

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

***ABA Applied Behavior Analysis***

L'ABA è la scienza dell'Analisi Comportamentale Applicata. L'analisi comportamentale applicata viene definita come il processo di applicare sistematicamente interventi i cui principi si basano sulla "TEORIA DELL'APPRENDIMENTO" per migliorare comportamenti socialmente significativi, e di dimostrare che gli interventi utilizzati sono responsabili per il cambiamento del comportamento selezionato (Baer, Wolf and Risley, 1968). Gli analisti comportamentali, come gli scienziati di altre discipline, indipendentemente dall'oggetto del loro studio, misurano in maniera obiettiva e sistematica gli eventi e provano a manipolare diverse variabili per verificarne gli effetti sugli eventi stessi.

L'autismo è una delle aree in cui l'applicazione dei principi dell'analisi comportamentale si è rivelata più efficace nell'apportare cambiamenti migliorativi a lungo termine, di qualunque altro tipo di intervento educativo. Infatti l'ABA non nasce come intervento specifico per l'autismo e non può essere considerato un metodo, bensì può essere considerato come l'applicazione sistematica ed intensiva dei principi comportamentali di base e tecniche e procedure derivate da più di 30 anni di ricerca hanno dato vita ad un modello di intervento estremamente efficace su questa popolazione.

Un intervento ABA in autismo vede come obiettivo centrale quello di incrementare repertori comportamentali socialmente significativi e ridurre quelli problematici attraverso l'impostazione di un programma comprensivo che include i seguenti elementi:

1. Intervento Intensivo: l'intervento deve essere intensivo. Le procedure e gli obiettivi non possono essere limitati a pochi momenti o a qualche ora di terapia la settimana ma coinvolgere nel quotidiano tutti i momenti di vita dell'individuo.
2. Intervento precoce: i cambiamenti maggiori si ottengono se il trattamento inizia in età prescolare.
3. Coinvolgimento massiccio della famiglia: l'intervento richiede il coinvolgimento della famiglia, insegnanti ed altri operatori coinvolti nella vita quotidiana dell'individuo.
4. Curriculum individualizzato: il curriculum deve essere individualizzato ai repertori deficitari. Gli obiettivi devono seguire il più possibile una sequenza evolutiva ed essere funzionali all'inserimento dell'individuo in un contesto sociale appropriato (casa, scuola o lavoro).
5. Insegnamento strutturato: gli obiettivi a lungo e breve termine vengono sottoposti ad un'analisi del compito (task analysis) e suddivisi in minime unità facilmente gestibili dall'individuo, genitori ed insegnanti.
6. Programma di insegnamento di comunicazione: nel caso in cui l'individuo non possieda repertorio ecoico (imitazione vocale) s'introduce un sistema di Comunicazione Alternativa ed Aumentativa (CAA) per selezione (es: immagini) o topografia (segni) per permettere la comunicazione delle proprie necessità e la possibilità di influenzare l'ambiente in maniera socialmente appropriata, prevenendo in questo modo la manifestazione di comportamenti problema con funzione comunicativa (Carr & Durand, 1985). Alla CAA si associa un programma per incentivare l'emissione vocale e portarla, in alcuni casi, sotto controllo di stimolo (stimulus control).

7. Generalizzazione programmata: programmi specifici per facilitare la generalizzazione devono essere introdotti per ogni obiettivo stabilito.
8. Gestione dei comportamenti problema: la gestione dei comportamenti problema deve essere costante onde evitare un impatto negativo sull'apprendimento. La gestione dei comportamenti problema deve basarsi su un'analisi funzionale preliminare e dettagliata (Iwata et al, 1982; O'Neill et al, 1997) per verificarne la funzione e gli antecedenti e conseguenze che ne mantengono la presenza. A quest'analisi seguirà poi un piano di intervento proattivo per insegnare comportamenti/abilità sostitutive socialmente appropriate ed un piano reattivo per gestire il comportamento problema nel momento in cui questo si manifesti.
9. Procedure basate sulla letteratura scientifica: tutte le tecniche e procedure utilizzate devono essere supportate dalla ricerca sperimentale revisionata e pubblicata.

L'intervento ABA fornisce una struttura per osservare il comportamento, cosa lo causa, cosa lo mantiene attivo e ci permette di capire come intervenire per diminuirlo o per incrementarlo e laddove necessario ci dà possibilità di insegnare abilità ex novo, dunque insegnare un comportamento che non è presente nel repertorio comportamentale del soggetto.

### Vocabolario ABA

**STIMOLO**: qualsiasi cosa o evento. "Un cambiamento di energia che influenza un organismo tramite le sue cellule recettori"

**PROMPT**: Un prompt (o aiuto) è uno stimolo in più che viene consegnato subito prima o subito dopo l'SD o istruzione che aiuterà il bambino o che evocherà il comportamento corretto.

Aiutano il bambino ad emettere il comportamento e gradualmente devono essere eliminati per permettere l'emissione di risposte autonome. Tipi di Prompt: Prompt verbale; modello; Prompt fisico; Prompt indicativo o gesto. Le foto (prompt visivo); Prompt scritto (visivo).

Attenzione a non creare dipendenza dal Prompt! → Si verifica quando lo studente risponde solo con la presenza del prompt e il comportamento target non viene evocato dall'SD (non risponde correttamente senza il prompt). Può essere evitato sfumando i prompt velocemente e fornendo i rinforzi solo per le risposte corrette senza un prompt.

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

**ATTENZIONE**

- Usare sempre il prompt meno intrusivo;
- Stabilire una gerarchia di prompt (di solito la guida fisica è la più intrusiva);
- Diminuire il livello di prompt prima possibile;
- Utilizzare prompt durante la correzione dell' errore;
- Fare sempre una prova indipendente dopo la correzione;
- Se un abilità è acquisita ma ha avuto bisogno di prompt ritestatela durante la sessione;
- Rinforzare sempre le risposte "promptate" in acquisizione;
- Attenzione ai prompt inavvertiti;
- Dare sempre un prompt alla volta

**INSEGNAMENTO SENZA ERRORI:** Tecnica di insegnamento e di riabilitazione cognitiva che consiste nell'inserire nella situazione didattica uno stimolo con funzione di aiuto. Questo stimolo di aiuto (prompt) serve in un primo tempo ad impedire al soggetto di sbagliare. In un secondo tempo, quando il soggetto comincia a padroneggiare la nuova abilità, il prompt viene eliminato in modo graduale (fading).

**ANTECEDENTE:** uno stimolo che si verifica PRIMA di un comportamento. Gli antecedenti ci permettono di sapere quando e quale tipo di comportamento verrà emesso, quindi cambiando L'antecedente possiamo cambiare il comportamento.

**RISPOSTA:** comportamento dell'organismo.

**CONSEGUENZA:** uno stimolo che si verifica DOPO un comportamento. Cambiando gli eventi che si manifestano immediatamente dopo un comportamento possiamo modificare la frequenza di tale comportamento.

**MAND:** una richiesta. Es. Voglio una caramella?

**TACT:** la denominazione di un oggetto, suono, sensazione ecc. Es. "Wow. C'è un cane!" quando vede un cane).

**INTRAVERBALE:** una risposta ad uno stimolo verbale (non c'è niente di visivo presente!) Es. "Carlo" in risposta alla domanda "come ti chiami?"

**ECOICO:** la ripetizione di uno stimolo verbale. Es. “gatto” quando si sente la parola “gatto”.

**LISTENER – risposte ricettive:** seguire le indicazioni o eseguire le richieste degli altri. Esempio: “trova la penna” e lo studente prende la penna/ “per favore accendi la luce” e lo studente esegue la richiesta.

**PROGRAMMA:** Un "programma" è una procedura che contiene tutti i dettagli necessari per insegnare la competenza allo studente.

**COMPORAMENTO:** l’interazione fra un organismo e l’ambiente. Tutto ciò che un individuo dice o fa.

**STIMOLO DISCRIMINATIVO:** Uno stimolo che evoca un comportamento specifico o un insieme di comportamenti perché nella sua presenza quel comportamento ha prodotto un rinforzo nel passato. Indica che quel rinforzo per quel comportamento è probabilmente disponibile.

**STIMOLO DELTA S-Delta:** Uno stimolo nella presenza del quale un dato comportamento non ha prodotto un rinforzo nel passato. Indica che probabilmente il rinforzo non sarà disponibile. Esempio: Se vado al negozio di abbigliamento, non posso comprare il pane.

**MANTENIMENTO:** Il mantenimento è il grado in cui il bambino riesce ad emettere un comportamento acquisito dopo un periodo di tempo quando non è più stato presentato durante la terapia. Ad esempio se il bambino ha imparato come leggere la parola “casa”, e poi riesce a leggerla una settimana dopo, due settimane dopo o quattro settimane dopo, diciamo che la competenza è stata mantenuta.

**GENERALIZZAZIONE DELLA RISPOSTA:** Se una risposta non viene generalizzata, probabilmente non sarà mantenuta. “Generalizzare un comportamento” significa che deve essere mantenuto dall’ambiente naturale.

**OPERAZIONI MOTIVAZIONALI:** crea un desiderio o un bisogno nei confronti di un rinforzo mentre un SD indica che il rinforzo è disponibile. Aumenta temporaneamente l’efficacia o il valore di un rinforzo. Aumenta temporaneamente i comportamenti che sono stati seguiti da quel rinforzo in passato. Fattori che possono influenzare un OM:

1. Deprivazione: quando per un certo tempo non hai avuto un oggetto desiderato, ciò ne aumenta il suo valore. Ad esempio: se sei assetato, l’acqua diventa un oggetto altamente desiderabile.
2. Sazietà: quando hai ricevuto una grande quantità della cosa che desideravi. Ad esempio: se hai mangiato per 4 giorni consecutivi pasta alla carbonara, potresti non volerne più.

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

**MENU DEI RINFORZATORI:** Create una lista con giochi o attività che potrebbero interessare al vostro studente; provate a presentarli e vedete se sono graditi. Obiettivo iniziale e determinare il maggior numero di oggetti (stimoli) che possono servire da rinforzo durante l'insegnamento.

**RINFORZATORE:** Evento che incrementa la frequenza del comportamento. Qualsiasi evento che segue un comportamento e ha la proprietà di modificare la probabilità di comparsa di quel comportamento in condizioni ambientali future simili. Rinforzatori possono essere Visivi (film, video, torcia, trottole luminose, palloncino, torre di palline, giochi al PC, giochi che si illuminano, tv) Rinforzatori Uditivi (musica, giochi sonori, campane, tamburi, cantare canzoni, libri sonori ecc), Rinforzatori Tattili (palle anti-stress, sabbia, pongo, giocare con la sabbia, giocare con l'acqua, giocattoli elastici/gommosi ecc), Rinforzatori Cinestesici (tapepto elastico, rimbambire su una palla, saltare, vola-vola, arrampicarsi, ballare, correre, roteare ecc)

**RINFORZO:** La presentazione o la sottrazione di uno stimolo dopo una risposta o comportamento che aumenta la probabilità che il comportamento si verifichi nel futuro.

Qualcosa che accade (rinforzo) dopo che si verifica un comportamento e che verificherà il verificarsi dello stesso comportamento in situazioni future simili.

I *rinforzatori* possono essere classificati in base alle caratteristiche fisiche: Alimentare Sensoriale Tangibile Sociale.

Per Migliorare l'Efficacia del Rinforzo:

- Selezionare i Rinforzi con Cura, assicuratevi che quello che avete scelto funge effettivamente da rinforzatore per il vostro alunno!
- Usare i rinforzi con un alto valore
- Usare una varietà di rinforzi
- Per i comportamenti nuovi o in acquisizione, rinforzare ogni occorrenza del comportamento
- Utilizzare i rinforzi e i prompt insieme.
- Aumentare gradualmente il tempo che intercorre tra la risposta e l'erogazione del rinforzatore.
- Col tempo cercare di utilizzare i rinforzi dell'ambiente naturali

## REGOLE DEL RINFORZO

1. I rinforzi devono essere rinforzanti. Ciò che può essere rinforzante per un bambino può non esserlo per un altro! Le cose che un bambino trova rinforzanti una volta possono non esserlo più tardi!
2. Il rinforzo deve essere contingente. I rinforzi devono essere disponibili solo se si verifica un determinato comportamento in modo da non diminuirne il potere. (I rinforzi non contingenti possono essere presentati nel tentativo di abbinare l'istruttore o un'attività non desiderata al rinforzo)
3. I rinforzi utilizzati devono essere diversi. Ciò per assicurarsi che il rinforzo manterrà il suo valore cos'come fornirà il modo per dare rinforzamento differenziato.
4. Abbinare sempre rinforzi sociali a rinforzi primari
5. Sviluppate e identificate continuamente nuovi rinforzi. Osservate il bambino quando si autostimola per determinare cosa gli piace.
6. Utilizzate rinforzi appropriati all'età. Ciò aumenterà l'accettazione da parte dei suoi coetanei e aumenterà la probabilità che il bambino incontri gli oggetti di
7. I rinforzi sono valorizzati dall'imprevedibilità e dalla novità. Le sorprese sono solitamente molto piacevoli e altamente motivanti. Una borsa o una scatola delle sorprese possono essere d'aiuto.
8. All'inizio il rinforzo dovrà essere presentato immediatamente Dovete essere sicuri che il bambino associ il suo comportamento al rinforzo. Il rinforzo è più efficace se si verifica entro ½ secondo dal comportamento appropriato.
9. E' meglio stabilire uno schema dei diversi rinforzi e seguirlo con conformità.
10. Il rinforzo deve essere estinto nel tempo man mano che il bambino apprende l'abilità. I compiti semplici dovranno avere un peso relativo nello schema dei rinforzi.
11. Valutate i tempi del rinforzo. Non interrompete il momento del lavoro per il rinforzo e lavorate per costruire un gruppo di risposte prima di dare un premio tangibile.
12. Nel tempo, modificate i rinforzi, in modo che diventino un apprezzamento sociale - pratico e quindi più naturale

**RINFORZI INCONDIZIONATI:** I rinforzi incondizionati sono stimoli che funzionano come rinforzo per tutte le persone dalla nascita. Non devono essere condizionati o appresi. Sono legati alle cose necessarie per vivere e comprendono: Cibo, Acqua, Vestiti (per stare al caldo o evitare freddo), Sesso.

**RINFORZO AUTOMATICO:** Rinforzo che accade senza la mediazione delle altre persone. Il comportamento produce il rinforzo (le autostimolazioni ne sono un esempio). I bimbi con autismo hanno un deficit sensoriale, motivo per cui spesso si auto stimolano per ridurre la "deprivazione sensoriale". Così per esempio girano su loro stessi per avere sensazioni vestibolari, muovono velocemente le mani davanti gli occhi per vedere la "scia" che il movimento produce. Non possiamo manipolare le conseguenze di quel comportamento. Quello che possiamo fare è arricchire il suo ambiente circostante di stimoli (giochi divertenti, attività piacevoli) che dobbiamo fare diventare più

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

divertente e interessante delle sue auto stimolazioni. Manipoliamo l'antecedente "deprivazione sensoriale".

**PUNIZIONE:** Il principio della punizione afferma che se in una data situazione, un comportamento è seguito da uno stimolo punitivo, allora è meno probabile che quello stesso comportamento in situazioni simili si manifesti ancora. La procedura consiste nel presentare immediatamente dopo il comportamento non desiderabile uno stimolo aversivo (punizione positiva- aggiungiamo qualcosa di negativo) o nel togliere uno stimolo piacevole (punizione negativa- sottraiamo qualcosa di positivo). Uno stimolo punitivo (punisher) è un evento che, quando viene presentato immediatamente dopo un comportamento, ne provoca una riduzione in termini di frequenza.

*I fattori che influenzano l'Efficacia della Punizione sono: L'immediatezza della punizione, Uso della punizione nel passato, L'intensità della punizione, I modelli o la frequenza nella punizione, Disponibilità di rinforzo per il comportamento target, Disponibilità di rinforzo per comportamenti alternativi.*

*I possibili Problemi e Effetti collaterali della Punizione: Elicitare risposte emotive e aggressive non desiderate, Fuga ed Evitamento, Aumentare la frequenza del comportamento problema in condizioni di non-punizione, Modellare comportamenti indesiderati, Non insegnare al paziente cosa deve fare, Abuso della punizione in quanto l'agente punitivo assume proprietà di stimolo aversivo.*

**PUNIZIONE INCONDIZIONALE:** Con questa procedura presentiamo stimoli aversivi che attivano i recettori del dolore (punizione fisica come sculacciate, suoni molto forti, etc.) o altri recettori che evocano sensazioni spiacevoli. Si chiamano "incondizionali" perché sono stimoli che elicitano, ovvero provocano necessariamente, quel tipo di risposta, senza che ci sia stato un precedente condizionamento (apprendimento).

**TIME OUT:** E' una forma di punizione negativa poiché presuppone la rimozione del rinforzatore in modo contingente al comportamento problema. (Più è piacevole per il bimbo l'ambiente in cui si trova o l'attività che sta svolgendo e più è probabile che questa procedura funzioni). E' necessario assicurarsi che la funzione del comportamento problema non sia l'evitamento e che quindi la situazione o l'attività siano veramente rinforzanti per il bimbo. Altrimenti, allontanare il bimbo da quella situazione o eliminare quell'attività percepita dal bimbo come aversiva sarebbe per il bimbo,

piuttosto che una punizione, una conseguenza positiva (rinforzo negativo) al suo comportamento e quindi al contrario lo andremmo ad incrementare!

Esempio: a scuola il bambino in seguito a comportamenti problema con funzione di evitamento del compito viene portato fuori permettendo anche l'accesso ad attività piacevoli come il disegnare o passeggiare per i corridoi. Queste conseguenze non fanno altro che incrementare i comportamenti problema perché funzionali per il raggiungimento dello scopo del bimbo (evitare il compito). Dunque prima di scegliere una conseguenza al comportamento problema del bimbo (una procedura) è necessario individuarne la funzione di quel comportamento target mediante l'Analisi funzionale ABC. Ci sono due tipi di time out "con esclusione" e "senza esclusione" → "con esclusione", in seguito ad un comportamento problema il bambino viene allontanato da una situazione piacevole e condotto con un adulto (che non darà attenzione al bambino) in una situazione priva di rinforzatori (la "stanza del time out") dove resterà per un periodo di tempo stabilito (fino a quando il bambino smette di manifestare il comportamento problema). Questa stanza dovrebbe essere sicura (priva di vetri e specchi e oggetti pericolosi) soprattutto presenza di comportamenti auto/etero aggressivi. Nel secondo caso, "senza esclusione", il bimbo non viene allontanato dalla situazione in cui si trova ma gli viene sottratto il rinforzatore. Per esempio: un bimbo gira su se stesso durante un cartone che gli piace tanto e la mamma spegne immediatamente la tv. Oppure ancora, se un bimbo spinge un altro bimbo mentre giocano lo si fa sedere in una sedia ("sedia del time out") ma sempre all'interno di quella stanza.

**IL COSTO DELLA RISPOSTA:** Questa procedura implica che in seguito ad un comportamento non desiderabile venga sottratta al soggetto una specifica quantità di rinforzatore.

**ESTINZIONE:** Il principio dell'estinzione sostiene che se un comportamento, che in una determinata situazione è stato rinforzato, non viene più rinforzato, allora la probabilità che quello stesso comportamento si manifesti in futuro in situazioni simili si riduce significativamente. La procedura dell'estinzione dunque consiste nella completa eliminazione del rinforzatore. Un comportamento che "non paga" tende sempre ad estinguersi. Prima di assistere ad una riduzione della frequenza del comportamento è necessario che questo si manifesti diverse volte senza il rinforzatore. L'estinzione è più rapida se il comportamento è stato rinforzato in passato in modo "continuo", ovvero tutte le volte che si presentava il comportamento (es. tutte le volte che piangeva raggiungeva il suo scopo),

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

rispetto ad un comportamento che è stato rinforzato in modo "intermittente", ovvero occasionalmente. Quest'ultimo risulta essere infatti "resistente all'estinzione".

**COMPORTEMENTO PROBLEMA:** comportamenti che creano difficoltà al bimbo/ragazzo, agli altri o all'ambiente, che costituiscono una barriera all'insegnamento e all'apprendimento, che compromettono significativamente l'interazione sociale e quindi l'integrazione (stereotipie, comportamenti auto ed etero aggressivi sono soltanto alcuni esempi di comportamenti problema). Quando osserviamo e registriamo un comportamento problema questo si deve definire in termini "operazionali". Dobbiamo utilizzare quindi un linguaggio descrittivo. Per es. non utilizzare mai etichette generali ("e' aggressivo", "si è innervosito") ma scriviamo quello che il bimbo/ragazzo fa (es. "grida, lancia il quaderno", "avvicina la mano alla bocca e comincia a mordersela"). Questo ci permette di potere misurare il comportamento e di individuarne i precursori.

**DIMENSIONI DEL COMPORTEMENTO:** Ci sono 5 dimensioni del comportamento che possiamo misurare e modificare: la TOPOGRAFIA (cosa fa?), LA FREQUENZA (quante volte lo fa in un determinato periodo di tempo?), LA DURATA (per quanto tempo lo fa?), L'INTENSITA' (quanto è "forte" questo comportamento?), IL TEMPO DI REAZIONE (quanto tempo passa tra la presentazione dello stimolo e la risposta?).

**ANALISI FUNZIONALE COMPORTEMENTALE ABC:** ogni comportamento problematico ha una funzione, dunque ha uno scopo ben preciso: ottenere o evitare qualcosa. Attraverso il modello ABC possiamo effettuare un'analisi descrittiva del comportamento problema che ci permette di formulare delle ipotesi circa la funzione del comportamento problema. Individuare la funzione di un comportamento problema è essenziale per elaborare un programma di modificazione comportamentale. Con questo strumento registriamo i dati che osserviamo su una scheda (ABC) organizzata su tre colonne. Nella colonna centrale (B) scriviamo cosa fa il bimbo/ragazzo, il suo comportamento. Nella colonna di sinistra (A) scriviamo gli antecedenti, cosa è successo prima. Nella colonna di destra (C) invece scriviamo le conseguenze, cosa è successo dopo. Registriamo anche la data, l'orario, il luogo e le persone presenti.

**AUTISMO:** è una sindrome caratterizzata da carenze ed eccessi comportamentali che hanno una base neurologica, ma che possono cambiare a seguito di specifiche interazioni programmate con l'ambiente.

**PAIRING:** È importante che lo studente impari ad apprendere in un ambiente rilassato. Pairing è una procedura basata sul condizionamento classico, al fine di realizzare un trasferimento di funzione. È fondamentale che lo studente impari a riconoscere il terapeuta, l'insegnante, l'educatore come qualcosa di positivo, in quanto la Motivazione del bambino/ragazzo è indispensabile ai fini di un intervento efficace.

Prima di iniziare un percorso formativo-educativo con il vostro studente lavorate sulla sua Motivazione, quindi concedetevi un periodo iniziale di "gioco" in cui creerete la vostra "Relazione".

**TOKEN ECONOMY:** Sistema in cui la persona ottiene un token, chips, punti come immediata conseguenza di uno specifico comportamento; gli alunni accumulano token e li scambiano con giochi e attività.

### ABC ANALISI FUNZIONALE

Il comportamento è operante: opera cioè sull'ambiente per modificarlo a vantaggio dell'organismo.

Questo punto di partenza è utile per osservare il comportamento di studenti come qualcosa che viene influenzato dall'ambiente e che è modificabile attraverso un attento controllo delle variabili ambientali che precedono e seguono il comportamento che ci interessa.

Ciò che il nostro studente fa è appreso e può essere studiato nella sua unità minima di apprendimento/insegnamento.

| ANTECEDENTE   | COMPORTAMENTO   | CONSEGUENZA   |
|---|---|---|
| <p><i>Contesto e specifiche caratteristiche dell'ambiente e dell'organismo che possono influenzare le sue risposte</i></p> <p>MOTIVAZIONE<br/>CONTROLLO DELLO STIMOLO</p> | <p><i>Classe di risposte, cioè di comportamenti che sono accomunati dalla medesima funzione e che vengono descritti in termini di azioni/movimento</i></p> <p>COMPORTAMENTO</p> | <p><i>Eventi ambientali che incrementano o fanno diminuire le future istanze del comportamento</i></p> <p>RINFORZO<br/>ESTINZIONE<br/>PUNIZIONE</p> |

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

Spesso è proprio l'abilità nel descrivere esattamente, in modo quantificabile, articolato ma contemporaneamente semplice il comportamento e le contingenze ambientali che lo mantengono a gettare le basi per un intervento di successo. *(da E.Clò Pane e Cioccolata)*

**Un insegnamento a quattro dimensioni** *(da E.Clò Pane e Cioccolata)*

**1. Associazione al rinforzo**

Non sarà mai troppo sottolineata l'importanza che il nostro studente ci sperimenti come "fornitori di beni e servizi" e non come chi impedisce l'accesso ad attività preferite (ciò che il bambino fa di solito quando non è occupato in attività guidate da un adulto) per chiedere partecipazione ad attività difficili e spesso poco motivanti (l'insegnamento individualizzato).

E' di fondamentale importanza associare l'accesso ai rinforzi con l'azione/presenza dell'insegnante, avendo come obiettivo che il bambino si avvicini all'insegnante, non che l'insegnante lo insegua.

Il processo di *pairing* permette all'educatore di costruire una buona relazione con lo studente, che comincia a vederlo e riconoscerlo come colui che offre rinforzi, non colui che porta via rinforzi e "infligge" lavoro.

Il primo passo del lavoro individualizzato è dunque l'associazione di insegnante e situazione di apprendimento all'ottenimento di oggetti e attività gradite allo scopo anche di acquisire il controllo istruzionale attraverso la conoscenza e il controllo dei rinforzatori e non attraverso il rinforzo negativo.

Per scoprire che cosa può motivare il bambino a stare con noi e a partecipare attivamente al processo di insegnamento-apprendimento è utile identificare oggetti, attività e cibi graditi al bambino.

Tra questi possiamo selezionare ciò che più facilmente il bambino sarà disposto ad accettare da noi e poi a chiederci, mentre continueremo a fare nuovi tentativi di ampliare i suoi interessi (ad esempio associando a ciò che è già gradito nuove attività/stimoli) e di conseguenza ampliare la nostra "banca rinforzatori".

*Ogni stimolo che si presenti contingentemente a un comportamento e che abbia come risultato l'aumentare delle future occorrenze del comportamento stesso è un **rinforzo** "positivo" (nel senso matematico del termine: l'aggiunta di qualcosa che prima non c'era), mentre ogni stimolo la cui sottrazione dall'ambiente implichi un aumento nelle future occorrenze del comportamento sarà sempre un rinforzo, ma "negativo", in quanto l'aumento del comportamento in termini di frequenza e/o di intensità è in relazione con la sottrazione di uno stimolo.*

*Se dunque il comportamento aumenta, si può dire che ci sarà sempre qualcosa che lo mantiene, cioè che lo rinforza, in modo positivo o negativo*

E' importante ricordare che il valore dei rinforzi e delle attività gradite dipende fondamentalmente da due fattori:

- sazietà/deprivazione
- sforzo richiesto per ottenerli

Un'attenta programmazione della sessione di insegnamento individualizzato e un'ampia gamma di potenziali rinforzatori sono quindi due fattori fondamentali per la buona riuscita dell'insegnamento, ed un buon insegnamento è possibile solo a patto che ciò che il bambino preferisce sia accessibile solo in concomitanza con le sedute di insegnamento e non disponibile gratuitamente nell'ambiente.

## 2. Insegnamento della richiesta

Il primo sforzo che chiediamo al nostro studente è di chiederci ciò che vuole da noi per poterglielo consegnare.

Questo è il primo livello di istruzioni che l'insegnante introduce: l'**opportunità di richiesta** (manding).

La prima istruzione data allo studente riguarda quindi il fatto che c'è una modalità per ottenere ciò che desidera: chiederlo.

Ciò che durante il processo di *pairing* era accessibile semi-gratuitamente avvicinandosi ed interagendo con l'educatore diventa progressivamente condizionato alla richiesta, insegnata tenendo presente le competenze globali del bambino.

La richiesta può dunque essere gestuale, vocale o con scambio di immagini, per alcune fasi dello sviluppo delle competenze comunicative del bambino possono essere presenti anche tutti i sistemi per oggetti diversi, ma la priorità resta lo sviluppo di un repertorio comunicativo il più possibile esteso e funzionale nel contesto di vita naturale del bambino: la parola.

Diverse ricerche dimostrano che la comunicazione totale (preferibilmente i segni o anche le immagini accompagnate al training vocale) è il primo obiettivo da perseguire se vogliamo dotare il bambino con ritardi multipli dello sviluppo di un modo di chiedere ciò che vuole e di interagire socialmente.

Un ulteriore risultato del training alla richiesta è poi la netta diminuzione di possibili comportamenti problema legati all'ottenimento di oggetti o attività: se il bambino sa chiedere ciò che vuole può essere compreso ed esaudito (nei limiti del possibile) meglio che se mette in atto comportamenti aggressivi o disturbanti che, pur ottenendo a volte lo stesso risultato, lo danneggiano negli apprendimenti.

## 3. Controllo dell'istruzione

Il controllo istruzionale è presente quando lo studente entra volontariamente nell'ambiente di insegnamento e partecipa attivamente perché lo trova rinforzante. Se lo studente tollera a malapena l'ambiente di apprendimento (per esempio, l'auletta o il tavolino) e vi rimane solo per ottenere il diritto di potersene allontanare, allora non è stato raggiunto un buon livello di controllo istruzionale,

**CORSO FORMAZIONE "ABA AVANZATO"  
IISS DON MICHELE ARENA Sciacca**

ma l'insegnamento è basato sul rinforzo negativo o sulla fuga dalla situazione di insegnamento stessa, un fondamento ovviamente del tutto instabile per la relazione educativa.

Ottenere e mantenere controllo istruzionale è dunque un **processo continuo**, basato su un buon equilibrio di pairing (associazione al rinforzo), manding (richiesta) e istruzioni miscelati all'interno della sessione di insegnamento.

La struttura della sessione di insegnamento individuale può utilmente essere paragonata a una campana, con il minimo livello di sforzo all'inizio, per poi gradualmente inserire istruzioni più frequenti e più complesse prima di ritornare a scendere con il livello di difficoltà.

Uno degli effetti di una programmazione di questo tipo è la massimizzazione delle occasioni di apprendimento e la minimizzazione dei momenti di non collaborazione dovuti alla fuga dalla situazione di insegnamento.

Un presupposto perché questo possa avvenire è naturalmente una valutazione accurata delle competenze del bambino in ogni area, con la consapevolezza che un profilo di sviluppo a volte estremamente disomogeneo è a norma piuttosto che l'eccezione in persone con diagnosi di autismo.

La valutazione delle competenze condiziona infatti la scelta degli obiettivi e di conseguenza il grado di difficoltà nell'insegnamento, fattore cruciale che insieme al controllo dei rinforzatori e alla loro disponibilità in associazione all'insegnamento è destinato ad assumere un ruolo decisivo nella partecipazione attiva dell'alunno.

#### **4. Identificazione degli obiettivi**

Avere stabilito una storia di associazioni positive tra la situazione di insegnamento e il bambino, instaurato un buon controllo dell'istruzione e identificato i motivatori del bambino getta le basi per l'insegnamento nel senso più tradizionale del termine.

Per decidere che cosa il bambino può e deve imparare nel momento in cui sia messo in condizione di farlo è necessaria un'attenta osservazione e valutazione delle competenze attuali del bambino.

Stabilito che cosa il bambino è in grado di fare possiamo inizialmente lavorare sul fatto che cominci a farlo "su istruzione" associando dunque l'istruzione stessa ad una situazione di "minima spesa massima resa".

Da un lato il bambino sperimenta che se faccio ciò che la mia insegnante mi chiede (e che in larga parte so già fare) per questo ricevo una conseguenza positiva, dall'altra l'insegnante può valutare la tolleranza del bambino al ricevere istruzioni e sperimentarsi come fonte di rinforzamento.

L'identificazione delle priorità in bambini che spesso già alla scuola dell'infanzia hanno accumulato un ritardo considerevole nella maggior parte delle aree dello sviluppo è una sfida considerevole per ogni insegnante e professionista.

Le linee guida generali per una presa in carico efficace sono il disegnare un progetto educativo globale che specifichi obiettivi in ognuna delle aree dello sviluppo con una particolare attenzione al comportamento verbale e la condivisione di obiettivi e strategie con tutti gli adulti a vario titolo coinvolti nel progetto educativo del bambino.

Le aree curriculari che sono proposte di seguito sono tratte dalla letteratura specifica dell'analisi del comportamento e della psicologia evolutiva e trovano applicazione trasversale in tutti i campi di esperienza dei Nuovi Orientamenti e nelle indicazioni per il curricolo della scuola dell'infanzia del 2007.

La fonte principale sono le linee curriculari delineate nel VB-MAPP di Mark Sundberg, pubblicato nel 2008 in lingua inglese e tradotto in lingua italiana nel 2011.

Partendo dalla definizione che Skinner dà di operante verbale (*comportamento che in modo indipendente dalla sua forma viene rinforzato attraverso la mediazione sociale*) è possibile dividere la programmazione in due macro aree: verbale e non verbale, che a loro volta presentano sezioni che devono essere valutate negli apprendimenti ed in una programmazione che tenga conto dello sviluppo regolare come modello ideale.

Aree di programmazione educativa non verbale:

- imitazione motoria (fine e grossolana)
- ascoltatore semplice (eseguire semplici istruzioni identificare/oggetti di uso comune sulla base del loro nome...)
- visuo-percettivo e integrazione occhio-mano (abbinamenti, puzzles, incastri, smistamenti)
- autonomie (di base, del pasto, del sonno)
- pre-accademico (colorare, manipolazione, unire i puntini...)

Aree di programmazione educativa verbale che coincidono con gli operanti verbali di base secondo la classificazione skinneriana (indicati tra parentesi)

- ripetizione (echoic)
- richiesta (mand)
- denominazione (tact)
- conversazione: rispondere a domande e parlare di oggetti non presenti, prime domande sociali (intraverbal)

Aree di programmazione trasversali agli apprendimenti in tutte le altre aree e strettamente collegate alla programmazione verbale:

- sociale
- gioco