

```
graph LR; A[Elementi di psicologia generale] --> B[TECNICHE DI INSEGNAMENTO DI NUOVE ABILITA'];
```

Elementi di
psicologia
generale

**TECNICHE DI
INSEGNAMENTO
DI NUOVE ABILITA'**

CREARE INTERAZIONE POSITIVA

- ASPETTARE
- NON IMPORSI (vicinanza fisica, voce, contatto)
- NON ESAGERARE NELLE RICHIESTE
- PARTIRE DAI SUOI INTERESSI E AGGIUNGERE VALORE
- OSSERVARE (cosa fa, cosa guarda, a cosa si avvicina, cosa prende e cosa vuole= ASSESSMENT DELLE PREFERENZE)

COME FACILITARE L'APPRENDIMENTO

- **Considerare il livello di sviluppo:** durante l'apprendimento il bambino deve essere gratificato, i compiti proposti devono essere scelti tra le abilità riuscite e emergenti (quello che sa già fare e quello che è in grado di fare con minimo aiuto da parte dell'adulto).
- **Considerare i punti di forza e di debolezza** del bambino con per organizzare situazioni di apprendimento adeguate.
- **Considerare la motivazione:** partire sempre dagli interessi del bambino e dalle sue motivazioni specifiche (anche quando stereotipate) per insegnare nuove abilità (di gioco, socio-relazionali, di comunicazione e linguaggio, cognitive, adattative), qualsiasi siano tali interessi.

COME FACILITARE L'APPRENDIMENTO

- **Puntare all'autonomia e alla spontaneità:** obiettivo non è solo quello di insegnare nuove abilità, ma anche di fornire al soggetto gli strumenti per un uso indipendente, flessibile e spontaneo.
- **Strutturare le proposte:** Organizzare le routines e le proposte di lavoro, strutturare temporalmente e spazialmente le attività.
- **Essere flessibili:** modificare nel tempo tecniche e obiettivi in base ai risultati ottenuti ed alle esigenze della famiglia e del bambino.

STRUTTURAZIONE

- Strutturare significa **organizzare in modo preciso e dettagliato le attività e i materiali da proporre, gli spazi di lavoro, i tempi di esecuzione e di riposo**, così da rendere chiaro ed evidente, e dunque comprensibile, ciò che si richiede al bambino.
- Questa metodologia di lavoro **limita i comportamenti problematici**, spesso originati dall'ansia di non sapere cosa fare, come e quando farlo, permette di **superare le limitazioni comunicative e sensoriali** e consente di utilizzare, per apprendere, i **punti di forza** dei bambini con Disturbi dello Spettro Autistico (es. la memoria meccanica, la ripetitività, le routine e le capacità visive).

STRUTTURAZIONE

- Strutturazione non deve però significare rigidità; la struttura deve essere **flessibile**, costruita in funzione dei bisogni e del livello di sviluppo del singolo e suscettibile di continue modifiche.
- La strutturazione ha senso nel momento in cui aiuta il bambino a capire l'ambiente in cui si trova e a rapportarsi con esso.
- La strutturazione è importante per inserirvi dei cambiamenti e per aiutare il bambino a “esportare” gli apprendimenti in contesti diversi, naturali e sempre più complessi (generalizzazione).

Tecniche comportamentali

- Shaping (modellaggio)
- Prompting (suggerimento) e fading (riduzione dell'aiuto)
- Modeling (modellamento)
- Chaining (concatenamento)

STRATEGIE DI APPRENDIMENTO IMITATIVO IL MODELLAMENTO (MODELING)

- La tecnica del modellamento (modeling) consiste nella proposta di esperienze di apprendimento attraverso l'osservazione del comportamento di un soggetto che funge da modello.

IL VIDEO MODELING

- In questi ultimi anni la strategia del modeling è stata implementata utilizzando la tecnologia video, la quale consente, di fatto, di poter mettere in atto situazioni di autoapprendimento per imitazione.

LE CARATTERISTICHE DEL VIDEO MODELING

- ❖ E' la presentazione di filmati che illustrano la modalità adeguata di comportamento in certi contesti o la corretta esecuzione di azioni in funzione dell'apprendimento di specifiche abilità.
- ❖ Una situazione tipica di video modeling prevede la visione di una dimostrazione videoregistrata, seguita dall'imitazione dei comportamenti osservati nel filmato.
- ❖ Come modello possono essere coinvolti dei coetanei, magari i compagni di classe se il bambino frequenta la scuola, i familiari, degli adulti conosciuti o meno.

VIDEO MODELING E AUTISMO

Malgrado l'imitazione sia un ambito nel quale i bambini con autismo manifestano grosse problematiche e difficoltà, è stato appurato come gli stessi tendano ad imitare con maggiore facilità quello che vedono nei video, in confronto a quanto possono osservare nell'interazione diretta faccia a faccia.

EFFICACIA: PERCHE'?

- Permette l'attivazione dell'attenzione relativamente all'oggetto dell'insegnamento. Le carenze che solitamente si manifestano a questo proposito sembrano ridursi quando i bambini con autismo osservano dei video, che in molti casi appaiono per loro estremamente motivanti.
- Consente di focalizzare l'attenzione sugli elementi essenziali della situazione, senza eccessi di stimolazioni visive e, soprattutto, verbali, le quali possono distogliere il focus dagli stimoli rilevanti ai fini dell'apprendimento.
- Permette una visione reiterata del filmato, che certamente aiuta a fissare in memoria le caratteristiche del comportamento che ci si prefigge di insegnare.

EFFICACIA: PERCHE'?

- Il video è uno stimolo di tipo visivo e viene compreso meglio dai bambini con autismo. Lo stimolo visivo, infatti, a differenza di quello verbale, permane nel tempo: le parole, intese come stimolo verbale, una volta pronunciate, si dissolvono.
- Il video, anche se non permane come una figura o una foto, può comunque essere rivisto più volte e possiede una potenzialità ulteriore: quella di presentare una situazione concreta e reale
- I bambini appaiono maggiormente attratti dalle animazioni piuttosto che dalle immagini statiche e in alcune occasioni manifestano delle forme di imitazione anche durante la visione
- Attraverso il video si evita l'interazione faccia a faccia fra il bambino e l'interlocutore, come quella che si determina al contrario nei processi di modeling tradizionali, la quale può rappresentare una fonte di stress per gli allievi con autismo, soprattutto per quelli poco propensi ad accettare rapporti di prossimità.

SELF-MODELING

- E' possibile che i video vengano registrati anche sui comportamenti dello stesso allievo: in questo caso si parla di video self-modeling. In tali situazioni, il comportamento dell'individuo deve essere filmato per un periodo di tempo lungo e poi montato inserendo nel video solo le azioni positive e funzionali in relazione agli obiettivi di apprendimento.

PROMPTING (suggerimento)

- È una tecnica attraverso cui si favorisce l'emissione di comportamenti adeguati, attenuando contemporaneamente quelli inadeguati
- I *prompting*, espressi in maniera diretta o indiretta, sono rappresentati da parole scritte o parlate, il cui scopo è quello di indurre un comportamento desiderabile
- I *prompting* possono essere anche gestuali, figurali, fisici e modellati (in persona o sulla base di immagini)
- Esistono diverse variazioni di *prompting*, tra cui quella che è contrassegnata dalla semplificazione progressiva dei disegni aggiunti alle parole da apprendere e leggere globalmente, attraverso l'eliminazione graduale delle parti figurate poste in *fading*

SHAPING (modellaggio)

- Consiste nell'esagerazione di alcune caratteristiche fisiche dello stimolo discriminativo
- Esso viene costruito e offerto in maniera tale da guidare e facilitare la risposta esatta fra le tante possibili
- Enfaticizzazione artificiale dello stimolo mediante l'aumento della grandezza e dell'intensità, magari ricorrendo a sottolineature e a colorazioni:
- in tali condizioni è quasi impossibile che l'allievo commetta un errore, anche perché si fa appello ad abilità che si reputano essere presenti nel repertorio comportamentale e cognitivo del soggetto
- Questa tecnica suggerisce di affievolire gradualmente i caratteri di enfaticizzazione dello stimolo



Shaping



- Il passaggio successivo è caratterizzato dalla eliminazione graduale della configurazione-stimolo
- Per questo motivo lo **shaping (modellaggio)** viene considerata tecnica finalizzata a promuovere un graduale miglioramento nel soggetto disabile (o in difficoltà di apprendimento) facendolo pervenire all'obiettivo desiderato, muovendo da una situazione iniziale piuttosto lontana rispetto a quella terminale.


Shaping


- Lo stimolo con funzione di aiuto è una figura che viene progressivamente trasformata nello stimolo da imparare, generalmente una parola una lettera o un numero di difficile discriminazione.
- In questo modo alcune caratteristiche distintive della figura dovrebbero “passare” in modo molto graduale nella nuova configurazione stimolo ignota.
- Occorre rilevare come lo stimolo di aiuto è “nello” stimolo stesso e questo richiede poco sforzo di attenzione e il controllo dello stimolo è facilitato.

Fig. 1.8a - Stimoli nella condizione di *shaping*.

seia seia

seia seia

seia sedia

seia sedia


seia sedia

Fig. 1.8b – Stimoli numerici nella condizione di *shaping*.

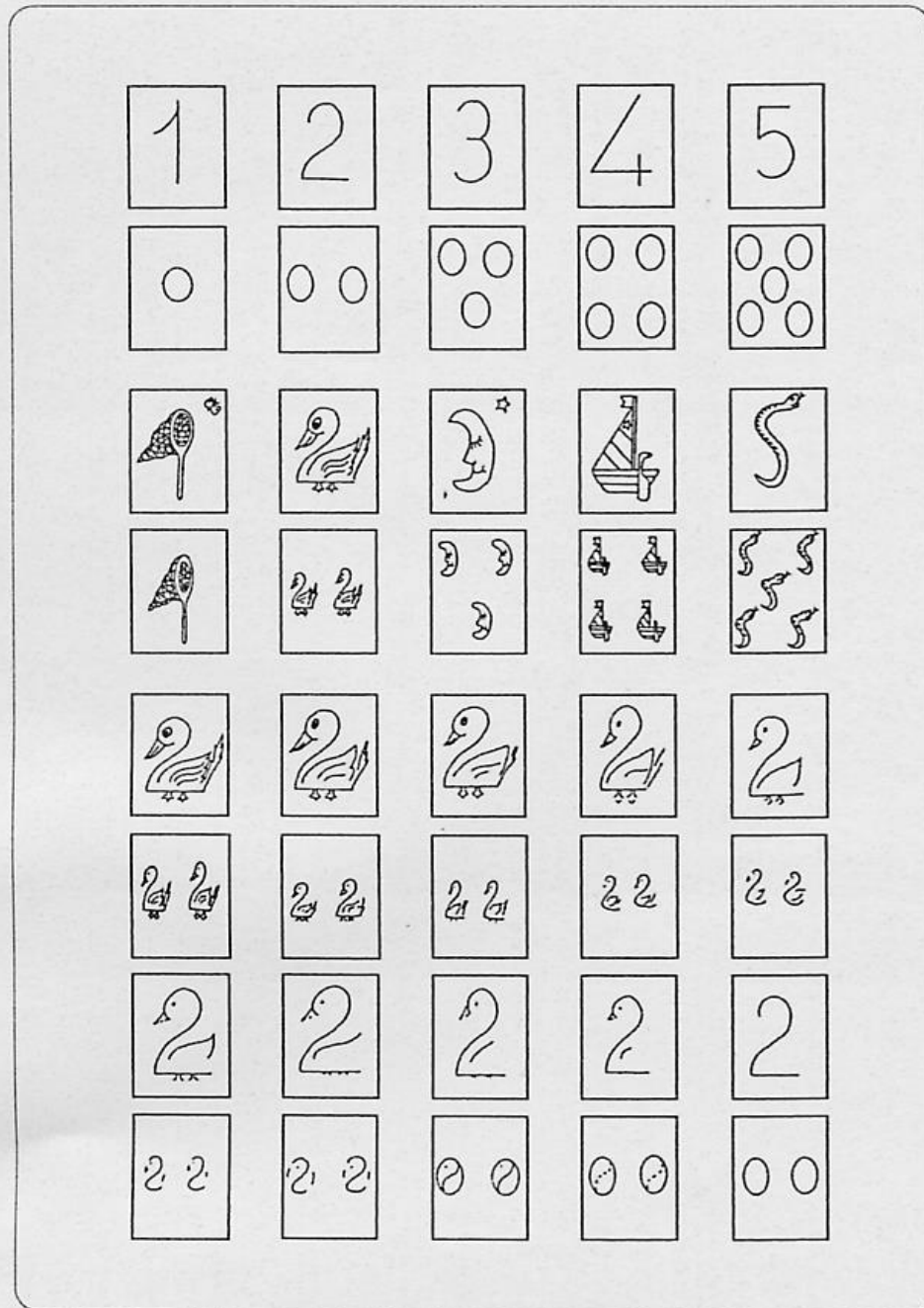


Fig. 1.9 – Scheda di memorizzazione delle lettere mediante l'uso di intermediario visivo. (Fonte: Cornoldi, Miato, Molin e Poli, Firenze, O.S., 1999.)

Per questa scheda, e per le altre dello stesso tipo, si possono fare molti esercizi che aiutino il bambino ad associare la figura-suggerimento alla forma della lettera. Ad esempio gli si può dire :

Disegna la pancia. Guarda bene come si trasforma. Scrivi la lettera P dove manca. Esercitati a scrivere delle P senza avere davanti il modello. Abbellisci qualcuna di queste P in modo da ottenere disegni di pance.



P



ANCIA



ANCIA



ANCIA

PANCIA

ANCIA

CHAINING (Concatenamento)

- Tecnica utilizzata per l'insegnamento di abilità complesse costituite da **sequenze di comportamenti ben delineabili** (es: vestirsi, svestirsi, ecc.)
- Un programma di *chaining* richiede un procedimento articolato in tre fasi:
 - suddivisione dell'abilità in componenti (*task-analysis*)
 - costruzione della catena comportamentale
 - strutturazione di un programma di concatenamento delle componenti attraverso il rinforzo gradino per gradino

Si delineano le parti componenti di un'abilità complessa (es: per vestirsi bisogna infilarsi le calze, ecc.) e si insegna all'allievo ad eseguirle in successione fino al completamento del compito

Chaining in sintesi

TECNICA MEDIANTE LA QUALE I COMPORTAMENTI COMPLESSI VENGONO SUDDIVISI IN SEGMENTI, OGNUNO DEI QUALI VIENE SOTTOPOSTO AD UN DISTINTO PROCESSO DI APPRENDIMENTO

SI AVVALE DELLA TASK ANALYSIS

Chaining

Possono essere distinti diversi tipi di insegnamento:

- attraverso il *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.
- con il *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, la terzultima, e così via.

Sintesi

Shaping = opera per approssimazioni successive

Modelling = comportati (esattamente) come il modello

Prompting = fornire uno stimolo evidente per ottenere un risultato desiderato

Fading = diminuire progressivamente i rinforzi forniti

GENERALIZZAZIONE

- Generalizzare un'abilità acquisita è la capacità di utilizzare gli apprendimenti acquisiti anche in contesti differenti dal contesto specifico in cui sono stati appresi ed è un concetto differente dal mantenimento.
- Per poter parlare di APPRENDIMENTO è necessario un mantenimento nel tempo dei comportamenti e delle abilità acquisite, nonchè della loro GENERALIZZAZIONE in contesti differenti da quelli in cui è avvenuto il training.

GENERALIZZAZIONE

Generalizzare un'abilità appresa significa replicarla:

- In diversi ambienti (luogo)
- Con diverse persone (persona)
- Utilizzando materiale diverso (stimoli)
- Con diversi stimoli antecedenti (linguaggio)

STRATEGIE PER PROMUOVERE LA GENERALIZZAZIONE E IL MANTENIMENTO

- ✧ Modifica delle sequenze: utilizzare materiali differenti, ambienti e contesti diversi.
- ✧ Mantenimento naturale delle abilità: insegnare comportamenti che sono riproposti naturalmente nell'ambiente di riferimento e che sono rinforzati naturalmente da tutte le persone presenti (creare un ambiente stimolante).
- ✧ Usare schemi intermittenti di rinforzamento (il comportamento dello studente risulterà più resistente all'estinzione);
- ✧ Ritardare la somministrazione dei rinforzi (lo studente imparerà così a non aspettarsi un rinforzo subito dopo aver eseguito correttamente il comportamento).