



Il comportamento nuovo

Prof.ssa Claudia Fenili

Corso Formazione Insegnanti 2013



Regione Toscana



**FAS
Fondo Aree
Sottoutilizzate
2007-2013**



REPUBBLICA ITALIANA

Sviluppare nuovi comportamenti con lo shaping

- Lo shaping, o modellamento, è una procedura che viene utilizzata per sviluppare un comportamento che non fa parte del repertorio di un individuo.

poiché non è possibile rinforzare un comportamento se non si manifesta, si inizia a rinforzare un tipo di risposta che compare di rado e che somiglia in qualche aspetto alla risposta finale desiderata

procedura

- Quando la prima risposta iniziale compare con frequenza elevata, si smette di rinforzarla e si inizia a rinforzare un' approssimazione leggermente più vicina alla risposta finale desiderata.

Lo shaping si applica alla produzione verbale vocale: la prima risposta che si presenta è generalmente un gesto di imitazione orale, la seconda è l' emissione di un suono vocalico



la terza l' emissione di un suono consonantico, la quarta l' emissione VC, la quinta l' emissione CV, la sesta l' emissione VCCV e CVCV... la parola!

In pratica, si è passati dalla prima risposta, in cui si aveva l' emissione del gesto necessario all' emissione del suono, alla parola pronunciata, emessa, con il modellamento step by step.



Altri esempi: il processo che porta alla corretta presa della matita partendo da esercizi di motricità fine (mollette, svitare, appallottolare, manipolare didò), all'impugnatura della matita con gommino guida che favorisce la posizione e la forza necessaria per esercitare la giusta pressione; il processo che porta alla richiesta verbale vocale “acqua”: si accetta “A” per acqua

La topografia

✕ È la configurazione spaziale o la forma di una specifica risposta.

Ad esempio, gli specifici movimenti implicati nella risposta quali una sequenza di gesti, o quali quelli necessari per scrivere una parola dallo stampatello al corsivo. Insegnare ad indossare gli occhiali passando dal toccarli, sollevarli, appoggiarli al viso e alla fine indossarli

La quantità

La quantità di un particolare comportamento riguarda *sia la sua frequenza sia la sua durata*

- La *frequenza* indica il numero di volte in cui il comportamento si presenta in un dato periodo di tempo: incrementare il numero di passi (distanza) ; l'incremento graduale del numero di prove di un esercizio. Può essere altresì incrementato il tempo che intercorre tra due comportamenti (= riduzione frequenza del comportamento)

La quantità

- La durata della risposta consiste nella lunghezza in termini di tempo della sua manifestazione.

Esempi: il graduale allungamento dei periodi di applicazione allo studio per un esame.

La latenza

- La latenza consiste nel tempo che intercorre tra la comparsa di uno stimolo e l'inizio della risposta.

L' intensità

- L' intensità o forza di una risposta è *l'effetto fisico che la risposta ha sull'ambiente.*

esempio: pinzare le mollette dei panni finché non si aprono completamente;

esempio: il linguaggio vocale espresso con tono molto basso verso linguaggio vocale espresso con tono più alto e percepibile dall' interlocutore

L'efficacia dello shaping

- L'efficacia dello shaping

Differenze tra shaping e fading

- Lo *shaping* è il rinforzo di lievi cambiamenti di un comportamento in modo tale che si avvicinino gradualmente al comportamento bersaglio
- La situazione stimolo iniziale è la stessa, il comportamento finale è diverso da quello iniziale

- Il *fading* implica *il rinforzamento di una risposta specifica in presenza di lievi cambiamenti nello stimolo, in modo che gradualmente tale stimolo assomigli sempre più a quello che dovrebbe controllare la particolare risposta*

Quindi...

- Lo *shaping* implica il graduale cambiamento di una risposta con lo stimolo che rimane lo stesso e il *fading* implica il graduale cambiamento di uno stimolo mentre la risposta rimane la stessa.

Il chaining

- Il *chaining* o concatenamento stimolo – risposta è ***una sequenza di stimoli discriminativi (SD) e di risposte (R) in cui ciascuna risposta, tranne l'ultima, fornisce l'SD per la R successiva e l'ultima viene seguita da un rinforzatore***

$SD_1 \rightarrow R_1 \rightarrow SD_2 \rightarrow R_2 \rightarrow SD_3 \rightarrow R_3 \dots \dots SD_{15} \rightarrow R_{15} \rightarrow S+$

Il chaining

- Le connessioni stimolo – risposta sono gli anelli che tengono unita la catena.

Se una risposta è debole non si avrà l' SD successivo e la catena **non** verrà completata



Il concatenamento si usa nei giochi a copione, nelle sequenze di autonomia, nelle sequenze accademiche.

- Si utilizza il ***concatenamento anterogrado*** lavorando sulla catena in avanti
- Si utilizza il ***concatenamento retrogrado*** lavorando sulla catena all' indietro

- Un altro sistema può essere quello di *presentare il compito totale*:
l'individuo tenta ogni volta tutti i passi della catena fino a che non raggiunge una certa padronanza in ogni passo.

Vi sono vari esempi di questi accorgimenti per l'apprendimento di sequenze di comportamenti

Il prompt

Abbiamo visto che la Behavior Analysis, oltre a spiegare il comportamento, ci fornisce le leve per modificarlo in modo funzionale. Per realizzare ciò abbiamo bisogno di fornire aiuti o *prompt* di vario tipo.

L' aiuto o *prompt* deve permettere al soggetto di raggiungere l' obiettivo stabilito

Il prompt

- È necessario selezionare il tipo di aiuto o *prompt* che possa essere sfumato una volta raggiunto il comportamento desiderato
- il concatenamento è una procedura di insegnamento che , come abbiamo visto, porta all' acquisizione di un comportamento finale indipendente, quindi è un sistema di prompt “sfumabile”

Il prompt

tecnicamente: *gli stimoli supplementari che controllano il comportamento desiderato ma che non fanno parte dello stimolo finale vengono chiamati prompt*

(Touchette & Howard, 1984).

I prompt possono essere:

Prompt verbali, che consistono in suggerimenti o segnali verbali (vocali e non vocali)

p. gestuali, che consistono i movimenti fatti dal tutor

p. imitativi, con i quali il tutor dà l' esempio di come fare qcs. che ha richiesto

p. fisici, con i quali il tutor tocca il soggetto per guidarlo

p. ambientali, con i quali viene modificato l' ambiente per far emettere il comportamento desiderato

Il prompt

- I p. ambientali possono essere *con stimolo esterno* quando qualcosa viene aggiunto all' ambiente per aumentare la probabilità di ottenere la risposta corretta
- Sono con stimolo interno, quando coincidono con l' alterazione delle caratteristiche dell' SD o dell' S Δ per renderli più evidenti e più facili da discriminare

Il prompt

- In alcuni studi è emerso che *nei bambini con ritardo evolutivo e con autismo il fading che utilizza prompt con stimolo interno è più efficace rispetto a quello che utilizza prompt con stimolo esterno*
- (Screibman, 1975; Wolfe e Cuvo, 1978; Witte Wacker, 1981)

Il prompt

- Si possono utilizzare più o meno contemporaneamente vari tipi di *prompt* per suscitare la risposta desiderata, così facendo verranno ridotti al minimo gli errori e massimizzati al contrario il successo del programma di fading

Riferimenti bibliografici

- Touchette, P. E., & Howard, J. S. (1984). Errorless learning: Reinforcement contingencies and stimulus control transfer in delayed prompting. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 17, 179 – 188