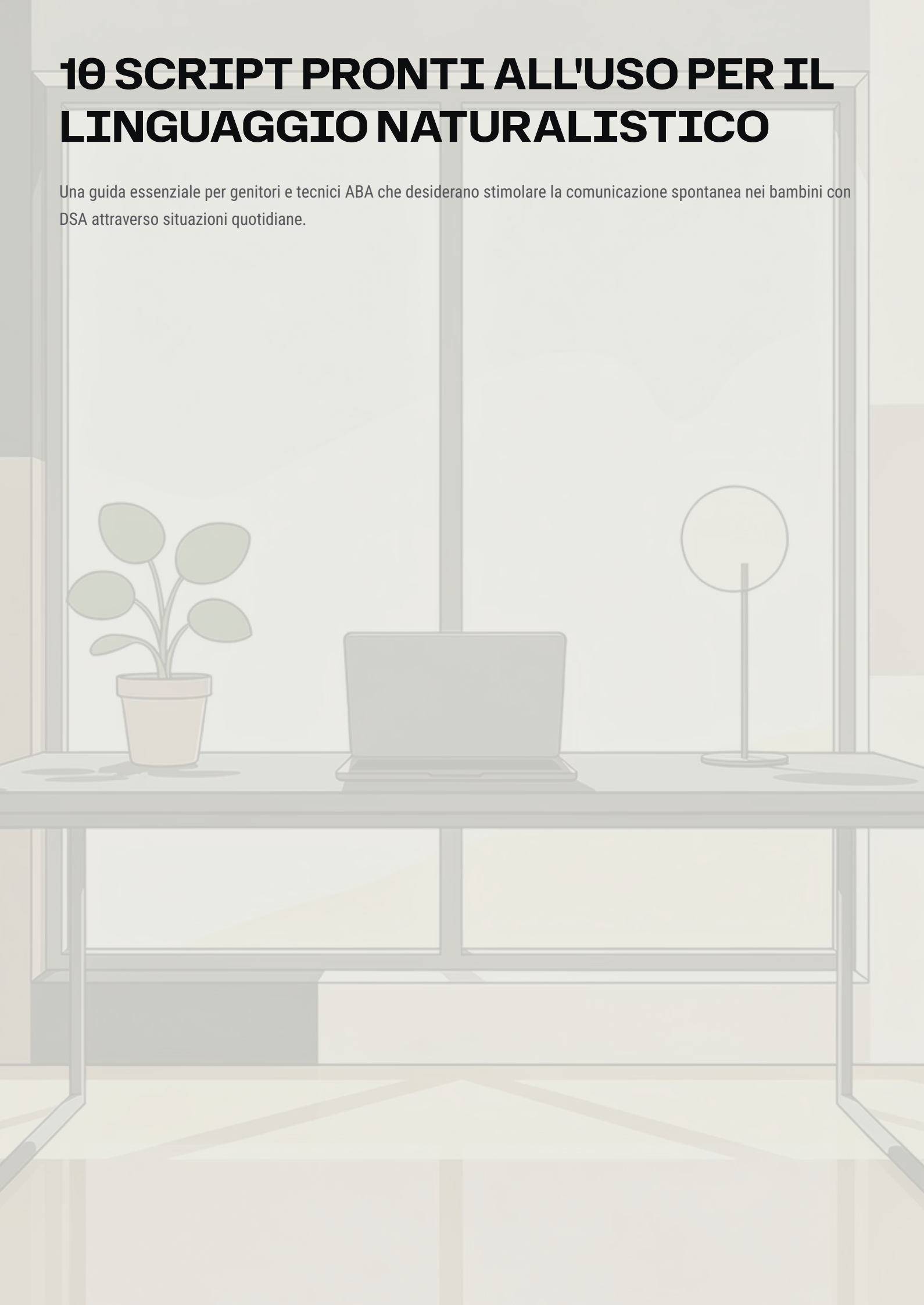


10 SCRIPT PRONTI ALL'USO PER IL LINGUAGGIO NATURALISTICO

Una guida essenziale per genitori e tecnici ABA che desiderano stimolare la comunicazione spontanea nei bambini con DSA attraverso situazioni quotidiane.



PERCHÉ IL LINGUAGGIO NATURALISTICO FUNZIONA

IL POTERE DEL QUOTIDIANO

L'insegnamento incidentale trasforma ogni momento della giornata in un'opportunità di apprendimento.

Il linguaggio naturalistico rappresenta l'evoluzione dell'approccio ABA tradizionale. Invece di sessioni strutturate al tavolo, utilizziamo le AVQ per creare contesti comunicativi autentici.

Questo metodo sfrutta la motivazione intrinseca del bambino, rendendo l'apprendimento più rapido e generalizzabile.

Gli script che seguono sono stati testati con centinaia di famiglie italiane e hanno dimostrato risultati misurabili in 2-4 settimane.

I TRE PILASTRI DELL'APPROCCIO

MOTIVAZIONE

Utilizziamo gli interessi del bambino come rinforzo naturale

- Identificare i preferiti
- Creare il desiderio
- Aspettare la richiesta

CONTESTO

Ogni script si inserisce in una routine familiare

- Momenti prevedibili
- Ambienti naturali
- Interazioni autentiche

RINFORZO IMMEDIATO

La risposta corretta produce il risultato desiderato

- Conseguenza logica
- Accesso immediato
- Soddisfazione garantita

COME UTILIZZARE QUESTO MANUALE

Questo ebook contiene 10 script completi, ciascuno progettato per una situazione specifica delle AVQ. Ogni script segue una struttura identica per facilitare l'implementazione.

Iniziate con uno o due script che si adattano meglio alla vostra routine quotidiana. Praticate lo stesso script per almeno una settimana prima di aggiungerne un altro.

La coerenza è fondamentale: tutti i membri della famiglia e i tecnici devono utilizzare lo stesso approccio per massimizzare i risultati.



STRUTTURA DI OGNI SCRIPT

θ1

SCENARIO

La situazione quotidiana in cui applicare lo script

θ2

OBIETTIVO COMUNICATIVO

Cosa imparerà a dire il bambino

θ3

PREPARAZIONE

Come organizzare l'ambiente per creare l'opportunità

θ4

LO SCRIPT

Le frasi esatte da utilizzare

θ5

GESTIONE DELL'ERRORE

Come fornire il prompt se necessario

RICHIEDERE IL CIBO PREFERITO

Questo script è perfetto per iniziare perché sfrutta una motivazione primaria: il cibo. Funziona meglio durante la merenda o quando il bambino mostra interesse per un alimento specifico.

SCRIPT 1: SCENARIO E OBIETTIVO

SCENARIO: LA MERENDA

Il bambino vede il suo cibo preferito (biscotti, frutta, crackers) ma non può raggiungerlo autonomamente.

Momento ideale: metà mattina o pomeriggio, quando il bambino ha fame ma non è irritabile.

OBIETTIVO COMUNICATIVO

Il bambino imparerà a dire il nome del cibo o "Voglio [cibo]" per ottenerlo.

Livello base: singola parola. Livello avanzato: frase di 2-3 parole.

SCRIPT 1: PREPARAZIONE DEL SET-UP

1

POSIZIONAMENTO STRATEGICO

Mettete il cibo preferito in un contenitore trasparente su un ripiano visibile ma fuori portata

2

ATTIRARE L'ATTENZIONE

Mostrate il cibo al bambino dicendo "Guarda cosa ho!"

3

CREARE L'ASPETTATIVA

Aspettate 3-5 secondi mantenendo il contatto visivo

📌 **Nota Tecnica:** Non iniziate a parlare immediatamente. Il silenzio strategico è un prompt ambientale che spinge alla comunicazione.

SCRIPT 1: LO SCRIPT COMPLETO

FASE 1: PRESENTAZIONE

"Vuoi i biscotti?"

FASE 2: PAUSA

[Attendere 5 secondi in silenzio]

FASE 3: PROMPT VERBALE

"Di: biscotti"

FASE 4: RINFORZO IMMEDIATO

"Bravissimo! Ecco i biscotti!"

SCRIPT 1: GESTIONE DELL'ERRORE

SE NON RISPONDE

- Ripetete il prompt: "Di: biscotti"
- Fornite un modello: dite voi "biscotti"
- Accettate qualsiasi approssimazione ("bi", "otti")
- Date il rinforzo immediatamente

SE PIANGE O SI AGITA

- Mantenete la calma
- Ripetete con tono neutro: "Di biscotti"
- Non cedete al pianto senza comunicazione
- Aspettate qualsiasi tentativo vocale

📌 **Regola d'Oro:** Rinforzate sempre il tentativo, anche se imperfetto. La precisione arriverà con la pratica.

CHIEDERE "ANCORA" DURANTE IL GIOCO

Il gioco fisico è uno dei rinforzi più potenti per i bambini con DSA.
Questo script sfrutta l'eccitazione naturale per insegnare una
richiesta fondamentale.



SCRIPT 2: SCENARIO E OBIETTIVO

SCENARIO

Durante il solletico, lancio in aria, o qualsiasi gioco fisico che il bambino adora

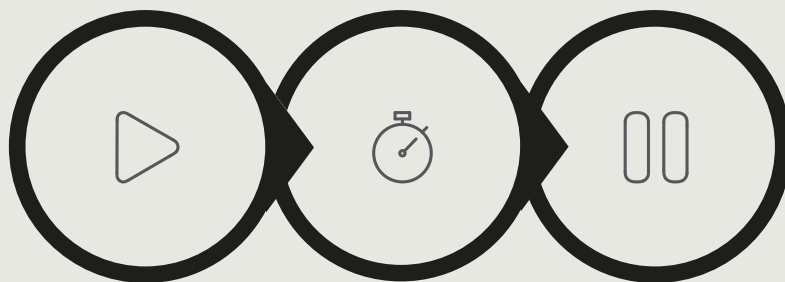
OBIETTIVO

Il bambino dirà "Ancora" per continuare l'attività preferita

LIVELLO

Adatto anche a bambini con vocabolario molto limitato

SCRIPT 2: LA PREPARAZIONE



**AVVIA
GIOCO**

**FERMA
DOPO 5S**

**ATTENDI
RICHIESTA**

La chiave di questo script è il timing perfetto. Interrompete l'attività nel momento di massimo divertimento, quando il bambino è completamente coinvolto e desidera continuare.

Non annunciate l'interruzione. Fermatevi semplicemente, mantenete il contatto visivo e assumete un'espressione di attesa positiva.

SCRIPT 2: DIALOGO COMPLETO

LO SCRIPT

1. Iniziate il gioco
2. Dopo 5 secondi, STOP
3. Guardate il bambino
4. "Vuoi ancora?"
5. [Pausa 3 secondi]
6. "Dì: ancora"
7. Riprendete immediatamente

DETTAGLI TECNICI

La pausa dopo "Vuoi ancora?" è cruciale. Molti adulti parlano troppo velocemente, non dando al bambino il tempo di processare e rispondere.

Se il bambino tenta di riprendere fisicamente il gioco (es. si rimette in posizione), fermatevi dolcemente e ripetete: "Dì ancora".

Accettate "co", "ncora" o qualsiasi approssimazione vocale. L'importante è l'intenzione comunicativa.

SCRIPT 2: PROGRESSIONE NEL TEMPO

SETTIMANA 1-2

Prompt completo: "Dì ancora"

1

2

3

4

SETTIMANA 5-6

Solo attesa: guardare e aspettare

SETTIMANA 3-4

Prompt parziale: "Di' an..."

SETTIMANA 7+

Richiesta spontanea senza prompt

RICHIEDERE UN GIOCATTOLO FUORI PORTATA

Questo script è particolarmente efficace perché crea una necessità comunicativa chiara: il bambino vede cosa vuole ma non può ottenerlo senza chiedere aiuto.



SCRIPT 3: SCENARIO COMPLETO

IL CONTESTO

Il giocattolo preferito del bambino (macchinina, bambola, tablet) è posizionato in un luogo visibile ma inaccessibile.

Ideale durante il gioco libero o nei momenti di transizione tra attività.

Importante: scegliete un oggetto che il bambino richiede spontaneamente più volte al giorno.

L'OBIETTIVO

Il bambino imparerà a dire il nome dell'oggetto o "Voglio [oggetto]" per ottenerlo.

Livello avanzato: aggiungerete "Per favore" alla fine della richiesta.

SCRIPT 3: PREPARAZIONE STRATEGICA

1

POSIZIONAMENTO

Scaffale a 1,5-2 metri di altezza, oggetto ben visibile

2

DISTANZA ADULTO

State vicino allo scaffale, pronti ad aiutare

3

ATTESA ATTIVA

Non parlate finché il bambino non mostra interesse

4

RICONOSCIMENTO

Quando indica o guarda, dite: "Oh, vuoi la macchinina?"

SCRIPT 3: IL DIALOGO PASSO-PASSO

Adulto: "Vuoi la macchinina?"

[Pausa 5 secondi - aspettate la risposta]

Adulto: "Di: macchinina"

[Bambino prova a dire qualcosa]

Adulto: "Bravissimo! Ecco la tua macchinina!" [Consegnate immediatamente]

SCRIPT 3: VARIANTI AVANZATE



FASE INIZIALE

Accettate il gesto di indicare + qualsiasi vocalizzazione



FASE INTERMEDIA

Richiedete la parola completa (anche se imprecisa)

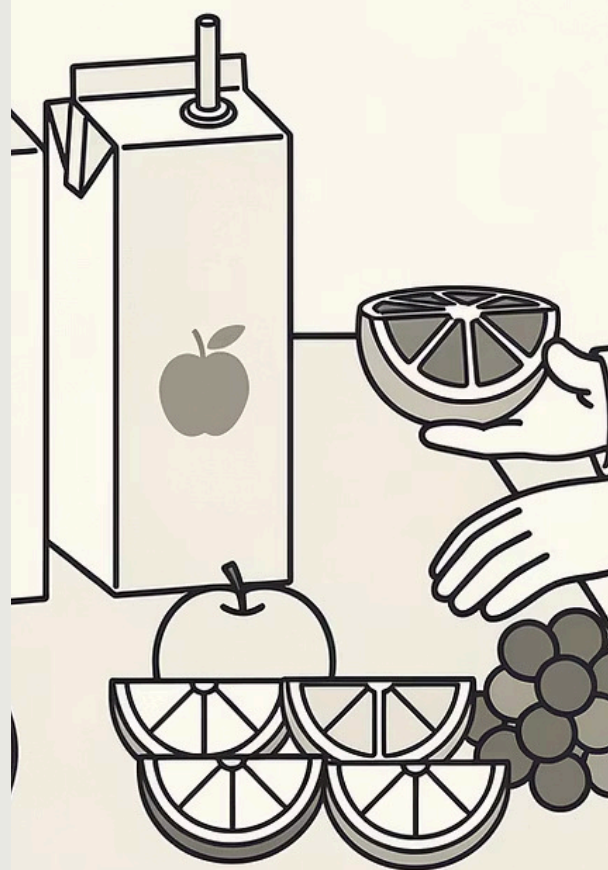


FASE AVANZATA

Aggiungete "Per favore" e "Grazie" alla sequenza

SCEGLIERE TRA DUE OPZIONI

Insegnare al bambino a fare scelte è fondamentale per lo sviluppo dell'autonomia. Questo script integra linguaggio e capacità decisionale.



SCRIPT 4: IL POTERE DELLA SCELTA

La capacità di scegliere tra opzioni è una competenza comunicativa cruciale che i bambini con DSA spesso non sviluppano spontaneamente.

Questo script insegna non solo a nominare gli oggetti, ma anche a esprimere preferenze personali in modo chiaro e funzionale.

Iniziate con oggetti molto diversi tra loro (es. succo di frutta vs. mela) per facilitare la discriminazione visiva e comunicativa.

OBIETTIVO TRIPLO

- Denominare gli oggetti
- Esprimere preferenza
- Aspettare la risposta

SCRIPT 4: SET-UP VISIVO

1

PRESENTAZIONE

Mostrate entrambe le opzioni alla stessa altezza, equidistanti

2

DENOMINAZIONE

"Questo è il succo. Questa è la mela."

3

DOMANDA

"Cosa vuoi?"

SCRIPT 4: DIALOGO COMPLETO

Adulto: "Guarda! Ho il succo [mostra] e la mela [mostra]. Cosa vuoi?"

[Pausa 5 secondi - osservate se il bambino indica o guarda uno dei due]

Adulto: "Dì: succo" [o mela, a seconda di cosa ha guardato]

[Bambino prova]

Adulto: "Perfetto! Ecco il succo!" [Consegnate immediatamente l'opzione scelta]

SCRIPT 4: GESTIONE DEGLI ERRORI COMUNI



NON SCEGLIE

Indicate fisicamente un'opzione:
"Vuoi questo?" e procedete con il
prompt



VUOLE ENTRAMBI

"Prima uno. Scegli: succo o
mela?" Insistete sulla scelta
singola



SOLO INDICA

Bloccate gentilmente: "Usa le
parole. Dì: succo"

CHIEDERE AIUTO PER APRIRE UN CONTENITORE

Insegnare a chiedere "Aiuto" è una delle competenze più funzionali e generalizzabili. Questo script riduce drasticamente le crisi di frustrazione.

SCRIPT 5: PERCHÉ "AIUTO" È FONDAMENTALE

VALORE FUNZIONALE

La parola "aiuto" è utile in decine di situazioni quotidiane: aprire porte, allacciare scarpe, raggiungere oggetti.

Sostituisce comportamenti problematici come piangere, urlare o lanciare oggetti quando il bambino non riesce a fare qualcosa.

GENERALIZZAZIONE RAPIDA

Una volta acquisita in questo contesto, la richiesta di aiuto si trasferisce facilmente ad altre situazioni.

I genitori riportano una riduzione del 60-70% dei comportamenti di frustrazione dopo 3 settimane di pratica.

SCRIPT 5: SCENARIO E PREPARAZIONE

IL CONTENITORE IDEALE

Barattolo trasparente con dentro biscotti o giocattoli, chiuso in modo sicuro ma non eccessivamente stretto

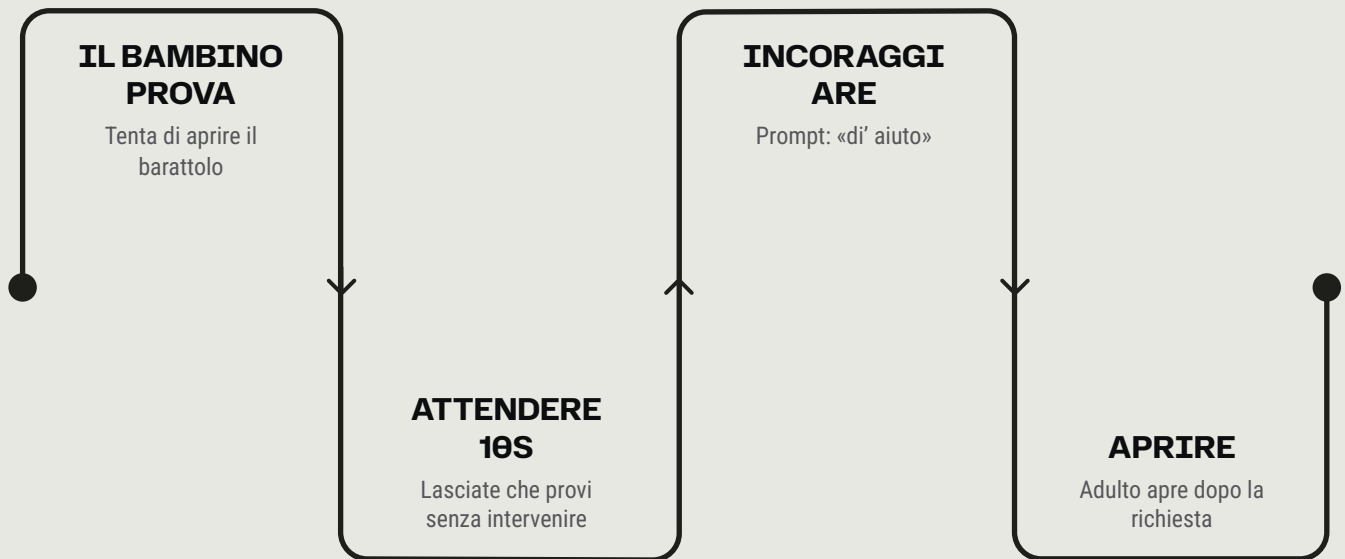
TIMING PERFETTO

Quando il bambino è motivato ma calmo, non già frustrato

POSIZIONE ADULTO

Seduti vicino, pronti ad aiutare immediatamente dopo la richiesta

SCRIPT 5: LO SCRIPT DETTAGLIATO



La chiave è aspettare che il bambino tenti di aprire il barattolo e mostri segni di difficoltà. Non intervenite troppo presto: lasciate che provi per 10-15 secondi.

Quando vedete frustrazione crescente (ma prima del pianto), intervenite con: "Oh, è difficile! Di' aiuto!"

SCRIPT 5: DIALOGO PASSO-PASSO

[Il bambino prova ad aprire il barattolo per 10 secondi]

Adulto: "È difficile, vero? Vuoi aiuto?"

[Pausa 3 secondi]

Adulto: "Di: aiuto"

[Bambino dice "aiuto" o approssimazione]

Adulto: "Certo! Ti aiuto subito!" [Aprite immediatamente il barattolo]

SCRIPT 5: PROGRESSIONE E VARIANTI



COMMENTARE UN EVENTO INASPETTATO

Insegnare ai bambini a commentare ciò che vedono è fondamentale per lo sviluppo del linguaggio sociale e della condivisione dell'attenzione.



SCRIPT 6: DAL RICHIEDERE AL COMMENTARE

RICHIESTA VS. COMMENTO

Le richieste (mand) sono più facili da insegnare perché il rinforzo è immediato.

I commenti (tact) sono più complessi ma essenziali per la conversazione.

Questo script utilizza le bolle di sapone perché sono visivamente sorprendenti e mantengono alta l'attenzione del bambino.

L'evento inaspettato crea un'emozione che il bambino vorrà condividere, facilitando l'emergere della comunicazione spontanea.

SCRIPT 6: PREPARAZIONE DELL'EVENTO

01

MATERIALE

Bolle di sapone (o girandola,
palloncino che scoppia, oggetto che
cade)

02

POSIZIONE

Bambino seduto, adulto di fronte con
il materiale nascosto

03

ATTENZIONE CONDIVISA

Assicuratevi che il bambino vi guardi
prima di iniziare

SCRIPT 6: LO SCRIPT COMPLETO

Adulto: "Guarda!" [Soffiate le bolle]

[Pausa - osservate la reazione del bambino]

Adulto: "Cosa vedi? Bolle!"

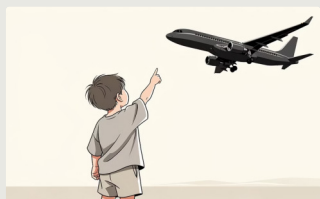
[Pausa 3 secondi]

Adulto: "Di: bolle!"

[Bambino prova]

Adulto: "Sì! Sono bolle! Bellissime!" [Soffiate altre bolle come rinforzo]

SCRIPT 6: ESTENSIONE AI COMMENTI SPONTANEI



FASE 1: EVENTO + MODELLO

L'adulto nota qualcosa e dice:
"Guarda! Un aereo!"



FASE 2: EVENTO + DOMANDA

"Cosa vedi?" e aspettate che il
bambino nomini l'oggetto



FASE 3: COMMENTO SPONTANEO

Il bambino nomina oggetti
interessanti senza prompt

RICHIEDERE IL TURNO NEL GIOCO

Saper chiedere il turno è essenziale per l'integrazione sociale. Questo script insegna una competenza che il bambino userà quotidianamente al parco e a scuola.

SCRIPT 7: L'IMPORTANZA DEL TURNO

COMPETENZA SOCIALE

Aspettare il turno e chiederlo verbalmente sono prerequisiti per il gioco con i pari.

Molti bambini con DSA perdono opportunità sociali perché non sanno comunicare il desiderio di partecipare.

Questo script crea un ponte tra il gioco solitario e quello condiviso.

SCENARIO IDEALE

L'altalena è perfetta perché:

- È altamente motivante
- Ha turni chiari e brevi
- Permette ripetizioni multiple

SCRIPT 7: SET-UP AL PARCO

PREPARAZIONE

Andate all'altalena con un fratello o un altro adulto già seduto

BLOCCO GENTILE

Impedite fisicamente l'accesso senza parlare, finché il bambino non vi guarda

MOTIVAZIONE

Il bambino vede l'altro divertirsi e vuole provare

SCRIPT 7: IL DIALOGO COMPLETO

[Fratello/adulto sull'altalena, bambino vuole salire]

Adulto: "Vuoi un turno?"

[Pausa 5 secondi]

Adulto: "Di: il mio turno"

[Bambino prova]

Adulto al fratello: "Scendi, è il suo turno!" [Aiutate il bambino a salire immediatamente]

SCRIPT 7: VARIANTI E PROGRESSIONE

LIVELLO BASE


"Turno" (singola parola)

LIVELLO AVANZATO

"È il mio turno, per favore" (frase completa)

LIVELLO INTERMEDIO

"Mio turno" (2 parole)

 **Generalizzazione:** Usate lo stesso script con scivolo, girello, giochi da tavolo.

ESPRIMERE UN RIFIUTO FUNZIONALE

Insegnare a dire "No" o "Basta" in modo appropriato previene crisi comportamentali e promuove l'autodeterminazione.



SCRIPT 8: IL DIRITTO DI DIRE NO

PERCHÉ È CRUCIALE

Molti bambini con DSA esprimono il rifiuto attraverso:

- Urla
- Fuga
- Aggressione
- Autolesionismo

Dare al bambino una modalità verbale per rifiutare riduce drasticamente questi comportamenti problematici.

È importante che gli adulti rispettino il "no" del bambino (quando appropriato) per rinforzare la comunicazione funzionale.

Questo script richiede che gli adulti siano pronti ad accettare il rifiuto, quindi usatelo in situazioni non essenziali.

SCRIPT 8: SCENARIO E PREPARAZIONE

SITUAZIONE IDEALE

Offrire un cibo che il bambino di solito non gradisce, ma senza forzare

ALTERNATIVE PRONTE

Avere disponibili opzioni che il bambino preferisce

CONTESTO NEUTRO

Non durante i pasti principali, ma in momenti più rilassati

SCRIPT 8: IL DIALOGO COMPLETO

Adulto: "Vuoi le verdure?" [Offrite qualcosa che probabilmente rifiuterà]

[Osservate segnali non verbali di rifiuto: gira la testa, spinge via]

Adulto: "Non le vuoi? Di: no"

[Bambino dice "no" o approssimazione]

Adulto: "Ok! Non le vuoi. Vuoi invece la mela?" [Offrite alternativa preferita]

SCRIPT 8: GESTIRE "BASTA" DURANTE ATTIVITÀ



Durante attività come lavarsi i denti, pettinarsi o attività sensoriali, insegnate "Basta" per dare al bambino controllo sulla situazione.

Cruciale: quando il bambino dice "basta", fermatevi immediatamente per 10-15 secondi. Poi potete chiedere: "Possiamo finire?" e negoziare.

SCRIPT 8: PROGRESSIONE VERSO L'AUTONOMIA

1

DIRE "NO" CON PROMPT

L'adulto suggerisce la parola

2

DIRE "NO" SPONTANEO

Il bambino rifiuta verbalmente senza aiuto

3

DIRE "NO, GRAZIE"

Aggiunta formula di cortesia

4

SPIEGARE IL RIFIUTO

"No, non mi piace" o "No, sono pieno"

CHIEDERE UN OGGETTO MANCANTE

Questo script insegna al bambino a identificare cosa manca e a richiederlo verbalmente, una competenza di problem-solving comunicativo essenziale.

SCRIPT 9: PROBLEM-SOLVING COMUNICATIVO

LA COMPETENZA

Riconoscere che manca qualcosa per completare un compito è una capacità cognitiva complessa.

Verbalizzare questa mancanza trasforma la frustrazione in comunicazione produttiva.

Questa abilità si trasferisce a scuola: chiedere la gomma, il libro, il materiale necessario.

SCENARIO TIPO

Attività di colorazione: foglio e matita presenti, pennarelli visibili ma fuori portata.

Puzzle: tutti i pezzi tranne uno (che avete nascosto).

Costruzioni: servono mattoncini specifici per finire.

SCRIPT 9: SET-UP STRATEGICO

1

PREPARARE L'ATTIVITÀ

Tavolo con foglio bianco e una matita

2

PENNARELLI VISIBILI

Su uno scaffale o in una scatola trasparente vicina

3

INVITO A COLORARE

"Vuoi colorare?" e aspettate che inizi

4

OSSERVARE LA REAZIONE

Il bambino proverà a colorare con la matita o cercherà altro

SCRIPT 9: IL DIALOGO PASSO-PASSO

[Bambino prova a colorare con la matita, sembra insoddisfatto]

Adulto: "Vuoi i pennarelli per colorare?"

[Pausa 5 secondi]

Adulto: "Dì: pennarelli"

[Bambino prova]

Adulto: "Ecco! I pennarelli per colorare!" [Consegnate immediatamente]

SCRIPT 9: ESTENSIONE AD ALTRI CONTESTI



PUZZLE

Togliete un pezzo e aspettate che lo richieda: "Pezzo"



PRANZO

Piatto con pasta ma niente forchetta: "Forchetta"



BAGNO

Acqua aperta ma sapone lontano: "Sapone"

SALUTARE ALL'ARRIVO E ALLA PARTENZA

I saluti sono rituali sociali fondamentali che facilitano l'integrazione. Questo script finale insegna una competenza che il bambino userà ogni giorno.



SCRIPT 10: L'IMPORTANZA DEI RITUALI SOCIALI

PERCHÉ I SALUTI

Sono la prima e ultima impressione in ogni interazione sociale.

Creano opportunità di rinforzo sociale da parte di familiari e sconosciuti.

Facilitano l'accettazione nei contesti scolastici e sociali.

DUE MOMENTI CHIAVE

Arrivo: "Ciao!" quando qualcuno entra in casa o quando il bambino arriva da qualche parte.

Partenza: "Ciao!" o "Arrivederci" quando qualcuno se ne va o quando il bambino lascia un luogo.

SCRIPT 10: IMPLEMENTAZIONE COMPLETA



Con pazienza e coerenza, questi 10 script trasformeranno le AVQ del vostro bambino in continue opportunità di apprendimento comunicativo. Iniziate oggi con uno script, praticate quotidianamente, e osservate il linguaggio spontaneo fiorire.