



IEScum

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION



Promuovere l'apprendimento di nuove competenze: quali strategie

Maria Chiara Campo

Psicologa, Psicoterapeuta

Analista del comportamento

Adc SIACSA - ABAIT

Promuovere l'apprendimento attraverso:

- apprendimento senza errori
- l'insegnamento nel contesto naturale
- l'insegnamento nel contest strutturato

Apprendimento senza errori

Tecnica d' insegnamento e di riabilitazione cognitiva che consiste **nell'inserire nella situazione didattica uno stimolo con funzione d'aiuto**. Questo stimolo di aiuto (prompt) serve in un primo tempo ad impedire al soggetto di sbagliare.

In un secondo tempo, quando il soggetto comincia a padroneggiare la nuova abilità, il prompt viene eliminato in modo graduale (fading).

Perché usarlo?

- Riduce al minimo la possibilità di errori e favorisce sin da subito l'apprendimento corretto
- Incrementa la velocità nell'acquisizione di nuove competenze
- L'apprendimento è abbinato a un'esperienza piacevole
- Riduce il livello di frustrazione nel bambino e previene la manifestazione di comportamenti oppositivi
- Utile con i bambini con difficoltà di apprendimento e problemi di comportamento

(Wayne, 2013)

Cosa si può insegnare?

Alcuni esempi di abilità che si possono insegnare attraverso l'apprendimento senza errori:

- ✓ Compiti accademici come riconoscimento di lettere, parole a vista, forme, colori.
- ✓ Abilità comunicative, comprese abilità di ascolto come rispondere a suggerimenti verbali e abilità espressive come chiedere qualcosa che si desidera.
- ✓ Abilità di vita quotidiana come fare lo zaino o lavarsi le mani.

Prompt (aiuto)

Stimolo supplementare utilizzato per evocare la risposta target in presenza dell' Sd che dovrebbe controllare il comportamento.

È perciò **uno stimolo che controlla il comportamento target**, ma che non fa parte dello Sd finale

(Touchette e Howard, 1984).

$$S^D + \text{prompt} \rightarrow R \rightarrow S^R$$

Tipologie di prompt

- **Imitativo**
- **Gestuale**
- **Fisico**
- **Verbale**
- **visivo**

SULLO STIMOLO

- Movimento
- Posizione
- Ridondanza
 - Colore
 - Forma
 - Dimensione

Istruzioni verbali

- Possono consistere in
- prompt vocali: dire al ragazzo che cosa fare
- Prompt non vocali: scritte, segni, immagini
- Esempi:
 - Dire la parola che dovrebbe pronunciare la persona “le piante han bisogno di... (dì terreno) (Cooper, Heron & Heward, 2007)
 - Ricordare a una persona di andare in bagno (Mathews, 1997)
 - Schede che ricordano ai bambini quali comportamenti sociali emettere (Krantz & McClannahan, 1998)

Esempio in classe

- Bambini prendete l'astuccio
- Aprite la cerniera
- Prendete il pennarello rosso
- Togliete il tappo
- Mettete il tappo sul banco
- Colorate la mela

Istruzioni verbali non vocali

- Prompt verbali che utilizzano immagini.
- Esempi:
 - Mostrare visivamente l'attività da svolgere;
 - Lasciare a disposizione la fotografia di come apparecchiare la tavola;
 - Mostrare immagini per far vedere come assemblare un gioco;
 - Come preparare lo zaino;
 - Come preparare un panino ...

Imitazione

Si mostra al ragazzo l'azione che deve svolgere.

Usare quando lo studente:

- Possiede abilità di imitazione
- Possiede la capacità di mettere in atto l'azione o le singole azioni mostrate
- Presta attenzione all'azione mostrata

(Cooper, Heron & Heward, 2007)

Guida fisica

- Consiste nel guidare delicatamente le mani dello studente per effettuare i movimenti necessari allo svolgimento dell'attività o azione richiesta
- Applicata soprattutto con studenti con disabilità grave o con limitazioni fisiche
- Esempio:
 - Manipolazione funzionale di giochi o attività (Hanley, Iwata, Thompson & Lindberg, 2000)
 - Insegnare i segni (Conaghan, Singh, Moe, Landrum & Ellis, 1992)
- Prompt efficace ma intrusivo
- Non dà allo studente l'opportunità di emettere un comportamento spontaneamente
- Alcuni studenti rifiutano la guida fisica

Prompt sullo stimolo

Si manipola la forma, dimensione o posizione dello stimolo per facilitare l'emissione della risposta.

Prompt interno allo stimolo (within stimulus prompt)

- Altera l'Sd cambiandone qualche dimensione (grandezza, colore, posizione)

Prompt all'esterno dello stimolo (extra-stimulus prompt)

- Aggiunta extra di un altro stimolo

Es. Prompt all'interno dello stimolo

- Nel corso della lettura, la lettera che all'interno di una parola non viene pronunciata, viene rimarcata con caratteri più grandi.
- Utilizzare una matita grande (o con adattatore) per i bambini che stanno imparando ad impugnare la matita.
- Un canestro da basket più basso per i principianti.

Es. Prompt all'esterno dello stimolo

- Aggiungere delle frecce luminose per rendere più evidente l'Sd, in modo tale da aiutare lo studente dove mettere qualcosa.
- Indicare l'immagine corretta da scegliere.
- Guardare nella direzione in cui è presente l'oggetto che lo studente deve andare a prendere

Linee guida per utilizzo del prompt

- L'uso corretto di prompt e fading è un aspetto molto importante per aumentare la frequenza di un comportamento target
- Ci sono 4 regole per utilizzare in modo efficace questa procedura
 1. Definire il comportamento target
 2. Identificare il prompt adatto
 3. Fornire il prompt, rinforzare, sfumare il prompt
 4. Monitorare i risultati

Indicazioni

- Usare sempre il prompt meno intrusivo;
- Stabilire una gerarchia di prompt
- Diminuire il livello di prompt prima possibile;
- Utilizzare prompt durante la correzione dell'errore;
- Fare sempre una prova indipendente dopo la correzione;
- Rinforzare sempre le risposte “promptate” che stiamo insegnando;
- Attenzione ai prompt inavvertiti;
- Dare sempre un prompt alla volta.

Monitorare il risultato

- Occorre sempre monitorare i risultati per vedere se si sta procedendo.
- Questo ci informerà anche sull'adeguato utilizzo del fading (ad es. potremmo sfumare il prompt troppo rapidamente).

- Determinare come il prompt deve essere diminuito prima di iniziare il fading

Fading del prompt

Obiettivo finale di ogni programma di insegnamento

=

raggiungimento della spontaneità nell'emissione di un certo comportamento e la capacità di fornire risposte in assenza di aiuti esterni.

- È importante fare in modo che la risposta precedentemente messa in atto con il prompt, venga messa in atto in presenza dello stimolo naturale
- **Fading** consente di fare in modo che la risposta venga messa in atto in presenza dello stimolo naturale minimizzando la probabilità di errore.

Sfumare i prompt significa ridurre gradualmente la quantità o il tipo di aiuto fornito (il livello di prompt) man mano che il bambino risponde correttamente.

I prompt dovrebbero essere sfumati fino a quando il bambino esegue l'attività/il compito senza alcun aiuto.

Sfumare il prompt aiuta il bambino a sviluppare l'indipendenza.

Come sfumare il prompt?

- Diminuire la quantità di aiuto che viene fornita (livello di intrusività)
- Aumentare il tempo che intercorre tra l'istruzione e il prompt
- Aumentare la distanza tra lo studente e l'insegnante

Contesti di insegnamento durante la lezione

Insegnamento in
ambiente
strutturato (DTT)

Insegnamento in
ambiente naturale
(NET)

NET e DTT

- Per favorire l'apprendimento è importante alternare **momenti dedicati all'insegnamento in ambiente strutturato a momenti dedicati all'insegnamento in ambiente naturale** (Sundberg & Partington, 1998; LeBlanc, Esch & Sidener, 2006)
- Entrambi i contesti di insegnamento facilitano l'apprendimento e favoriscono maggiori opportunità di partecipazione al contesto di vita sociale

Insegnamento naturale

- Strategie usate nelle routine quotidiane, conversazioni naturali e prevedibili.
- Promuovono l'acquisizione e la generalizzazione,
- Promuovono la comunicazione spontanea
- Sono guidate dal bambino e non dall'adulto.
- Le attività preferite dal bambino e le routine rappresentano il contesto di interazione

Ad esempio alla scuola dell'infanzia: possiamo insegnare al bambino il nome degli animali durante attività di gioco Spontanee con la fattoria sonora, attività per la quale sappiamo che il bambino prova interesse.

Che cos'è il NET:

Sundberg and Partington (1999) hanno coniato il termine NET (Natural Environment Teaching) per riferirsi a quelle procedure di insegnamento focalizzate sull' interazione adulto – bambino e che si svolgono in un contesto naturale

Alcune strategie:

- Creare tante opportunità di apprendimento,
- Ampliamento degli interessi,
- Organizzazione dello spazio fisico per massimizzare il coinvolgimento,
- Suddivisione di compiti complessi in più step,
- Fornire i giusti aiuti.

Nel NET

L'insegnamento parte dalle preferenze del bambino.

L'insegnamento è guidato dal bambino.

L'adulto manipola la motivazione per creare continue opportunità di apprendimento.

NET: considerazioni principali

- 1) L'ambiente:
- 2) Il comportamento dell'insegnante
- 3) Prompting
- 4) Rinforzo

NET: l'ambiente

L'ambiente e gli stimoli sono organizzati per creare opportunità d'apprendimento delle diverse abilità

NET: il comportamento dell'insegnante

L'insegnante aspetta l'iniziativa del bambino e poi risponde

NET: prompting

L'insegnante potrebbe promptare il livello successivo di risposta.
Dare il giusto livello d'aiuto senza mai sostituirsi al bambino.

NET: Rinforzo

L'insegnante consegna lo specifico rinforzatore o evento che il bambino ha comunicato (ad esempio nel mand training)

NET è importante perché...

- Promuove l'iniziativa dello studente durante un'attività
- Permette allo studente di acquisire le abilità in un contesto dove naturalmente le dovrà utilizzare

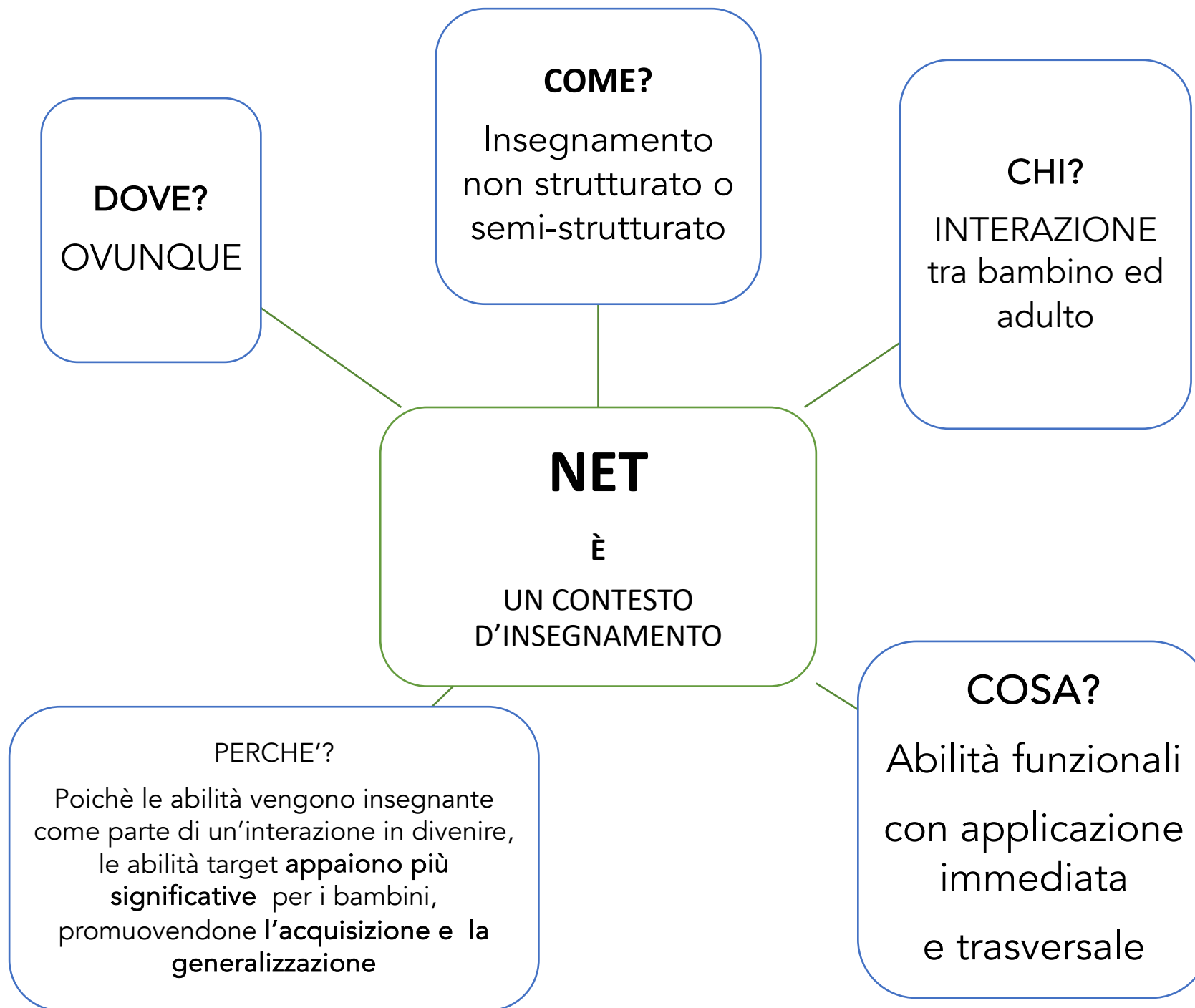
Esempi di comportamenti insegnati in NET

- Insegnare a un bambino a richiedere vari giocattoli durante un momento di gioco.
- Insegnare a un bambino a richiedere prodotti alimentari e identificare gli utensili durante la merenda.
- Insegnare le preposizioni mentre gioca con una casa delle bambole.
- Insegnare a un bambino ad etichettare i colori mentre svolge un'attività artistica altamente preferita.
- Insegnare a un bambino a porre e rispondere a domande con pronomi interrogativi durante il gioco, come Indovina chi.
- Insegnare a un bambino a riempire le parole mancanti mentre canta le canzoni.
- Insegnare a un bambino a contare mentre aiuta a scegliere i prodotti al supermercato.

Mito da sfatare:

- Nel NET non ci sono obiettivi operationalizzabili, si improvvisa

perchè sia un contesto d'insegnamento
efficace è necessario un'attenzione a vari
livelli



Il NET nella pratica richiede

ORGANIZZAZIONE

PROGRAMMAZIONE

Abilità di APPLICAZIONE

COME PROGRAMMARE IL NET

ORGANIZZAZIONE

Come prerequisito per un buon Net

- **Dei materiali:** organizzati in modo chiaro e presto recuperabili dall'adulto
- **Dell'ambiente:** in un modo che favorisca la manipolazione della motivazione
- **Della struttura generale dell'insegnamento**
- **Del tempo**

PROGRAMMAZIONE

Come prerequisito per un
buon Net

1) ELENCO DELLE ATTIVITÀ PREFERITE DAL BAMBINO

- Materiali per GIOCO
- GIOCHI “ART AND CRAFT” O DI MANIPOLAZIONE
- GIOCHI TECNOLOGICI O INTERATTIVI
- GIOCHI DI MOVIMENTO/ ALL’ APERTO
- MANIPOLAZIONE DI MATERIALI
- Altro: libri, tv, fare merenda...

2) INDIVIDUARE GLI OBIETTIVI ALL’INTERNO DELLA PROGRAMMAZIONE SCOLASTICA

3) COMPILARE I PIANI NET

4) IDEARE VARIAZIONI LEGATE ALLA MATERIA

5) QUANDO NECESSARIO RECUPERARE IL MATERIALI PER REALIZZARE IL PIANO NET E ORGANIZZARLO

APPLICAZIONE

Il net è un contenitore all'interno del quale si inizia con il pairing (stabilire una buona relazione con adulto) e si procede con l'insegnamento degli item selezionati e degli obiettivi individualizzati.

Utilizzate diversi rinforzatori per mantenere alta la motivazione

- I rinforzatori possono perdere frequentemente il loro valore utilizzandoli ad alta frequenza;
- Utilizzate molti rinforzatori, variateli
- Se non sono disponibili per un certo periodo di tempo possono avere più effetto

Insegnamento strutturato: come favorire la collaborazione

DTT

- La caratteristica chiave del DTT consiste nell'insegnamento del linguaggio in un **contesto altamente strutturato**.
- Si presenta lo stimolo target e quando lo studente risponde correttamente, consegna il rinforzatore.
- Se lo studente non risponde entro qualche secondo si fornisce l'aiuto (prompt)
- Se lo studente fornisce la risposta sbagliata si applica la procedura di correzione

(Sundberg & Partington, 1998)

- Il DTT è una metodologia di insegnamento che permette di individualizzare e semplificare le istruzioni per promuovere l'apprendimento
- Consiste in piccole unità di istruzione
- Il DTT implica la scomposizione di compiti complessi in unità più semplici e nell'insegnamento delle stesse mediante la pratica ripetuta
- Si basa sulla contingenza a 3 termini: antecedente, risposta e conseguenza

(Leaf and McEachin, 1999; Smith, 2001; Delprato, 2001; Moderato & Copelli, 2008; Hetzler, 2016)

Linee guida

- **Stimolo discriminativo**
 - L'istruzione deve essere chiara, semplice, concisa.
 - Deve contenere solo gli elementi rilevanti "siediti" o "vieni a sederti qui vicino a me che facciamo una cosa insieme"
 - Decidere le parole da usare e utilizzare quelle in modo consistente. Dopo si procederà alla generalizzazione
 - Dare l'istruzione con un tono di voce chiaro e deciso. Non dare l'istruzione sottoforma di domanda quando non richiesto "*vieni a sederti?*", meglio "*siediti*"
- **Risposta**
 - Definire in modo operativo quale risposta considerare corretta
 - Definire il criterio di acquisizione e incrementarlo gradualmente solo dopo l'acquisizione dello step precedente
 - Se non risponde entro pochi secondi dare il prompt

Linee guida

- **Conseguenza**
 - Ogni risposta corretta è seguita da rinforzatore
 - Consegnare immediatamente il rinforzatore (entro pochi secondi)
 - Fare valutazione dei rinforzatori
 - Variare frequentemente rinforzatori
 - Lasciare a disposizione solo qualche secondo
 - Accompagnare sempre la consegna del rinforzatore con la lode
 - Quando il bambino risponde correttamente, sfumare gradualmente rinforzatore (token?)
- **Intervallo tra le prove:**
 - Lungo a sufficienza da differenziare l'inizio della prova successiva
 - Non troppo lungo: rischio distrazione e CP

Esempio

- SD: Che lettera è? Mostrando la lettera B
 - Risposta: B
 - Conseguenza: bravissimo è la lettera B e consegna il gioco gradito
 - Qualche secondo..(intervallo tra le prove)
 - SD: Scrivi C
 - Risposta: Scrive C
 - Conseguenza: bravissimo e consegna il gioco gradito
-
- Se il bambino non risponde
 - SD: Che lettera è? Mostrando la lettera B
 - Prompt: insegnante suggerisce "B"
 - Risposta: "B"
 - Conseguenza: bravissimo è la lettera B

Gestione del tempo

numero di attività
tipologia di attività
scelta

Numero di prove

- Quante prove riesce a svolgere il bambino?
- Iniziare da poche prove e aumentare gradualmente

Quali prove

Quali sono gli obiettivi?

Quali sono le prove più facili?

Quali sono le prove più difficili?

Iniziare con le prove più facili

Alternare prove facili a prove più difficili

Alternare compiti più graditi a compiti meno graditi

Quali materiali

- Attenzione a numero di esercizi presenti sulla scheda
- Presentare materiali accattivanti
- Variare il tipo di compito

Variazione del compito

La variazione del compito riduce drasticamente la frequenza dei comportamenti problema in bambini e adulti con autismo

(Carbone et al, 2010)

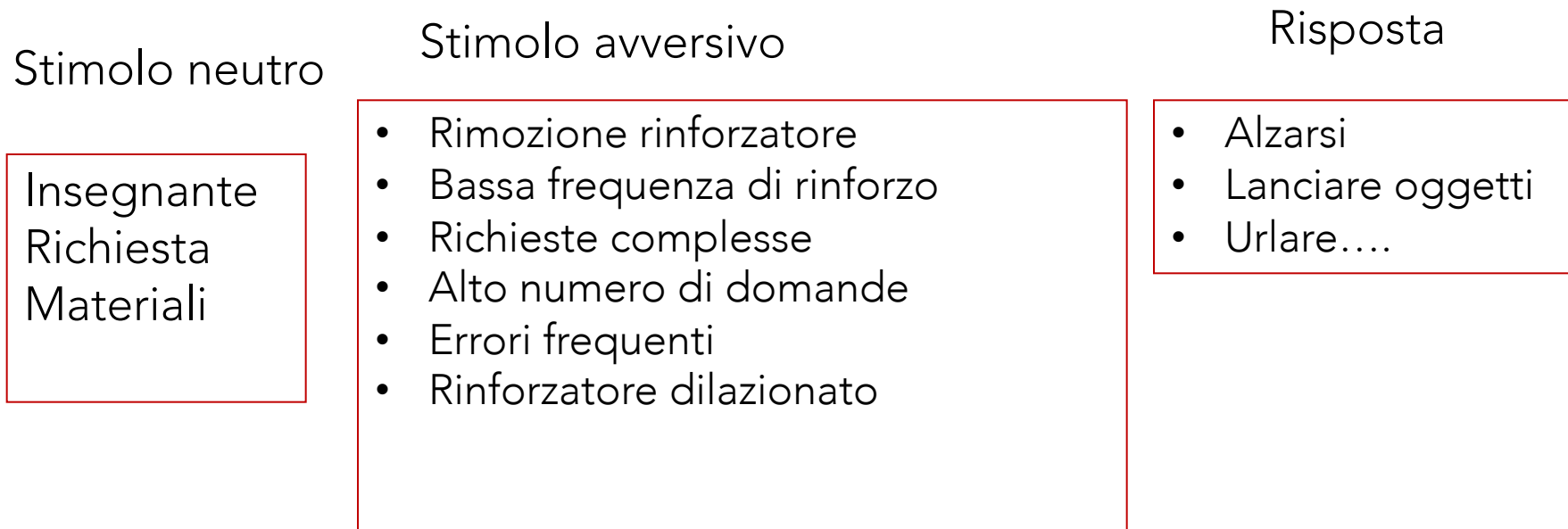
Generalizzazione

- Variare il luogo dell'insegnamento
- Variare la posizione dei materiali
- Variare il tono di voce
- Variare le istruzioni
- Mostrare lo stimolo da diverse prospettive
- Variare i rinforzatori
- Presentare le richieste in modo imprevedibile

(Baer, 1999; Cooper, Heron & Heward, 2007)

DTT e comportamenti problema

- Il contesto del DTT, è richiestivo, potrebbe favorire l'emergere di comportamenti di fuga ed evitamento.
- Per molti bambini con autismo la richiesta diventa antecedente al CP, interferendo con l'apprendimento



(Roxburgh & Carbone, 2012)

Per riassumere...



Entrambi prevedono...

ORGANIZZAZIONE

PROGRAMMAZIONE

APPLICAZIONE

Tocca a voi!

Pensate ad un vostro alunno ed a come insegnare un obiettivo didattico in ambiente naturale ed in ambiente strutturato.

Che tipo di aiuto? Come sfumarlo?