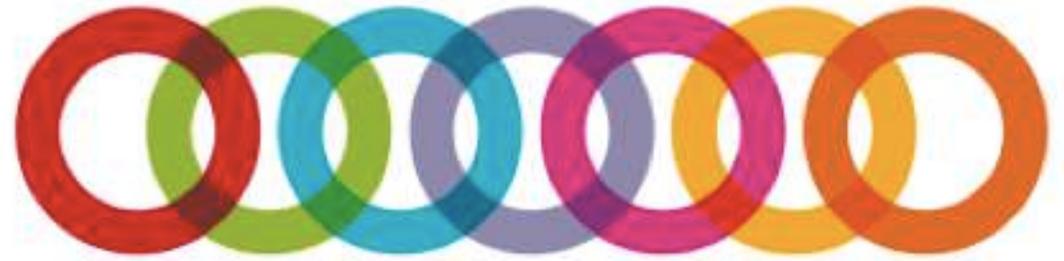




IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION



CTS Varese

Lezione 1

Elisa De Bartolo

Psicologa e Analista del Comportamento Certificata SIACSA
BCBA

Di cosa parleremo oggi..

- PROMUOVERE
L'APPRENDIMENTO
SENZA ERRORI
- PROMPTING
- FADING
- CHAINING



APPRENDIMENTO SENZA ERRORI



Apprendimento senza errori

È una tecnica di insegnamento in cui il bambino viene aiutato a dare immediatamente la risposta corretta, per impedirgli di sbagliare

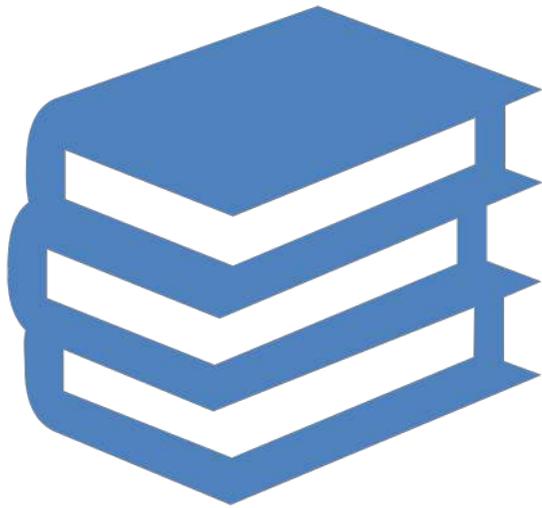
Gli aiuti iniziale vengono gradualmente ridotti e poi eliminati

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?

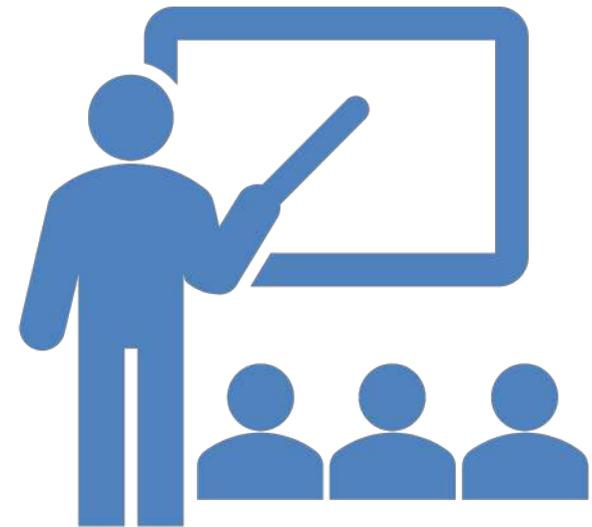


Alcuni esempi di abilità che si possono insegnare attraverso l'apprendimento senza errori:

- ✓ Compiti accademici come riconoscimento di lettere, parole a vista o forme
- ✓ 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

Linee guida per l'apprendimento senza errori

1. Identificare il comportamento desiderato da insegnare al bambino
2. Identificare gli aiuti necessari (**prompt**)
3. Chiedere al bambino di iniziare a eseguire l'attività
4. Fornire i suggerimenti/aiuti per assicurarsi che il bambino esegua correttamente l'attività desiderata
5. Se la risposta non è corretta, aumentare i suggerimenti per far sì che il bambino risponda correttamente



Linee guida per l'apprendimento senza errori

6. Ripetere la prova più volte finché il bambino non sembra essere in grado di eseguire il compito/attività in modo corretto e senza aiuti

7. Terminare la lezione lodando e premiando il bambino per aver svolto il compito, con il rinforzo appropriato.

9. Ridurre gli aiuti non appena possibile (**fading**)

10. Stabilire il criterio per ridurre gli aiuti



1. Identificare il comportamento desiderato da insegnare al bambino

- Identificare le cose che sono importanti per il bambino
- Scegliere obiettivi di apprendimento sulla base del livello del bambino
- Definire in modo preciso gli obiettivi generali e i passi dell'insegnamento



Esempio: tagliare con le forbici

Step da insegnare:

Impungare le forbici

Tagliare seguendo una linea dritta di 2 cm su un cartoncino

Tagliare una linea di 5, poi 10, poi 20 cm

Tagliare una linea curva

Tagliare una linea con angolo

Ecc.

Esempio: leggere

Possibili
step da
insegnare

Leggere le lettere dell'alfabeto

Discriminare le lettere

Leggere le sillabe

Leggere parole bisillabiche piane

Ecc.

2. Identificare gli aiuti necessari **(prompt)**



PROMPT

(aiuto/suggerimento)

- Il prompt è un aiuto che viene fornito allo studente per favorire la risposta corretta.
- Si aggiunge uno stimolo sotto forma di suggerimento o si modifica lo stimolo naturale, quando lo studente non riesce ad emettere spontaneamente la risposta desiderata.



PROMPT



NO PROMPT



COMPORTAMENTO FINALE ATTESO

Tipologie di prompt

Verbale

Gestuale

Visivo

Fisico

Imitativo

Istruzioni verbali

Istruzioni o parole usate per guidare il bambino:

- vocali: dire al bambino che cosa fare
- 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

Aiuti 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 ...



LAVARSI I DENTI

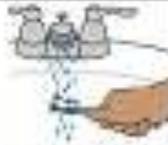
1

Spremi il dentifricio sulla spazzolino



2

Bagna lo spazzolino sotto il rubinetto



3

Spazzola i denti



4

Sputa il dentifricio nel lavandino



5

Sciacqua la bocca e sorridi



VESTIRSI

					
MUTANDE	CANOTTIERA	MAGLIETTA	PANTALONI	CALZE	SCARPE



Aiuto visivo

- Qualsiasi informazione visiva che il bambino può guardare, come ad esempio un video o un'immagine che indica la risposta corretta

Es. «Di che colore è il maiale?»
Aiuto: mostrare un cartellino rosa





DESCRIVI QUESTA IMMAGINE



Aiuto gestuale

Suggerire la risposta corretta indicando, toccando o guardando lo stimolo target



ESEMPIO

Terapista: "Tocca il cane"



STUDENTE

Imitazione



Si mostra al bambino 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)

Esempi di imitazione



Aiuto fisico

- Si guidano delicatamente le mani del bambino per aiutarlo a effettuare i movimenti necessari allo svolgimento dell'azione richiesta
- Applicato soprattutto con studenti con disabilità grave o limitazioni fisiche
- Esempio:
 - Manipolazione funzionale di giochi o attività (Hanley, Iwata, Thompson & Lindberg, 2000)
 - Insegnare i segni (Conaghan, Singh, Moe, Landrum & Ellis, 1992)
- Aiuto efficace ma intrusivo
- Alcuni studenti rifiutano la guida fisica



Esempi di guida fisica



Altre tipologie di prompt

Viene modificato o si aggiunge qualcosa al materiale utilizzato per l'insegnamento per indurre una risposta corretta.

- Posizione
- Ridondanza
 - Colore
 - Forma
 - Dimensione

Prompt di posizione

L'item target è posto in una posizione differente rispetto al resto degli item

Insegnante: "Tocca il cane"



STUDENTE

Prompt di ridondanza

Una o più dimensioni dell'item target (es. colore, forma, dimensione) è amplificata e accoppiata alla risposta corretta

Insegnante: "Tocca il cane"



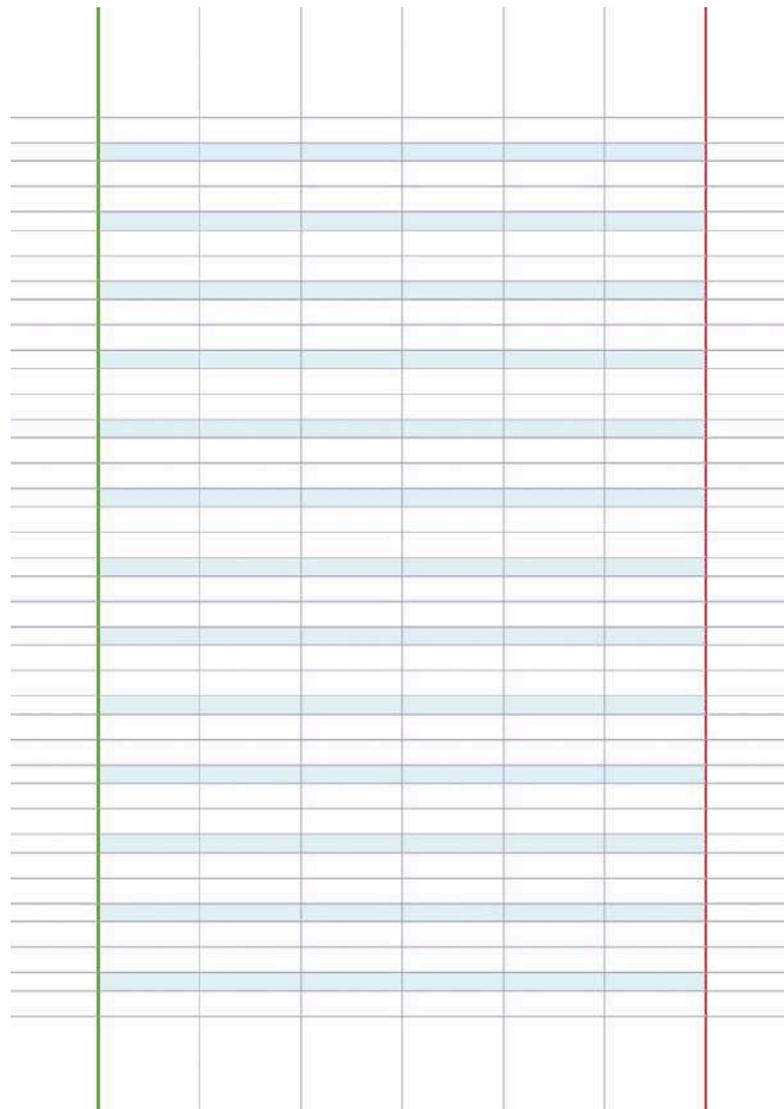
STUDENTE

Terapista: “Tocca il cane”

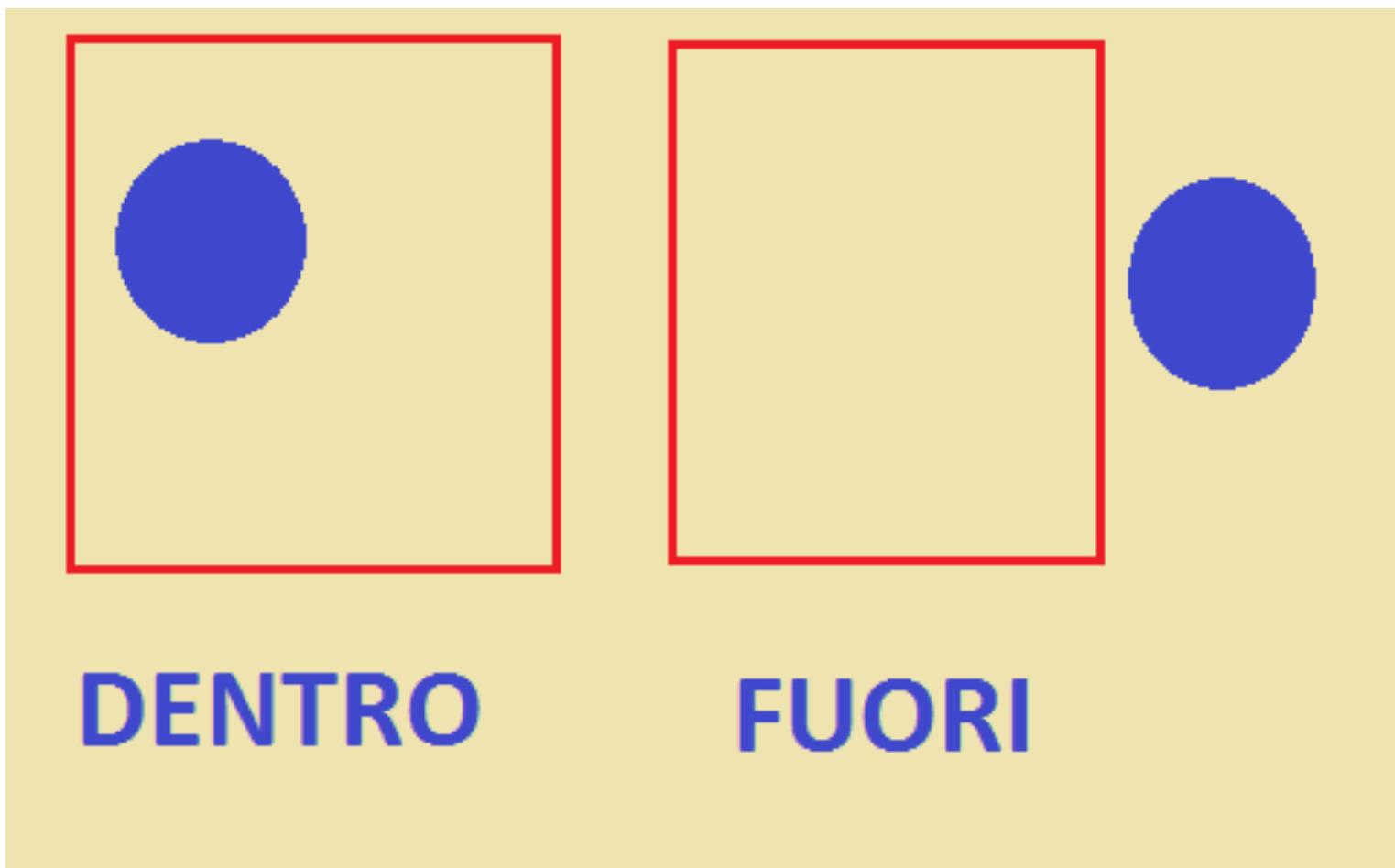


Altri esempi di prompt





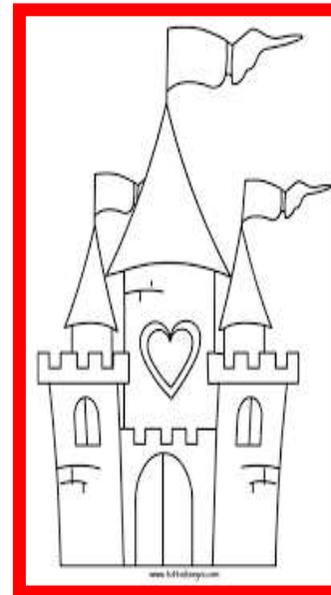
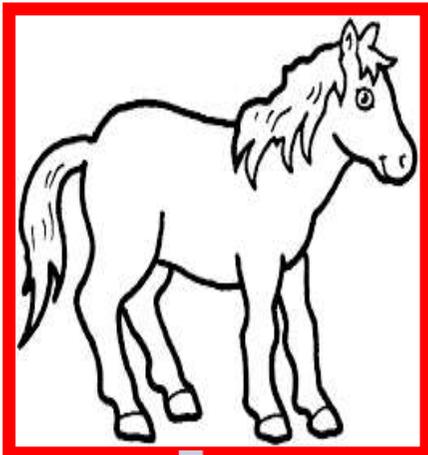
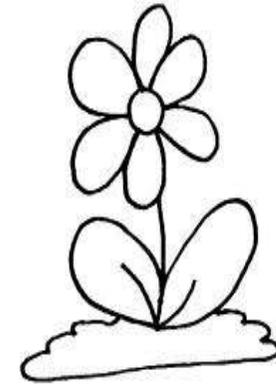
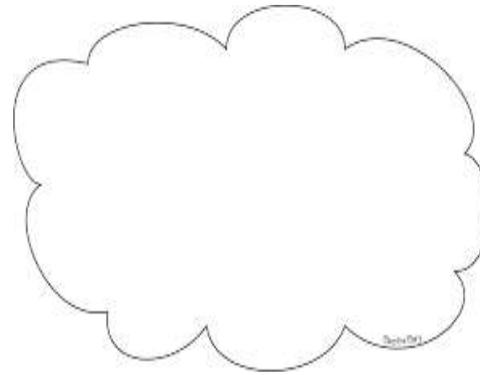
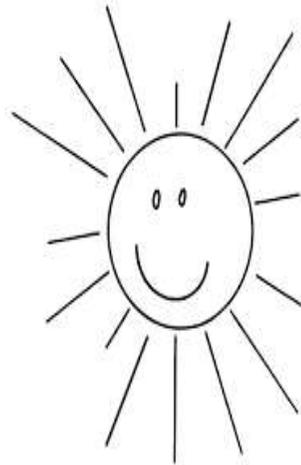
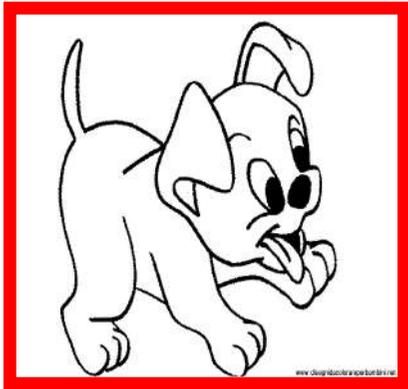
«TOCCA LA PALLINA DENTRO AL QUADRATO»



«LEGGI LA PAROLA»



PAROLE CHE INIZIANO CON CA



Descrizione di una scenario



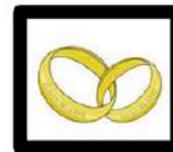
WINNIE



BEVE



LA LIMONATA



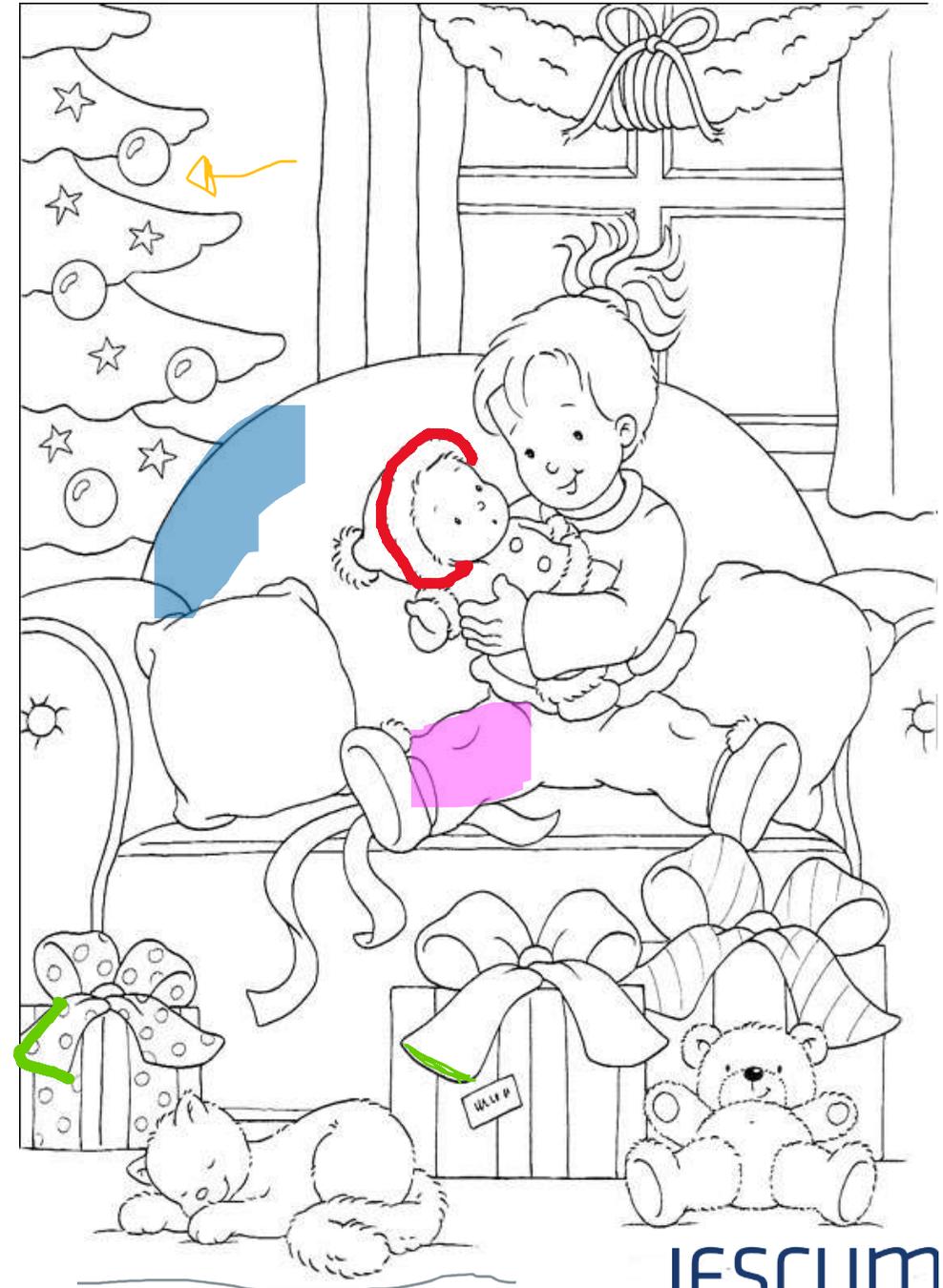
CON



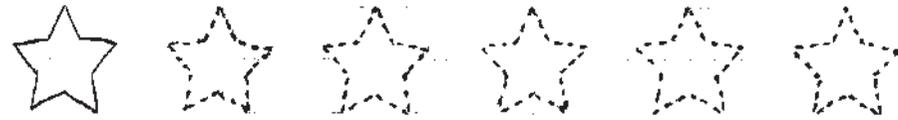
IH - OH

COLORA SEGUENDO LE INDICAZIONI

- È Natale e Carla è seduta sulla poltrona **BLU**.
- Indossa il suo pigiama preferito **ROSA**.
- In braccio c'è il suo fratellino Roberto con un cappello **ROSSO**.
- Sono felici perché devono scartare ancora tanti regali, con i fiocchi **VERDI**.
- Sul pavimento dorme Jack, il gatto **GRIGIO**.
- L'albero di Natale è bellissimo, con le palline **GIALLE**.



COMPLETA IL TRATTEGGIO, LA SEQUENZA E COLORA



Descrizione di una persona



Trasformiamo il discorso da diretto a indiretto



Ecco un esempio Andrea, l'ho preparato per te!

Discorso diretto

La maestra dice a Simone: "Metti a posto i tuoi colori"

Discorso indiretto

La maestra dice a Simone di mettere a posto i suoi colori.



Prova tu amico...

Discorso diretto

La mamma dice a Claudio: “esci dall’acqua”

Discorso indiretto

La mamma dice a Claudio di uscire dall’acqua

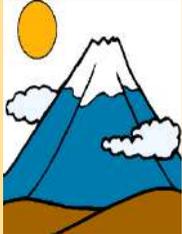
Discorso diretto

La zia chiede a Martina: “Ti piacciono le fragole?”

Discorso indiretto

la zia chiede a Martina se le piacciono le fragole

Raccontiamo questa storia

Quando? 	Dove? 	Chi? 	Che cosa succede? 	Emozioni (se presenti) 

INDOVINA LA RISPOSTA



Quando fa freddo indosso il cappotto e il cappello

Quando fa freddo indosso pantaloncini e maglietta

COLORARE NEI BORDI



Linee guida per utilizzo del prompt

1. Definire l'obiettivo
2. Identificare l'aiuto adatto
3. Fornire l'aiuto quando necessario
4. Monitorare i risultati e sfumare l'aiuto il prima possibile

Identificare il prompt adatto

- ✓ Usare sempre l'aiuto meno intrusivo
- ✓ Stabilire una gerarchia di aiuti
- ✓ Diminuire il livello di aiuto prima possibile
- ✓ Fare sempre una prova indipendente dopo la correzione
- ✓ Rinforzare sempre le risposte in acquisizione
- ✓ Dare sempre un prompt alla volta
- ✓ Attenzione agli aiuti inavvertiti.



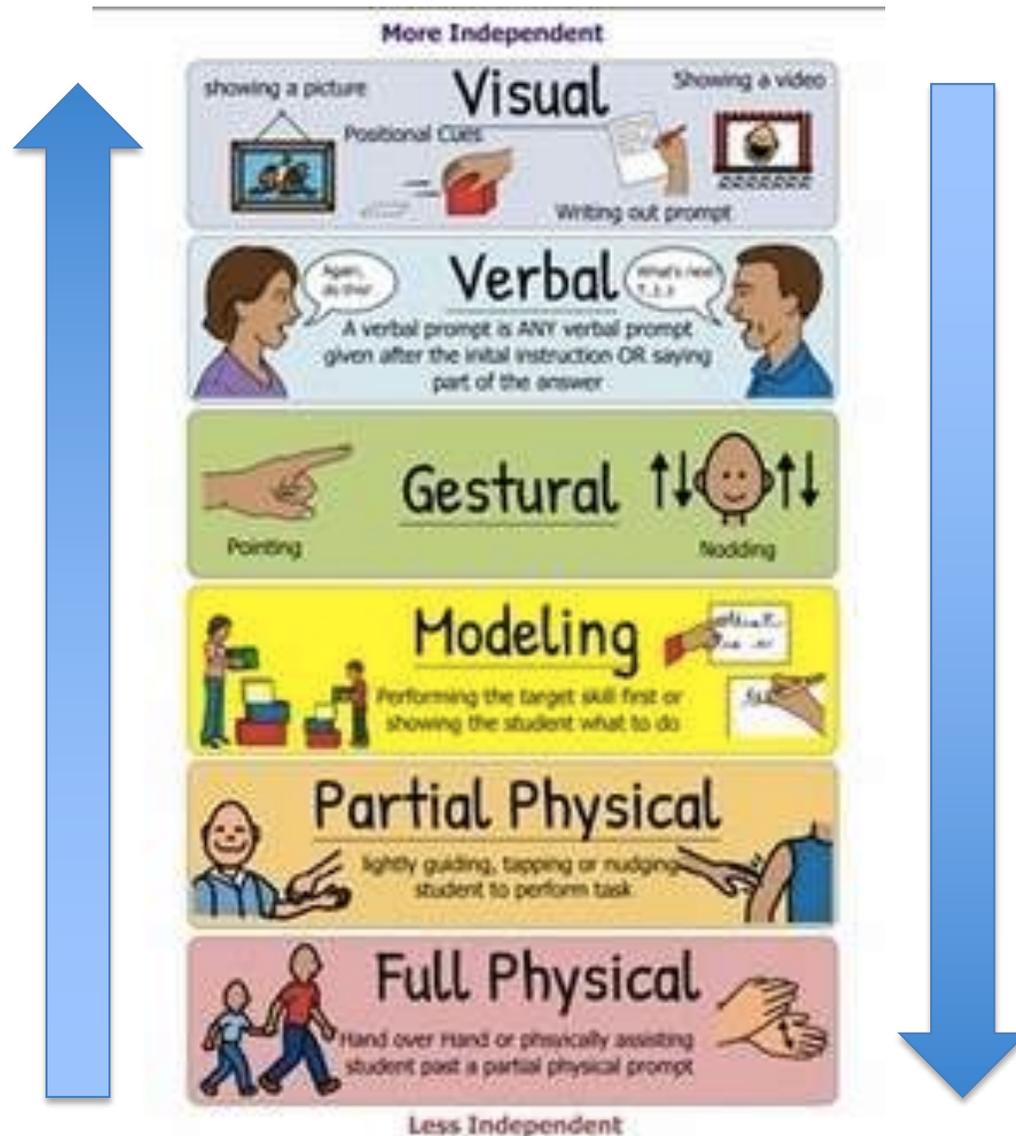
Gerarchia dei prompt

- Una gerarchia di prompt è un elenco di aiuti utilizzati nell'insegnamento di un'abilità specifica.
- Le gerarchie di prompt ci aiutano a decidere da quale aiuto iniziare quando insegniamo una nuova abilità a un individuo.

Due tipi:

- **Dal prompt più intrusivo al meno intrusivo:** Utilizzata quando un bambino mostra molte difficoltà quando si introduce una nuova abilità.
- **Dal meno intrusivo al più intrusivo:** Usata quando il bambino impara più facilmente, anche con pochi aiuti

Gerarchia dei prompt: livello di intrusività



Dal prompt più intrusivo al meno intrusivo

Il bambino è inizialmente guidato totalmente fino a ridurre gradualmente e sistematicamente il prompt

Esempio:

1. Guida fisica
2. Prompt visivo
3. Istruzione verbale
4. Stimoli naturali

Dal prompt meno intrusivo al prompt più intrusivo

- Il bambino ha l'opportunità di rispondere
- Dopo un predeterminato periodo di tempo (delay) se il bambino non risponde alla richiesta, gli viene di nuovo presentato il [prompt meno intrusivo](#) (indicativo, di posizione, ecc).
- Se il bambino nuovamente non risponde correttamente dopo un predeterminato periodo di tempo viene presentata l'istruzione con [prompt più intrusivo](#)

Monitorare il risultato

- Occorre sempre monitorare i risultati per vedere se si sta procedendo.
- Quando il bambino emette sempre la risposta corretta con il nostro aiuto, è importante diminuire il livello di prompt
- Prestare attenzione a non sfumare il prompt troppo rapidamente o troppo lentamente.

FADING (dissolvenza)

- Cambiamento graduale di uno stimolo che controlla una risposta, in modo tale che alla fine la risposta compaia in seguito a uno stimolo parzialmente cambiato o completamente nuovo (Deitz e Malone, 1985)



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.

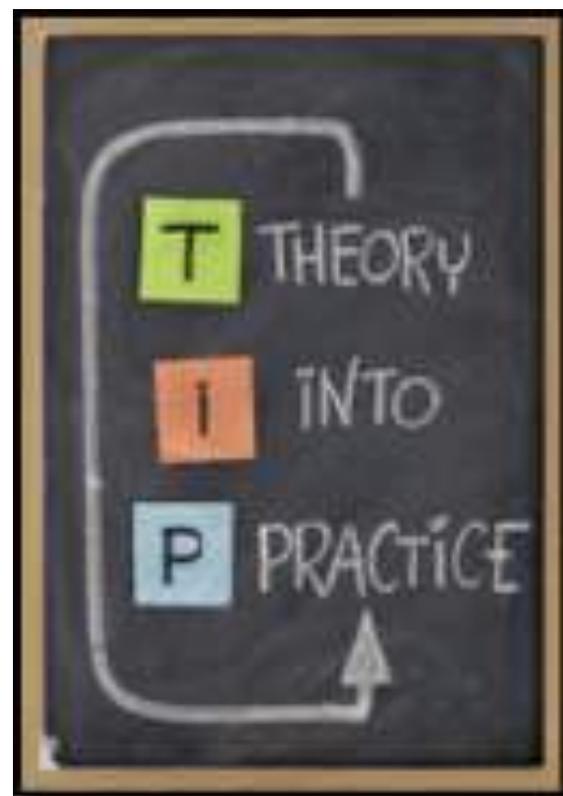
Sfumare il prompt aiuta il bambino a sviluppare l'indipendenza.

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

Prompting e
fading in
pratica

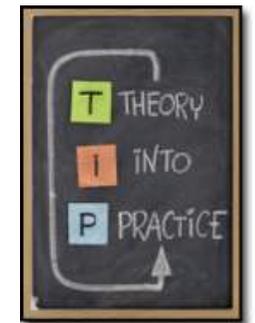
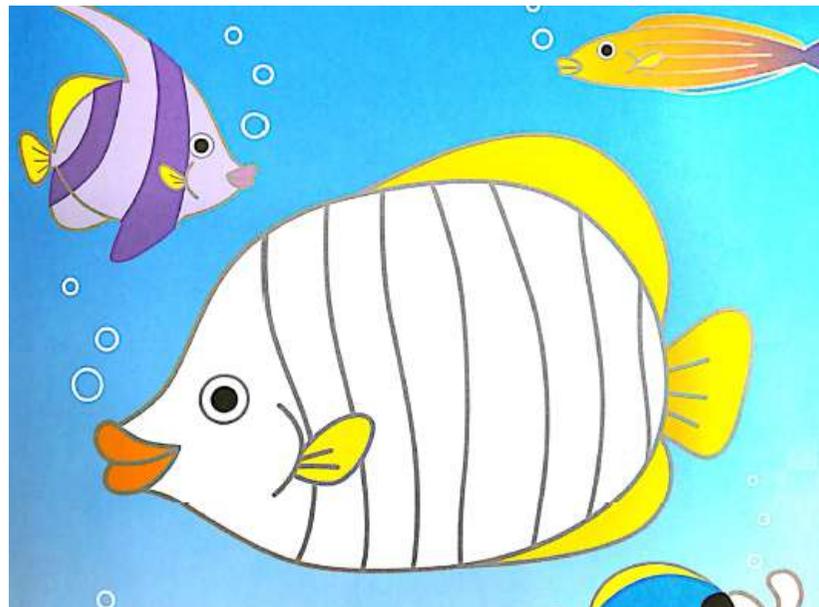
Alcuni esempi

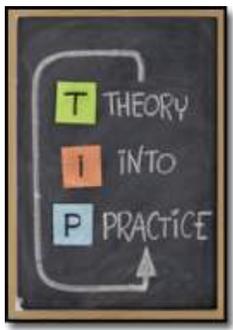




COLORARE NEI BORDI

-
- DA UN PICCOLO SPAZIO
AL DISEGNO INTERO





PROMUOVERE L'ABILITA' DI RACCONTO

LEGGO LA STORIA AL BAMBINO

CHIEDO DI RACCONTARE

COME LO AIUTO? (prompt)

1. Creo una striscia con le domande guida e le immagini
2. riduco l'aiuto eliminando le immagini della storia
3. Poi elimino le domande

ESEMPIO

Topo Tip e le farfalle



Questa mattina Topo Tip va a fare una passeggiata al parco con la mamma e la sua sorellina.

Topo Tip porta con sé un retino per catturare le farfalle.

«Speriamo di riuscire a catturare una farfalla!» pensa Topo Tip mentre cammina accanto alla mamma.



Appena arrivato al parco Topo Tip va sull'altalena, poi corre verso lo scivolo.

Dopo poco guarda il cielo e vede una farfalla che vola. Subito corre a prendere il suo retino e la insegue. Topo Tip è felice!

Raccontiamo questa storia



QUANDO?

QUESTA MATTINA



CHI?

TOPO TIP



DOVE?

VA A FARE UNA
PASSEGGIATA AL
PARCO



CON CHI?

CON LA MAMMA E
LA SUA SORELLINA



PERCHE'?

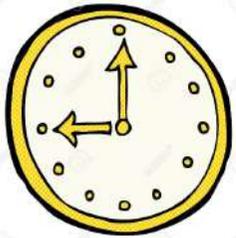
PERCHÈ VUOLE
GIOCARRE SULLO
SCIVOLO E INSEGUIRE
LE FARFALLE



COME SI SENTE?

TOPO TIP È FELICE

Raccontiamo questa storia



QUANDO?

QUESTA MATTINA



CHI?

TOPO TIP



DOVE?

VA A FARE UNA
PASSEGGIATA AL
PARCO



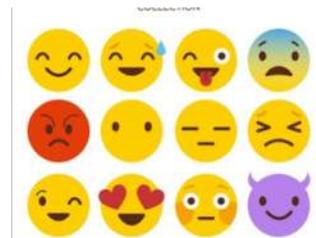
CON CHI?

CON LA MAMMA E
LA SUA SORELLINA



PERCHE'?

PERCHÈ VUOLE
GIOCARRE SULLO
SCIVOLO E INSEGUIRE
LE FARFALLE



COME SI SENTE?

TOPO TIP è FELICE

Raccontiamo questa storia



QUANDO?



CHI?

DOVE?



CON CHI?



PERCHE'?

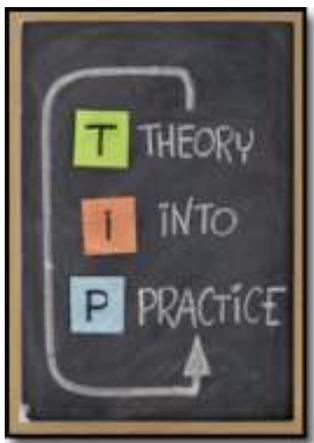


COME SI SENTE?

Raccontiamo questa storia

NESSUN AIUTO





Leggere le sillabe

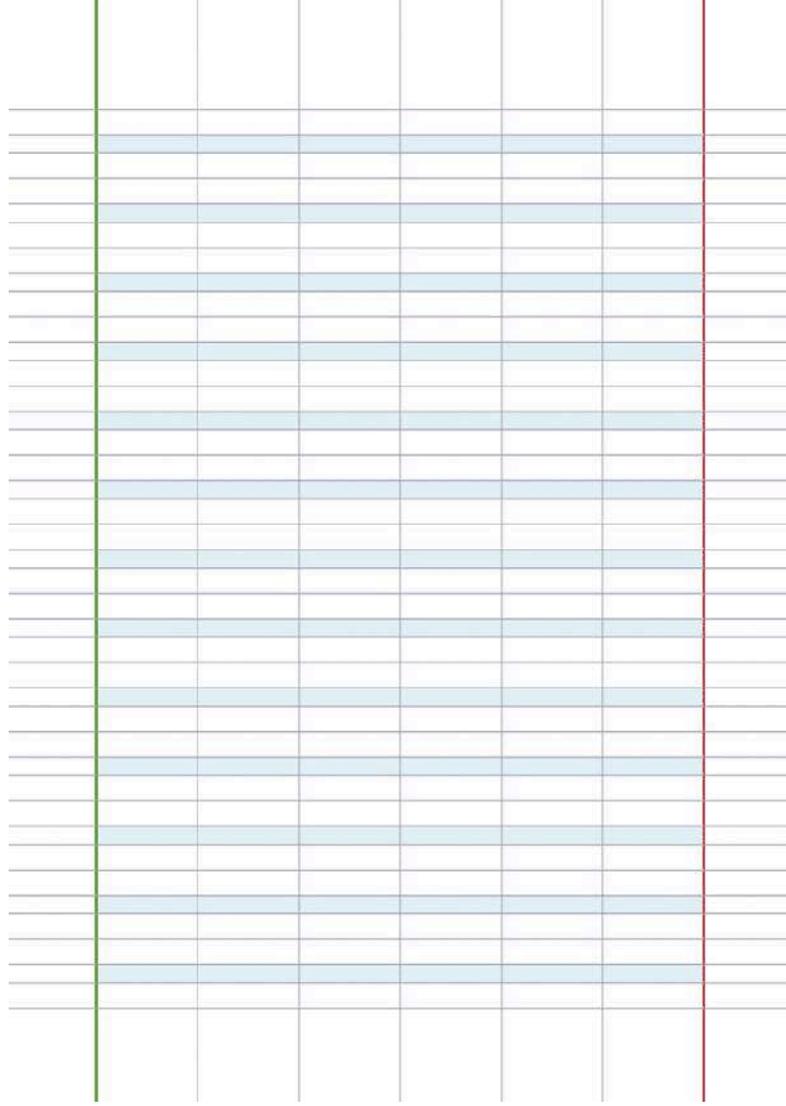
«leggi / cosa c'è scritto?»

PA

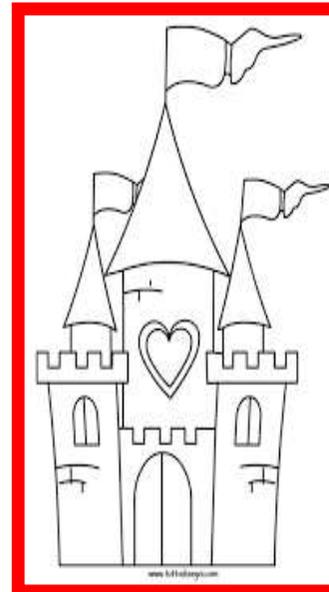
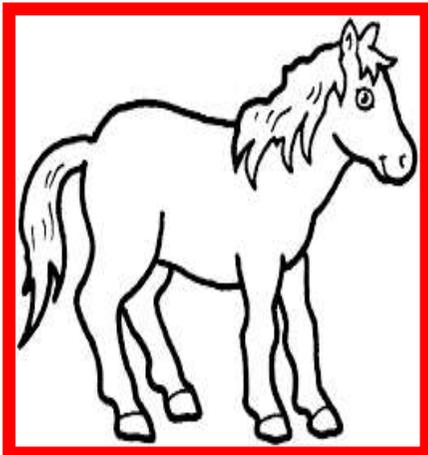
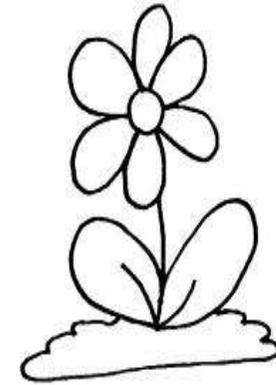
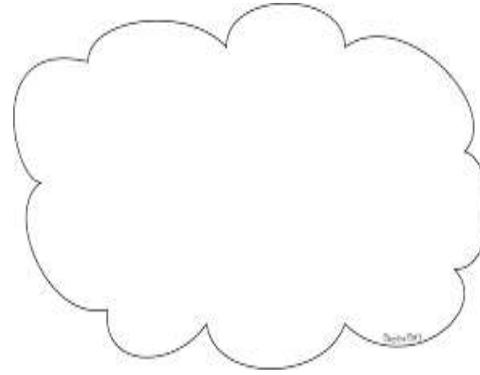
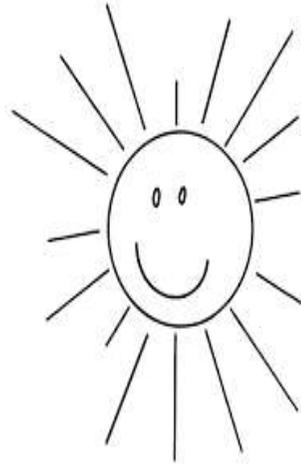
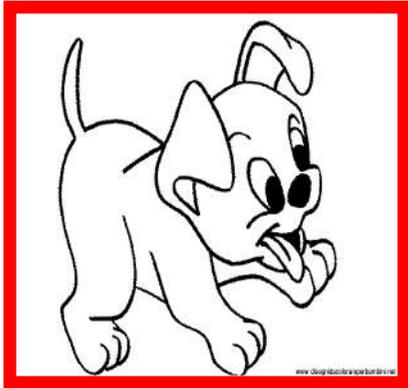
QUALE AIUTO?

Suggerisco al bambino la sillaba → dico PA

Diminuisco subito l'aiuto chiedendo al bambino di rileggere

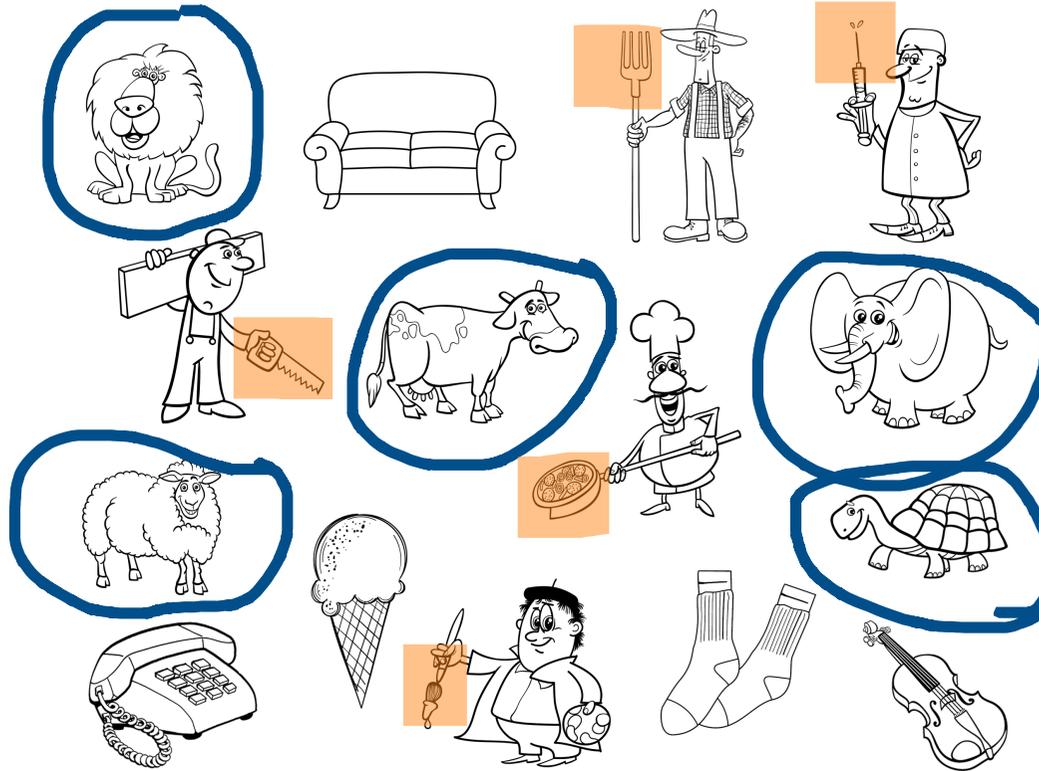


PAROLE CHE
INIZIANO CON CA



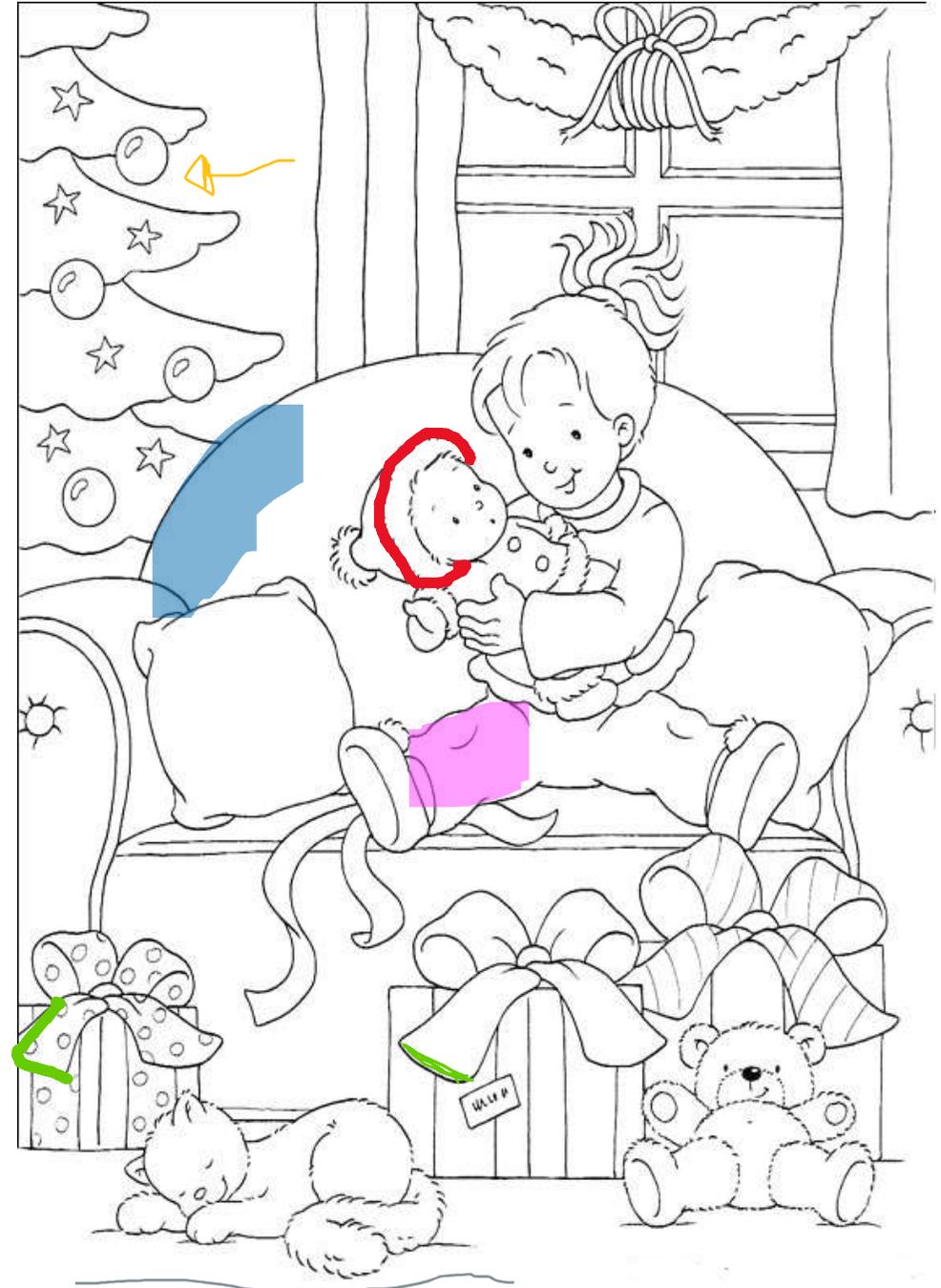
I nomi

• Osserva i disegni e scrivi al posto giusto il nome di ciò che vedi.



Nomi di persone	Nomi di animali	Nomi di cose

- È Natale e Carla è seduta sulla poltrona **BLU**.
- Indossa il suo pigiama preferito **ROSA**.
- In braccio c'è il suo fratellino Roberto con un cappello **ROSSO**.
- Sono felici perché devono scartare ancora tanti regali, con i fiocchi **VERDI**.
- Sul pavimento dorme Jack, il gatto **GRIGIO**.
- L'albero di Natale è bellissimo, con le palline **GIALLE**.



Trasformiamo il discorso da diretto a indiretto



Ecco un esempio Andrea, l'ho preparato per te!

Discorso diretto

La maestra dice a Simone: "Metti a posto i tuoi colori"

Discorso indiretto

La maestra dice a Simone di mettere a posto i suoi colori.



Prova tu amico...

Discorso diretto

La mamma dice a Claudio: “esci dall’acqua”

Discorso indiretto

La mamma dice a Claudio di uscire dall’acqua

Discorso diretto

La zia chiede a Martina: “Ti piacciono le fragole?”

Discorso indiretto

la zia chiede a Martina se le piacciono le fragole

Troviamo i sinonimi



SINONIMI????



**Pikachu, i sinonimi
sono parole diverse che hanno lo stesso significato
ad esempio
Divertente e spassoso sono sinonimi, voglio dire la stessa cosa...**

Troviamo i sinonimi

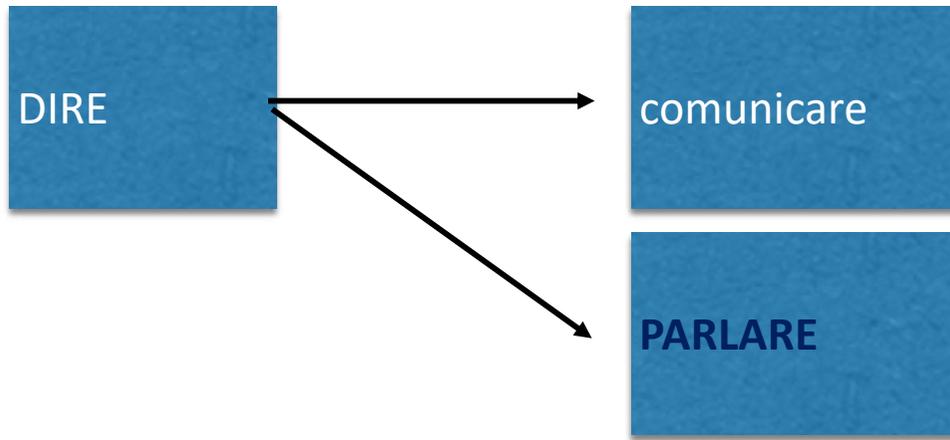
DIVERTENTE

SPASSOSO

PIACEVOLE

Completiamo la frase utilizzando un sinonimo 😊

La festa di Giovanni è stata davvero _____



Devo **DIRE** alla mamma che ho preso un bel voto

Lettura di un libro

- Chiedere «Chi è?» indicando il riccio (il deve rispondere «riccio»)

Come lo aiuto? Suggestisco la parola Riccio e aspetto che il bambino ripeta

Come sfumo l'aiuto? Richiedo subito al bambino «Chi è?»

- Chiedere a Lorenzo «tocca il letto» (il bambino deve toccare il letto)

Come lo aiuto? Indico il letto e aspetto che il bambino indichi (se necessario lo aiuto fisicamente)

Aspetto che il b. indichi

Come riduco l'aiuto: Chiedo di nuovo al bambino di toccare

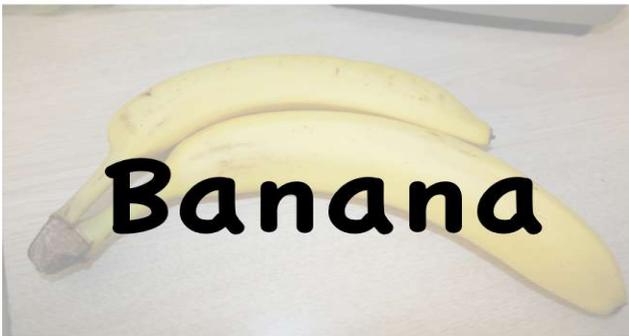


Esempi di Fading del prompt sullo stimolo

Una DIMENSIONE FISICA (colore, forma, posizione) dello stimolo discriminativo viene evidenziata o esagerata.

- Può essere utilizzata una sovrapposizione di stimoli

Tale dimensione o sovrapposizione viene gradualmente sfumata.



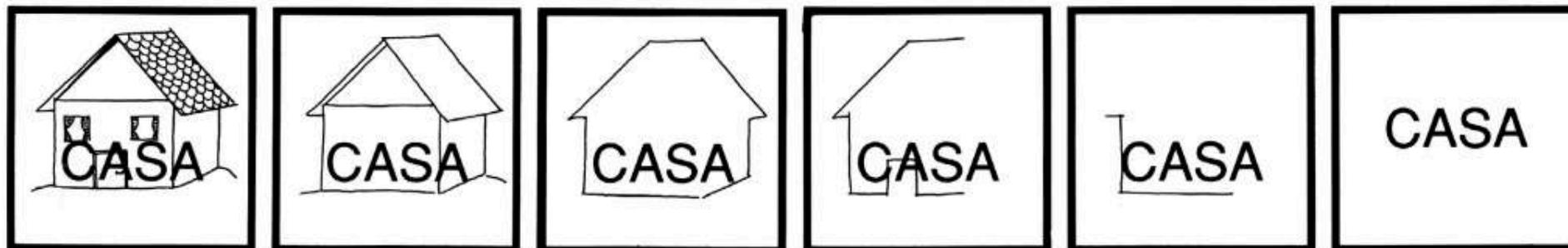
BLUE

BLUE

BLUE

BLUE

Attenuazione di completezza



1

2

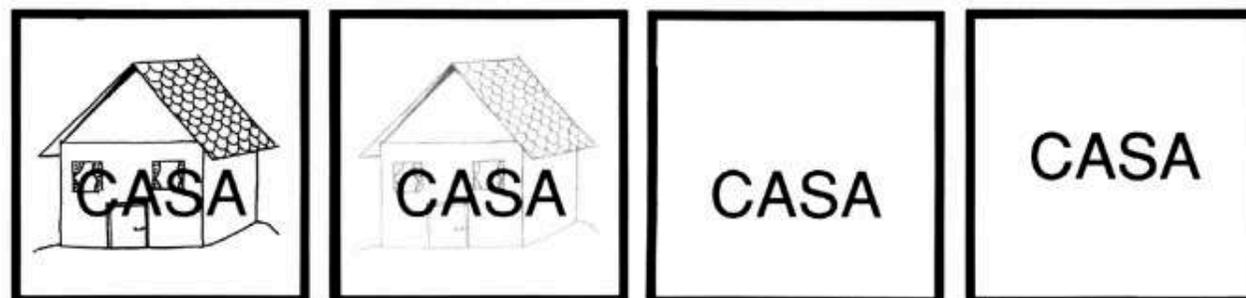
3

4

5

6

Attenuazione di intensità



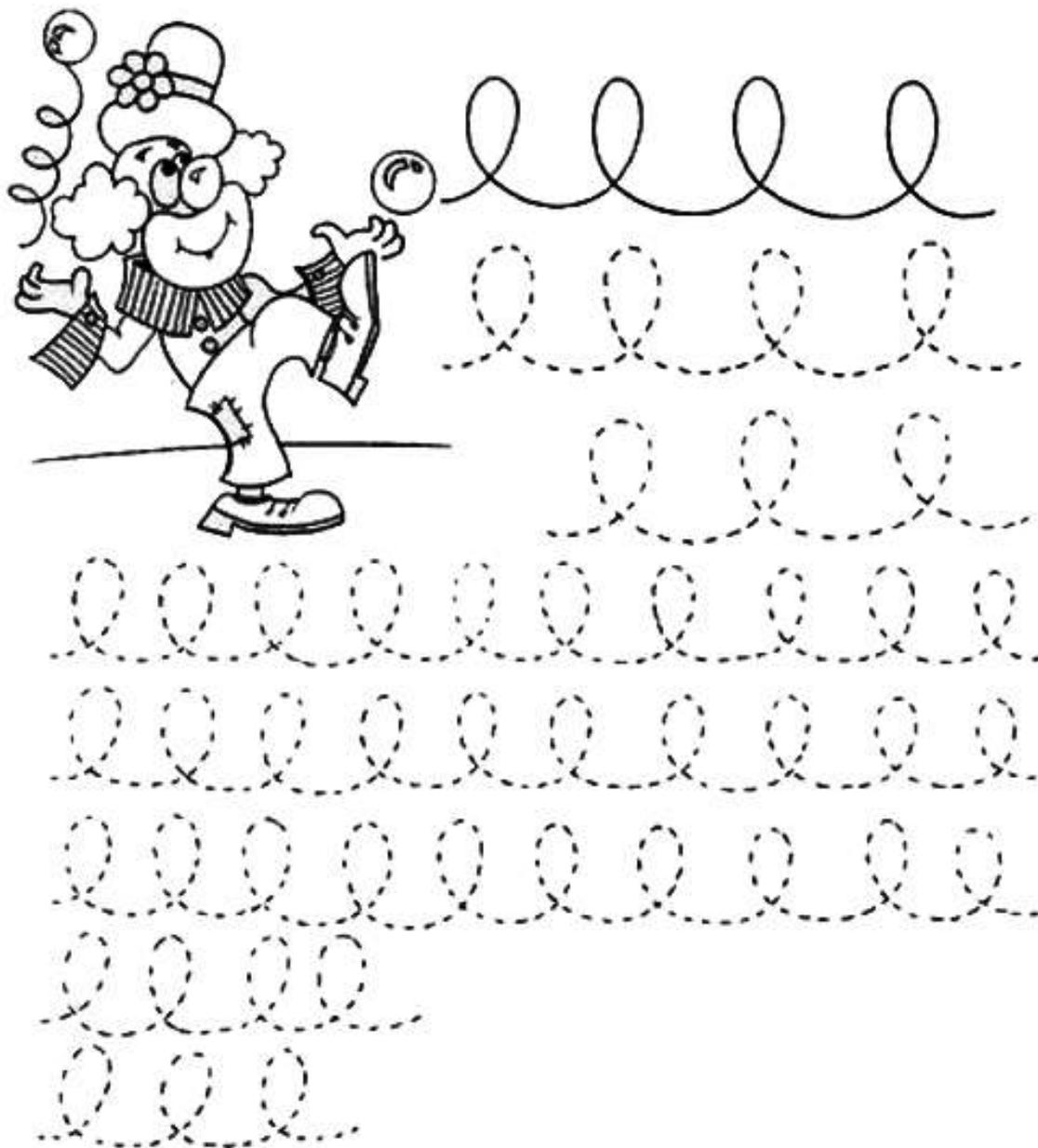
1

2

3

4

Ripassa sulle linee tratteggiate e concludi sa solo le ultime righe



A A A A A A A

A A A A A A A

A A A A A A A

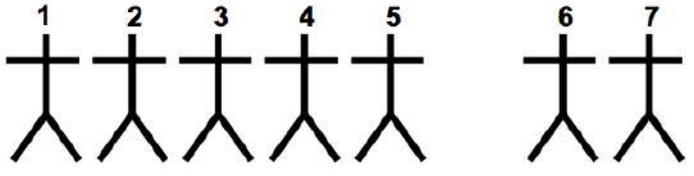
A A A A A A A

Alphabet

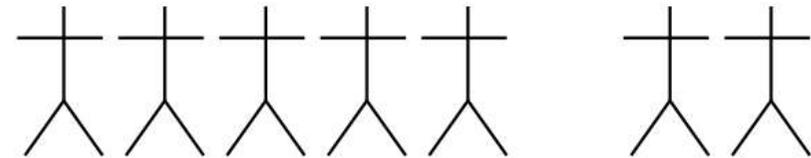
 Astronaut	A A A A A
 Balloon	B B B B B
 Chair	C C C C C
 Dinosaur	D D D D D
 Elephant	E E E E E
 Flower	F F F F F

Stimulus Fading

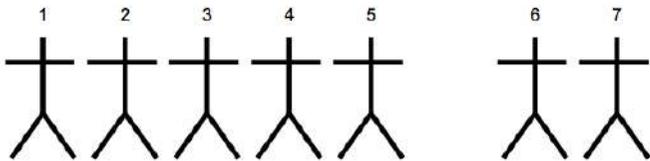
$7 - 2 =$



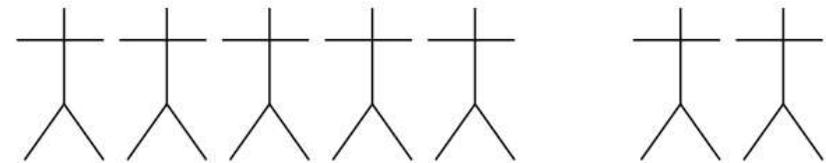
$7 - 2 =$



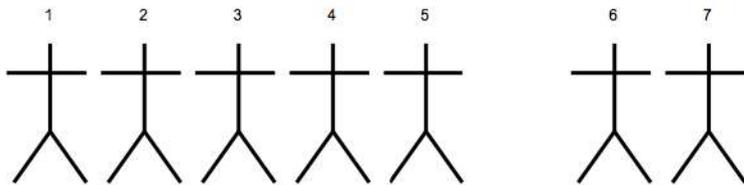
$7 - 2 =$



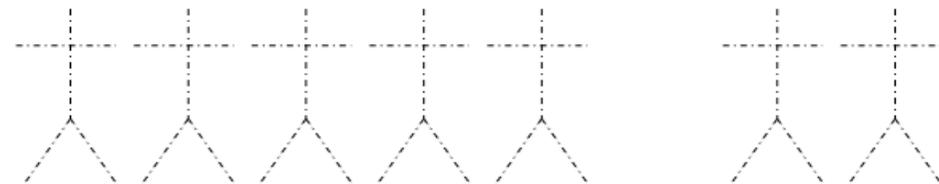
$7 - 2 =$



$7 - 2 =$



$7 - 2 =$



$7 - 2 =$

Intervento individualizzato....

.. è “rosa”



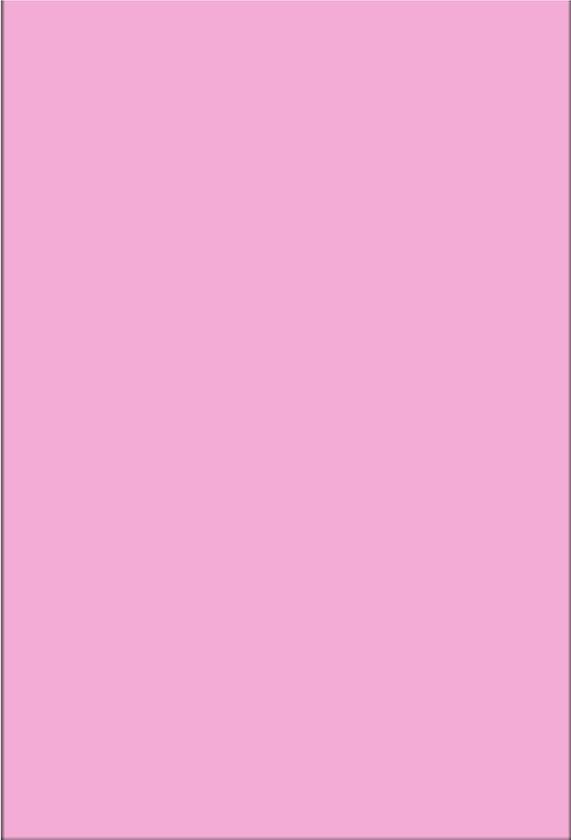












Insegnante (mentre indica panino): “Cos’e’?” “panino”

Studiante : “panino”

Insegnante (mentre indica panino): : “Cos’e’?” “pani”

Studiante: “panino”

Insegnate: (mentre indica panino): : “Cos’e’?” “pa”

Studiante: “panino”

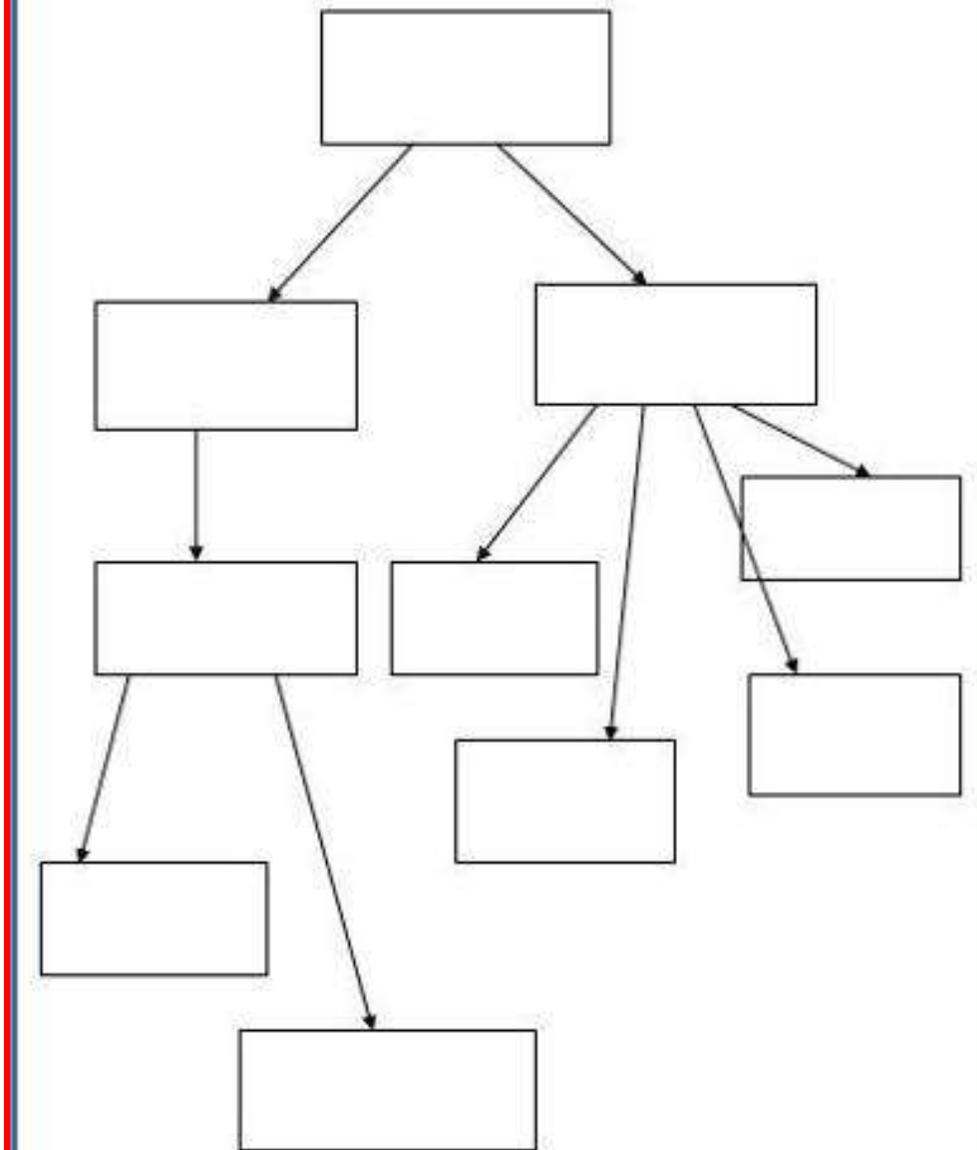
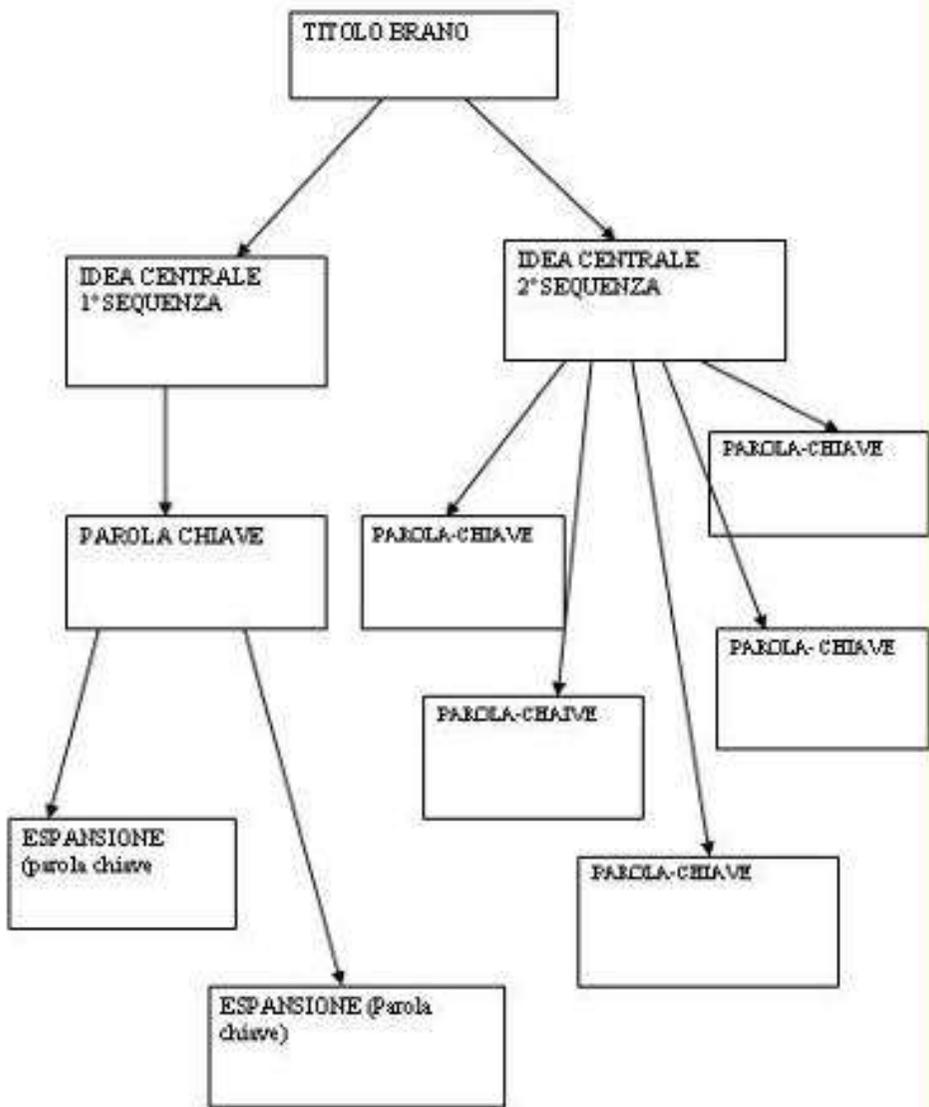
Insegnante: (mentre indica panino): : “Cos’e’?” p”

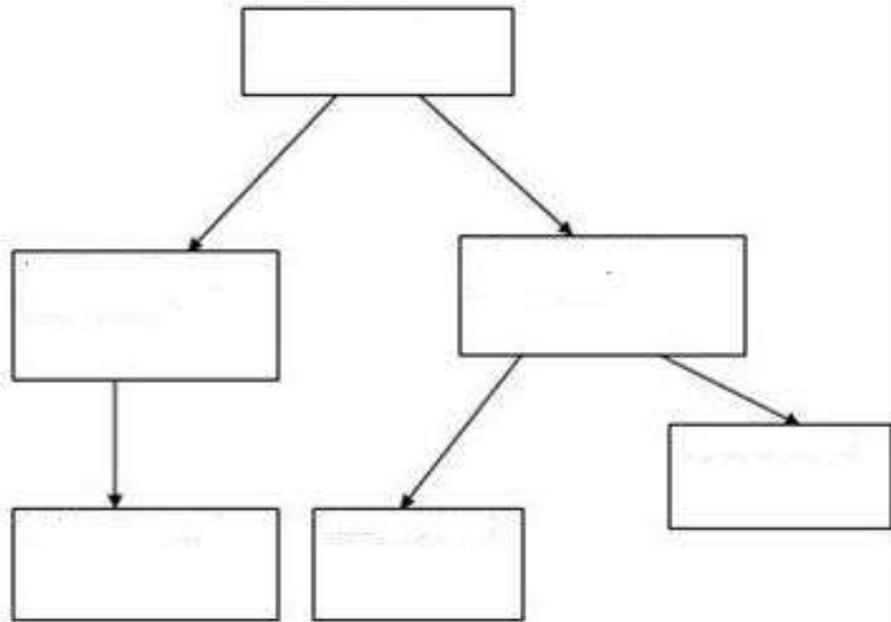
Studiante: “panino”

Insegnante: (mentre indica panino): : “Cos’e’?”

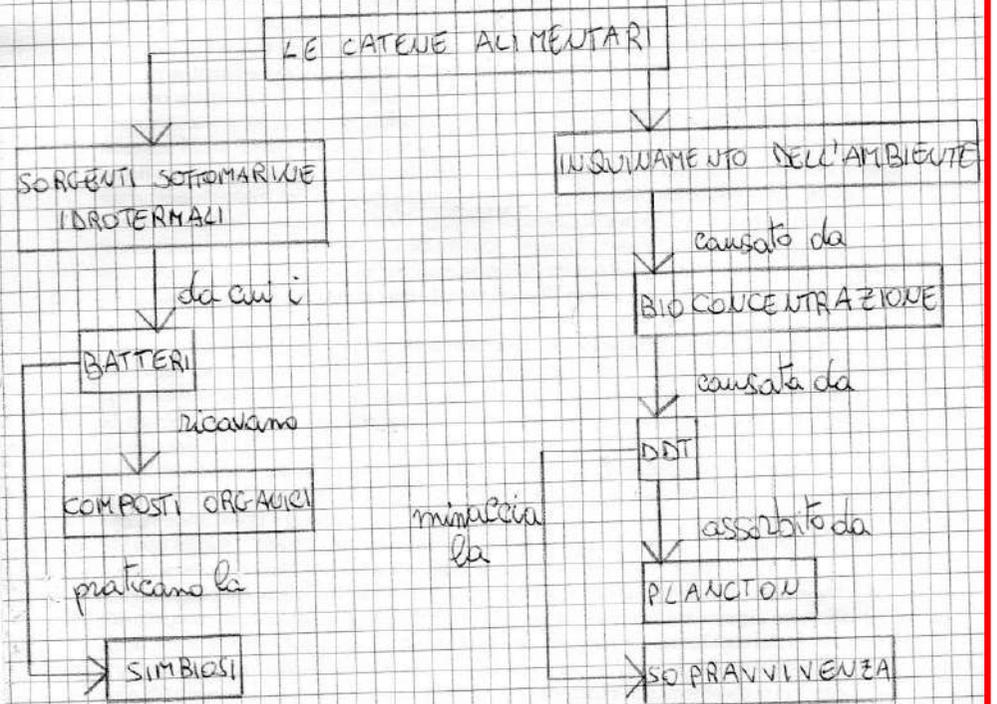
Studiante: “panino”







MAPPA CONCETTUALE



Tocca a voi!



- Definite un comportamento di un vostro bambino che desiderate aumentare
- Quale tipo di prompt potete usare?
- Come potete sfumare il prompt?

TASK ANALYSIS e CHAINING



Alcune abilità sono composte da una singola risposta, come bere da una tazza o da un bicchiere, chiedere un oggetto desiderato, leggere una parola o una frase, denominare o indicare un'immagine, ecc.

Alcune abilità invece sono più complesse e sono composte da sequenze di azioni (catene comportamentali).

ANALISI DEL COMPITO (task analysis)

Quando un compito è troppo complesso per essere insegnato tutto in una volta, può essere scomposto nelle sue parti più semplici.

Offre il VANTAGGIO di ottenere subito risultati positivi e questo aumenta la possibilità di usare il rinforzamento e di aumentare così la MOTIVAZIONE

Esempio di task analysis

Autonomia:Lavare le mani

TASK ANALYSIS LAVARE LE MANI
Alza la prima manica
Alza la seconda manica
Apri il rubinetto
Mette le mani sotto l'acqua
Prende il sapone (una mano schiaccia il sapone e l'altra è sotto al beccuccio aspettando il sapone)
Sfrega le mani sotto l'acqua
Chiude il rubinetto
Si asciuga le mani con l'asciugamano
Abbassa la prima manica
Abbassa la seconda manica

Esempio di task analysis

TASK ANALYSIS INCOLLARE
Prende la colla con la mano destra
Toglie il tappo con la mano sinistra
Appoggia il tappo
Svita la rotella
Prende il pezzo di carta
Lo gira
Mette la colla sul pezzo di carta
Appoggia la colla
Attacca il pezzo di carta sul foglio
Schiaccia con la mano

TASK ANALYSIS TAGLIARE
Prende le forbici
Impugna le forbici
Prende il foglio
Apri le forbici
Posiziona le forbici sulla linea da tagliare
Apri e chiude le forbici fino alla fine della linea
Appoggia il foglio
Appoggia le forbici

Come costruire una task analysis:

- A. Osservare un soggetto competente emettere la sequenza (Test, Spooner, keul, and Grossi, 1990)
- B. Consultare un esperto (Snell & Brown, 2006)
- C. Emettere la sequenza (Snell & Brown, 2006)

Chaining (Concatenamento)

Per insegnare queste abilità complesse utilizziamo una procedura di chaining (CONCATENAMENTO)

È una procedura di insegnamento utile per promuovere lo sviluppo di:

- Abilità di auto accudimento
- Autonomie complesse
- Abilità scolastiche



Es. Autonomie scolastiche

- Preparare lo zaino
- Preparare il materiale per le attività
- Riporre il materiale nello zaino
- Riordinare l'astuccio
- Fare la punta alle matite
- Apparecchiare per la merenda
- Incollare
- Tagliare
- Ecc.



3 tipi di chaining

Anterogrado

Retrogrado

Total task

Concatenamento retrogrado

Si inizia insegnando l'ultimo passo nell'analisi del compito

L'insegnante fornisce l'aiuto o esegue tutti i passaggi della catena, tranne che per l'ultimo

Il bambino esegue l'ultimo passaggio

Man mano che lo studente impara un passaggio si insegnano i passaggi precedenti

Esempio

TASK ANALYSIS INCOLLARE
Prende la colla con la mano destra
Toglie il tappo con la mano sinistra
Appoggia il tappo
Svita la rotella
Prende il pezzo di carta
Lo gira
Mette la colla sul pezzo di carta
Appoggia la colla
Attacca il pezzo di carta sul foglio
Schiaccia con la mano



1. L'insegnante inizialmente aiuta il bambino a svolgere tutti i passaggi.
2. La volta successiva aiuta il bambino a svolgere tutti gli altri passaggi e sfuma l'aiuto sull'ultimo passaggio (schiaccia con la mano)
3. Quando il bambino schiaccia il pezzo di carta, l'insegnante inizia a sfumare l'aiuto sull'attaccare il pezzo di carta sul foglio e così via.

Concatenamento anterogrado

Si inizia insegnando il primo passo nell'analisi del compito

Il bambino esegue il primo passo

L'insegnante fornisce l'aiuto o esegue tutti i passaggi rimanenti

Man mano che lo studente impara un passaggio si insegnano i passaggi successivi

Esempio

TASK ANALYSIS INCOLLARE
Prende la colla con la mano destra
Toglie il tappo con la mano sinistra
Appoggia il tappo
Svita la rotella
Prende il pezzo di carta
Lo gira
Mette la colla sul pezzo di carta
Appoggia la colla
Attacca il pezzo di carta sul foglio
Schiaccia con la mano



1. L'insegnante inizialmente aiuta il bambino a svolgere tutti i passaggi.
2. La volta successiva sfuma l'aiuto sul primo passaggio (prendere la colla) e aiuta il bambino a svolgere tutti gli altri passaggi
3. Quando il bambino prende da solo la colla, l'insegnante inizia a sfumare l'aiuto sul togliere il tappo e così via.

Concatenamento total task

Si insegnano contemporaneamente tutti i passi della catena

L'insegnante fornisce l'aiuto dove è necessario

Man mano che lo studente impara, sfuma l'aiuto laddove non serve

Esempio

TASK ANALYSIS INCOLLARE
Prende la colla con la mano destra
Toglie il tappo con la mano sinistra
Appoggia il tappo
Svita la rotella
Prende il pezzo di carta
Lo gira
Mette la colla sul pezzo di carta
Appoggia la colla
Attacca il pezzo di carta sul foglio
Schiaccia con la mano



1. L'insegnante inizialmente aiuta il bambino a svolgere tutti i passaggi che il bambino non sa svolgere
2. La volta successiva sfuma l'aiuto su tutti i passaggi in cui il bambino mostra di essere competente

Quale utilizzare?

Non esiste un metodo migliore dell'altro, tutto dipende dal tipo di compito e dal soggetto

- Il **concatenamento anterogrado** è indicato quando il soggetto può eseguire con successo i primi passi della catena
- Il **total task** è consigliabile quando il soggetto sa emettere molti comportamenti della catena, ma deve apprendere ad emetterli in sequenza e ha una disabilità moderata/severa (Test et al., 1990) e la catena non è troppo lunga o complessa (Miltenberger, 2001)

Quale utilizzare?

- Il **concatenamento retrogrado** è indicato nell'apprendimento delle autonomie, poiché il soggetto ha la possibilità di contattare l'immediatezza del rinforzo naturale.
 - **Principale vantaggio:** permette di rinforzare tutta la catena precedente diversamente dal concatenamento anterogrado in cui viene rinforzato solo lo step contingente della catena ma non quelli successivi che vengono promptati a vario livello.
 - **Principale svantaggio:** il soggetto è tendenzialmente passivo nei primi step (rischio di dipendenza dal prompt).

Passi per insegnare un'abilità in sequenza

1. Costruire un'analisi del compito (task analysis)

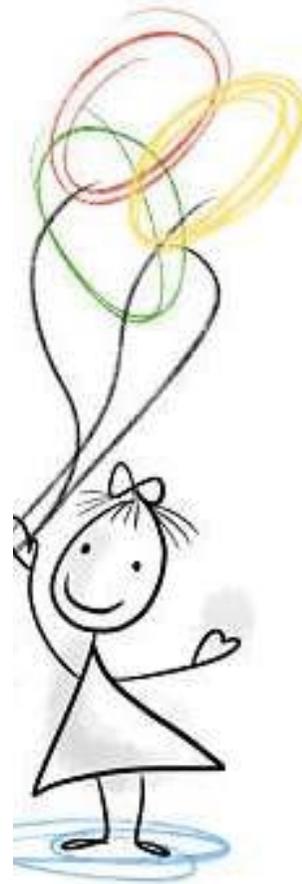
2. Condurre un'osservazione per valutare le abilità dello studente

3. Scegliere quale tipo di concatenamento (chaining) utilizzare con quello specifico studente per quella determinata abilità

4. Scegliere che tipo di aiuto (prompt) utilizzare e programmare di sfumare l'aiuto (fading del prompt)

5. Monitorare gli apprendimenti

GRAZIE
PER
L'ATTENZIONE



"Provaci".

"E se sbaglio?"

"Provaci ancora".

PORTALE BAMBINI