

CAA - Comunicazione Aumentativa Alternativa

Dott.ssa Stefania Benedini – Analista Comportamentale BCBA®

Dott.ssa Lara Reale – Analista Comportamentale BCBA®



Introduzione

Gli individui con disturbi dello spettro autistico hanno esigenze complesse e le loro sfide includono deficit sociali, difficoltà di comunicazione e sfide comportamentali (APA 2017).

I bisogni degli individui con ASD richiedono competenze complesse di diverse professioni, tra cui l'analisi del comportamento e la logopedia.

(Communication Modality Decision for Individuals with ASD – 2019)



Autismo e Comunicazione

Secondo i dati dell'Osservatorio Nazionale per il monitoraggio dei disturbi dello spettro autistico, in Italia 1 bambino su 77 (età 7-9 anni) presenta un disturbo dello spettro autistico con una prevalenza maggiore nei maschi.

Negli Stati Uniti un bambino su 54 è affetto da una qualche forma di autismo.

26,7% delle persone con Autismo presenta un linguaggio minimo e il 21% non parla e forse non parlerà mai.



Per le persone prive di linguaggio verbale dovrebbe essere insegnato un **metodo di comunicazione aumentativo** e alternativo, per esempio la comunicazione per immagini o per segni.

Questo tipo di comunicazione viene considerato favorente lo sviluppo del linguaggio indipendentemente dal fatto che nasca o meno.

-
- L'insegnamento della comunicazione è una priorità educativa per alunni con autismo
 - Soggetti con autismo tendono a esibire comportamenti problema come forma di comunicazione

Comunicare è un bisogno: funzione primaria

- Soddisfare un bisogno è la prima funzione comunicativa che l'essere umano apprende
- Lo strumento più importante , un mezzo per richiedere ciò che desidera
- È l'aspetto del comportamento umano più socialmente significativo



Comunicare è un bisogno: funzione primaria

- Non è possibile l'interazione con i pari in assenza di un sistema di comunicazione efficace
- Non è un comportamento da insegnare solo in contesto strutturato. Se non generalizzato a tutti i contesti e a tutte le persone non risulta essere efficace.

Verbale e vocale

- Secondo la definizione di Skinner, ogni forma di risposta può essere verbale, si specifica verbale non equivale a vocale. Sono due cose diverse.
- E' un comportamento, è verbale ed è selezionato e mantenuto dalle conseguenze.

Comportamento verbale VS linguaggio

VOCALE

- Controllo sulla muscolatura dell'apparato vocale
- Può essere mantenuto da rinforzo automatico

VERBALE

- Gesti, segni, scritte o scambio di immagini oltre che parole
- Secondo la definizione è mantenuto da rinforzo socialmente mediato

Motivazione e comunicazione



C

• COMUNICAZIONE

A

AUMENTATIVA: tecniche, metodi, strumenti di CAA siano tesi, in prima istanza, non a sostituire modalità di comunicazione già presenti ma ad accrescere la comunicazione naturale attraverso il potenziamento delle abilità presenti e la valorizzazione delle modalità naturali.

A

ALTERNATIVA: la CAA faccia ricorso, quando necessario, a modalità e mezzi di comunicazione speciali, sostitutivi del linguaggio orale (modalità che possono comprendere ausili, tecniche, strategie, strumenti come simbologie grafiche, scrittura, gestualità).

Individuare lo strumento

La selezione della modalità di comunicazione alternativa è un processo complesso, che coinvolge le opinioni dei diversi professionisti, l'analisi del contesto, la valutazione dei requisiti per uno o per l'altro.

Inoltre è complicato dalla preoccupazione dei genitori sul fatto che l'uso di un sistema alternativo precluderà lo sviluppo della comunicazione vocale.



Individuare lo strumento

Questa decisione
dovrebbe riguardare
l'individualizzazione



Quale modalità
funzionerà meglio per la
persona per le sue
esigenze, caratteristiche,
stile di apprendimento e
preferenze?

Individuare lo strumento

Ogni bambino è diverso in termini di capacità (cognitive, visive e motorie), forme comunicative e condizioni ambientali.

Pertanto la valutazione individualizzata e la valutazione di tali variabili sono essenziali per insegnare abilità comunicative funzionali.



Aspetti da considerare

- Le abilità fisiche dello studente
- La dimensione dell'audience per il metodo specifico
- La facilità con cui il metodo può essere implementato dagli operatori, insegnanti e genitori
- La potenzialità che lo specifico metodo può offrire per insegnare il linguaggio avanzato

Quando un metodo è efficace...

In studenti con repertori comunicativi limitati:

- ✓ Se il repertorio delle richieste aumenta rapidamente, gradualmente o include molti dei loro oggetti, attività e persone preferite
- ✓ Se la loro audience risponde appropriatamente alle loro richieste
- ✓ Se spesso fanno richieste frequenti e spontanee durante il giorno
- ✓ Se la frequenza dei comportamenti distruttivi, aggressivi o auto-aggressivi diminuisce o è diminuito significativamente

Il comportamento verbale & interazione sociale

Insegnare un sistema di comunicazione

- EFFICACE
- CONDIVISO

Essenziale per lo sviluppo delle prime abilità sociali è la condivisione di uno stesso sistema di comunicazione

esempio:

se Il bambino chiede con i segni i compagni e tutte le insegnanti conoscono i suoi segni

Come? Progetti specifici da inserire nel PEI

Non saper comunicare non equivale soltanto a non saper parlare

Assenza di
contatto oculare
a scopo
comunicativo

Assenza di gesti
e altre forme
simboliche di
comunicazione

Utilizzo
protesico del
corpo dell'altro

Utilizzo di
comportamenti
bizzarri a scopo
comunicativo

Sistemi di CAA: immagini e segni

SELECTION-BASED: comportamento verbale basato sulla selezione di stimoli: indicare, toccare, guardare uno stimolo

TOPOGRAPHY-BASED: comportamento verbale basato sulla topografia. Le risposte differiscono una dall'altra per topografia di risposta, direzione, durata e forza dell'azione.



Comunicazione per immagini e per segni

Comunicazione per segni

- Portability
- Availability
- Rapidity
- contatto oculare
- aumento delle vocalizzazioni

Comunicazione per immagini

- audience
- velocità di acquisizione
- migliore generalizzazione a nuovi items
- aumento delle vocalizzazioni

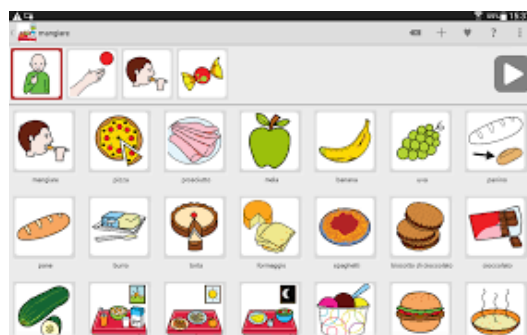


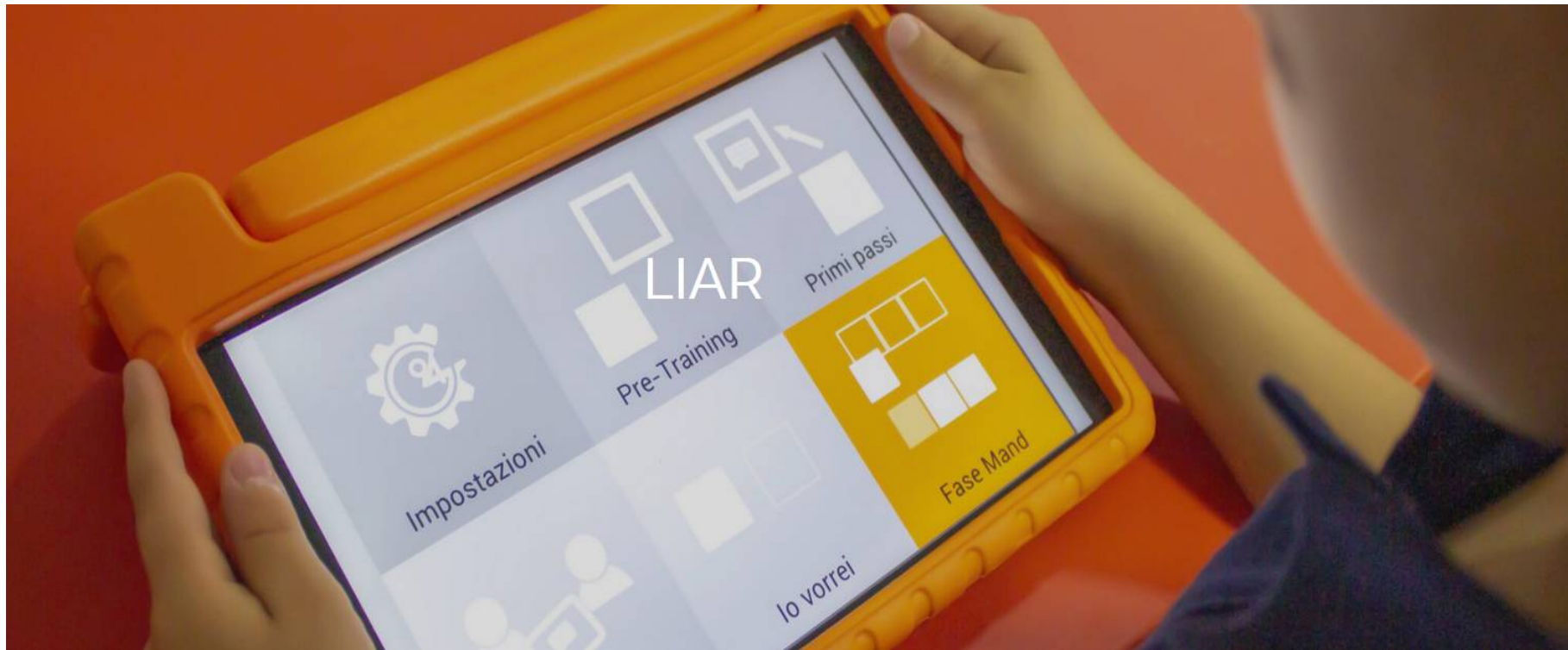


CAA e nuove tecnologie

Speech-generating devices (SDGs) sono anche noti come ausili alla comunicazione con uscita vocale, sono sistemi elettronici di comunicazione aumentativa e alternativa (AAC) utilizzati per integrare o sostituire la parola o la scrittura per le persone con deficit della parola, consentendo loro di comunicare verbalmente le proprie esigenze







LIAR – Garage94

Si tratta di un comunicatore dinamico attraverso il quale lo scambio di messaggi avviene con la selezione di pittogrammi che vengono trasformati in parole o frasi attraverso la sintesi vocale.

Ha lo scopo di favorire lo sviluppo della comunicazione in persone con gravi disturbi del linguaggio o con assenza di linguaggio parlato e limitazioni nella comunicazione espressiva

I livelli di sviluppo sono diversi tra soggetto e soggetto



La necessità di base è che gli strumenti abbiano una metodologia scientifica alle spalle e che integrino in maniera sempre più forte i processi che caratterizzano l'apprendimento nell'autismo.

Uso dei principi e delle procedure dell'analisi del comportamento applicata per insegnare in maniera efficace e veloce alle persone autistiche a comunicare i propri bisogni, in particolare:

- Rinforzo positivo e rinforzo differenziale
- Prompt e prompt fading
- Shaping e chaining
- Modeling e video modeling
- Stimulus control...





Per ulteriori info su LIAR:

liar@garage94.com

jessicapeluso90@gmail.com





Testare l'efficacia di un metodo alternativo

- ☐ Fornire un minimo di 2-3 mesi di istruzione quotidiana
- ☐ Insegnare allo studente a fare richieste per oggetti, attività e persone altamente preferiti, NON a nominare o descrivere oggetti e persone, NON a commentare un'esperienza e NON a rispondere a domande
- ☐ Insegnare richieste per specifici oggetti, attività o persone NON a richiedere «ancora», «cibo», «mangiare», e NON richieste con «per favore», «sì», «no»
- ☐ Insegnare 2-5 richieste target alla volta
- ☐ Fornire 200-300 opportunità di richieste al giorno
- ☐ Usare procedure validate scientificamente
- ☐ Raccogliere dati per determinare gli avanzamenti
- ☐ Registrare e visualizzare i prompt che il bambino richiede

(da Essential for Living di Patrick McGreevy and Troy Fry)





Incentivare la motivazione

Individuare potenziali rinforzatori

Risulta fondamentale conoscere gli stimoli preferiti del bambino prima di iniziare un lavoro strutturato su abilità, competenze e gioco.



Come individuare i potenziali rinforzi.

1. Domandare a lui, ai familiari, ai terapeuti...
2. Osservare lo studente
3. Osservare studenti con caratteristiche simili
4. Provare stimoli nuovi e individuare quelli che hanno ottenuto maggiore successo (Provalo, forse ti piacerà!)

Tenere nota degli stimoli graditi

Data e iniz	Stimolo	Valutazione					Note
		1	2	3	4	⑤	
14/01 LR	Palla terapeutica	1	2	3	4	⑤	Saltare con op.
14/01 LR	Libro animali	①	2	3	4	5	
14/01 CT	Bolle	1	2	3	4	⑤	Con op.
15/01 CT	Palla terapeutica	1	2	3	4	⑤	Dondolare con op.
		1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5	

I bambini con autismo hanno difficoltà di base nell'intraprendere quel percorso di apprendimento delle competenze sociali e di gioco che nei bambini a sviluppo normotipico avviene in maniera spontanea.



Quando non insegnato in maniera strutturata, il gioco rimane non funzionale, stereotipato o solitario

Se non supportata l'interazione prevalente risulta essere con l'adulto e nei confronti dei pari possono permanere comportamenti problematici.

Non è la sola presenza dei compagni ad essere risorsa per l'apprendimento.



Tecniche di insegnamento



PROMPT: l'aiuto

Per eseguire correttamente un compito, imparare regole, autonomie, giochi, seguire un'indicazione semplice o complessa, in una fase iniziale è necessario proporre **aiuti** o **stimoli** indiziari **supplementari**.

Tipi di prompt

Fisici (aiuti che accompagnano la risposta del bambino es. da mano a spalla)

Visivi

Verbali (suggeriscono vocalmente la risposta esatta)

Modeling (modellano la risposta dello studente)

Gesture (indicano al risposta dello studente)

I prompt devono essere utilizzati in fase di insegnamento poi sfumati con criterio (FADING)

Es. puzzle: da prompt mano su mano a polso a gesture...

Es. pista macchine: da model a indipendente

Es. Pirata: da gesture a indipendente

BENEFICI

Ampliare il repertorio di preferenze (stimoli e attività) consente di poter lavorare sulle molte abilità:

- abilità di richiesta (mand)
- aumentare il repertorio imitativo
- Aumentare il repertorio recettivo (ascoltatore)
- Riduzione autostimolazioni
- Occupazione tempo libero
- Abilità spendibili con i pari
- Gioco funzionale
- Comportamenti problema

II condizionamento



Appaiare uno stimolo neutro ad uno stimolo molto gradito, contemporaneamente.

Consente ampliamento preferenze

Video Peppa Pig: guardare video mentre si gioca con pongo.

Popcorn: giocare con le lego mentre consegniamo popcorn

Scivolo: metterle le macchinine sullo scivolo

Acqua: metterle le macchinine e la pista nella vaschetta piena d'acqua

Fase 1

Il bambino appare disinteressato al gioco/attività proposto

L'operatore deve utilizzare molti prompt

L'operatore deve utilizzare molti rinforzatori

Il bambino manifesta dei comportamenti problema

Fase 2

Il bambino accetta il gioco
quando offerto

Il bambino inizia a giocare
producendo alcune risposte in
modo indipendente

L'operatore utilizza i rinforzatori
occasionalmente

Il bambino ha comportamenti
problema occasionalmente

Fase 3

Il bambino inizia a giocare spontaneamente con il gioco o l'attività

Il bambino ricerca il gioco o l'attività

Il bambino manifesta di voler continuare

L'operatore non utilizza rinforzatori

Il bambino non manifesta comportamenti problema

Fase 4

Il bambino ricerca
attivamente quel
gioco/attività quando si trova
insieme ad altri giochi.

Ampliamento attività

Intanto che ascolta musica (attività preferita) propongo il pongo insegnando per step a:

- schacciare pongo con gli indici

- Utilizzare formine

- Fare il serpente

- Tagliare gnocchetti

- Fare palline con il palmo e poi con due dita

- Fare la pizza...



Organizzare l'ambiente



Per rendere l'ambiente accogliente è necessario che per il primo periodo il materiale di gioco o attività sia visibile e accessibile.

Questo consente di osservare quali sono gli interessi del bambino (giochi, lavagna, libri, pennarelli, sedia della maestra....) e di evitare comportamenti problema con funzione di accesso soprattutto per bambini non verbali.

L'ambiente verrà poi adattato alle esigenze di apprendimento del bambino.



Strutturare l'ambiente non significa girare il banco contro al muro per evitare distrazioni, ma vuol dire essere efficienti ed efficaci nel reperimento di materiale e strutturazione spazi adeguati per insegnare le diverse abilità.

In diversi casi può essere utile utilizzare prompt visivi per favorire l'apprendimento delle routine, l'uso corretto degli spazi e anticipare gli eventi della giornata.

In tal caso è necessario utilizzare grafiche semplici e concrete (fotografie di luoghi o oggetti o persone)





Il controllo istruzionale

Costruire il controllo istruzionale

Il controllo istruzionale è l'aspetto più importante di ogni intervento.



Consente di insegnare comportamenti utili e di guidare il bambino negli apprendimenti.



Senza un controllo istruzionale tutto quello che il bambino può imparare è legato solo ai suoi interessi.



È la costruzione della collaborazione.



Partire da istruzioni molto semplici e di sicuro successo in modo che l'adulto diventi rinforzante per il bambino e sia possibile aumentare le difficoltà delle richieste.

Ma da dove partire?

Dalle «istruzioni» che ci consentono di insegnare l'aderenza alla regola senza frustrazione.



Come insegnare nuovi comportamenti?

Insegnare cose che “siano alla portata”

Individuare un rinforzo potente

Aiutare emissione del comportamento con i prompt (aiuti)

Rinforzo il comportamento emesso



I 7 punti del controllo istruzionale

ADATTATO DAL LAVORO DI **ROBERT SCHRAMM, BCBA**



1

Mostrare al vostro bambino che siete colui che controlla le cose che vuole prendere o con cui vuol giocare e che deciderete voi quando deve averle

2

Fate vedere al bambino che siete divertenti.

Ogni interazione che avete con lui deve essere un'esperienza piacevole in modo che lui voglia seguire le vostre direttive

3

Dimostrate al bambino che può credervi e fate sempre quello che dite. Se dite al bambino che deve fare qualcosa non permettete che abbia accesso al rinforzo finché non l'ha completato. Questo comprende aiutarlo se necessario (prompt)



4

Dategli direttive facili quanto più spesso possibile e poi rinforzate la partecipazione facendo seguire il rinforzo



5

Il rinforzo inizialmente deve essere elargito dopo ogni risposta corretta. In seguito deve passare ad un rinforzo intermittente.



6

Darsi delle priorità coerenti con le
abilità del bambino



7

Evitare sempre di rinforzare
comportamenti inappropriati o di
non collaborazione



Venire su richiesta

Sedersi su richiesta

Transitare da un luogo all'altro

Transitare da un'attività all'altra

Consegnare il rinforzatore

Camminare vicino

Fermarsi su richiesta (sicurezza)



«Siediti»

Quando chiederlo? Come? E se non lo fa?

Molti degli apprendimenti e dei comportamenti sociali durante la crescita saranno possibili quando il bambino è in grado di sedersi senza emissioni comportamentali.

Iniziare a chiedere al bambino di sedersi per guardare la tv, per mangiare una cosa gradita, per mettere le scarpe...

Usare sempre una frase direttiva, non interrogativa.

Non «ti siedi/ti siedi per favore?...» ma «siediti»



«Aspetta»

Quando chiederlo? Come? E se non lo fa?

Quando il bambino desidera un oggetto o un'attività o un cibo gradito mettere la mano in segno di ALT e dare indicazione «aspetta».

Contare mentalmente partendo da un secondo

Consegnare l'oggetto e rinforzare socialmente «bravo che hai aspettato».

Se durante l'attesa il bambino emette comportamento problema, ripartire a contare per un massimo di tre volte. Se prosegue con emissione problematica non consegnare e allontanarsi.



«dammi»

Quando il bambino sta utilizzando un gioco gradito, richiedere «dammi» porgendo la mano e farsi consegnare l'oggetto.

All'inizio può essere necessario aiutarlo inserendo un prompt (prompt fisico mano su mano, gestuale indicando o un visivo).

Non appena il bambino consegna rinforzare e restituire l'oggetto.



«Vieni»

È un'indicazione necessaria da insegnare per farci seguire nelle transizioni o per insegnare al bambino a raggiungerci quando chiamato.

Con oggetto gradito in mano, porgere la mano al bambino per eseguire una breve transizione verso un altro luogo della stanza o della casa.

Quando il bambino esegue rinforzare e consegnare l'oggetto.

Potrebbe essere necessario elargire un rinforzatore durante l'intera transizione (es. edibile o musica o bolle...)



«Fermati»

Indicazione necessaria per la sicurezza nei luoghi aperti o destrutturati.

Importante allenarsi in un luogo controllato.

Durante la giornata, partendo da una distanza minima (un metro) dare indicazione «fermati» con tono deciso senza mettere in allarme il bambino.

Quando si ferma rinforzare socialmente o con tangibile.

Se il bambino non si ferma, non ingaggiare un gioco rincorrendolo o cambiando tono di voce. Il rischio è di rinforzare il comportamento opposto a quello desiderato, quindi il bambino inizierà a scappare più frequentemente o per distanze maggiori.

Se non esegue, riportare il bambino nel punto in cui gli abbiamo chiesto di fermarsi, ridare l'indicazione «fermati».



Risposta al saluto

È uno dei primi comportamenti sociali che possiamo insegnare ai bambini.

Porsi alla stessa altezza del bambino e dire «ciao» anche con gesto della mano.

Aiutare il bambino a imitare l'azione (e ripetere il saluto nei casi di bambini verbali).



Risposta al nome

Da una distanza minima (50 cm) e quando il bambino non è impegnato in attività chiamarlo «Luigi» e rinforzare quando il bambino si gira.

Eventualmente aiutarlo con un dito posto sotto il mento per guidare il movimento con una guida leggera.



	Si/no	Con aiuto/indip.	Osservazioni
Venire su richiesta			
Sedersi			
Transitare da un luogo all'altro			
Transitare da un'attività all'altra			
Risposta al nome			
Richiedere ai pari			
Condividere con i pari giochi			
Richiedere agli adulti			
Richiedere attenzione			
Fermare attività			



RINFORZO E COMPORTAMENTI PROBLEMA

Il Rinforzo

Il **rinforzo** è qualsiasi **evento** che avviene subito dopo il comportamento e che produce un **aumento** (nella frequenza, nell'intensità, nella quantità) **nel tempo** del comportamento stesso.

E' la CONSEGUENZA AL COMPORTAMENTO



A	B	C
La mamma chiede a Nicola di sedersi	Nicola scappa per tutta la casa	La mamma lo lascia fare

Stiamo insegnando a N. che per non sedersi può scappare



A	B	C
La mamma va in un'altra stanza	Giorgio piange	La mamma torna indietro e consola Giorgio

Stiamo insegnando a Giorgio che quando piange la mamma arriva e lo coccola



A	B	C
La mamma chiede a Giulio di entrare in casa	Urla, si butta terra, tira calci	La mamma lascia Giulio in giardino a giocare

Stiamo insegnando a Giulio che se non vuole rientrare in casa può urlare e buttarsi a terra

A	B	C
La mamma parla al telefono	Giorgio si arrampica sul mobile del salotto	La mamma accorre e sgrida Giorgio

Stiamo insegnando a Giorgio che per attirare l'attenzione della mamma funziona arrampicarsi sul mobile del salotto

A	B	C
Il papà chiede a Francesca di preparare la cartella	Francesca prepara la cartella	Il papà consente a Francesca 5 minuti del suo video preferito Baby Einstein.

Stiamo insegnando a Francesca che quando segue le indicazioni il papà le consentirà di trascorrere del tempo guardando il suo video preferito di questo periodo!

Tipologie di Rinforzi

EDIBILI

TANGIBILI

SENSORIALI

SOCIALI

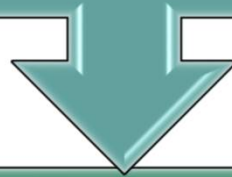
IL COMPORTAMENTO PROBLEMA



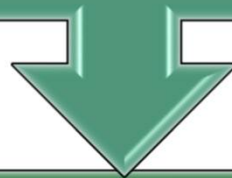
Il comportamento problema è la migliore strategia che il bambino ha nel suo repertorio per soddisfare un bisogno, affrontare una situazione.



Il comportamento problema ha un senso per l'individuo che lo emette



Comprendere il senso di quel comportamento



Qual è la FUNZIONE?

La FORMA del comportamento è
inadeguata



Insegnare abilità alternative



Le funzioni del comportamento

Accesso

- Ad uno stimolo tangibile (cibo, gioco, attività, luogo..)

Accesso ad attenzione

- Attenzione sociale (voce, sguardo, rimproveri,...)

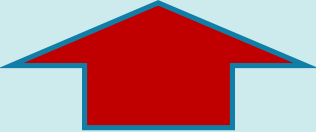
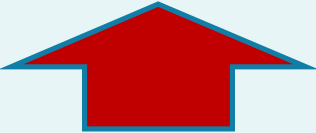
Evitamento

- Di una regola, consegna, di un'istruzione
- Di una situazione di ansia/dolore
- Di un'interazione sociale

Autostimolazione

- Funzione che caratterizza le stereotipie
- Il feedback ottenuto da tali comportamenti è percepito dalla persona che lo emette

Quindi...

FUNZIONE	RINFORZO	COMPORTAMENTO
ACCESSO	ACCESSO	
ATTENZIONE SOCIALE	ATTENZIONE SOCIALE	
EVITAMENTO	EVITAMENTO	

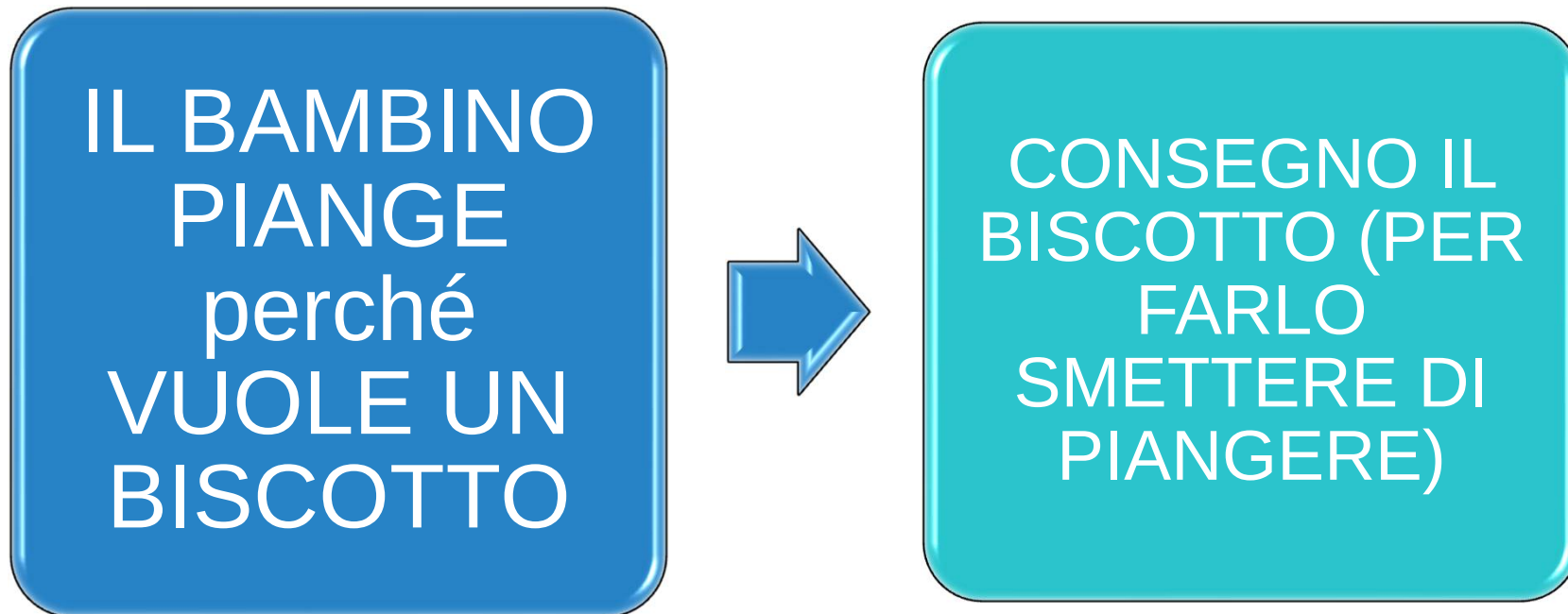


Valutazione funzionale (A-B-C)

Ci aiuta a capire la **FUNZIONE** di un comportamento e se quel comportamento è stato o meno **RINFORZATO**.

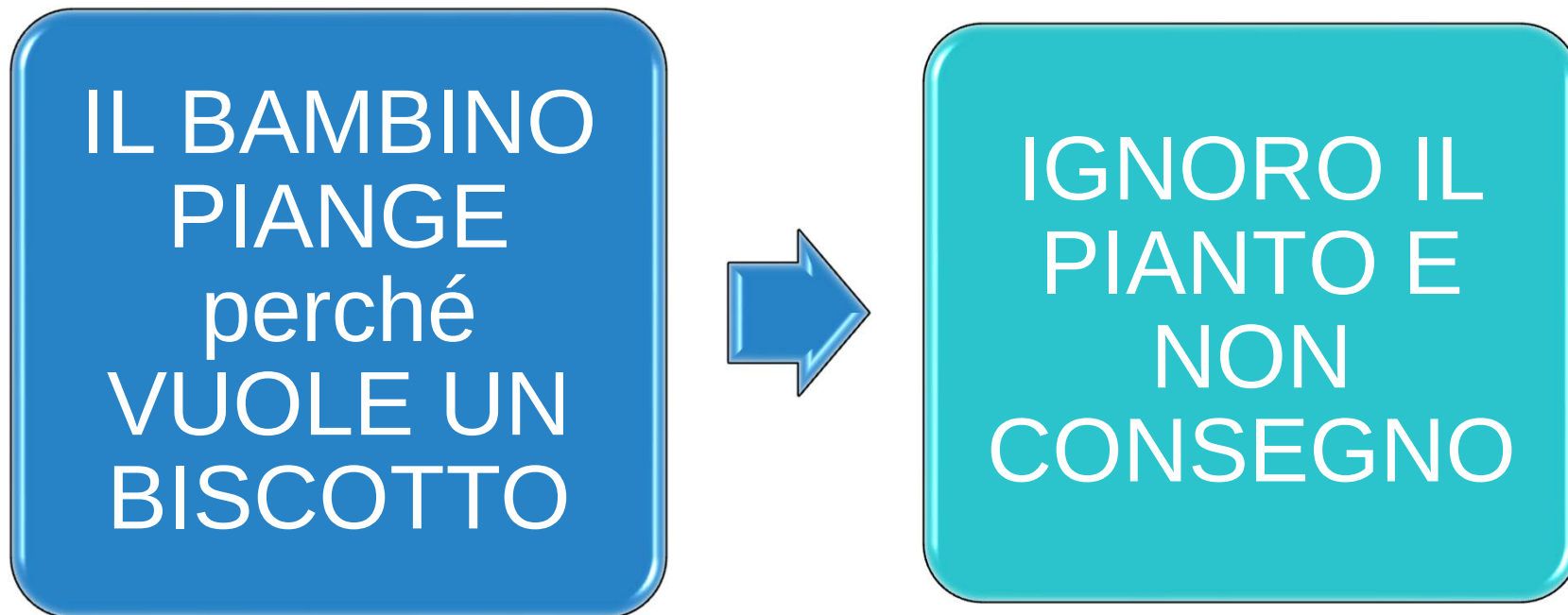
Data/ luogo /eventi setting	antecedenti	comportamento	conseguenze
- 1/12/16 - classe - maestra Sara - Educatrice	Sara dice a Pietro "siediti"	Pietro butta a terra tutte le sedie	Sara porta Pietro fuori dall'aula

FUNZIONE ACCESSO A UN OGGETTO/CIBO...



STO RINFORZANDO UN
COMPORTAMENTO SBAGLIATO

FUNZIONE ACCESSO A UN OGGETTO/CIBO...



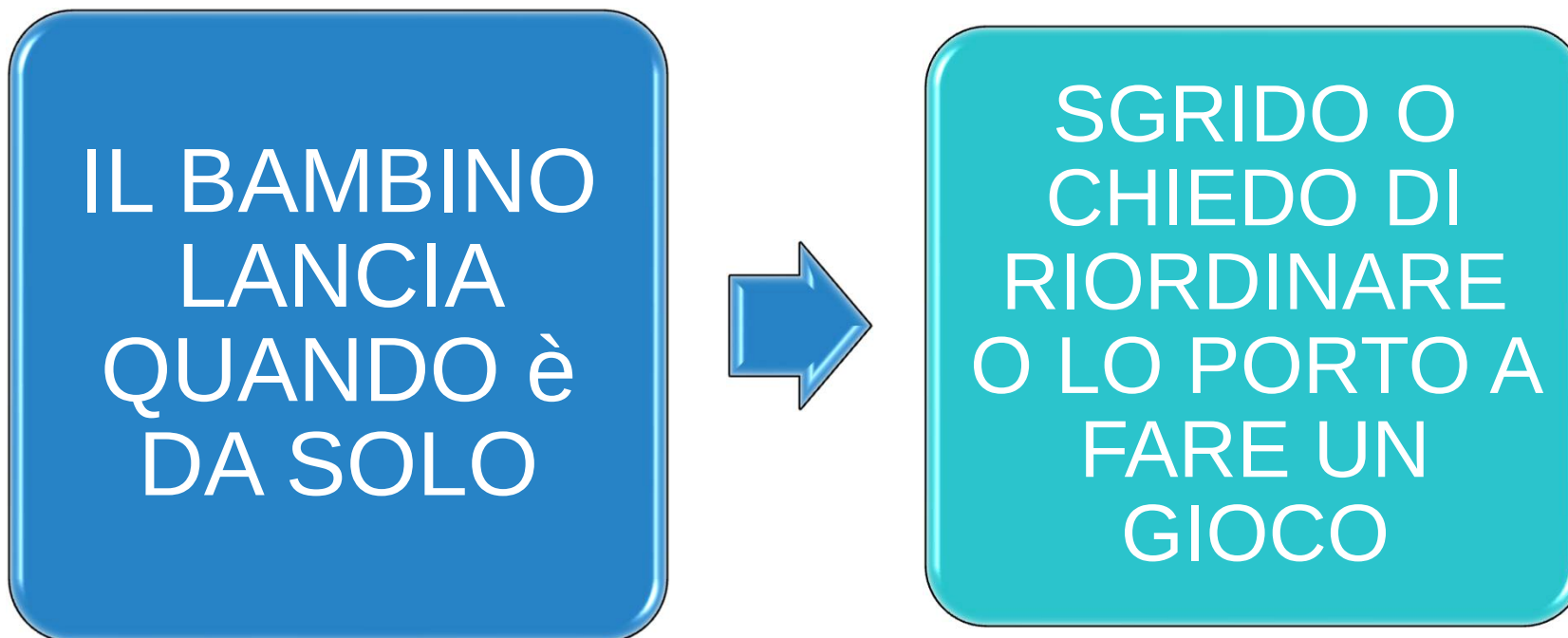
STO ESTINGUENDO UN COMPORTAMEN
SBAGLIATO



Qual è il comportamento corretto da insegnare?

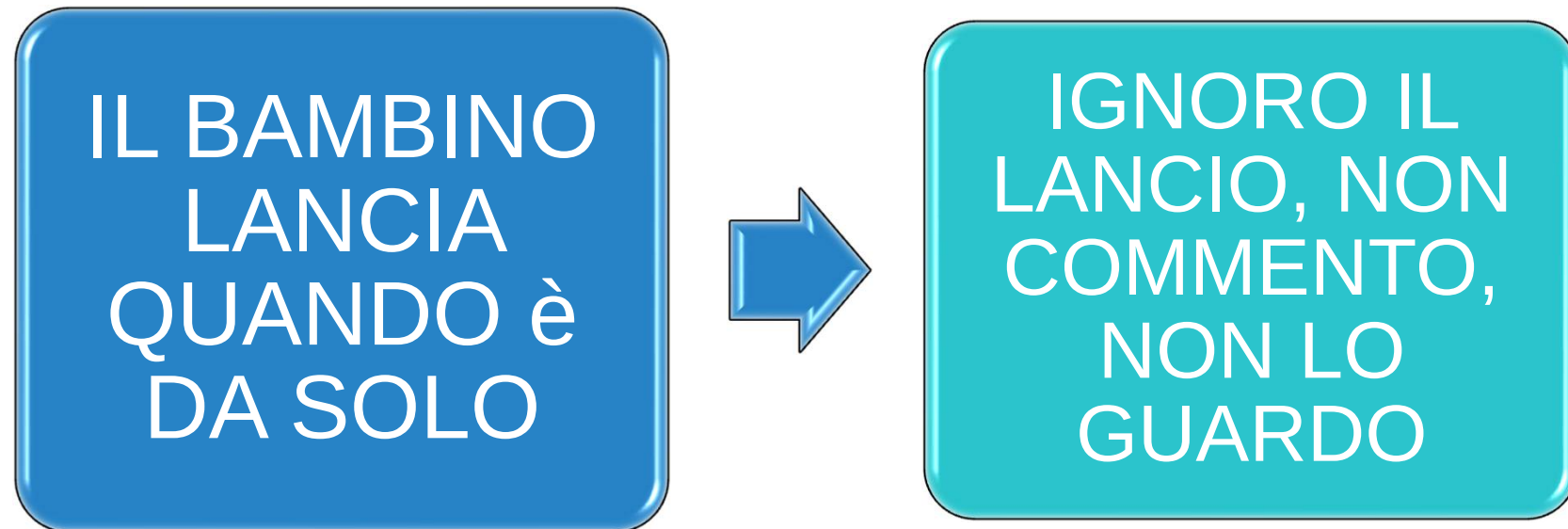
- ✓ Comunicare indicando
- ✓ Comunicare con la voce
- ✓ Comunicare con un segno
- ✓ Comunicare con le immagini

FUNZIONE ACCESSO AD ATTENZIONE SOCIALE



STO RINFORZANDO UN
COMPORTAMENTO SBAGLIATO

FUNZIONE ACCESSO AD ATTENZIONE SOCIALE



STO ESTINGUENDO UN COMPORTAMEN'
SBAGLIATO



Posso fare qualcosa prima che il comportamento accada?

Arricchimento ambientale

Tanta attenzione positiva quando gioca in modo adeguato o si intrattiene senza comportamenti problema (NCR)

Insegnare a giocare

Coinvolgerlo in attività di casa (autonomie, riordino, cucinare, ...)



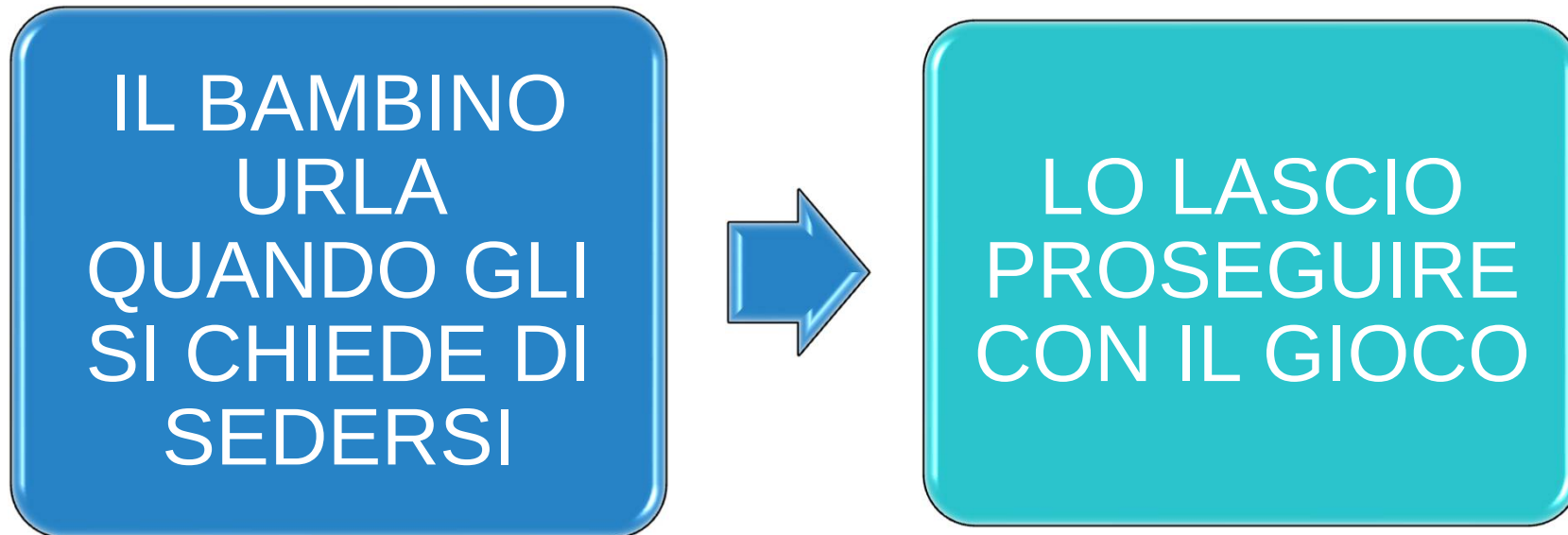
Comunicazione funzionale

Training di comunicazione funzionale insegna ai bambini a chiamarci in modo funzionale per ricevere attenzione o per ottenere l'oggetto desiderato

Per i bambini non verbali: aiuto il bambino a mettere una mano sul mio braccio per chiamarmi e in quell'istante mi giro con entusiasmo verso il bambino dicendo "dimmi", "come mi hai chiamato bene"

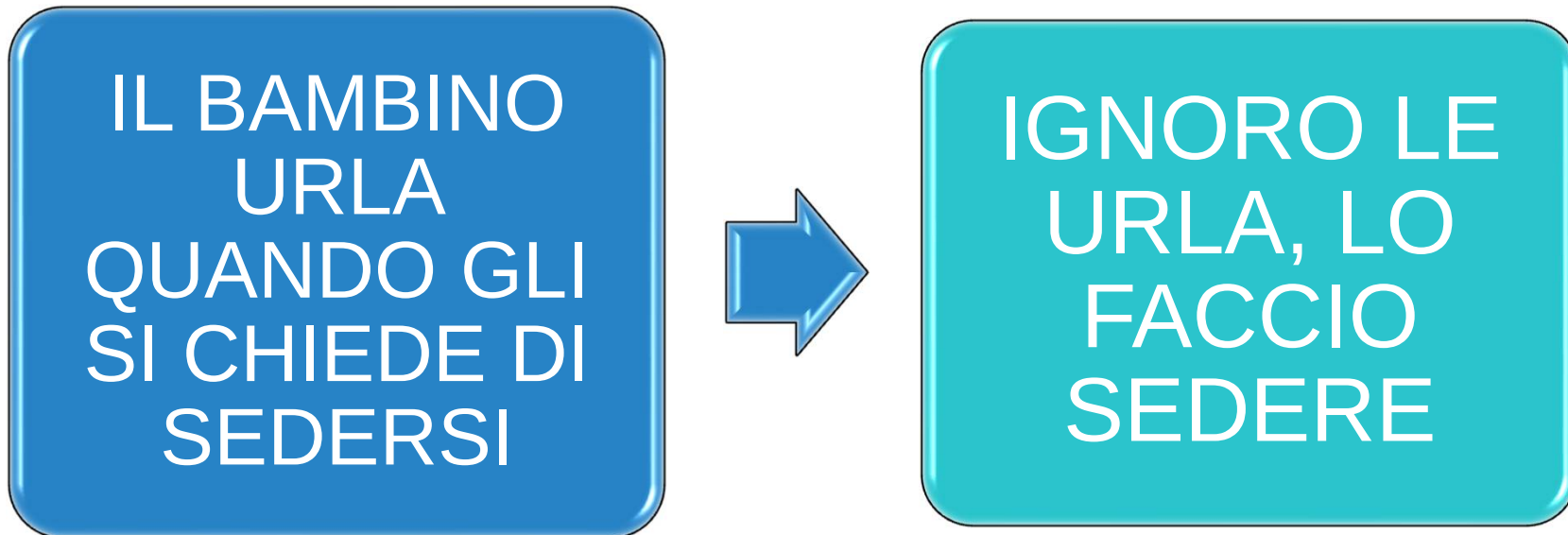


FUNZIONE EVITAMENTO



STO RINFORZANDO UN
COMPORTAMENTO SBAGLIATO

FUNZIONE EVITAMENTO



STO ESTINGUENDO UN COMPORTAMENT
SBAGLIATO



Posso fare qualcosa prima che il comportamento accada?

Semplificare l'istruzione

Diminuire la durata

Utilizzare un oggetto gradito associato all'istruzione

Dare istruzioni solo quando siamo pronti a gestire eventuali comportamenti problema



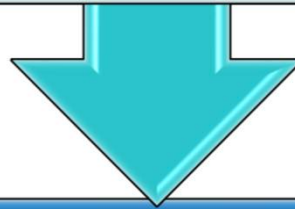


Gli operanti verbali

Funzione e forma

Funzione

si riferisce alla relazione tra stimoli antecedenti, risposta verbale e conseguenze



Forma

topografia della risposta verbale (segni, selezione di immagine, parola, frase)

Mand: il bambino dice
biscotto quando lo vuole

Echoico: il
bambino dice
biscotto
quando sente
biscotto

«Biscotto»

Tact: il bambino
dice biscotto
quando lo vede

IV: il bambino dice biscotto
come risposta a una domanda

	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
MAND	Motivazione	«cioccolata»	Ottiene cioccolata
TACT	Vedere la cioccolata	«cioccolata»	SR + sociale
ECOICO	Sentire «cioccolata»	«cioccolata»	SR + sociale
INTRAVERBALE	L'uovo di Pasqua è di ...	«cioccolata»	SR + sociale

Insegnare la funzione

Generalizzazione

Persone

Luoghi e ambienti

Materiali 2D /3D

Variazioni di colora, forma, dimensione...

Es. Palla.

È quella blu, rossa , gialla

A casa, a scuola...

Chiesta a mamma, a papà, alle maestre, ai bimbi



Il mand training

Strutturazione del mand training

La richiesta è un comportamento verbale che produce beneficio immediato per l'allievo.

Chiedo cibo se ho fame

Chiedo un informazione se ne ho bisogno

Chiedo un oggetto per fare una cosa...



E' la prima forma di comportamento verbale acquisita dai bambini.

Permette al bambino di ottenere ciò che vuole

Riduce la presenza di comportamenti problema

L'unico antecedente che controlla l'emissione di un *mand* è la **motivazione**

Fondamentale iniziare ad insegnare al bambino a chiedere quelli che sono i suoi rinforzi più potenti.

Insegnare le richieste nel momento in cui la motivazione è al massimo, sia che si tratti di un oggetto o di un'attività.

Sfruttare tutte le occasioni che l'ambiente naturale (casa, scuola, parco....) offre per poter lavorare su questa competenza.



Come si insegna la richiesta

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA
Identificare oggetti o attività che piacciono al bambino (potenziali rinforzi come giochi, cibo, attività, bisogni...) L'operatore trattiene il gioco o blocca l'attività per aspettare che il bambino mostri interesse Dare il suggerimento per la richiesta	Il bambino - dice la parola (vocale), - fa il segno (comunicazione per segni), - consegna l'immagine corrispondente (comunicazione per immagini) - Seleziona l'immagine su un dispositivo	L'operatore consegna ciò che il bambino ha richiesto

6 fasi PECS

FASE 1

Prendere l'immagine e rilasciare nelle mani dell'ascoltatore

Sul tavolo sarà presente una sola immagine
aiutare fisicamente il bambino a compiere l'azione
Consegnare immediatamente l'oggetto richiesto

FASE 2: SPOSTAMENTO

L'operatore gradualmente si allontana dal bambino e dall'immagine.

Il bambino si deve muovere nello spazio per portare l'immagine all'operatore.

FASE 3° DISCRIMINAZIONE

Sul tavolo saranno presenti 2 immagini: 1 immagine target e 1 immagine con distrattore

Vario posizioni da destra a sinistra e viceversa

Consegno ciò che chiede

Se sbaglia lo correggo

Strategie se non riesce a discriminare posso utilizzare un distrattore bianco o un immagine più grande



Fase 3B DISCRIMINAZIONE CONDIZIONALE

Sul tavolo sono presenti più immagini
rappresentanti rinforzatori

Se sbaglia lo correggo aiutandolo

Si parte dalla discriminazione di 2 immagini

Consegno l'oggetto richiesto



Fase 4 IO VOGLIO

Aggiunta del IO VOGLIO davanti all'immagine
dell'oggetto richiesto

Consegno tutta la striscia

L'operatore legge la striscia e il bambino con voce o con
indice legge la striscia

STO 5 ATTRIBUTI: gli attributi li sceglie tra 2 immagini
dal dispositivo

FASE 6 RISPONDE A DOMANDE e COMMENTA

«cosa vuoi?»

Commenti spontanei e risponde a domande
discriminandole

discrimina io vedo/ io voglio



Mand training per segni

Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Il bambino mostra interesse per un gioco, cibo, attività (MO presente)	Il bambino fa il segno	L'insegnante consegna ciò che il bambino ha chiesto

Mand con i segni

Insegnare senza errori

1. Mostrare l'oggetto/cibo	L'insegnante mostra l'oggetto/cibo e attende che sia presente la motivazione. Il bambino deve fare qualcosa per farci capire che lo vuole (es. si protende verso l'oggetto, lo guarda, ecc.)
2. Modello	L'insegnante esegue il segno e dice il nome dell'oggetto
3. Guida fisica	L'insegnante guida fisicamente le mani del bambino ad eseguire il segno e dice il nome dell'oggetto
4. Consegna	L'insegnante consegna l'oggetto richiesto e dice il nome dell'oggetto

Pronunciare sempre il nome dell'oggetto 3 volte per ogni richiesta.

-
- 1- Mettere le mani del bambino in posizione neutra per 3 secondi
 - 2- Dare il modello (io eseguo il segno e dico nome dell'oggetto)
 - 3-Il bambino fa il segno
 - 4-Il bambino fa il segno di nuovo ma indipendente (senza aiuto)
 - 5-Consegnare ciò che ha chiesto

N.B

- Fornire tante occasioni di richiesta al giorno
 - Usare segni diversi fra loro e di categorie diverse in fase iniziale
 - È più importante l'indipendenza che l'accuratezza ovvero se il bambino fa un segno approssimativo, non perfetto, ma indipendente consegnare lo stesso il rinforzatore.

Risulta fondamentale **sfruttare la motivazione** a richiedere per poter insegnare questa abilità.

Rendere ogni rinforzo (gioco, attività, luoghi ...) accessibile, toglie occasioni di apprendimento.

Comprendere i bisogni dei bambini e anticiparli non permette loro di sperimentare modalità comunicative funzionali.

Farsi richiedere le cose, insegnando una modalità alternativa permette al bambino di sperimentare la funzionalità di una parola, di un gesto come la consegna di un'immagine o di un segno specifico.



Per i bambini con linguaggio emergente è importante suggerire quello che deve dire per avere accesso ad una cosa, inizialmente accettando approssimazioni della parola completa.

Anticipare il bambino chiedendo continuamente “**cosa vuoi?**” può rendere il bambino dipendente da questa domanda senza far proprio uno strumento comunicativo.

E' molto più funzionale per l'acquisizione di questa abilità attendere, tenere in mano il rinforzo, frapponersi fra il bambino e il rinforzo

Tact training



Iniziano a svilupparsi successivamente ai mand perché la conseguenza è funzionalmente molto diversa.

Il rinforzo dei tact è sociale.

Spesso non si sviluppano in soggetti con autismo: possono essere appresi in maniera strutturata per poi essere generalizzati in più situazioni.

Cosa si può insegnare

Colori

Oggetti

Veicoli

Abbigliamento

Azioni

Cibo

Animali

Aggettivi

Lettere

Numeri

Persone ...



Intraverbal training



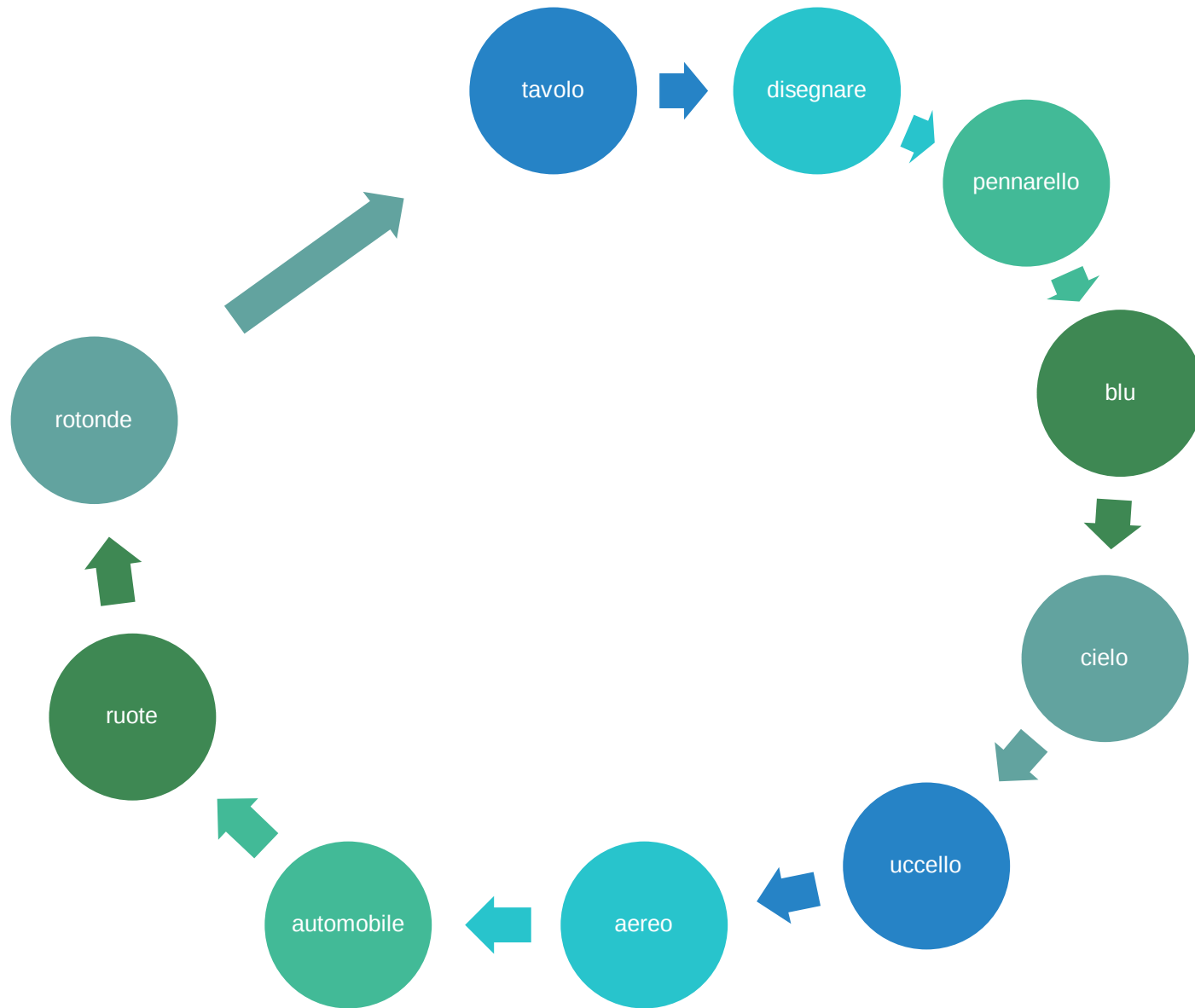
Il comportamento intraverbale è
fondamentale per le conversazioni, le
interazioni sociali, per le abilità
accademiche...

Esempi:

Rispondere a domande sui versi degli animali (il cane fa ..., come fa la mucca?)

- Rispondere a domande personali (come ti chiami, quanti anni hai, dove abiti...)
 - Completare frasi sulla funzione degli oggetti (giochi con .., tagli con..,)
 - Completare frasi di canzoni (nella vecchia fattoria ...)
 - Rispondere “sì” “no” rispetto a stimoli non presenti
 - Rispondere a domande con dove? Chi? Quale? Quando? Come? Perché?
- 

Quando il bambino ha acquisito alcuni repertori di competenze è possibile lavorare sulle capacità intraverbali con una modalità più elastica.





Prerequisiti e training per *oral motor movement*

Per incentivare l'imitazione di movimenti della bocca e del viso proporre al bambino movimenti semplici, con o senza oggetti.

L'istruzione è «fai così/fai uguale/fai come me

Es. bocca aperta, lingua fuori, bocca a bacio, lingua a dx e sin, soffiare, guance gonfie...

Arrivare a 15/20 movimenti

Quando sono tutti acquisiti su imitazione inserire la fluenza (es. aumentare il numero di risposte corrette in 30'')

In alcune situazioni, su indicazione della logopedista o dell'analista comportamentale, è necessario introdurre degli esercizi passivi o relativi alla masticazione.

Es. stimolazione delle gengive, stimolazione delle labbra...



Prerequisiti e training per
imitazione suoni

Imita suoni con oggetti (tum tum, shhhh, drin drin, ...)

Imita versi di animali

Imita fonemi singoli

Imita sillabe

Imita parole bisillabe con uguale consonante e uguale vocale (papa, tutu, nonno...)

Imita parole bisillabe con uguale consonante e cambio di vocale (pipa, mimo, tetto...)

Imita parole bisillabe con diversa consonante e uguale vocale (casa, moto, bici...)

...





Strumenti e strategie per l'inclusione

Coinvolgere la classe per favorire la comunicazione alternativa del bambino.

Se il bambino è segnante anche i compagni devono imparare alcuni segni per accogliere le richieste dello studente.

Informare i compagni rispetto all'uso di uno strumento di comunicazione aumentativa

Informare rispetto alle caratteristiche del disturbo e alle esigenze comunicative

Dott.ssa Stefania Benedini BCBA®

Dott.ssa Lara Reale BCBA®

info@paroleperdirlo.it

www.paroleperdirlo.it

Pagina FB e IG Autismo ParolePerDirlo

