



# IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO  
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT  
ORGANIZATION



## Corso CTS Varese

### Lezione 1

Elisa De Bartolo

Psicologa e Analista del Comportamento BCBA  
AdC SIACSA - ABAIT

# 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, 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

# 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
- Parola d'ordine «Gradualità»



# 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: giocare con la pista

---

Possibili  
step da  
insegnare

Far camminare le macchinine sulla pista  
già montata

---

Incastrare l'ultimo pezzo della pista prima  
di prendere le macchinine

---

Incastrare due pezzi di pista

---

Costruire l'intera pista.

---

## 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  
sullo 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



## RISPONDERE A SEMPLICI ISTRUZIONI DELLA MAESTRA

- Durante la preparazione del percorso motorio o del materiale per i giochi di movimento l'insegnante può porre alcune semplici richieste al bambino.
- Es. Prendi il cerchio
- Metti il cono qui (indicando un punto del pavimento..)
- Se il bambino non esegue la richiesta, aiuto l'insegnante può fornire un aiuto indicativo (indicando ciò che deve fare) o guidando fisicamente il bambino a svolgere quanto richiesto.

# Apparecchiare



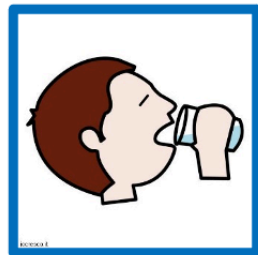
# «TOCCA LA PALLINA DENTRO AL QUADRATO»



## Descrizione di una scenario



WINNIE



BEVE



LA LIMONATA

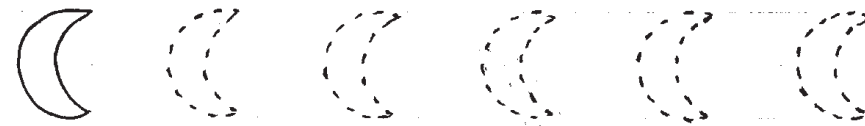
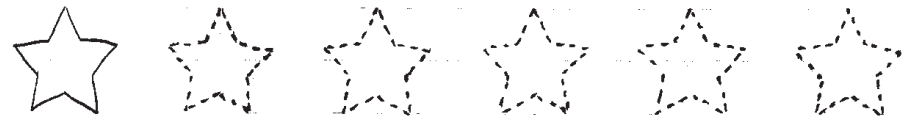


CON



IH - OH

# COMPLETA IL TRATTEGGIO, LA SEQUENZA E COLORA



## Descrizione di una persona



# Raccontiamo questa storia

| <b>Quando?</b><br> | <b>Dove?</b><br> | <b>Chi?</b><br> | <b>Che cosa succede?</b><br> | <b>Emozioni (se presenti)</b><br> |
|---|---|--|---|--|
|   |   |  |   |  |



## 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.



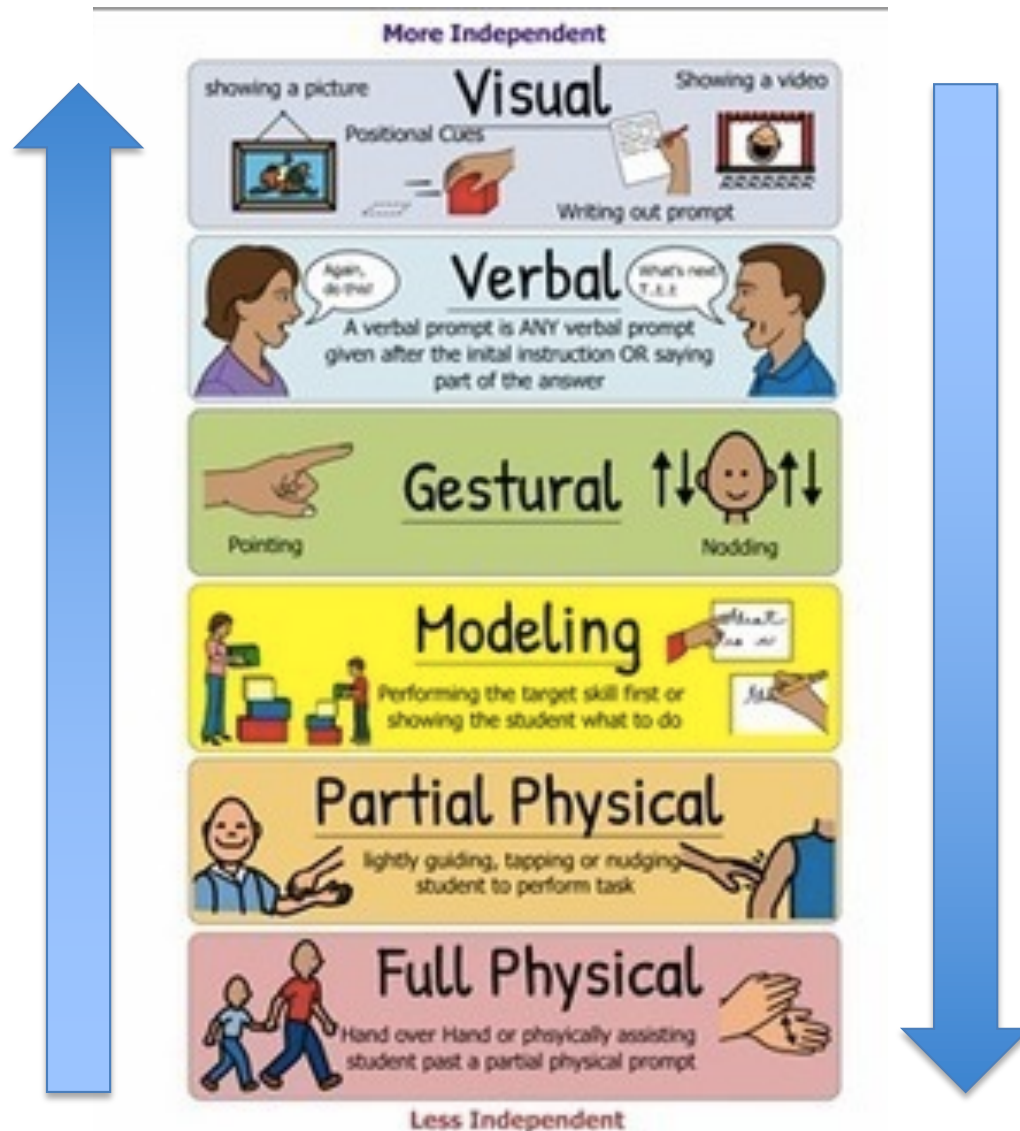
# Gerarchia dei prompt

- 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.

---

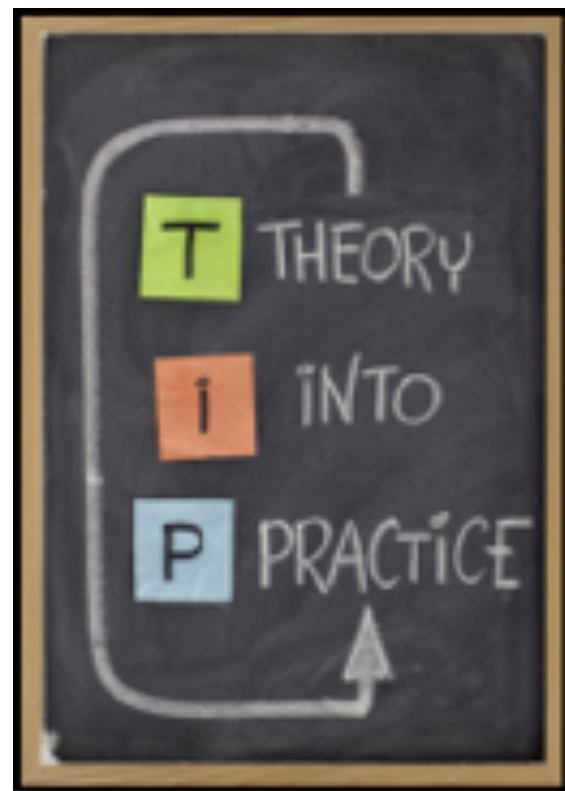
Sfumare il prompt aiuta il bambino a sviluppare l'indipendenza.

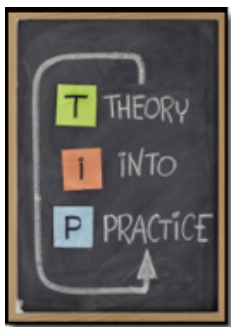
# Come sfumare il prompt?

- 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





## COME FACCIAMO A INSEGNARE AL BAMBINO A RISPONDERE ALL'APPELLO

- La maestra di classe chiama il bambino per nome

Il bambino dovrebbe alzarsi e attaccare la sua foto al cartellone

### COME LO AIUTO? (Prompt)

Inizialmente aiuto completamente il bambino:

Lo prendo per mano e lo guido fisicamente verso il calendario,

Lo aiuto, mettendo le mie mani sulle sue, ad attaccare l'immagine

### COME RIDUCO L'AIUTO? (Fading)

Diminuisco gradualmente la quantità di aiuto fisico.

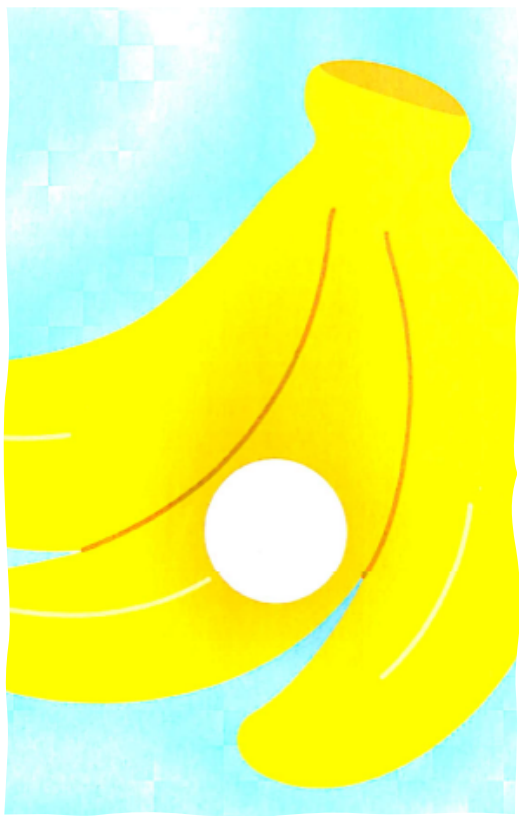
Es. prima accompagno il bambino al cartellone, guido le sue mani verso il punto in cui attaccare la foto e lascio che finisca da solo.

Poi accompagno il bambino, sposto l'aiuto fisico sul braccio e lascio che Attacchi da solo la foto

Poi tolgo l'aiuto per attaccare la foto

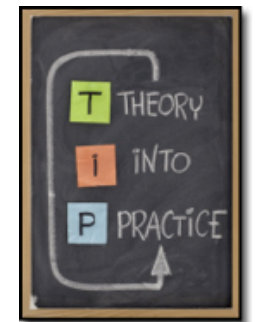
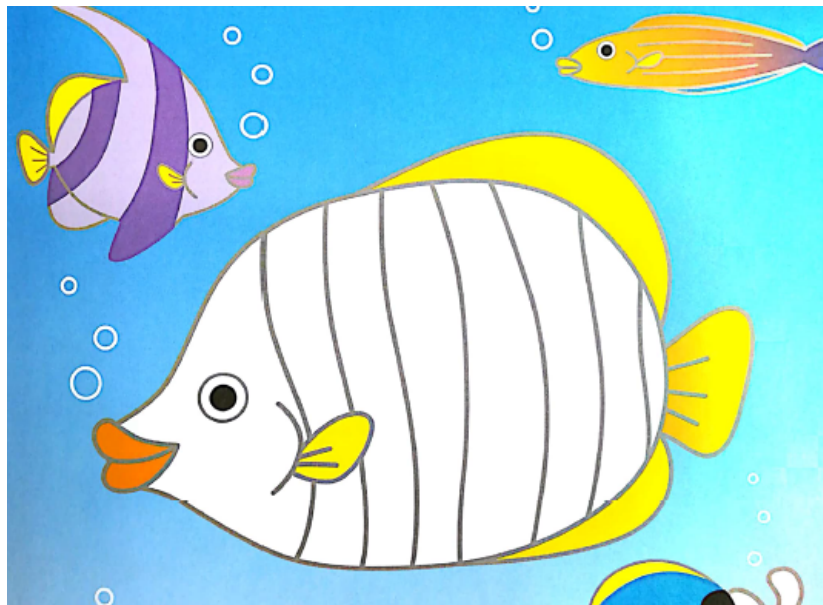
Gradualmente aumento la distanza per far sì che vada da solo al cartellone

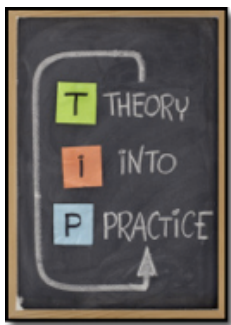




# COLORARE NEI BORDI

- 
- 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



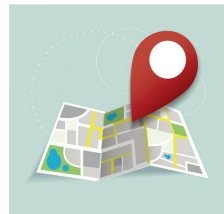
**QUANDO?**

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



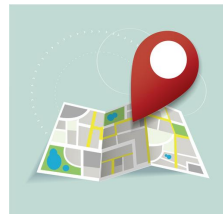
**QUANDO?**

QUESTA MATTINA



**CHI?**

TOPO TIP



**DOVE?**

VA A FARE UNA  
PASSEGGIATA AL  
PARCO



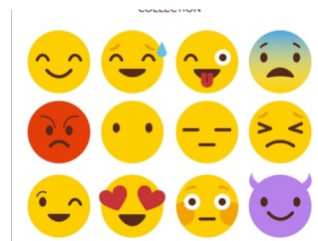
**CON CHI?**

CON LA MAMMA E  
LA SUA SORELLINA



**PERCHE'?**

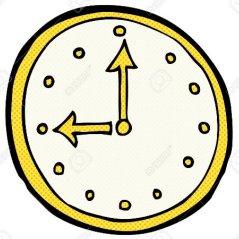
PERCHÈ VUOLE  
GIOCARRE SULLO  
SCIVOLO E INSEGUIRE  
LE FARFALLE



**COME SI SENTE?**

TOPO TIP è FELICE

# Raccontiamo questa storia



**QUANDO?**



**CHI?**

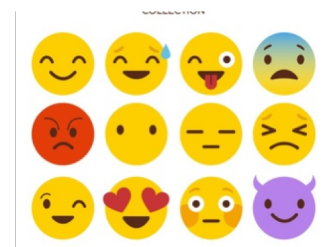
**DOVE?**



**CON CHI?**



**PERCHE'?**



**COME SI SENTE?**

# Raccontiamo questa storia

**NESSUN AIUTO**



# 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



# Insegnare un nuovo gioco

Esempio:

- La maestra propone al bambino di giocare con il pongo (attività non gradita)
- La maestra prende delicatamente la mano del bambino e lo aiuta a schiacciare il pongo
- Il bambino schiaccia il pongo con l'aiuto e la maestra loda e consegna immediatamente un gioco preferito.
- Diminuiamo gradualmente l'aiuto fisico .
- L'obiettivo finale è che il bambino esegua l'azione di gioco senza aiuto

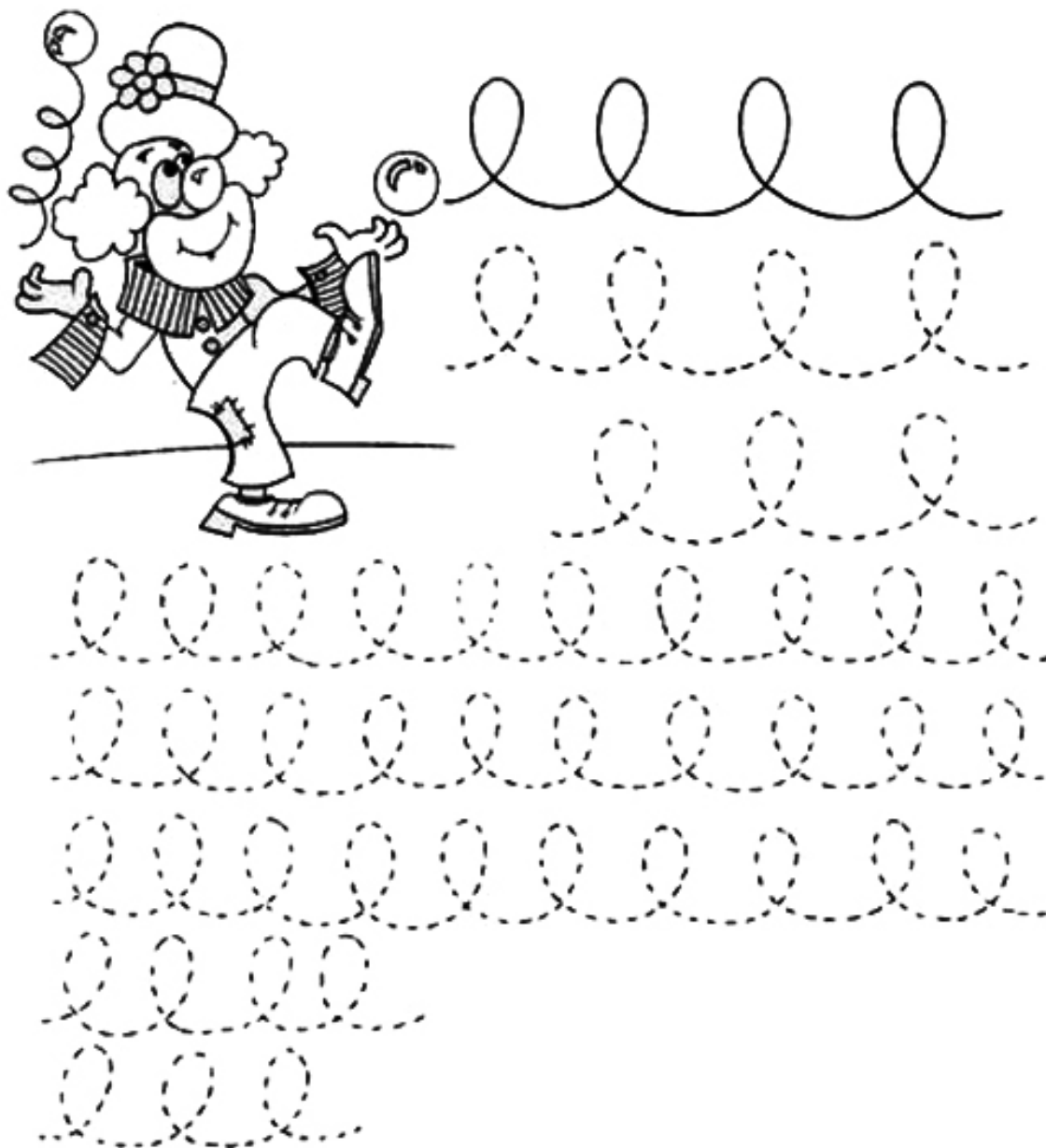
## Esempi di Fading del prompt sullo stimolo

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.

Ripassa sulle linee tratteggiate e concludi sa solo le ultime righe





A A A A A A A

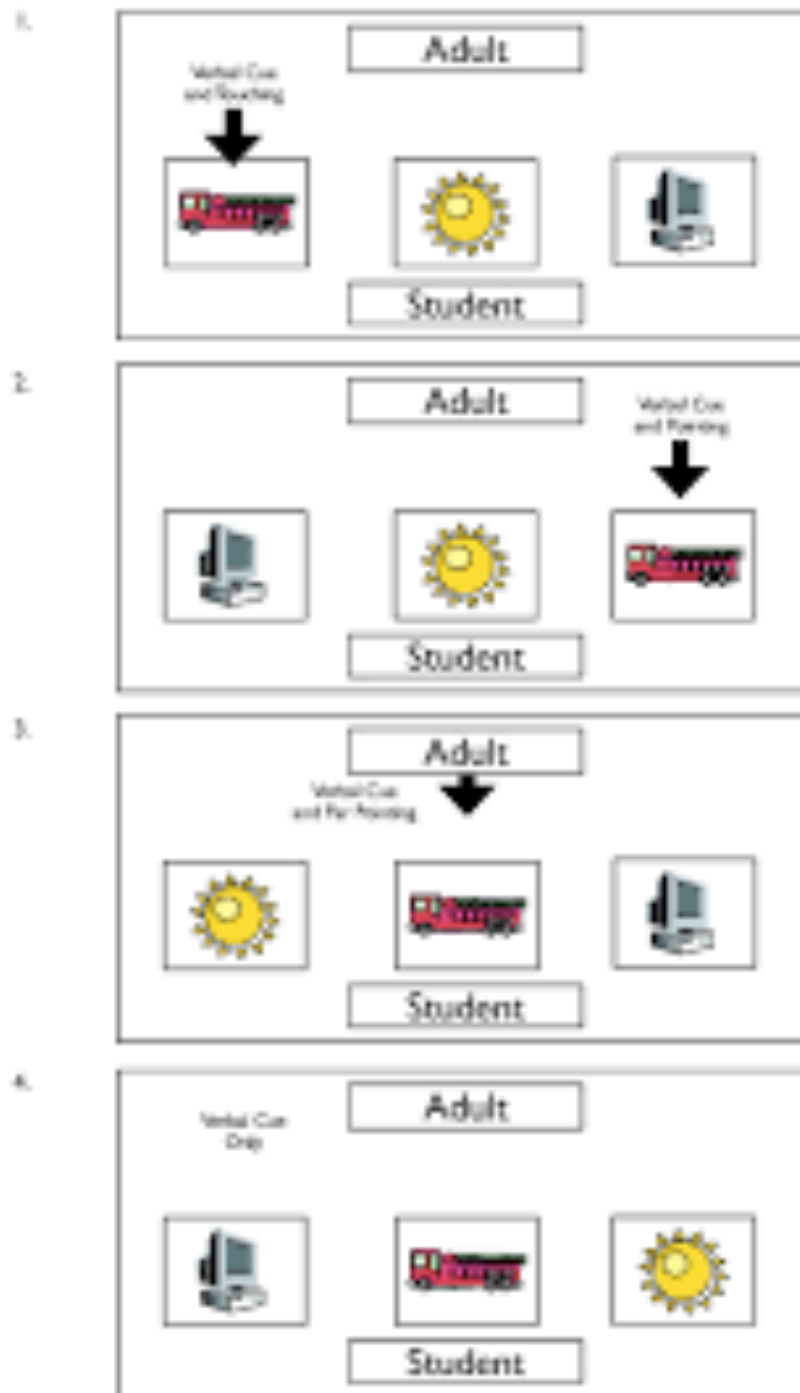
A A A A A A A

A A A A A A A

A A A A A A A

# Alphabet

|   |           |
|---|-----------|
| <br>Astronaut  | A A A A A |
| <br>Balloon    | B B B B B |
| <br>Chair      | C C C C C |
| <br>Dinosaur   | D D D D D |
| <br>Elephant | E E E E E |
| <br>Flower   | F F F F F |



# Intervento individualizzato....

.. è “rosa”





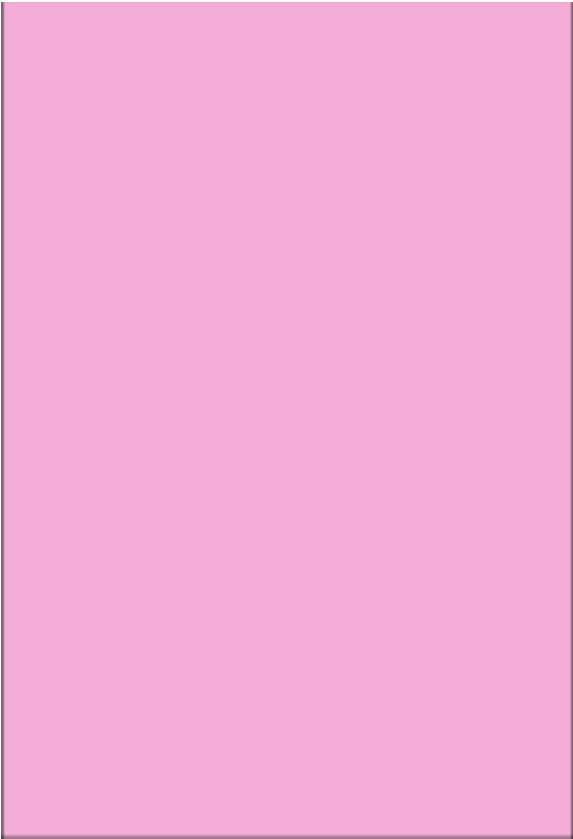












**Insegnante** (mentre indica panino): “Cos’e’?” “panino”

**Studente** : “panino”

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

**Studente:** “panino”

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

**Studente:** “panino”

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

**Studente:** “panino”

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

**Studente:** “panino”







# 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

## Autonomia: mettere le scarpe

| TASK ANALYSIS  |
|--|
| Il bambino è seduto sulla sedia. L'adulto apre le scarpe e le posiziona davanti alla sedia |
| B. infila un piede nella prima scarpa  |
| Afferra con due mani la parte finale della scarpa  |
| Spinge il piede nella scarpa   |
| Chiude lo strappo  |
| B. infila un piede nella seconda scarpa  |
| Afferra con due mani la parte finale della scarpa  |
| Spinge il piede nella scarpa   |
| Chiude lo strappo  |

# 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