

## Storia

Con gli esperimenti del fisiologo russo Ivan Pavlov (1849-1936), nel 1903 ha inizio il comportamentismo: le sue ricerche dimostrano che si possono produrre modificazioni fisiologiche e comportamentali attraverso l'associazione di stimoli ambientali. Famoso è il suo esperimento sulla salivazione che viene indotta sul cane con il suono del campanello associato all'arrivo del cibo. Intorno al 1950, lo psicologo americano Burrhus Frederick Skinner (1904-1990) presenta la sua teoria sull'importanza del rinforzo mediante la soddisfazione e la ricompensa immediata per determinare il comportamento, l'apprendimento e lo sviluppo psicologico.

Le teorie odierne applicano, sempre più diffusamente, le tecniche cognitive e meta cognitive: in questo caso un apprendimento significativo viene attivato in seguito ad una riflessione del soggetto sulle proprie azioni e sul loro significato. Tuttavia il metodo comportamentale è ancora oggi utilizzato in campo educativo, ad esempio attraverso la tecnica ABA. Essa è infatti basata sui principi di Skinner ed è dedicata ai disturbi dello sviluppo, al ritardo mentale e alle persone colpite da disturbi dello spettro autistico.

Nei casi di disabilità intellettive gravi e nell'autismo, gli obiettivi principali di questo metodo sono tutti confluiti verso lo sviluppo delle abilità di autonomia personale di base, anche se esso si dimostra efficace anche verso la destrutturazione di comportamenti - problema (stereotipie, aggressività).

## Tecniche base del metodo comportamentale

Il metodo comportamentale si basa sull'osservazione diretta del comportamento. Si utilizzano strumenti che registrano l'azione che interessa osservare, la frequenza, il tempo e il luogo in cui si verifica. Questo metodo prevede di poter scomporre il comportamento in micro-unità osservabili e registrabili, così che chiunque possa misurarlo oggettivamente. Si utilizzano i verbi-azione, quelli che possono descrivere in modo oggettivo le prestazioni: camminare, disegnare, bere, mangiare...

Tra le basi fondamentali del metodo comportamentale è il criterio di esecuzione, che riguarda il tempo, la quantità e la qualità di una azione richiesta.

È importante specificare sempre le condizioni in cui si verifica il comportamento. Esse, inoltre, devono essere sempre osservabili in modo oggettivo.

Infine, ci sono precise indicazioni per stabilire gli obiettivi comportamentali programmati:

- L'abilità programmata non deve essere già posseduta dall'alunno;



- Essa deve sempre essere utile all'alunno;
- Deve essere raggiungibile dal bambino;
- Deve essere coerente con il suo sviluppo.

Elementi - cardine del metodo comportamentale

Stimolo, risposta e conseguenza sono i tre elementi cardine di questo metodo.

Esempi:

Stimolo	Tipo di stimolo	Risposta	Conseguenza
Un pezzo di costruzione	oggetto	Luisa attacca il pezzo ad un altro pezzo	L'insegnante elogia Luisa
"Marco, prendi la gomma"	ordine	Marco si guarda intorno e non esegue	L'insegnante gli si avvicina, gli guida la mano per prendere la gomma

La conseguenza può essere positiva (se è un rinforzo ed incrementa la risposta) o negativa (se è punitiva e decrementa la risposta). Le conseguenze sono strettamente legate all'ambiente ed alle figure adulte che si occupano del bambino (famiglia, educatori).

Succede spesso che per i bambini con gravi disabilità intellettive sia difficile trovare il giusto rinforzatore (o evento positivo). Esso, inoltre, deve essere facilmente rimpiazzato con altri rinforzatori, perché nel tempo perdono d'efficacia (effetto "sazietà").

I rinforzatori sono di tre tipi: commestibili, sensoriali, sociali ed hanno in comune la caratteristica fondamentale di dover essere erogati subito dopo la risposta corretta, per poter essere efficaci.

Rinforzatori sociali	Rinforzatori sensoriali
Lodi Presenza e contatto fisico Attenzione dell'adulto Attenzione dei compagni	Tattili (contatto fisico) Vibratori (per alunni pluriminorati sensoriali) Olfattivi Visivi Uditivi



### Riduzione degli elementi distrattori

- Prompt visivi ma contestualizzati e funzionali alle esigenze dell'alunno;
- Aula contenente solo materiale strettamente didattico e silenziosa;
- Aula con zona di lavoro attrezzata.

Infine, in questa ultima sezione, una breve descrizione delle tecniche fondamentali del metodo comportamentale.

### Shaping

La tecnica dello shaping si applica quando si vuole ottenere un comportamento da parte dell'alunno e tale comportamento è da costruire ex-novo. Questa tecnica rinforza risposte sempre più vicine al comportamento desiderato fino al sopraggiungere del comportamento desiderato. Un esempio è l'apprendimento della lingua: i genitori rinforzano con complimenti entusiastici le prime parole dei figli. Un altro esempio di shaping è il contatto oculare, per mantenere il contatto visivo con l'interlocutore.

### Prompting e Fading

Il prompting agisce sullo stimolo. È una tecnica pensata per favorire l'emissione della risposta ed è uno stimolo educativo, poiché viene programmato dall'insegnante. I prompting possono essere verbali, fisici e gestuali. Si usa soprattutto in alunni che presentano difficoltà nel dare inizio ad una attività. I prompt di aiuto sono utili, ma possono creare dipendenza, per cui vanno poco a poco abbandonati (fading) iniziando sempre prima da quelli fisici.

### Modeling

Il modeling aiuta l'alunno attraverso un modello da imitare. Il sorriso dei neonati è un esempio di modeling, come risposta al sorriso dell'adulto.

### Task analysis

La task analysis di un compito è la descrizione degli step che occorrono per eseguirlo in modo efficace. Talvolta vengono proposte catene stimolo/risposta con suddivisioni in sotto - aree. Non è detto che esse debbano essere seguite alla lettera: alcuni step possono essere saltati.



Lo sviluppo dell'intera catena si definisce *Chaining Anterogrado*. Si tratta di una modalità che però presenta lo svantaggio di avere il rinforzo finale piuttosto lontano: il soggetto potrebbe quindi sentirsi poco motivato ad andare avanti o non riuscire a fare progressi per raggiungere l'obiettivo. In questi casi viene adottato il *Chaining Retrogrado*, che consiste nell'implementazione della catena partendo dall'ultimo step, quello più vicino al comportamento-meta.

### Token economy

La token economy è una sorta di contratto con il quale l'alunno e l'educatore pattuiscono che l'accesso a certi rinforzatori (musica, video, dolci, giochi, ecc.), avviene mediante il pagamento di gettoni o di altri oggetti simbolici e generalizzati. È un metodo che consente di rinforzare una catena di risposte senza doverla interrompere e può essere usato utilizzando qualsiasi rinforzatore presente nell'ambiente circostante.

