ritorniamo agli aiuti

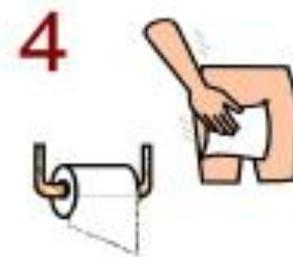
- AIUTO FISICO
- AIUTO VISIVO=dimostrare come eseguire il compito, creare sequenze visive (foto, disegni, simboli) sulla sequenza di azioni da compiere, indicare con il dito, etc.

# ESEMPI DI AIUTI VISIVI

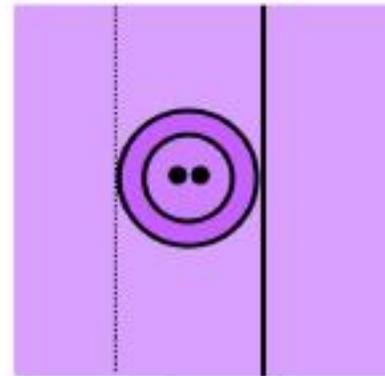
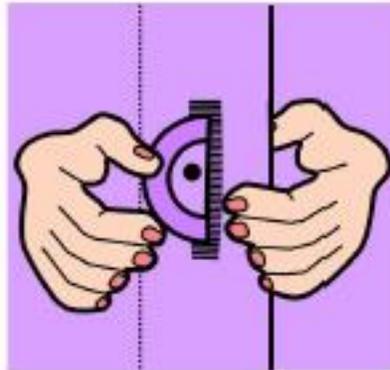
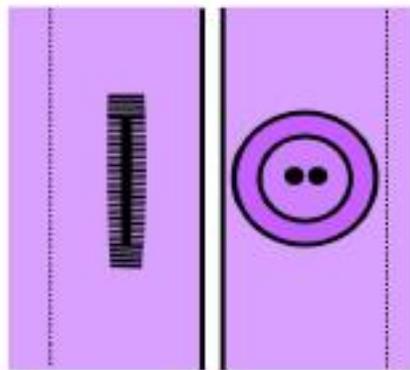
Sbucciare l'arancia



# Autonomia del bagno



allacciarsi un bottone



Dove ti fa male?









ADALBERTO



# RICORDA!

- Gli ausili visivi non necessariamente sono AGENDE VISIVE O STORIE SOCIALI



AUSILI VISIVI

≠



AGENDA VISIVA

≠



STORIE SOCIALI

# STORIE SOCIALI

- Le storie sociali sono un utilissimo strumento ampiamente utilizzato per l'autismo che consente alla persona della quale mi sto occupando di poter prevedere cosa accadrà se emetto un certo tipo di comportamento in alternativa all'altro e gli consente di prevedere come reagiranno gli altri.

# STORIE SOCIALI – Teoria della mente e codice a barre

- Sono composte da tre tipi di frasi
  1. DESCRITTIVA (frase che descrive l'ambiente in cui l'insegnamento avrà luogo: “Fabio va al parco e vede altri bambini, tra cui Paolo...”)  
(A)
  2. DIRETTIVA (frase che descrive la risposta adatta ad una situazione.  
“Fabio dice a Paolo -Ciao Paolo-!) (B)
  3. PROSPETTICA (frase che descrive la reazioni di altre persone presenti nell'ambiente: “Paolo dice a Fabio “Ciao Fabio, giochi con me?”) (C)

## FARE LA PIPI' IN BAGNO

TUTTI I BAMBINI FANNO  
LA PIPI' SUL WATER



TUTTI I BAMBINI PER  
FARE LA PIPI' VANNO DA  
SOLI IN BAGNO

QUANDO FACCIAMO LA PIPI' SUL WATER  
MI DANNO UN LECCA LECCA



QUANDO FACCIAMO LA PIPI'  
SUL WATER  
MAMMA E PAPA' SONO CONTENTI

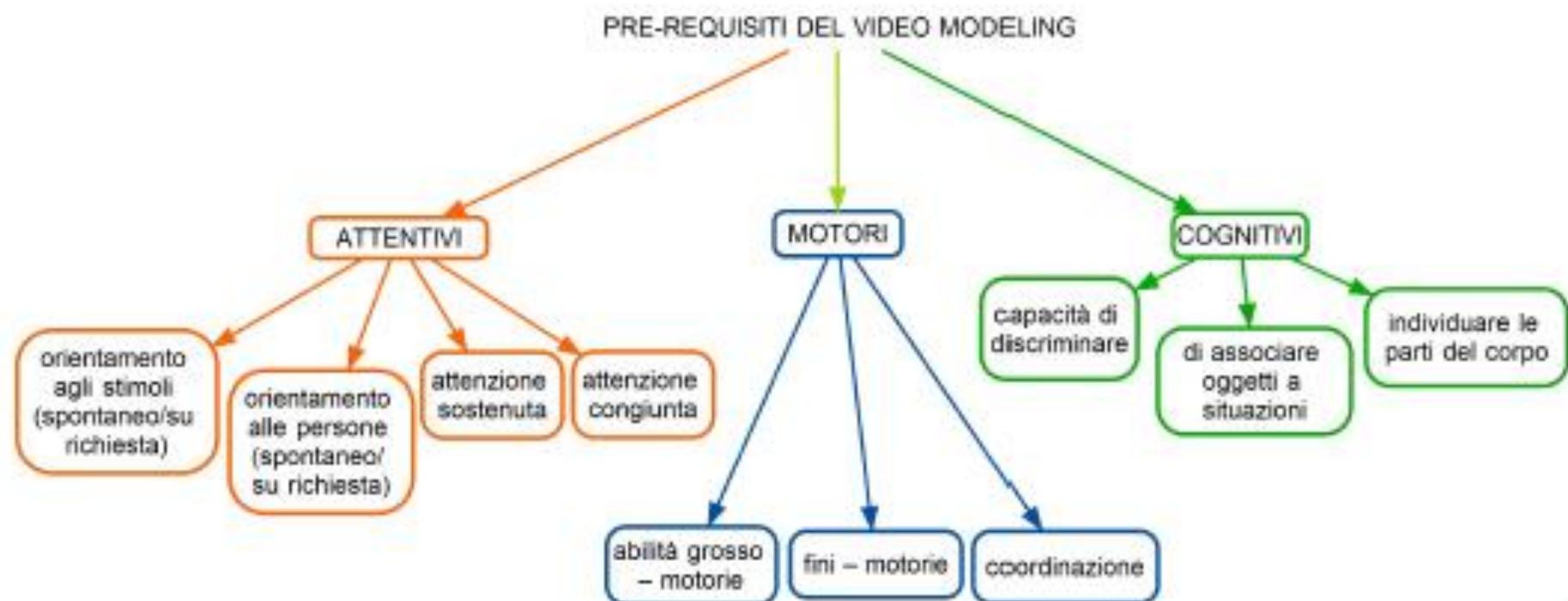


# VIDEO MODELING

- Le strategie di video modeling sono molto efficaci per aiutare bambini o ragazzi con autismo ad apprendere un ampio numero di abilità e competenze, dalle abilità sociali, ai comportamenti motori, alle abilità professionali e di autoregolazione cognitiva ed emozionali

# VIDEO MODELING

- si tratta di APPRENDIMENTO PER IMITAZIONE



# VIDEO MODELING

- VANTAGGI:

- CIRCOSCRIVE IL CAMPO DI MESSA A FUOCO

- RIDUCE I MOMENTI DI DISATTENZIONE

SI PUÒ VEDERE RIPETUTAMENTE

# Video VIDEO MODELING

