

GLOSSARIO	 Image not found https://www.autismovicenza.it/site
--------------------	---

ABILITA' SOCIALI	Le abilità sociali sono i comportamenti che l'alunno manifesta nel contesto interpersonale e che permettono di vivere bene con gli altri. Un comportamento adeguato e competente è alla base del benessere personale e sociale perché influenza positivamente il modo di percepire se stessi e gli altri e il modo in cui siamo a nostra volta percepiti dagli altri. Costituiscono la base e la pre-condizione per lo sviluppo di un'adeguata competenza. Per competenza sociale si intende un insieme di abilità consolidate e utilizzate spontaneamente e con continuità dall'alunno per avviare, sostenere e gestire un'interazione in coppia o in gruppo. Le abilità sociali non sono innate, ma devono essere identificate e insegnate; in particolare per gli alunni con fragilità nell'area affettivo-relazionale, anche le situazioni più semplici e quotidiane si basano su una fitta rete di regole non scritte e sottintese dal contesto culturale. È necessario motivare gli alunni e dare loro l'opportunità di usarle in contesti autentici di apprendimento, ad esempio attraverso la pratica del peer tutoring, del modeling, della task-analysis. Le abilità sociali fanno riferimento: • alla comunicazione; • all'interazione con l'altro; • all'uso funzionale di strumenti; • allo sviluppo e alla condivisione di interessi; • alla comprensione e gestione delle emozioni; • alla flessibilità cognitiva; • al comportamento adeguato in contesti diversi.
------------------	---

AGENDA PERSONALE	In generale, un'agenda personale è uno strumento nel quale si annotano, giornalmente o settimanalmente, appuntamenti e compiti da svolgere: nel caso degli studenti, l'organizzazione dei giorni può essere limitata alla durata dell'anno scolastico (settembre - giugno). L'agenda personale di un alunno nello spettro dell'autismo può essere costruita con oggetti, foto, disegni, simboli, parole, a seconda delle capacità di comprensione e di espressione dei concetti astratti; consente una calendarizzazione delle attività la cui successione programmata deve essere rispettata; può comprendere l'indicazione delle persone coinvolte e dovrebbe considerare anche la gestione degli eventuali imprevisti (cambi di attività e/o operatori). È opportuno posizionare l'agenda in un luogo visibile e facilmente accessibile all'alunno per favorirne la consultazione.
ANALISI FUNZIONALE	L'analisi funzionale è uno strumento osservativo del comportamento problema che lega il momento della valutazione della situazione iniziale a quello dello studio del successivo intervento e consente di analizzare gli eventi che favoriscono la comparsa del comportamento disfunzionale e quelli che tendono a rinforzarlo. Consiste in una rilevazione degli antecedenti del comportamento (contesto fisico e relazionale e condizione psicofisica dell'alunno) e delle sue conseguenze. L'analisi funzionale può essere realizzata attraverso la compilazione di una scheda A-B-C: in A si registrano le condizioni antecedenti, in B la manifestazione del comportamento target, in C le sue conseguenze, in una circolarità delle interazioni, delle comunicazioni e delle reazioni. L'obiettivo è quello di modificare gli antecedenti o di agire sulle conseguenze, in modo da non rinforzare i comportamenti disfunzionali.
ANTICIPAZIONE	È una strategia didattica volta a preannunciare all'alunno contenuti e modalità relative alle attività da svolgere durante la giornata scolastica. Tale strategia si pone l'obiettivo di rinforzare la prevedibilità relativa ai compiti assegnati e di abbassare il livello di ansia legato alle prestazioni. Il supporto visivo è fondamentale nell'attuazione dell'anticipazione. Avere una scansione temporale attraverso un'agenda visiva consente all'alunno di orientarsi in ogni momento in cui ne senta la necessità e di conseguenza attuare una implicita autoregolazione, evitando la messa in atto di comportamenti problema. È necessario che, oltre ad una scansione delle attività e dei luoghi, siano ben esplicitati i tempi di lavoro intervallati da adeguati rinforzi. Prima di qualsiasi cambio di attività è possibile dare un tempo preciso e una descrizione di quello che succederà tramite un conto alla rovescia (in venti minuti, poi in dieci, poi in cinque sarà ora di finire la merenda e prepararsi per la lezione). Questo consentirà all'alunno di prepararsi emotivamente all'evento.

APPRENDIMENTO OSSERVATIVO	Per apprendimento osservativo s'intende la riproduzione consapevole e intenzionale di una condotta della persona esperta da parte di colui che apprende per raggiungere il medesimo scopo perseguito dall'esperto stesso. L'apprendimento osservativo consiste nel riprodurre ciò che l'esperto intende fare (e non semplicemente ciò che fa). L'imitazione implica due processi cognitivi: a) la capacità di attribuire senso alle azioni degli altri; b) la capacità di riprodurre le loro azioni. L'imitazione si fonda, quindi, sull'atteggiamento mentale di percepire gli altri come simili a sé. Di conseguenza, ogni attività imitativa comporta una maggiore comprensione del funzionamento mentale di sé e degli altri in base a un sistema di «analogia sé-altri». Nell'imitazione apprendiamo non solo dagli altri ma soprattutto con e attraverso gli altri. Nella specie umana l'apprendimento osservativo risulta efficiente e strutturato già attorno ai nove mesi, in modo concomitante con la comparsa dell'intenzionalità e della comprensione degli altri come agenti intenzionali. Sul piano qualitativo l'apprendimento osservativo è quindi diverso dall'apprendimento emulativo, che consiste nella semplice riproduzione (o emulazione) di una condotta dell'esperto da parte di colui che apprende. Quest'ultimo si limita a ripetere l'azione (ciò che fa) del primo senza preoccuparsi del suo senso e senza comprendere la connessione fra mezzi e scopi. L'apprendimento osservativo implica una condizione di maggiore socialità ed è alla base della teoria della mente e dell'apprendimento simbolico.
APPRENDIMENTO SENZA ERRORI	È un insieme di strategie che hanno l'obiettivo di facilitare apprendimenti discriminativi di varia natura, senza far incorrere in errori. L'apprendimento senza errori si persegue attraverso una programmazione ed elaborazione molto curata del materiale di stimolo che l'alunno utilizzerà nel programma di insegnamento e che dovrà essere ricca di supporti visivi. L'apprendimento avviene attraverso l'uso di esercizi e compiti la cui strutturazione impedisce all'alunno di compiere errori nell'esecuzione evitando così la sperimentazione e l'interiorizzazione di questi ultimi.
APPRENDIMENTO VISIVO	È uno stile di apprendimento caratterizzato dalla preferenza per immagini, fotografie, disegni, simboli, grafici, diagrammi e mappe concettuali: è basato sulla memoria visiva. Per valorizzare questo stile di apprendimento le strategie da attivare sono l'utilizzo di immagini o grafici che aiutano a ricordare i termini e a riassumere il materiale da studiare, di disegni o mappe in cui inserire parole-chiave, la lettura degli indici testuali prima di leggere il capitolo di un libro, l'impiego di colori nel testo per evidenziare le parole-chiave e nelle mappe concettuali per differenziare i contenuti e i livelli gerarchici, la creazione di immagini mentali di ciò che viene letto o ascoltato, utili per il recupero dei contenuti. È uno stile di apprendimento che ben combacia anche con le caratteristiche della CAA.
ATTIVITA' DI SUPPORTO SOCIALE	Le attività di supporto sociale si configurano all'interno delle tre fasi della lettura sociale. Si sviluppano in incontri, attività e percorsi formativi che vedono come protagonisti gli alunni con difficoltà affettivo-relazionali. Spesso sono costituite da attività di gruppo, all'interno delle quali attraverso strategie come roleplaying, copioni sociali e altre modalità si promuove l'acquisizione di nuove competenze.

AUTOREGOLAZIONE	L'autoregolazione è un insieme di capacità che consentono di regolare i pensieri, le emozioni e il comportamento. Esse comprendono processi di regolazione cognitiva, emozionale e comportamentale. Negli alunni con fragilità specifiche nell'autoregolazione, essa può essere acquisita attraverso percorsi mirati con l'utilizzo di strategie cognitivo-comportamentali.
CAA	Con CAA si intendono sistemi di Comunicazione Aumentativa Alternativa che compensano le difficoltà comunicative degli alunni e che sono utili negli interventi psicoeducativi. Si tratta di linguaggi alternativi e/o complementari al codice verbale (ad esempio la lingua dei segni) che aumentano la comunicazione dell'alunno attraverso l'uso di specifici strumenti. Questi strumenti devono essere utilizzati anche dall'interlocutore che li affianca al proprio linguaggio. I supporti sono visivi, come le PECS, e sono costituiti anche da gesti e segni convenzionali, oggetti, fotografie, disegni, simboli, scrittura. Rispetto al livello tecnologico, si distingue la CAA senza supporto, che si avvale solo del corpo come strumento comunicativo, e la CAA con supporto in cui si utilizzano strumenti senza tecnologia, a bassa o alta tecnologia.
CALENDARIZZAZIONE DELLA GIORNATA	La calendarizzazione della giornata è una modalità e una strutturazione efficace per aiutare gli alunni a comprendere meglio come si scandisce il tempo e fornisce informazioni visivamente esplicite sulle attività quotidiane. Questa possibilità di "prevedere" il susseguirsi delle attività nell'immediato futuro attenua l'agitazione e migliora le possibilità di interazione, di apprendimento e di comunicazione, oltre a incidere positivamente sulla manifestazione di comportamenti problematici. Alcuni suggerimenti per la realizzazione di una calendarizzazione funzionale: • deve essere semplice e chiara; • strutturata ma flessibile (in modo da poter inserire all'occorrenza imprevisti, cambi attività – persone – luoghi, ecc.); • deve essere posizionata in un luogo ben visibile e raggiungibile dall'alunno, consultabile al bisogno; • i simboli utilizzati (oggetti, foto di oggetti, disegni, pecs, parole) devono essere immediatamente comprensibili all'alunno, privi di ambiguità.

CHAINING (concatenamento)	Il concatenamento è una tecnica di insegnamento apprendimento, ad approccio comportamentale. È una procedura utilizzata per l'insegnamento di strategie complesse. La predisposizione di un programma di chaining richiede un procedimento articolato in tre fasi: suddivisione dell'abilità in componenti (task-analisis); costruzione della catena comportamentale; strutturazione di un programma di concatenamento delle componenti attraverso il rinforzo, step dopo step. Spesso questa strategia viene affiancata dal prompting e dal fading.
COMPORTAMENTO PROBLEMA o COMPORTAMENTO DISFUNZIONALE	I comportamenti problema o comportamenti disfunzionali sono condotte problematiche che l'alunno può mettere in atto in diversi tempi e contesti. Possono essere la conseguenza di una incapacità a comunicare in maniera funzionale oppure avere origine da una necessità di autoregolazione del flusso di stimolazioni sensoriali. Questi modi di agire mettono uno stigma all'alunno che li attua ponendolo di fatto nelle condizioni di autoescludersi da una serie di possibilità di autorealizzazione. Gli obiettivi di ogni intervento psicoeducativo sono contemporaneamente quelli di estinguere i comportamenti problema e di sostituirli con atteggiamenti socialmente più accettabili. Nel progettare un intervento è necessario valutare, innanzitutto, la reale problematicità dei comportamenti (che possono ricadere sull'alunno, sul contesto e su chi gli sta intorno) e la loro gravità. L'analisi funzionale consente di rilevare le condizioni che generano la condotta in oggetto e le conseguenze che essa produce.
COPIONI o SCRIPT	Il temine script, o copione, fa riferimento alla sceneggiatura teatrale e cinematografica, in cui l'azione è già nota prima di essere messa in scena. Gli individui imparano dalle esperienze passate ad utilizzare le loro aspettative per costruire script che rendono le cose più facili da fare sul piano cognitivo. Gli script sono registrati nella nostra memoria procedurale e sono inconsci. Si apprendono con l'esperienza e si consolidano con la ripetizione. Un copione (o script) comprende una serie di azioni standardizzate compiute sia da soli che nei contesti relazionali. Ad esempio, costituisce uno script l'insieme di azioni messe in atto per richiedere di andare in bagno.
COSTO ALLA RISPOSTA	È una procedura punitiva che consiste nel far seguire al comportamento disfunzionale un'azione "riparatrice" ad esso correlata. Ad esempio, l'alunno può perdere un privilegio previsto, oppure deve ripagare un materiale distrutto. Il costo della risposta ha il vantaggio di essere facilmente compreso, in quanto logicamente conseguente al comportamento problema. Risulta particolarmente efficace se: • le sanzioni a cui si va incontro sono preventivamente chiarite; • le conseguenze non costituiscono un rinforzo del comportamento; • le valorizzazioni sono comunque più numerose delle punizioni. Il costo della risposta può essere utilizzato anche durante la token economy.

CO-TEACHING (co-insegnamento)	Il co-teaching si configura come pratica in cui due o più insegnanti, anche quello per le attività di sostegno, progettano e valutano assieme, insegnando contemporaneamente a due gruppi di alunni all'interno della medesima aula o in spazi separati, nella stessa realtà scolastica. Le tre dimensioni che compongono il co-teaching sono appunto: la co-progettazione, il co-insegnamento e la co-valutazione, nel tentativo di offrire un modello integrato di pratica didattica accessibile a tutti gli attori coinvolti nei processi di insegnamento e apprendimento. Gli insegnanti in co-teaching assumono un'ottica collaborativa di co-progettazione con l'obiettivo comune di promuovere il pieno accesso all'apprendimento di tutti gli alunni, rimuovendo barriere e mettendo in campo tutti i facilitatori per una piena e completa partecipazione. La pratica del co-insegnamento per offrire un supporto agli alunni con disabilità in contesti educativi generali va considerata come un'opportunità inclusiva.
DESENSIBILIZZAZIONE SISTEMATICA	La desensibilizzazione sistematica è un tipo di terapia comportamentale ad esposizione graduale che può essere utilizzata per aiutare a superare efficacemente fobie ed altri disturbi d'ansia. Le procedure di desensibilizzazione sistematica possono essere utilizzate per trattare l'ipersensibilità agli stimoli uditivi come suoni di aspirapolvere, frullatore, lo sciacquone del bagno ed altri suoni specifici di animali, provenienti da giocattoli musicali. La lista delle fobie o delle ristrettezze può essere davvero lunga: tagliarsi i capelli, tagliarsi le unghie, mettere cerotti, la selettività alimentare oppure paura dei cani, degli uccelli, di uscire per strada, ecc. Tutte queste attività quotidiane possono provocare crisi e rabbia. Con la desensibilizzazione sistematica, l'alunno è esposto a piccole quantità della situazione avversa fino a quando non è così calmo da fare un piccolo passo in più verso l'accettazione della fobia ed è allora che riceverà un rinforzo (commestibile, attività preferita, elogi, ecc.). A seconda della persona, questa procedura può richiedere diversi mesi per essere completata, poiché ogni passo deve essere controllato, anche attraverso più prove in un giorno o in più giorni prima di passare al passaggio successivo. Una volta che la procedura di desensibilizzazione è acquisita, è importante continuare con l'attuazione del compito in modo che non si verifichi una regressione.

DISTRATTORE	Il distrattore consiste in uno o più stimoli interferenti che catturano l'attenzione dell'alunno e lo inducono a distrarsi rispetto alla richiesta e/o al compito dato. Per comprendere appieno il significato di distrattore, occorre considerare il processo di attenzione volontaria, chiamata anche concentrazione, per intendere la capacità dell'individuo di focalizzare l'attenzione su un compito per una determinata finestra temporale, senza essere disturbato o condizionato da stimoli esterni (rumore, suono, voce, cose, persone, ecc.) e interni (sensazioni corporee, pensieri, emozioni, ecc.) non pertinenti. Tale attenzione selettiva permette di filtrare che cosa in quel momento è rilevante da ciò che non lo è; escludendo pertanto il distrattore, si riesce a prestare attenzione al compito in cui si è coinvolti. Questo meccanismo di filtraggio non si attiva soltanto in presenza di stimoli effettivi, ma anche in maniera preventiva, ossia quando si prevede che arriverà una distrazione. La capacità di autoregolazione permette all'alunno di attuare un controllo deliberato e proattivo su pensieri, azioni, emozioni in un dato momento. Ma per esercitare tale controllo occorre imparare, per l'appunto, a inibire gli stimoli interferenti con l'azione intrapresa e focalizzare l'attenzione sulle informazioni rilevanti, così da poter selezionare le strategie opportune rispetto agli obiettivi da raggiungere.
ESERCIZI AUTOEVIDENTI	Sono esercizi "autoparlanti" che non richiedono nella consegna il canale verbale o attività di illazione, ma la loro attuazione è immediatamente comprensibile, in quanto privilegiano l'utilizzo del canale visivo. La costruzione di attività e di esercizi autoevidenti evita la molteplicità di stimoli nella descrizione del compito, favorendo così anche maggior autonomia; inoltre in attività mediate da informazioni visive e/o in attività basate sulla memoria visiva si raggiunge un maggior successo, in quanto la comprensione di informazioni visive è più semplice rispetto a quelle verbali, espresse spesso anche attraverso regole implicite e poco prevedibili.

ESPOSIZIONE GRADUALE	L'esposizione graduale è una tecnica che consiste nel programmare la modificazione di un comportamento disfunzionale facendo un piccolo passo alla volta. L'esposizione graduale prende avvio con l'individuare gli eventi che scatenano "una reazione" e col costruire una gerarchia degli stessi secondo un livello crescente di "reazione", progredendo da quelli a più bassa intensità emotiva a quelli con più alta intensità emotiva. Negli alunni con autismo, in particolar modo in assenza di linguaggio, va posta molta attenzione alla selezione degli eventi che provocano una reazione disfunzionale e alla successiva esposizione, in quanto questi soggetti non sono in grado di riportare i propri livelli emotivi rispetto agli eventi. È necessario procedere dai livelli più bassi verso quelli più alti della gerarchia, in modo da ridurre il rischio di evasione dal compito e di condizionamento avversivo delle persone, dei materiali e dei luoghi coinvolti nell'esposizione.
FADING (riduzione dell'aiuto)	Il fading è una tecnica di insegnamento apprendimento, ad approccio comportamentale. È un'operazione di controllo dello stimolo e consiste nella progressiva riduzione degli aiuti. Questo avviene seguendo delle regole precise: L'aiuto fisico si riduce (ad esempio, se inizialmente si aiuta l'alunno a prendere con la mano una pedina sul tavolo da gioco, si può passare ad una zona più lontana come il polso, poi il braccio e così via); La gestualità si diminuisce (ad esempio, un alt fatto a braccio teso e palmo in avanti si può sostituire con un gesto meno evidente); I suggerimenti verbali si limitano (ad esempio, nell'apparecchiare la tavola fornendo tutte le istruzioni verbali in successione si riduce il numero di parole che indicano le azioni da compiere) La strategia di fading viene utilizzata assieme al prompting e al chaining.
FORMAZIONE DEI COMPAGNI	Fare della classe un contesto includente vuol dire mobilitare al massimo la risorsa classe, attivando e sollecitando i compagni ad assumere atteggiamenti di accettazione attiva ed empatica dell'alunno in difficoltà, per il quale il processo di inclusione in contesti relazionali è strutturalmente complesso e richiede un adattamento del contesto alle sue peculiari modalità di funzionamento. Spetta agli insegnanti progettare consapevoli strategie di riorganizzazione della comunità classe mediante un non scontato e non routinario lavoro di riadattamento e adeguamento continuo a problematiche sempre nuove, strutturando la classe come una comunità in cui è sollecitato e opportunamente rafforzato il coinvolgimento cooperante di tutti gli alunni, ciascuno dei quali partecipa alle attività e coopera con tutti gli altri per quello che realmente è, con le sue difficoltà, ma anche con le sue potenzialità positive. I team docenti /consigli di classe, per svolgere percorsi di peer-tutoring, attivano la risorsa compagni di classe e sollecitano il coinvolgimento degli stessi nella costruzione di una dimensione inclusiva.

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, nonché della loro generalizzazione in contesti differenti da quelli in cui è avvenuto in sedute dedicate. Generalizzare un'abilità appresa significa saperla ripetere e utilizzare: • in diversi ambienti (luogo); • con diverse persone (persona); • utilizzando materiale diverso (stimoli); • con diversi stimoli antecedenti (linguaggio).
IGNORARE STRATEGICO	Questa tecnica equivale a fare finta di non sentire né vedere i comportamenti disfunzionali che l'alunno mette in atto per attirare l'attenzione dell'adulto (es. gridare per ottenere qualcosa di desiderato o per continuare un'attività a lui gradita). Il rinforzo produce un aumento della probabilità che un comportamento venga ripetuto; una logica applicazione di tale principio consiste perciò nell'eliminare in modo sistematico le conseguenze rinforzanti che fanno verificare con maggiore frequenza un comportamento indesiderabile: ciò porterà a una riduzione della probabilità di ripetizione dello stesso o addirittura alla sua eliminazione. Si può anche descrivere l'ignorare strategico come l'evitare di dare qualsiasi attenzione al comportamento indesiderato, al fine di non rinforzarlo e non consolidarlo. Questo può accadere sia con comportamenti desiderabili che con quelli indesiderabili e ha effetti molto potenti. Contemporaneamente si rende necessario il fornire all'alunno altre modalità di comunicazione/richiesta, funzionali e socialmente accettabili da sostituire al comportamento disfunzionale.
IN BOOK	Sono libri illustrati corredati da testo in simboli, realizzati su misura per l'alunno con difficoltà comunicative e correlati alla CAA. Hanno per argomento opere di letteratura o esperienze vissute. Negli in-book viene data particolare attenzione alla grafica, alle immagini, al testo, all'accessibilità fisica e comunicativa. Gli in-book possono anche essere creati ad hoc, modificando un libro già esistente. L'ascolto di letture ad alta voce, con il contemporaneo uso dell'in-book e l'indicazione delle immagini e dei simboli, ha, per tutti gli alunni, conseguenze positive sullo sviluppo delle abilità sociali, relazionali, emotive e cognitive.

INDICATORI DI TEMPO TEMPORIZZATORI	Sono strumenti che servono per visualizzare il tempo inteso sia come durata sia come successione. Il tempo va esplicitato in due aspetti. Il tempo come “durata”: per rendere visibile lo scorrere del tempo è utile ricorrere a timer, orologi clessidra, timer con sorgente luminosa, time timer. Il tempo come successione (esempio prima/dopo): le sequenze temporali possono essere difficili da comprendere per gli alunni con fragilità. Si deve ricorrere quindi a schemi di strutturazione del tempo che rappresentino visivamente cosa accade prima e cosa accade dopo, che scandiscano così il corso della giornata in una serie di sequenze chiare e visibili, come accade, ad esempio, nell’agenda visiva.
INSEGNAMENTO INCIDENTALE o ECOLOGICO	È una strategia che sfrutta gli eventi naturali che accadono durante la giornata scolastica per spiegare all’alunno contenuti o situazioni, che necessitano di astrazione e di empatia (comunicare le emozioni, comprendere le regole sociali...) o che possano essere imitati sul momento: in questo tipo di insegnamento ruolo primario lo svolge il compagno guida, al quale è stato assegnato il ruolo di buon modello, supportato dalla presenza dell’adulto che fornisce indicazioni e spiegazioni.
INSEGNAMENTO PROGRAMMATO	È una strategia pianificata e proposta a tavolino o a terra nel caso bambini o ragazzi con particolari compromissioni ed esigenze specifiche, ed è strutturato nei dettagli. Risulta essere efficace, perché permette di creare una situazione facilitante, prevedibile e che assicuri l’apprendimento.
INSEGNAMENTO SABOTATO	È una strategia che si attua inserendo nell’insegnamento programmato un elemento non previsto nell’agenda (settimanale, giornaliera, attività). L’insegnamento sabotato deve essere subito affiancato da un evento-rinforzo piacevole che renda accettabile e sostenibile emotivamente il cambiamento. È utile a migliorare le capacità adattive personali, cognitive, sociali-relazionali, comunicative e incentivare la flessibilità e la generalizzazione delle competenze.
IPERCORREZIONE	Può essere definita anche eccessiva correzione ed è una forma di punizione che mira ad eliminare comportamenti problema. In questo tipo di intervento, gli alunni svolgono una correzione appropriata e marcata che è direttamente correlata al comportamento che si desidera eliminare. In altre parole, per ogni comportamento inappropriato, dobbiamo selezionare un altro comportamento correlato positivo. Ogni volta che si verifica un comportamento inappropriato, l’alunno deve eseguire il comportamento desiderato più volte o per un periodo di tempo prolungato. Ad esempio, se il comportamento consiste nello scarabocchiare il banco, si chiederà di ripulirlo anche più a fondo di prima. Il ripristino dell’ambiente o la pratica di un comportamento appropriato ha un valore educativo molto elevato.

LETTURA SOCIALE	È un approccio che cerca di potenziare la comprensione da parte dell'alunno delle situazioni sociali, attraverso l'uso di supporti visivi. Comprende, quindi, un insieme di materiali e tecniche di insegnamento che partono da situazioni vissute dall'alunno per fornire informazioni e sviluppare le abilità sociali. Le informazioni vengono scelte in base alle capacità di comprensione dell'alunno e rispettando il suo modo di vedere la situazione. La lettura sociale si articola in tre fasi: le storie sociali, la rilettura sociale e le attività di supporto sociale. Queste strategie sono utilizzate una alla volta e in combinazione mentre si tenta di comprendere la percezione che l'alunno ha di una situazione e di introdurre nuove abilità sociali.
MANTENIMENTO	Nell'insegnare un comportamento, oltre all'acquisizione di quest'ultimo, devono avvenire anche la sua generalizzazione e il suo mantenimento nel tempo. Un comportamento, a cui non segue più un rinforzo, va in estinzione. Pertanto, dobbiamo assicurarci che nell'ambiente naturale si verifichi una sufficiente quantità di rinforzo per il mantenimento del comportamento bersaglio. La procedura più efficace per promuovere questo processo è il rinforzo con uno schema intermittente che risulta essere il più resistente all'estinzione. Inoltre, è necessario che la motivazione del bimbo da estrinseca (ottenimento del rinforzatore da altri) passi a quella intrinseca (interiorizzata dal soggetto).
MODELING (modellamento)	La tecnica del modellamento (modeling) consiste in un apprendimento attraverso l'osservazione del comportamento di un soggetto che funge da modello. Nel processo di modeling entrano in gioco quattro fattori: le caratteristiche di chi funge da modello; le caratteristiche del comportamento messo in atto; le caratteristiche di chi osserva il comportamento; le conseguenze prodotte dal comportamento.
PARTECIPAZIONE GRADUALE	Consiste nel prendere parte a una forma qualsiasi di attività (che procede o si svolge per gradi) sia semplicemente con la propria presenza, con la propria adesione, con un interessamento diretto, sia recando un effettivo contributo al compiersi dell'attività stessa. La gradualità riguarda anche i tempi di coinvolgimento nell'attività che possono progressivamente estendersi fino ad arrivare al massimo tollerato dall'alunno, anche grazie ad un allenamento preventivo svolto con l'insegnante in sedute dedicate.

PAUSE ATTIVE	Le pause attive sono degli intervalli strutturati con brevi attività da effettuare durante le lezioni, migliorano i ritmi di apprendimento attraverso momenti di attivazione e rilassamento. Cambiano un po' il ritmo della giornata, influiscono positivamente sui momenti vissuti in classe, migliorano la vita scolastica degli studenti, ma fondamentalmente migliorano i ritmi di apprendimento. In tal modo: • si contrasta efficacemente l'inevitabile affaticamento provocato dallo star seduti a lungo; • la scuola diviene rispettosa dell'alunno e del suo benessere psicofisico; • si riducono i momenti di stanchezza e le occasioni di disturbo; • si recuperano più facilmente l'attenzione e la concentrazione; • migliorano le relazioni e il clima in classe. Non ultimo le pause attive sono uno strumento di inclusione, potendo facilitare la comunicazione e la partecipazione attraverso momenti ludici.
PECS	Il sistema di comunicazione per scambio di immagini (in inglese PECS) è una forma di comunicazione aumentativa e alternativa. Acronimo di Picture Exchange Communication System, PECS è il Sistema di Comunicazione per Scambio di Simboli. Di fatto, rappresenta un sistema didattico innovativo, accrescitivo ed alternativo, che ha la finalità di insegnare con l'uso e lo scambio delle immagini. In breve, PECS insegna ad un alunno con un bisogno speciale a porgere l'immagine di un elemento desiderato ad un partner comunicativo, il quale può prontamente onorare lo scambio ed assegnargli il significato di richiesta.
PEER TUTORING (tutoraggio tra pari)	Tecnica educativa articolata e organizzata con l'obiettivo di avvicinare tra loro i pari, attivare relazioni d'aiuto reciproche positive e gratuite tra coetanei, condividere esperienze durante le quali ci possa essere un passaggio di conoscenze/competenze da un tutor (soggetto che aiuta) ad un tutee (soggetto aiutato). Detto anche insegnamento o tutoraggio tra pari, favorisce l'inclusione attraverso il suo alto valore esperienziale che prevede e promuove, tramite gli adulti di riferimento, l'interazione fra tutor e tutee affinché, insieme, possano portare a termine una specifica attività educativa e/o disciplinare. Ha l'obiettivo di facilitare la relazione con il compagno in modo competente (formato), attraverso la conoscenza delle modalità e degli strumenti maggiormente coerenti con il suo profilo di funzionamento.

PERSONALIZZAZIONE	La personalizzazione è una strategia didattica la cui finalità è quella di assicurare ad ogni alunno una propria forma di eccellenza cognitiva e si sviluppa attraverso l'impiego di una varietà di metodologie, tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno: attenzione agli stili di apprendimento, calibrazione degli interventi sulla base dei livelli raggiunti, uso di mediatori didattici (schemi, mappe concettuali, ecc.), approcci didattici alternativi alla lezione frontale (laboratoriali, cooperativi, ...). Personalizzare, in didattica, spesso si paragona a realizzare un “vestito sartoriale” che viene confezionato su misura per l'alunno.
PROBLEM SOLVING (soluzione del problema)	Il problem solving può essere definito come un approccio educativo-didattico volto allo sviluppo di strategie e abilità di soluzione di problemi su tre piani diversi: psicologico, comportamentale e operativo. Nel problem solving l'alunno si trova di fronte a una situazione che, in molti aspetti e per varie caratteristiche, gli risulta nuova e non gestibile secondo le consuete modalità apprese e conosciute. Ciò che viene quindi richiesto in queste situazioni è di mettere in atto un vero e proprio «sforzo creativo» volto a individuare nuove strategie in grado di indirizzarci al meglio. Questo processo avviene solitamente attraverso un paziente lavoro di «prove ed errori» oppure, in alcuni casi, con un'intuizione illuminante, una sorta di insight che, riorganizzando tutti gli elementi in gioco, fa vedere all'improvviso in maniera intuitiva la soluzione corretta. Trovare modalità di soluzione di problemi corrette e adeguate alle diverse situazioni è forse uno degli elementi di maggiore difficoltà nel processo di apprendimento. Per facilitare questo compito complesso sono utili le cosiddette strategie facilitanti come, ad esempio, riorganizzare e ristrutturare in maniera diversa il materiale o i dati in possesso, per non fissarsi su vecchi schemi di azione e non perseverare inefficacemente in vecchie modalità operative, ma favorire invece l'emergere di nuove idee e soluzioni. A questo proposito si può attuare un vero e proprio esercizio di «divieto» all'utilizzo di soluzioni già attivate in precedenza, benché queste siano state applicate con successo.

PROMPTING (suggerimento)	Il prompting è una tecnica di insegnamento apprendimento, ad approccio comportamentale. Consiste nel fornire all'alunno uno o più stimoli sotto forma di prompt (aiuti), in modo che questi stimoli rendano possibile il verificarsi di un comportamento desiderato. Ad esempio, se si chiede ad un alunno di aprire la finestra, indicare la finestra con il dito rafforza la richiesta e rende più probabile il comportamento. I prompt sono solitamente sintetici, percettivamente evidenti e vengono proposti al momento esatto in cui si verifica la prestazione. I modi in cui l'aiuto viene mostrato possono essere: • gestuali; • fisici; • verbali. La gestualità fa parte degli aiuti non verbali e consiste in gesti utilizzati per stimolare l'emissione di comportamenti o la riduzione di altri. Un esempio di prompt gestuale per bloccare un comportamento errato potrebbe essere l'alt con la mano. L'aiuto fisico presuppone un contatto, attraverso il quale si guida il soggetto nell'esecuzione delle prestazioni programmate. Ad esempio, aiutare a svitare un tappo. I suggerimenti verbali, invece, prevedono l'uso della parola come aiuto e sono utilizzati allo scopo di facilitare la comprensione del compito. Ad esempio, se una persona ha difficoltà nell'apparecchiare la tavola, le si può ricordare la sequenza delle azioni da mettere in atto.
PUNIZIONE	La punizione è un evento psicologicamente negativo che viene fatto seguire ad un comportamento disfunzionale con lo scopo di estinguerlo progressivamente. Le punizioni consistono nel dare all'alunno una stimolazione spiacevole o nel togliere qualcosa di piacevole. Per essere efficaci devono seguire immediatamente il comportamento problema, devono essere forti, continue ed inevitabili. L'uso della punizione ha dei costi molto alti, soprattutto nei confronti delle persone con disabilità per le quali si dovrebbero prevedere piuttosto dei percorsi di accettazione e inclusione. Nell'applicazione della punizione si può seguire un percorso di interventi progressivamente più spiacevoli: il timeout, il costo della risposta, l'ipercorrezione. È utile ricordare che le evidenze scientifiche dimostrano che la punizione è meno efficace del rinforzo.

RILETTURA SOCIALE	La rilettura sociale si configura all'interno delle tre fasi della lettura sociale. È un processo di istruzione che utilizza sequenze videoregistrate per valutare informalmente le percezioni che l'alunno sviluppa di una situazione sociale. Nel contempo, si forniscono informazioni sociali dettagliate e si sostiene l'alunno nell'acquisizione di nuove abilità sociali.
RINFORZO	È ogni evento che abbia la capacità di incrementare la frequenza con cui compare un determinato comportamento. I rinforzi possono essere: • positivi o negativi: i rinforzi positivi sono ricompense dispensate dopo un comportamento, aumentando la probabilità che in situazione analoghe esso ricompaia. Alcuni rinforzi possono avere come effetto la riduzione o la rimozione di un comportamento. Essi sono definiti rinforzi negativi; • primario o appreso: i rinforzi primari si riferiscono a elementi legati ai bisogni primari quali ad esempio, il cibo, l'acqua, ecc, mentre quelli appresi sono il risultato di processi di apprendimento (giochi, attività piacevoli, ecc.); • tangibili (es. una canzone), sociali (es. un abbraccio, un sorriso, "bravo", ecc.); • dinamici (es. "prima studi e poi giochi"), simbolici (es. nella token economy); • vicari (es. una lode ricevuta da un compagno per un comportamento funzionale).
RISTRUTTURAZIONE COGNITIVA	Si tratta di una tecnica cognitiva che permette di mettere in discussione i pensieri disfunzionali cercando di coglierne l'effettiva validità, logicità o utilità. L'irrazionalità dei pensieri consiste nel loro essere assoluti, rigidi, e soprattutto poco utili al raggiungimento dei nostri obiettivi. Una volta identificato il pensiero da modificare si inizia a porre una serie di domande, che permette di far emergere le debolezze, le inesattezze ed i radicalismi dei pensieri. Nell'applicazione di questa tecnica con alunni al di sotto dei 10 anni, l'adulto dovrebbe avere un atteggiamento più direttivo, in quanto le capacità cognitive dell'alunno non gli consentono di ragionare in termini così astratti. Un modo per aiutare i più piccoli potrebbe essere quello di leggere insieme un elenco di pensieri utili/funzionali e trovare quelli che potrebbero essere più adatti alle situazioni in cui l'alunno ha più difficoltà a gestire le sue emozioni. Ad esempio, in caso di conflitto si può condurre gli alunni coinvolti a rielaborare i pensieri negativi reciproci, oppure aiutare l'alunno ad affrontare le paure rispetto alle verifiche.

ROLE-PLAYING (gioco di ruoli)	Il role playing (gioco o interpretazione dei ruoli) consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale; i ruoli sono assunti da due o più alunni davanti al gruppo dei compagni – osservatori. Gli alunni devono assumere i ruoli assegnati dall’insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l’obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede; aiuta l’acquisizione delle abilità sociali offrendo la possibilità di sperimentarsi in una situazione protetta. Il role playing non è la ripetizione di un copione, ma una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze. Ci può essere l’inversione dei ruoli: dopo aver sostenuto una posizione, l’alunno prova a sostenere quella opposta.
ROUTINE	Per routine si intendono tutte le regolarità e le scadenze prestabilite che forniscono all’alunno una cornice di supporto nella comprensione di ciò che accade intorno a lui. Le routines costituiscono una serie di momenti che si ripresentano nell'arco della giornata in maniera costante e ricorrente, caratterizzati da cura, benessere, intimità, relazione affettiva. Soddisfano bisogni fondamentali degli alunni (usare il bagno, essere puliti, mangiare, dormire...) ma possiedono una valenza importante di orientamento rispetto ai tempi e al succedersi delle diverse situazioni nella giornata a scuola; inoltre, potenziano molte competenze di tipo personale, comunicativo, espressivo e cognitivo. Le routines facilitano la memorizzazione degli script, vale a dire di semplici sequenze di azioni comuni e rendono gli alunni partecipi a livello cosciente di gesti e comportamenti che spesso noi adulti eseguiamo e facciamo eseguire in modo meccanico, senza prestare grande attenzione. Le routines rassicurano gli alunni, in un clima di condivisione, con la sicurezza che proviene dai gesti abituali, dal rispetto di orari consueti; sanno cosa aspettarsi e partecipano attivamente, attratti sia dalla riproposizione di azioni conosciute che da piccole novità e cambiamenti che introduciamo al momento giusto o che loro stessi suggeriscono. Nelle attività di routines, ben presto gli alunni si sentono capaci e responsabili e possono assumere una funzione di tutor nei confronti di compagni che hanno bisogno di aiuto. Ogni routine può essere connotata in modo accogliente ed evolvere nel corso dell’anno, in relazione alle conquiste degli alunni, per consentire nuovi apprendimenti e autonomie.

SEDUTA DEDICATA	È un momento di lavoro svolto individualmente con l'alunno in uno spazio strutturato. Questa forma di insegnamento-apprendimento focalizza l'attenzione dell'alunno sul compito in quanto esclude i distrattori, favorisce la personalizzazione e la modulazione delle caratteristiche e dell'intensità degli aiuti. Infine, consente di rilevare in modo sistematico e diretto i progressi dell'alunno nell'apprendimento di una determinata variabile (es. azione, comportamento, compito...). Nella seduta dedicata si può svolgere un allenamento preventivo al fine di anticipare l'acquisizione di una determinata abilità per saperla riprodurre quando l'ambiente lo richiede: lo svolgimento dell'attività sarà automatizzato e l'alunno potrà comprendere meglio quanto gli succede intorno, cogliere gli stimoli che gli vengono rivolti, orientarsi sull'alternarsi delle attività e sulla loro durata.
SHAPING (modellaggio)	Il modellaggio o shaping è una tecnica di insegnamento apprendimento, ad approccio comportamentale, attraverso la quale si può ampliare il repertorio di capacità degli alunni, facilitando la costruzione di nuove abilità. Si basa essenzialmente sul rinforzo di comportamenti che gradualmente si avvicinano a quello desiderato (comportamento-meta). Tale tecnica viene utilizzata in associazione ad altre e soprattutto al prompting e fading. Le caratteristiche fondamentali che indirizzano un programma di modellaggio sono: l'individuazione dell'abilità che si intende costruire e la selezione del comportamento iniziale, la delineazione di una serie di approssimazioni successive, la predisposizione di opportuni programmi di rinforzo.
SIMULAZIONE	La simulazione consiste nella riproduzione in un contesto neutro di un modello della realtà: in questo modo si consente all'alunno di valutare e prevedere lo svolgersi dinamico di una serie di eventi o processi susseguenti. La simulazione può essere svolta con l'operatore in una seduta dedicata e riguarda spesso l'acquisizione di abilità sociali e di autonomia (es. salutare, richiedere qualcosa, svolgere un gioco, fare acquisti, ...).
STORIE SOCIALI	Le storie sociali sono dei brevi racconti scritti, pensati per aiutare a comprendere uno specifico aspetto del mondo sociale e comportarsi in modo adeguato all'interno di esso. Sono uno strumento che si adatta a molte tematiche diverse e devono essere altamente personalizzate. Per scrivere delle storie sociali è necessario utilizzare frasi descrittive, soggettive e direttive. • Le frasi descrittive forniscono informazioni accurate, spiegando quello che accade nella situazione sociale descritta. • Le frasi soggettive forniscono informazioni fondamentali sui contenuti mentali ed emotivi altrui. • Le frasi direttive danno chiari suggerimenti sul comportamento da adottare nello specifico contesto descritto. Ogni pagina deve contenere poche frasi ed è consigliabile inserire almeno un'immagine.

STRUTTURAZIONE	In ambito educativo, con il termine strutturazione s'intende una strategia d'intervento volta ad organizzare in modo preciso e dettagliato attività e materiali, spazi di lavoro e tempi di esecuzione. La strutturazione ha la finalità di rendere chiaro, evidente, quindi, comprensibile il compito richiesto. Strutturare ambienti, spazi, tempi, materiali permette di ridurre la sensazione di ansia dell'alunno dovuta al non sapere cosa fare, come e quando farlo. La strutturazione deve rispondere a precisi requisiti: visibilità, chiarezza, essenzialità, concretezza, comprensibilità, prevedibilità, ma non rigidità. Strutturare significa infatti essere flessibili, ossia organizzare l'intervento educativo in funzione dei bisogni e del livello di sviluppo del singolo alunno; inoltre, la strutturazione prevista deve poter essere modificata in ogni momento. Importante ricordare infine che la strutturazione non va pensata come fine a se stessa, bensì come mezzo: nella pianificazione del processo educativo risulta essenziale ridurre il disordine e trovare il modo opportuno di presentare gli stimoli, anche per migliorare la gestione dell'imprevisto.
SUPPORTI VISIVI	I supporti visivi sono strumenti che rientrano tra le "strategie visive" (il linguaggio del corpo, i segnali ambientali, gli strumenti visivi tradizionali); attraverso il canale della vista, sono in grado di allargare il processo di comprensione e comunicazione, ampliando l'efficacia nella ricezione, nell'elaborazione e nell'espressione. I supporti visivi sono immagini che servono all'apprendimento e alla comprensione della realtà. Possono essere oggetti, oggetti in miniatura, immagini fotografiche, disegni, simboli, semplici quadrati di carta colorata o testo. Sono quindi adattabili, portatili e possono essere utilizzati nella maggior parte delle situazioni. I supporti visivi possono aiutare a migliorare la comprensione, fornire strutturazione e favorire l'apprendimento delle routines quotidiane, incoraggiare l'indipendenza, rafforzare la fiducia ed evitare frustrazione ed ansia. Soprattutto possono rendere la comunicazione tangibile e coerente, piuttosto che fugace e incoerente come spesso invece succede con le parole. Il messaggio veicolato dal supporto visivo, essendo duraturo e non transitorio, permette di rispettare i tempi e le competenze necessari per poter accedere all'informazione. Gli ausili visivi forniscono principalmente le informazioni in forma logica, strutturata e sequenziale. Il supporto visivo è valido se possiede un significato per la persona a cui deve servire, se è facilmente riconoscibile, comprensibile e universalmente condivisibile.

TASK ANALYSIS	La task analysis è una tecnica di insegnamento apprendimento, ad approccio comportamentale. Si riferisce alla descrizione dell'obiettivo comportamentale che ci siamo prefissati attraverso l'analisi del compito, sia nelle diverse fasi che lo compongono in sequenza, sia nei prerequisiti necessari ad evidenziare le diverse abilità basilari per eseguire correttamente il compito. Molto spesso gli obiettivi devono essere ridotti ed organizzati in sequenze, anche visive, graduali per difficoltà, che riescano a facilitarne l'apprendimento. L'analisi del compito è un insieme di metodi che consente di scomporre in sotto-obiettivi più semplici e accessibili un compito-obiettivo inizialmente troppo complesso per essere proposto nella sua totalità. Con questa metodologia descrittiva un compito può essere scomposto in unità di risposta abbastanza ampie oppure in micro-unità, non ulteriormente riducibili in modo semplice. Tale definizione molto dettagliata si esegue su obiettivi particolarmente difficili che hanno un grande rischio di errore e che, perciò, devono essere analizzati in modo molto accurato, al fine di trarne indicazioni utili per la valutazione iniziale della performance dell'alunno e per la successiva programmazione dell'insegnamento.
TIMEOUT	Si tratta di una pratica che consiste nel rimuovere l'alunno dalla situazione in cui ha manifestato il comportamento problema, in modo da isolarlo da qualsiasi fonte di rinforzo. L'alunno, non appena attua il comportamento indesiderabile, viene allontanato dalla situazione in cui si trova, collocato in un luogo tranquillo privo di qualunque interesse o stimolazione, nel quale rimarrà fino a quando il segnale di un timer indicherà la fine del periodo del time out. Il Time out non deve essere considerato come una punizione, ma come un modo per invitare l'alunno a riflettere, a riprendere il controllo delle proprie emozioni ed evitare anche ulteriori scontri. Proprio per non farlo considerare un castigo o un modo per allontanarlo, dovrebbe essere accompagnato da parole che gli facciano capire quali sono i sentimenti e le emozioni che sta provando (rabbia, dolore, frustrazione ecc.), sottolineando che, comunque, è solo quel suo comportamento ad essere sbagliato (picchiare un altro bambino, buttare per terra il cibo ecc.), ma certamente non lui come persona. Ciò che succede dopo il time-out è molto importante. Se viene concepito come un tempo trascorso per allontanarsi dai comportamenti negativi, poi si dovrebbe precedere il ricongiungimento alla classe o all'attività che si stava svolgendo senza l'imbarazzo di dover chiedere scusa pubblicamente. Il time out è un metodo di disciplina che si propone due obiettivi: il primo e più immediato, consiste nel cercare di interrompere quanto prima possibile il comportamento problema; il secondo obiettivo, più a lungo termine, è quello di aiutare l'alunno a raggiungere una certa capacità di autoregolazione. Contemporaneamente si rende necessario il fornire all'alunno altre modalità di comunicazione/richiesta, funzionali e socialmente accettabili da sostituire al comportamento disfunzionale.

TOKEN ECONOMY

La token economy è una tecnica di insegnamento apprendimento, ad approccio comportamentale e ha come obiettivo quello di incrementare la frequenza di comportamenti desiderabili da parte dell'alunno e diminuire così la frequenza dei comportamenti problema.

Si basa sull'uso di gettoni (tokens) che vengono consegnati al bambino ogni qualvolta egli emette il comportamento target desiderato e che, alla fine, potranno essere scambiati con altri rinforzi (premi) e accompagnati da importanti rinforzi sociali, come un bel sorriso, una piccola pacca sulla spalla, un abbraccio, un "molto bene!". I "gettoni" o tokens possono essere di diversa forma, colore e tipologia; l'importante è che questi simboli siano graditi all'alunno e, soprattutto, che siano conteggiabili.

È importante che la consegna dei gettoni sia contingente (cioè che avvenga subito dopo) la messa in atto dei comportamenti target desiderabili. Questo permette di rinforzare e gratificare immediatamente l'alunno per il suo comportamento funzionale, anche se la consegna del rinforzatore finale avverrà successivamente.

I comportamenti da apprendere devono essere elencati in ordine di priorità e inseriti all'interno del programma poco per volta; è bene partire da pochi comportamenti, che siano facilmente realizzabili in tempi brevi. La loro scelta viene attuata in termini operazionali (definendoli in modo che siano chiaramente osservabili e quantificabili).

L'elenco dei premi (rinforzatori) che l'alunno potrà scambiare con i gettoni ottenuti va creato insieme a lui e dovrà seguire un ordine specifico, a partire dal premio che richiede pochi gettoni a quello che ne richiede un numero maggiore.

È importante scrivere con chiarezza l'elenco, supportandolo con immagini, e variare spesso i premi, in modo da mantenere sempre alta la motivazione e l'interesse del bambino.

In ultimo vanno definiti i momenti in cui i tokens verranno scambiati con i rinforzatori: inizialmente è bene effettuare lo scambio frequentemente (metà giornata, fine giornata), per poi dilatare sempre di più i tempi (tre giorni, una settimana, un mese).

Il programma di token economy termina nel momento in cui i comportamenti target sono stati acquisiti e sono diventati autorinforzanti per l'alunno.

Indispensabile infine è che il rinforzo sociale prenda il posto di quello a gettoni: questo vuol dire che l'alunno saprà generalizzare in maniera efficace l'apprendimento dei comportamenti desiderabili nell'ambiente naturale, senza necessitare più di un rinforzo tangibile.

Per raggiungere questo risultato è quindi importantissimo che la consegna dei gettoni diventi, gradualmente, sempre più intermittente, diminuendo il numero di comportamenti che fanno ottenere gettoni o aumentando l'intervallo tra il comportamento target e la consegna dei tokens.

Oppure è anche utile ridurre in maniera progressiva il numero di rinforzatori che si possono ottenere con un certo numero di gettoni o aumentando l'intervallo tra l'acquisizione dei gettoni e lo scambio con i premi.

VIDEO MODELING	Il video modeling è un sistema di apprendimento osservativo per imitazione sviluppato attraverso la realizzazione e la presentazione di filmati che illustrano le modalità adeguate di comportamento o le azioni da effettuare in funzione di certi scopi o dell'attività da apprendere.
VIDEO SELF MODELING	L'auto-modellamento video è una forma di apprendimento osservativo per imitazione in cui un alunno osserva se stesso, mentre esegue un comportamento in modo corretto e funzionale sul video e quindi imita il comportamento mirato. Consente alle persone di vedere se stesse avendo successo, agendo in modo appropriato e potenziando la propria autostima e motivazione.
