

Riassunto di Daniele
26.09.2017

**TRAINING ABA su ADL
che verrà supervisionato**

PROGETTO

- 1) Scegliere un' **ABILITA' DA INSEGNARE** (descriverla in tutti i suoi “steps descrivibili/insegnabili”)
- 2) Stabilire **COME INTENDO PROCEDERE**, tramite quali fasi (parto dal primo step? o gli insegno tutto il compito con prompts massimi? o solo l'ultimo step –concatenamento inverso-?) e come passare di fase in fase (ad es. dopo che ha eseguito il compito bene l'80% delle volte)

SPECIFICANDO, PER OGNI FASE:

CONDIZIONI (quando e dove alla PAMAPI, come disporre il materiale, quale materiale usare, introduzione di eventuali operazioni motivazionali)

COMPORTAMENTI DA RAGGIUNGERE

PROMPT (o AIUTI)

RINFORZATORI

PROCEDURE DI CORREZIONE DEGLI ERRORI

Esempi di ADL (Attività di Vita Quotidiana)

- Spostarsi da un luogo a un altro (es. Alessandro V)
- Stare a sedere per dieci minuti senza “vagabondare” (Stefano G)
- Levarsi la giacca e appenderla all’attaccapanni
- Mettersi una giacca
- Fare merenda (aprendosi una merendina o un “succhino”)
- Spazzolarsi/pettinarsi e/o sistemarsi i capelli
- Lavarsi le mani o i denti
- Mangiare adeguatamente (in tutte le sue fasi)
- Usare il WC adeguatamente (in tutte le sue fasi)
- Farsi una doccia

Scegliere un'abilità

Fare osservazione iniziale per verificare questi punti

1) tra le PIU' UTILI (e che la persona vuole imparare)?

2) che il soggetto è pronto a imparare (e non sa già fare)?

...e descriverla nel dettaglio,
come sequenza di
comportamenti descrivibili /
insegnabili (vd. Files “Es. Analisi
del compito...” o Task Analysis)

LA VERA AUTONOMIA...

...comporterebbe il:

-Farlo senza che venga richiesto da altri (es. prepararsi la merenda a casa quando il soggetto ha fame)

Per i nostri, siamo già contenti se imparano a:

-Saperlo fare quando verbalmente richiesto

ADL - OBIETTIVO: Incrementare... cosa?

- ACCURATEZZA: Es. Fare una cosa che prima faceva per niente o male
- DURATA: Es. Stare a sedere per 10 min senza “vagabondare” (Stefano G)
- INTENSITA': Es. Aumentare la presa manuale della Barbara
- LATENZA/VELOCITA': Fare una cosa che sa fare PIU' VELOCEMENTE

Pensare a possibili “facilitatori ambientali” da introdurre in qualche Fase



Questo si chiama ... Aiutare (Prompting)

- Per facilitare l'emissione di una determinata risposta si può ricorrere all'introduzione di stimoli aggiuntivi (stimoli discriminativi), i quali, per le loro caratteristiche, rendono più probabile il verificarsi della performance desiderata.
- La tecnica dell'aiuto consiste quindi **nell'uso strategico di stimoli discriminativi per sollecitare lo studente ad eseguire il comportamento adeguato.**

Prompting

- **0** = oppone resistenza, non offre collaborazione nella guida fisica totale
- **1** = Gft (**guida fisica totale** – aiuto sostitutivo), non oppone resistenza
- **2** = Gfp (**aiuti fisici leggeri** , indirizzare la mano ...)
- **3** = Av/g (**aiuti verbali** e **gestuali** es. indicare)
- **4** = Av (aiuti solo verbali) o Ag (aiuti solo gestuali –modeling e pointing-)
- **5** = (S) da solo con prestazione qualitativamente carente
- **6** = S (da Solo)

Esempio di misurazione dell'aumento di autonomia (attraverso una valutazione dei prompts a Tempo 1 e dopo il training (Tempo 2))

	Tempo T1	Tempo T2 (dopo 6 mesi)
Prendere la tovaglia	1	6
Stenderla sul tavolo	1	5
Aggiustare i lembi	2	4
Mettere le posate	1	6
Mettere piatti e bicchieri	1	6
	6	27

Fading

- Il fading è costituito dal cambiamento graduale dello stimolo che controlla una risposta, in modo tale che alla fine la risposta compaia in seguito ad uno stimolo parzialmente cambiato o completamente nuovo (Deitz e Malone, 1985 da Martin; Pear; p. 126)
- Ad esempio se all'inizio dell'insegnamento di un'abilità io userò una guida fisica totale (stimolo che controlla la risposta del soggetto cioè che la rende possibile) alla fine andando a dissolvere (fading) l'aiuto potrei usare un'istruzione verbale o visiva (uno stimolo completamente nuovo).

d) Cosa è ... il **Rinforzo!**



Quella cosa che se data dopo l'emissione di un comportamento aumenta la probabilità che questo ricompaia in futuro al ripresentarsi di situazioni simili

Motivare: Fornire Rinforzatori

La persona, però deve avere voglia di imparare e perciò potrebbe essere opportuno utilizzare ulteriori incentivi per coinvolgerla in un'attività al fine di stimolare in lui il desiderio di fare ciò che gli è stato chiesto.

L'aspetto fondamentale è che, quando una persona si aspetta una ricompensa non vede l'ora di compiere ancora quell'azione. Andrebbero premiati tutti quei comportamenti che rispondono alle seguenti due affermazioni:

- 1) tenta di svolgere il compito (non perfettamente, ma fa un tentativo)
- 2) compie l'azione perfettamente

Tipologia di rinforzatori

- Rinforzi edibili (cibi e bevande)
- Rinforzi tangibili (giocattoli, giornalini, ecc)
- Rinforzi simbolici (denaro, **gettoni/punti**, ecc)
- Rinforzi sociali (attenzione, approvazione, **lode**, stima, ecc)
- **Rinforzi sensoriali** (stimolazioni tattili, visive, olfattive, ecc)
- Rinforzi dinamici (attività)
- Rinforzi informativi (feed back)

Tipi di premi o rinforzatori

- I rinforzi rientrano in due categorie principali:
- **Rinforzi primari** (rinforzi incondizionati o non appresi): l'alimento.
- **Rinforzi secondari** (rinforzi condizionati o appresi): rinforzi tangibili (giocattoli, bricolage, ecc ...), attività, rinforzi sociali e rinforzi generalizzati (gettoni, soldi, punti).



Motivare (2): Creare Operazioni motivazionali

Inoltre posso creare Operazioni Motivazionali che tecnicamente possono essere definite come **ciascuna variabile ambientale che (a) altera il valore di qualche stimolo, oggetto, o evento come rinforzatore e (b) altera la frequenza attuale di tutti i comportamenti che sono stati rinforzati da quello stimolo, oggetto o evento.**

Es. sporco il vetro da lavare; dico che nessuno è stato capace di farlo, ecc.

d) Regole per il rinforzo

1. Per essere efficace, un rinforzo deve essere somministrato durante o **immediatamente dopo il comportamento bersaglio (e solo in quel caso)**. Più è lungo l'intervallo di tempo fra il comportamento e la somministrazione del rinforzo, meno facilmente si incrementerà il comportamento .
2. Non possiamo dire se qualunque evento stimolante dato sarà un rinforzo per un comportamento finchè non lo proviamo e ne osserviamo gli effetti sull'andamento del comportamento. Se incrementa il comportamento, è un rinforzo.
3. I rinforzi dovrebbero essere selezionati e personalizzati per ogni bambino. Quello che può essere un rinforzo per un bambino può non esserlo per un altro.

Regole per il rinforzo

6. Usate rinforzi potenti quando insegnate un nuovo comportamento.
7. Quando potenziate un comportamento, rinforzate lo frequentemente. **Inizialmente può essere necessario rinforzare il comportamento ogni volta che si verifica**, per aumentarne la forza.
8. Una volta consolidatosi (p.e. si verifica in modo affidabile e coerente), il comportamento bersaglio può di solito essere mantenuto con un **programma intermittente di rinforzo**.

Regole per il rinforzo

8. **Accoppiate rinforzi secondari con rinforzi primari.**
9. **Ricordate che l'ultimo comportamento esibito prima di ricevere il rinforzo è quello suscettibile a essere incrementato. Per esempio, uno studente risponde correttamente, e mentre gli state somministrando un rinforzo alimentare, improvvisamente sbatte le mani. Il comportamento di sbattere le mani è il comportamento che è stato rinforzato. In questo caso, è meglio soprassedere al rinforzo e aspettare una prestazione migliore.**

(SHAPING) II TRAINING PUO' PREVEDERE FASI CHE
INSEGNANO GRADUALMENTE
COMPORAMENTI/ABILITA' SIMILI AL
COMPORAMENTO/OBIETTIVO

Branching = arte di pianificare le conseguenze e correggere gli errori

Es.

- **OBIETTIVO:** Insegnare ad un bambino a usare il cucchiaino senza versare il contenuto fuori
- Se il bambino non risponde
 - Promptare la sua mano sul cucchiaino
- Se il bambino commette un errore
 - Bloccare
 - Dare **PROMPT FISICO PARZIALE**
- Se il bambino emette la risposta corretta
 - Complimentatevi «Bravo! Hai preso un boccone da solo!»

CONCLUDENDO

Quando c'è da pensare a più Fasi di Training, queste possono prevedere:

- un avvicinamento del “compito sollecitato” a quello target (concatenamento)
- (-un eventuale velocizzazione o durata, se appropriati)
- una determinata sfumatura del prompts (introduzione attese; uso di prompts meno intensi)
- un cambio nella modalità di somministrazione (da “dato per comportamenti simili” –shaping- a dato solo per comportamenti target), nel tipo (da “primario+secondario” a “solo secondario”) o nella frequenza (da continuo a intermittente; da dopo ogni step alla fine del compito) del rinforzatore utilizzato
- un cambio nella gestione dell'errore

Esempio di Unità Didattica

Nome utente:

Data creazione obiettivo:

Obiettivo: INSEGNARE A ANDREA AD APPARECCHIARE E FARE COLAZIONE/MERENDA

Criterio di Padronanza: 90% di risposte corrette (9 volte su 10 è autonomo/efficace)

Referente:

Step	Materiali e ambienti	Presentazione del compito	Livello di prompt	Comportamento della persona sollecitato	Rinforzatore
1	In cucina, tavolo, sedie, latte, marmellata, fette biscottate, tazza, cucchiaio, coltello, piatto, forno microonde GLI OGGETTI SONO MESSI A 'PORTATA DI MANO' e VISIBILI	Istruzioni verbali 'prendi e metti sulla tavola (nome oggetto)' + gesto/pointing all'oggetto	Utilizzo di tutti i prompts: fisici totali/parziali, gestuali/modeling e verbali	Rifarsi alla Task analysis	Se fa bene (ogni volta): Bravissimo Se sbaglia: correzione dell'errore entro pochi secondi
2	In cucina, tavolo, sedie, latte, marmellata, fette biscottate, tazza, cucchiaio, coltello, piatto, forno microonde GLI OGGETTI SONO MESSI PIU' A DISTANZA E AVVICINATI AL LUOGO DOVE SOLITAMENTE SONO RIPOSTI (SEMPRE VISIBILI)	Aspettare 10 sec Dire: "Adesso?" Istruzioni verbali e gestuali date se il comportamento non occorre entro 10 secondi	Fading: Attenuazione dei prompt, con attese (da fisici totali a parziali, da fisici parziali a verbali, ecc...)	Rifarsi alla Task analysis	Se fa bene (a intermittenza): Bravissimo Se sbaglia: correzione dell'errore entro pochi secondi

Osservazione baseline

Potrebbe avere più senso se:

- stiamo lavorando su un'abilità che già viene fatta in parte (o lentamente o inaccuratamente o non-senza-prompts o con eccessivi prompts)
- stiamo valutando se e quanto risponde a vari tipi di prompts
- vogliamo valutare come quel comportamento viene portato avanti nella vita quotidiana per coglierne gli “errori di training all'autonomia” (sostituzioni, dipendenza da aiuto, rinforzatori mal somministrati...)

Dopo aver buttato giù il Progetto

COMINCIARE e VIDEORIPRENDERSI
in qualsiasi delle fasi

ESEMPIO DANIELE

DA FARE

- 1) Scegliere un' **ABILITÀ DA INSEGNARE** (descriverla in tutti i suoi "steps descrittibili/insegnabili")
 - 2) Stabilire **COME INTENDO PROCEDERE**, tramite quali fasi (parto dal primo step? o gli insegno tutto il compito con prompts massimi? o solo l'ultimo step -concatenamento inverso-?) e come passare di fase in fase (ad es. dopo che ha eseguito il compito bene l'80% delle volte)
- SPECIFICANDO, PER OGNI FASE:**
- CONDIZIONI (quando e dove, come dispone il materiale, quale materiale usare, introduzione di eventuali operazioni motivazionali)
 - COMPORTAMENTI DA RAGGIUNGERE
 - PROMPT (o ALTI)
 - RINFORZATORI (da dare dopo ogni comportamento adeguato)
 - PROCEDURE DI CORREZIONE DEGLI ERRORI

Scegliere un'abilità

- 1) tra le **PIÙ UTILI** a che la persona vuole imparare?
- 2) che il soggetto è pronto a imparare?

Fare osservazione per verificare questi punti!

... e descriverla nel dettaglio, come sequenza di comportamenti descrittibili / insegnabili (vd. Files "Es. Analisi del compito..." o Task Analysis)

Esempi di ADL (Attività di Vita Quotidiana)

- Spostarsi da un luogo a un altro (es. Alessandro V)
- Stare a sedere per un'ora senza "vagabondare" (Stefano G)
- Levarsi la giacca e appenderla all'attaccapanni
- Mettersi una giacca
- Fare merenda (aprendosi una merendina o un "succhino")
- Spazzolarsi/pettinarsi e/o sistemarsi i capelli
- Lavarsi le mani o i denti
- Mangiare adeguatamente (in tutte le sue fasi)
- Usare il WC adeguatamente (in tutte le sue fasi)
- Farsi una doccia

A. Vaggelli:

SPOSTARSI DA UN LUOGO A UN ALTRO
(se/quando gli viene chiesto)

(Indicatore di successo 90% risponde e esegue)

Analisi del compito

- 1) Alzarsi in piedi
- 2) Camminare/dirigersi verso un luogo “indicato”
- 3) “Accomodarsi” nel luogo indicato

Macro-fase 1

- 1) Alzarsi in piedi
- 2) Camminare/dirigersi verso un luogo “indicato” nella stanza
- 3) “Accomodarsi” nel luogo indicato

Macro-fase 2

- 1) Alzarsi in piedi
- 2) Camminare/dirigersi verso un luogo “indicato” e diverso dalla stanza
- 3) “Accomodarsi” nel luogo indicato

Macro-fase 1

- Sotto-fase 1

Ambiente: tappetino e poltrona vicino al tavolo di Luca D (immagine della poltrona quale immagine da mostrargli/indicare quale prompt visivo / comunicazione CAA) e fascia elastica (come facilitatore con cui lo tiramo su)

Insegnare: solo ad alzarsi in piedi su richiesta verbale

Uso di prompts pointing-su-visivo + verbale (con tonalità accudente “c’è da alzarsi; alzati”) + fascia elastica con cui lo tiriamo su + fisico totale

Uso continuo di rinforzatore alimentare (??) con lode (se fa bene)

Gestione dell’errore/resistenza/aggressione: (pausa di 10 sec e ripetizione procedura)

- Sotto-fase 2

Alzarsi in piedi su richiesta verbale ... Camminare/dirigersi verso un luogo “indicato” nella stanza

Fading prompts da pointing-su-visivo + fascia elastica con cui lo tiriamo su + fisico parziale + verbale per il primo step,

Uso continuo di rinforzatore alimentare con lode

Gestione dell’errore/resistenza/aggressione: (pausa di 10 sec e ripetizione procedura)

- Sotto-fase 3

Alzarsi in piedi su richiesta verbale ... Camminare/dirigersi verso un luogo “indicato” nella stanza ... Sedersi su una poltrona

Fading prompts da pointing-su-visivo + verbale per i primi due steps

Uso continuo di rinforzatore alimentare con lode dopo ogni alzarsi, camminare senza sostegno e sedersi

Gestione dell’errore/resistenza/aggressione: (pausa di 10 sec e ripetizione procedura)

Ecc.