


CORSO ABA e Autismo
22 Maggio 2021

Luca Urbinati
Psicologo, Analista del Comportamento BCBA

www.paneecioccolata.com 

Argomenti

- Contesto di insegnamento
- Insegnamento di abilità
- Procedure di insegnamento
- Abilità non verbali di base

www.paneecioccolata.com 
Luca Urbinati, BCBA

**CONTESTI DI
INSEGNAMENTO**

www.paneecioccolata.com 
Luca Urbinati, BCBA

Approcci all'insegnamento

I programmi d'intervento per bambini e adulti con autismo derivati dai principi dell'Analisi del Comportamento, utilizzano:

- Metodi di **insegnamento strutturato**: Discrete Trial Training (DTT)
- Metodi di **insegnamento in ambiente naturale**: Natural Enviromental Teaching; Natural Language Paradigm; Incidental Teaching; Pivotal Response Training; ESDM

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Ambiente naturale VS ambiente strutturato

NET: Situazione d'insegnamento non strutturata in cui l'adulto manipola e sfrutta la motivazione del bambino per lo svolgimento di specifiche attività e per certi rinforzatori

DTT: Situazioni d'insegnamento attraverso il susseguirsi di una serie formale di prove veloci. La tipologia dei materiali utilizzati in contesto strutturato possono variare a seconda del bambino

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Natural Environmental Teaching (NET)

Sundberg & Partington, 1998

Caratteristiche:

- non strutturato ma attentamente organizzato e pianificato dall'adulto nei materiali e negli obiettivi di insegnamento
- L'adulto sfrutta e manipola la motivazione dello studente per determinati rinforzatori, al fine di implementare gli obiettivi del curriculum

Obiettivi principali:

- incremento della comunicazione funzionale (richieste)
- generalizzazione delle risposte acquisite

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Natural Environmental Teaching (NET)

Svolgimento:

- Tutto parte dalla motivazione del bambino
- L'adulto deve seguirla e "sfruttarla" per farsi fare richieste
- Quando il bambino chiede, l'adulto fa a sua volta una richiesta al bambino
- Le attività e le richieste dell'adulto sono legate a ciò che interessa il bambino
- Il rinforzo sta nel proseguire con l'attività

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Ambiente Naturale

- si punta a favorire la generalizzazione
- ripassare gli obiettivi che sono stati appresi nell'insegnamento strutturato
- Usare materiali funzionali
- Insegnare al bambino a usare l'abilità nell'ambiente in cui dovrà essere esibita
- E' per definizione l'ambiente in cui insegnare le richieste

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Pianificazione di attività di NET

Linee guida pratiche:

- Identificare attività e scenari di gioco potenzialmente motivanti per il bambino
- Organizzare i materiali in modo che siano sotto il controllo dell'adulto per evitare tempi morti, cali di attenzione e incentivare la richiesta
- Insegnamento intensivo della richiesta, catturare e manipolare attivamente la motivazione del bambino creando situazioni di gioco motivanti e organizzando i materiali e l'ambiente per evocare nel bambino potenziali richieste

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA




Pianificazione di attività di NET

Linee guida pratiche:

- Insegnamento e ripasso di obiettivi della programmazione educativa
- Mantenere un rapporto vantaggioso di richieste rispetto alle istruzioni
- Programmare tante attività diverse, variare la modalità di utilizzo e presentazione dello stesso materiale e ruotare le attività nell'arco della settimana
- creare un accurato piano NET

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA




Esempio di piano NET

Gioco con il Didò: fattoria con animali


RICHIESTE	TACT	ECOICO	RICETTIVO	INTRAVERBALE
<ul style="list-style-type: none"> • Didò • Canta 	<ul style="list-style-type: none"> • Mucca • Pecora • Maiale • Pomodoro • Mais 	Ripetere parole con la "R"	<ul style="list-style-type: none"> • "Tocca un animale" • "Tocca una verdura" 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire i versi degli animali • Completare canzone "nella vecchia fattoria"
			VISUO-SPAZIALE Dividere le verdure sulla base del colore	IMITAZIONE Far saltare gli animali, mettere le verdure nel campo

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA




Esempio di attività di NET

Gioco con il didò



- manipolare
- fare la torta di compleanno per poi cantare la canzone e soffiare le candeline
- fare il trenino
- fare il bruco e infilare bandierine o stuzzicadenti
- costruire scenari diversi

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Esempio di attività di NET *Gioco con l'acqua*



- fare le bolle
- buttare l'effervescente (tipo Brioschi)
- fare cadere delle palline da un tubo trasparente
- buttare animali di plastica
- colorare l'acqua con coloranti (alimentari o effervescenti)
- travasi

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Esempio di attività di NET *Collage, art & craft*



- tagliare cartoncini
- incollare
- disegnare e colorare uno sfondo
- usare colori di diverso tipo (a dita, pastelli, pennarelli)
- brillantini

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Discrete Trial Training (DTT)

Caratteristiche:

- E' una metodologia d'insegnamento in rapporto 1:1 che insegna abilità in modo sistematico, pianificato e controllato
- Si insegna attraverso le prove discrete (*discrete trials*): presentazione formale di opportunità di apprendimento sotto forma di una serie di prove discrete
- permette di massimizzare l'apprendimento di numerose abilità

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Discrete Trial

Le componenti delle Prove Discrete sono direttamente correlate con le componenti del condizionamento operante (ABC)

Antecedente	Comportamento	Conseguenza	
Stimolo discriminativo (+ prompt)	Risposta	Stimolo rinforzante	Intervallo tra le prove

www.paneecioccolata.com
 Luca Urbinati, BCBA

Come si fa?

STIMOLO DISCRIMINATIVO (SD)

- L'istruzione che viene data al bambino oppure il segnale che può dare inizio all'attività
- Segnala al bambino che deve fornire una risposta e che il rinforzo è a sua disposizione
- Inizialmente l'istruzione deve essere breve, data con un tono di voce chiaro e leggermente più alto della norma
- Non devono essere aggiunte altre parole
- È meglio non dire il nome del bambino prima dell'istruzione
- Non deve essere ripetuto prima di aver terminato la prova

www.paneecioccolata.com
 Luca Urbinati, BCBA

Come si fa?

RISPOSTA

- Quello che il bambino fa dopo l'SD
- Il criterio di risposta è concordato prima e deve essere chiaro a tutti quale livello di risposta è accettabile (definizione operativa)
- Il bambino deve rispondere entro 3-5 secondi, altrimenti è da considerarsi una non risposta
- Nessun comportamento accessorio deve essere emesso durante la risposta (es. autostimolazioni)

www.paneecioccolata.com
 Luca Urbinati, BCBA

Come si fa?

CONSEGUENZA

- Rinforzo
 - Conseguenza positiva in seguito a una risposta corretta
 - Deve essere immediatamente successivo al comportamento (entro circa 2 sec)
 - Deve essere proporzionato alla qualità della risposta
 - Il rinforzo deve essere contingente alla risposta corretta e non deve essere a disposizione in altri momenti
 - Il tipo di rinforzo varia da bambino a bambino ed è molto personale.
- O procedura di correzione in caso di risposta errata

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Utilizzo efficace del rinforzo

Consegnare il rinforzatore in maniera:

- Immediata, il più velocemente possibile
- Entusiastica, in associazione a lodi
- Contingente, solo producendo una risposta si ottiene il rinforzatore
- Sufficiente, la quantità erogata deve essere abbastanza grande da essere efficace

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Utilizzo efficace del rinforzo

Consegnare il rinforzatore in maniera:

- Specifica, descrivere e nominare il comportamento che viene rinforzato
- da massimizzare la motivazione, lo studente non dovrebbe riceverne una quantità eccessiva poco prima

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Classificazione dei rinforzatori

Rinforzatori generalizzati: sono rinforzatori condizionati che in passato sono stati associati alla possibilità di avere molteplici rinforzatori

- I soldi
- Sistemi di economie a gettoni

Dopo averli guadagnati una persona decide come "spendere" i propri punti, con cosa scambiarli

www.paneecioccolata.com

Luca Urbinati, BCBA



Token Economy

Indicazioni pratiche:

- Selezionare i token
- Identificare i comportamenti target
- Identificare i premi che faranno parte del menù di possibili rinforzatori finali
- Stabilire il tasso di rinforzo (ogni quanto verranno consegnati i token) e il tasso di scambio (dopo quanti token si avrà accesso al menù)

www.paneecioccolata.com

Luca Urbinati, BCBA



Token Economy

Insegnamento:

- Inizialmente guidare il bambino ad attaccare i token sulla scheda (il bambino deve entrare in contatto con il gettone)
- A scheda completata (o al raggiungimento di un punteggio target) guidare il bambino a consegnare la scheda
- Gradualmente sfumare la guida fisica cercando di rendere autonomi sia l'attaccare i punti che la consegna/scambio della scheda

www.paneecioccolata.com

Luca Urbinati, BCBA



Differenze tra NET e DTT

degli Espinosa, 2014. Adattata da dispensa WS 2

Ciò che cambia non è la presenza/assenza di un tavolino

	Training in ambiente naturale	Insegnamento strutturato
Stimolo	<ul style="list-style-type: none"> • Scelto dallo studente • Variabile 	<ul style="list-style-type: none"> • Scelto dall'adulto • Viene ripetuto fino al raggiungimento del criterio
Interazione	Studente e tutor interagiscono con lo stesso stimolo	Il tutor mostra lo stimolo in maniera non funzionale all'interazione
Risposta	Ricevono rinforzo anche tentativi verbali, la contingenza è meno rigida	La risposta corretta o un'approssimazione di essa contatta rinforzo
Conseguenza	Contingenze naturali di rinforzo associati a rinforzo sociale (poter continuare l'attività)	E' estrinseca, non specifica all'interazione (rinforzatore estrinseco + sociale)

www.paneecioccolata.com
 Luca Urbinati, BCBA

I vantaggi di ciascuna modalità

Il rapporto ideale tra il tempo dedicato al lavoro nei due "ambienti" è 50-50 ma può essere calibrato in base alle caratteristiche del bambino e alle esigenze di programmazione

Training in ambiente naturale	<ul style="list-style-type: none"> - Stimola la comunicazione e l'iniziativa spontanea del bambino - La generalizzazione delle abilità è semplice - Favorisce un buon livello di collaborazione
Insegnamento Strutturato	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendimento rapido - Si creano più occasioni di apprendimento - Più facile da usare per gli educatori

www.paneecioccolata.com
 Luca Urbinati, BCBA

Come insegnare?

S. J. Rogers, G. Dawson. (2012)

Rinforzo	Struttura	Aiuti visivi
<ul style="list-style-type: none"> • Naturale (intrinseco) + attività sociale • Estrinseco ma collegato + attività sociale • Giochi non collegati con l'attività + sociale • Giochi non sociali (Es. elettronici) + sociale • Edibili + sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in ambiente naturale con iniziativa del bambino • Attività condivisa, 5-10 opportunità + altri compiti • Seduti, formato di richiesta stabile con gli stessi materiali, 5-10 opportunità + altri compiti • Seduti, mass trials, 5-10 opportunità con gli stessi materiali 	<ul style="list-style-type: none"> • Antecedenti visivi • Agende • Suggestimenti visivi • Scatole per smistare • Timer • Agenda visiva • PECS, segni <p>(questi elementi non sono in ordine)</p>

www.paneecioccolata.com
 Luca Urbinati, BCBA

INSEGNAMENTO DI ABILITÀ

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Insegnamento

Obiettivo a **lungo** termine: insegnare a vivere in maniera indipendente

Obiettivi a **medio** e **breve** termine: insegnamento di abilità funzionali utili al raggiungimento dell'obiettivo a lungo termine

Comportamenti socialmente rilevanti, quali insegnare?

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Insegnamento di comportamenti socialmente rilevanti

Sono quelle abilità necessarie, che permettono a un individuo di essere parte della sua comunità:

- **linguaggio e comunicazione**
- Sociali,
- cognitive,
- accademiche ,
- **autonomie personali**,
- lavorative e domestiche,
- grosso e fine motorie

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Cosa insegnare? *Le abilità di vita*

Imitazione motoria	Abilità visuo-spaziali	Accademico	Sociale
Sapere imitare i movimenti di altri. Lo scopo è imparare tramite osservazione.	Abbinare figure, oggetti, forme e colori...	Leggere, scrivere, area matematica, utilizzo del computer...	Contatto oculare, attenzione condivisa, interazione....

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA

Cosa insegnare? *Le abilità di vita*

Gioco	Ragionamento astratto	Autonomie personali	Autonomie domestiche	Autonomie sociali
Indipendente, parallelo, gioco cooperativo, a turno, con regole, gioco di gruppo...	Sequenze, problem solving, inferenze, prospettiva altrui...	Lavarsi le mani, lavarsi i denti, vestirsi, pettinarsi...	Apparecchiare e sparecchiare, cura degli oggetti personali, spazzare, pulire...	Camminare per mano/vicino, aspettare per strada, uso dei negozi, uso dei mezzi pubblici...

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA

Cosa insegnare? *Il comportamento verbale*

Richieste	Ecolco	Denominazione	Ricettivo	Intraverbale
Comunicazione espressiva: sapere richiedere ciò di cui si ha bisogno attraverso la voce, i segni o lo scambio di immagini.	Imitazione di suoni: come prerequisito per la comunicazione vocale.	Commentare, etichettare oggetti presenti, situazioni, eventi in corso, descrivere...	Eseguire istruzioni, rispondere a descrizioni...	Rispondere a stimoli verbali come domande sociali, elementi di conversazione...

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA

Insegnamento

Selezionare obiettivi appropriati per età di sviluppo

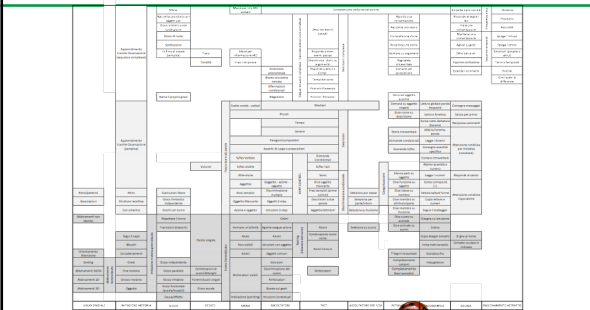
- confrontare le abilità dell'alunno con quelle dei coetanei
- cosa sanno fare i bambini a sviluppo regolare a quell'età
- conoscere la sequenza in cui le abilità in un'area specifica vengono apprese
- usare materiali adeguati all'età

www.paneecioccolata.com

Luca Urbinati, BCBA



Insegnamento



www.paneecioccolata.com

degli Espinosa, 2011. *The Early Behavioural Intervention Curriculum*



EBIC

Early Behavioral Intervention Curriculum

- Non è uno strumento di valutazione
- Divisione curricolare a 3 livelli (iniziale, intermedio, avanzato)
- Prende in considerazione tutte le aree curriculari fondamentali con traiettorie di sviluppo in ogni area che ripercorrono quelle dello sviluppo tipico
- Non è presente una divisione per età

www.paneecioccolata.com

degli Espinosa, 2011. *The Early Behavioural Intervention Curriculum*



Insegnamento

- Livelli curriculari
- Area curriculare
- Abilità
- Target
- Criterio di acquisizione
- Programma

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



Programma

Abilità: imitazione con oggetto.
Area curriculare: imitazione motoria.
Livello attuale: assente.
Prerequisito: uso funzionale degli oggetti.
Obiettivo: imita l'azione eseguita dall'adulto, utilizzando lo stesso oggetto.
Modalità di insegnamento:

- fate l'azione con uno degli oggetti sul tavolo e dite "fai come me"
- il bambino prende l'oggetto uguale e mima l'azione
- consegnate rinforzo tangibile e sociale.

Prompt:

- indicazione dell'oggetto corretto
- guida fisica in caso di azione non accurata.

Materiali: tre coppie di oggetti di cui il bambino conosca l'uso funzionale.
Rinforzo: FR1, tangibile (alimentare o iPad).
Criterio di acquisizione: imita l'azione fatta dall'adulto nel 90% dei casi, per 3 sessioni consecutive.

www.paneecioccolata.com
Luca Urbinati, BCBA



L'alunno non imita i gesti delle altre persone, ha limitate capacità nel direzionare l'attenzione su stimoli visivi e non sa completare semplici giochi in autonomia.

- Imitazione motoria
- Abilità visuo-spaziali
- Gioco funzionale

www.paneecioccolata.com



Imitazione motoria

Ruolo importante nello sviluppo verbale e sociale dei bambini.

Un bambino con una buona imitazione può apprendere un gran numero di comportamenti con il minimo livello di insegnamento.

SD: l'azione dell'altra persona

Prompt possibili:

- guida fisica,
- indicazione dell'oggetto corretto (per azioni con oggetti in discriminazione)

www.paneecioccolata.com



Imitazione motoria

Possibile gerarchia di insegnamento:

1. utilizzo funzionale degli oggetti
2. imitazione con oggetti in discriminazione
3. imitazione motoria senza oggetti (grosso-motoria, fine-motoria, orale)
4. concatenamenti
5. Blocchi
6. Segui il capo

www.paneecioccolata.com



Gioco funzionale

Utile per l'ottenimento del controllo istruzionale nelle prime fasi dell'intervento.

I primi giochi acquisiti possono essere praticati dal bambino in maniera autonoma.

Modalità di insegnamento:

- concatenamento retrogrado
- concatenamento anterogrado

Prompt possibili:

- guida fisica,
- indicazione del punto in cui inserire il pezzo

www.paneecioccolata.com



Gioco funzionale

Possibile gerarchia di insegnamento:

1. Causa-effetto
2. giochi funzionali con azione ripetuta (p. es. "metti dentro", scatole di lavoro)
3. Giochi funzionali con discriminazione (puzzle, incastri, ...)
4. Gioco imitativo
5. Gioco parallelo
6. Gioco indipendente

www.paneecioccolata.com



Abilità visuo-spaziali

Richiede l'abilità di prestare attenzione a stimoli visivi e discriminare tra più stimoli contemporaneamente.

SD: lo stimolo con caratteristiche uguali (o simili) a quello da abbinare.

Prompt possibili:

- guida fisica (per la forma della risposta)
- indicazione/movimento dell'oggetto corretto
- prompt di posizione
- prompt di ridondanza

www.paneecioccolata.com



Abilità visuo-spaziali

Possibile gerarchia di insegnamento:

1. discriminazione tra giochi
2. abbinamento di oggetti
3. abbinamento di immagini
4. Abbinamento oggetto/immagine
5. abbinamento per forma e per colore
6. sorting

www.paneecioccolata.com



Grazie!

dott. Luca Urbinati
lu.urbinati@gmail.com

www.paneecioccolata.com