



MIUR – USRV
UFFICIO VIII AMBITO TERRITORIALE – VICENZA
Scuole Polo per l'Inclusione (SPI)
Centri Territoriali per l'Inclusione (CTI)
Centro Territoriale di supporto (CTS)
ISTITUTO COMPRENSIVO "C. Ridolfi" - LONIGO
SCUOLA POLO REGIONALE PER L'INCLUSIONE

Sportello Autismo Vicenza (<https://www.autismovicenza.it>)

Tecniche cognitivo-comportamentali

In questa parte riprendiamo alcuni concetti già spiegati nei moduli degli interventi. In questo modo speriamo di chiarire alcuni concetti e consolidare una terminologia utile per avere un linguaggio comune a tutti gli agenti educativi, per meglio comunicare le modalità di lavoro, i monitoraggi e i risultati con i bambini con Disturbi Pervasivi dello Sviluppo.

Le tecniche

Apprendimento senza errori: viene organizzata una situazione facilitante in cui non sia (praticamente) possibile commettere errori. Vengono dunque forniti molti prompt (aiuti) in modo da non far esperire la frustrazione dell'errore all'utente. Ovviamente i prompt andranno gradualmente attenuati (fading).

Concatenamento: un compito viene "spezzettato" in segmenti, i quali vengono poi sottoposti a processi di apprendimento distinti. Il concatenamento si dice retrogrado quando si parte nel processo di apprendimento dall'ultimo segmento costitutivo del compito.

Fading: attenuazione progressiva degli aiuti forniti. La strategia di fading viene utilizzato normalmente insieme al prompting.

Generalizzazione: tutto ciò che il bambino apprende per prove discrete a tavolino o a computer deve essere poi utilizzato nell'ambiente ecologico e quindi generalizzato. Per fare questo solitamente si cerca di riproporre attività simili che sottendono la stessa abilità in ambienti diversi e con persone diverse.

Modeling: l'apprendimento di una nuova abilità può avvenire anche attraverso l'osservazione di un modello competente (adulto o coetaneo) che esegue il comportamento che vogliamo che il bambino apprenda.

Prompting: può essere definito come un suggerimento o aiuto che diamo al bambino perché giunga a una corretta emissione del comportamento. I tipi di prompt possono essere differenti: di tipo fisico (guida fisica), verbale (indicazioni espresse verbalmente), gestuali (indicazione), ecc.

Punizione: prevede la somministrazione di uno stimolo negativo. Tale modalità porta all'interruzione nell'emissione del comportamento senza però provocarne l'estinzione in quanto non offre modelli di comportamento adeguati e alternativi alla risposta sbagliata. Quindi è

preferibile utilizzare il rinforzo per incidere sull'apprendimento ed evitare la punizione.

Rinforzo: ogni evento che abbia la capacità di incrementare la frequenza con cui compare un determinato comportamento. I rinforzi possono essere positivi e negativi. I rinforzi positivi sono ricompense dispensate dopo un comportamento che aumentano la probabilità che in situazioni analoghe compaia quel determinato comportamento; i rinforzi negativi possono essere individuati in presenza di una situazione di disagio in cui l'esecuzione di un comportamento provoca la cessazione del fastidio o del dolore, in questo caso aumenterà la probabilità del verificarsi di tale comportamento poiché rinforzato dalla cessazione del fastidio. Il rinforzo può essere primario o appreso.

I rinforzi primari si riferiscono a elementi legati ai bisogni primari quali ad esempio, il cibo, l'acqua, etc, mentre quelli appresi sono il risultato di processi di apprendimento. I rinforzi possono essere tangibili, sociali (ad esempio un abbraccio, un sorriso, "bravo" etc), dinamici (un esempio è "prima studi e poi giochi") e simbolici (ad esempio la token economy).

Shaping o modellaggio: si riferisce all'insegnamento di un comportamento complesso attraverso passi o step intermedi (che non appartengono al repertorio del soggetto) per arrivare ad una corretta esecuzione.

Task analysis: 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.

Token economy: implica lo scambio tra rinforzi simbolici (come delle figurine) e rinforzi di sostegno (come l'uso del computer o tangibili come quelli alimentari).

Altri concetti utili

Acquisito: si considera un'attività come acquisita quando il soggetto riesce in autonomia a svolgere il compito dall'inizio alla fine.

Comunicazione Aumentativa Alternativa: è l'insieme di conoscenze, di tecniche, di strategie e di tecnologie attivabili per facilitare la comunicazione in soggetti che manifestano una carenza/assenza temporanea o permanente nella comunicazione.

Discrete trials: significa intervento per prove distinte.

Emergente: un'abilità si dice emergente quando il bambino porta a termine in modo parziale il compito o lo porta a termine con aiuto (presenza di prompt). È dunque quello che il bambino potenzialmente sa fare con gli adeguati supporti.

Insegnamento incidentale: le prove vengono proposte in ambiente naturale in modo da favorire la generalizzazione.

PECS: sistema di comunicazione aumentativa alternativa tramite lo scambio di immagini. Per maggiori informazioni si rimanda alle seguenti fonti: www.pecs.com e <http://angelaottaviani.nigelbrooks.com/> .

TEACCH: è un approccio che prevede una serie di servizi tra cui l'educazione strutturata che si esplicita nell'organizzazione degli spazi, dei compiti e dei tempi in modo da rendere prevedibile ed esplicito a livello visuo-spaziale le richieste. Per maggiori informazioni si rimanda all'accurato sito: www.teacch.com
