

# PROGRAMMA DI IMITAZIONE

Un percorso strutturato e progressivo per sviluppare le competenze imitative del bambino, dall'imitazione motoria grezza alla generalizzazione spontanea in contesti di vita quotidiana. Questo programma è progettato da specialisti ABA italiani per supportare famiglie, terapisti e team educativi nell'intervento precoce e nell'integrazione scolastica.



# INDICE DEL PROGRAMMA

Il programma è articolato in 10 moduli progressivi, ciascuno costruito sulle competenze acquisite nel precedente. Ogni modulo include criteri di padronanza, procedure di insegnamento, attività suggerite e piani di rinforzo chiaramente definiti.

$\theta 1$	$\theta 2$	$\theta 3$
<b>IMITAZIONE 1M</b>	<b>IMITAZIONE 2M</b>	<b>IMITAZIONE 3M</b>
Movimenti Motori Grossolani Iniziali	Espansione delle Azioni Motorie Grossolane	Uso di Oggetti in Atti Imitativi
$\theta 4$	$\theta 5$	
<b>IMITAZIONE 4M</b>	<b>IMITAZIONE 5M</b>	
Emergenza dell'Imitazione Spontanea nelle Interazioni	Espansione a Movimenti Variati e Combinati	
$\theta 1$	$\theta 2$	$\theta 3$
<b>IMITAZIONE 6M</b>	<b>IMITAZIONE 7M</b>	<b>IMITAZIONE 8M</b>
Selezione e Uso Appropriato di Oggetti nel Modeling	Coordinazione di Movimenti Fini e Precisi	Riproduzione di Sequenze Concatenate di Azioni
$\theta 4$	$\theta 5$	
<b>IMITAZIONE 9M</b>	<b>IMITAZIONE 10M</b>	
Imitazione Naturale di Attività Funzionali Quotidiane	Costruzione di un Repertorio Imitativo Generalizzato	

# IMITAZIONE 1M: MOVIMENTI MOTORI GROSSOLANI INIZIALI

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Rafforzare la capacità iniziale del bambino di imitare azioni motorie visibili, potenziando l'attenzione condivisa e preparando il terreno per le attività sociali.

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino riproduce almeno **3 movimenti motori grossolani** dopo l'istruzione del terapeuta.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO/SD

"Guarda, fai così con me!" seguito da una dimostrazione chiara del movimento.

## COMPORTEMENTO TARGET

Il bambino copia il movimento dimostrato (es. inclinare il busto lateralmente, marciare sul posto).

## PREREQUISITI

- Breve contatto visivo
- Equilibrio sufficiente per eseguire movimenti corporei ampi

# PROCEDURA DI INSEGNAMENTO

## **1** POSIZIONAMENTO

Posizionarsi di fronte al bambino, garantendo piena visibilità del modello motorio.

## **2** PRESENTAZIONE DELLO STIMOLO DISCRIMINATIVO

Fornire lo Stimolo Discriminativo ed eseguire il movimento in modo chiaro ed enfatico.

## **3** RINFORZO IMMEDIATO

Rinforzare immediatamente qualsiasi risposta approssimata, anche parziale.

## **4** AIUTO/PROMPTING

In caso di risposta errata, fornire una guida fisica parziale (es. guidare delicatamente parte del corpo).

## **5** SFUMATURA DEGLI AIUTI

Ridurre gradualmente gli aiuti fino al raggiungimento dell'indipendenza.

# PASSI DI INSEGNAMENTO E ATTIVITÀ SUGGERITE

## PASSI DI INSEGNAMENTO

- Allenare almeno 3 movimenti diversi in ordine variato
- Cambiare posizione corporea: in piedi, in ginocchio, seduto su una sedia
- Inserire brevi pause per evitare la ripetizione automatica

## ATTIVITÀ SUGGERITE

- Incrociare le braccia sul petto, poi aprirle
- Piegare il busto in avanti e tornare in posizione eretta
- Marciare sul posto sollevando alternativamente le ginocchia

## PIANO DI RINFORZO

- Rinforzo sociale immediato: lodi, sorriso, attenzione positiva
- Rinforzi aggiuntivi: permettere al bambino di scegliere una breve canzone o giocare brevemente con un giocattolo preferito

☐ **Nota Clinica:** Se compaiono segnali di disimpegno, utilizzare brevi pause o introdurre variazioni ludiche per mantenere la motivazione. L'alternanza di postura riduce la fatica e aumenta la novità percepita.

# IMITAZIONE 2M: ESPANSIONE DELLE AZIONI MOTORIE GROSSOLANE

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino riproduce  
almeno **6 movimenti  
motori grossolani  
diversi** presentati in  
ordine variato.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

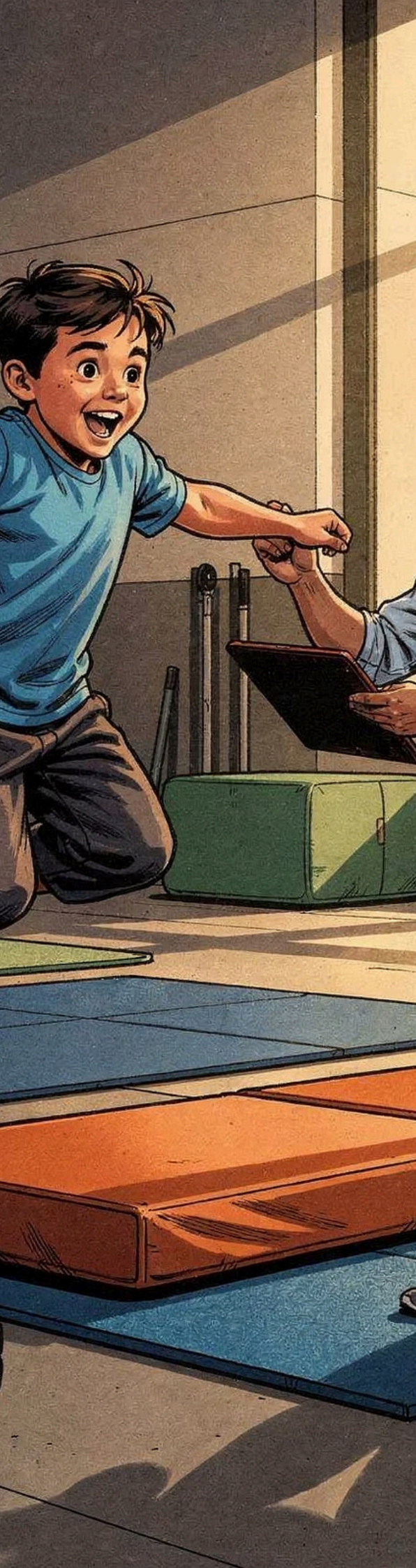
Espandere il repertorio  
di imitazione motoria e  
promuovere la  
flessibilità  
comportamentale in  
risposta a nuove  
istruzioni.

## STIMOLO DISCRIMINAT IVO

"Ora prova questo con  
me!" seguito da una  
dimostrazione.

## COMPORTEME NTO TARGET

Esecuzione accurata di  
una varietà di movimenti  
motori grossolani  
presentati in ordine misto  
e a distanze crescenti.



# PROGRESSIONE DELL'INSEGNAMENTO

**1**

## **FASE 1**

Allenare coppie di movimenti già noti

**2**

## **FASE 2**

Combinare le coppie apprese precedentemente

**3**

## **FASE 3**

Mescolare tutti e 6 i movimenti in ordine casuale

**4**

## **FASE 4**

Aumentare la distanza fisica fino a circa 2 metri

## **PROCEDURA DI INSEGNAMENTO**

Iniziare con due movimenti già padroneggiati. Aggiungere gradualmente nuovi movimenti alternandoli con quelli già noti. Fornire aiuto fisico o gestuale solo quando necessario. Sfumare rapidamente gli aiuti per promuovere l'indipendenza.

# ATTIVITÀ E PIANO DI RINFORZO

## MOVIMENTO 1

Accovacciarsi e rialzarsi in piedi

## MOVIMENTO 2

Estendere le braccia in avanti

## MOVIMENTO 3

Ruotare i polsi in cerchio

## MOVIMENTO 4

Saltare in avanti

## MOVIMENTO 5

Battere un piede sul pavimento

## MOVIMENTO 6

Toccarsi le spalle con le mani

- ✔ **Piano di Rinforzo:** Rinforzo differenziale: lodi entusiastiche per risposte più indipendenti; rinforzo tangibile quando necessario per sostenere la motivazione. Alternare con brevi canzoni o giochi rapidi può aumentare il coinvolgimento e ridurre la resistenza.

# IMITAZIONE 3M: USO DI OGGETTI IN ATTI IMITATIVI

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino imita almeno **5 azioni diverse** utilizzando oggetti distinti.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Promuovere la comprensione delle funzioni degli oggetti attraverso l'imitazione, supportando lo sviluppo di un repertorio funzionale.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

"Ora fai come me!" mentre si modella l'azione con l'oggetto.

## COMPORTEMENTO TARGET

Selezionare l'oggetto corretto e riprodurre l'azione dimostrata.

## MATERIALI NECESSARI

Oggetti quotidiani: cucchiaio, spazzola per capelli giocattolo, torcia tascabile, pallone, telecomando giocattolo.

## PROCEDURA DI INSEGNAMENTO

- Disporre 2-3 oggetti a portata di mano del bambino
- Dimostrare un'azione semplice con uno degli oggetti
- Rinforzare l'imitazione corretta immediatamente
- In caso di errore, guidare la mano del bambino verso l'oggetto e modellare nuovamente l'azione
- Introdurre variazioni con lo stesso oggetto per favorire la generalizzazione

# ATTIVITÀ SUGGERITE E RINFORZO

**1**

## **SPAZZOLARE I CAPELLI CON UNA SPAZZOLA GIOCATTOLO**

Dimostrare il corretto movimento e la direzione della spazzolatura.

**2**

## **ILLUMINARE UNA TORCIA VERSO IL MURO**

Mostrare come premere il pulsante e dirigere la luce verso il bersaglio.

**3**

## **FARE RIMBALZARE UNA PALLA SUE GIÙ**

Dimostrare la posizione corretta della mano e la forza necessaria.

**4**

## **"PREMERE" UN PULSANTE SUL TELECOMANDO GIOCATTOLO**

Mostrare il movimento deliberato del dito per premere pulsanti specifici.

**5**

## **MESCOLARE IN UNA TAZZA VUOTA CON UN CUCCHIAIO**

Dimostrare il movimento circolare di mescolamento a velocità appropriata.



**Nota Clinica:** Ove possibile, utilizzare oggetti di interesse personale per il bambino per aumentare il coinvolgimento spontaneo. Il rinforzo basato sull'attività – es. dopo aver imitato il mescolare, il terapeuta "gioca a servire il caffè" – aumenta la naturalezza dell'interazione.

# IMITAZIONE 4M: EMERGENZA DELL'IMITAZIONE SPONTANEA NELLE INTERAZIONI

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino imita spontaneamente almeno **5 comportamenti motori** di altri senza istruzione diretta.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Favorire l'imitazione naturale e spontanea in contesti sociali, senza fare affidamento su comandi espliciti.

## CONTESTO DI INSEGNAMENTO

Situazioni di gioco o attività di gruppo a casa, a scuola o in clinica. Il contesto naturale è essenziale per questo modulo.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

Osservazione di un'azione funzionale eseguita da un adulto o un pari, senza istruzione diretta al bambino.

# PROCEDURA DI INSEGNAMENTO E ATTIVITÀ



## IMITAZIONE DEL TAMBURO

Il terapeuta batte su un tamburello giocattolo in modo animato – il bambino inizia a suonare anche lui, senza ricevere alcuna istruzione diretta.



## COPIARE I MOVIMENTI

Un pari salta in cerchio – il bambino tenta di ripetere il movimento osservando il compagno come modello naturale.



## IMITARE I GESTI

Un adulto soffia bolle di sapone – il bambino imita il gesto del soffiare, trasferendo l'osservazione in azione motoria.



**Nota Clinica – Transizione Importante:** Questo modulo segna il passaggio dall'imitazione guidata a quella naturale. Valorizzare le risposte spontanee anche se incomplete, rinforzando l'iniziativa del bambino prima di richiedere precisione. Il rinforzo sociale è incorporato nel contesto: applausi, continuazione del gioco, attenzione del gruppo.

# IMITAZIONE 5M: ESPANSIONE A MOVIMENTI VARIATI E COMBINATI

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino riproduce almeno **15 tipi diversi di movimenti** (grossolani, fini o correlati a oggetti).

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Costruire un repertorio imitativo variegato e flessibile, preparando il bambino a un'acquisizione di competenze più complessa.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

"Giochiamo a fare gli specchi!" seguito dal movimento modellato.

## COMPORTEMENTO TARGET

Imitazione accurata del movimento motorio modellato o dell'azione con oggetto, in contesti e posizioni variate.

## PROCEDURA

- Introdurre gradualmente diverse categorie di movimenti
- Mescolare movimenti padroneggiati con nuovi
- Usare contesti variati: in piedi, seduto, sul pavimento, all'aperto
- Incorporare elementi ludici come il "gioco del congelato" o "chi copia per primo"

# ATTIVITÀ PER CATEGORIA

## MOTRICITÀ GROSSOLANA

- Saltare su un piede
- Girare le braccia come pale di elicottero
- Jumping jacks
- Strisciare come animali diversi
- Equilibrarsi su una gamba

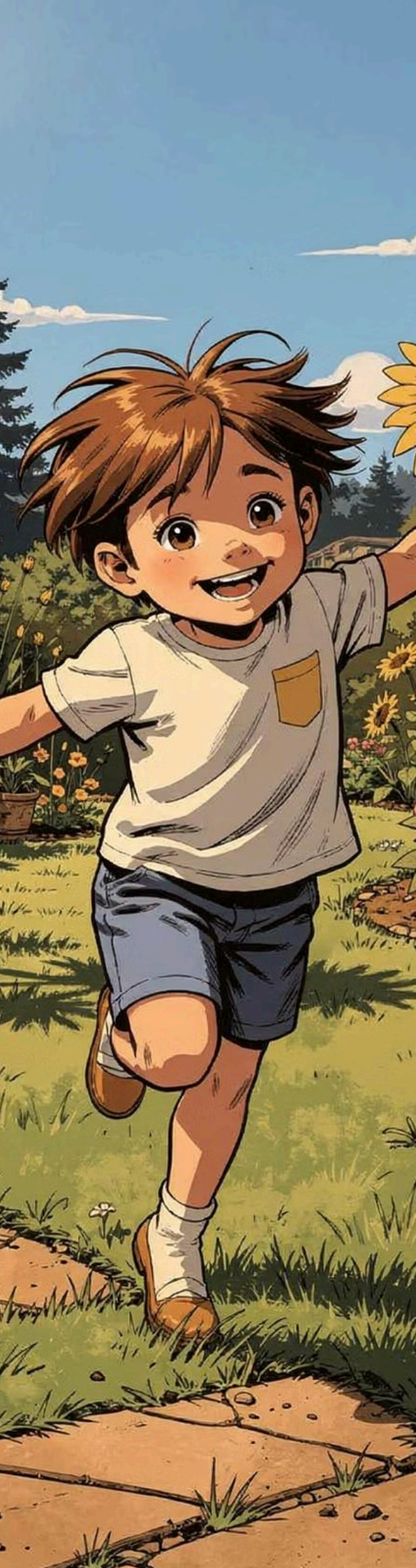
## MOTRICITÀ FINE

- Schiacciare le dita
- Toccarsi il naso con il dito
- Fare segni con le mani
- Muovere dita specifiche
- Disegnare forme nell'aria

## CON OGGETTI

- Spingere una macchinina
- Svitare il tappo di una bottiglia vuota
- Bussare su un tamburello
- Impilare blocchi
- Far rotolare una palla

- ✔ **Nota Clinica:** Questa è la fase ideale per incoraggiare la generalizzazione funzionale – variare chi modella l'azione (genitori, pari, diversi terapeuti) amplia significativamente il repertorio e riduce la dipendenza da un unico modello.



# IMITAZIONE 6M: SELEZIONE E USO APPROPRIATO DI OGGETTI NEL MODELING

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino identifica e utilizza correttamente almeno **8 oggetti diversi** attraverso istruzioni imitative.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Sviluppare la discriminazione tra oggetti simili e promuovere l'imitazione funzionale basata su una selezione accurata.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

"Guarda cosa faccio!" mentre il terapeuta modella l'azione con un oggetto specifico.

## COMPORTAMENTO TARGET

Selezionare l'oggetto appropriato tra le scelte disponibili e riprodurre l'azione dimostrata con precisione.

## MATERIALI NECESSARI

3-4 oggetti distinti disposti su un tavolo (es. cucchiaio, macchinina, tazza, scatolina).

## PROCEDURA DI INSEGNAMENTO

- Disporre gli oggetti sul tavolo in posizioni visibili
- Modellare l'azione con uno degli oggetti
- Il bambino seleziona l'oggetto corretto e imita l'azione
- In caso di errore, fornire un aiuto gestuale (indicare l'oggetto) o un aiuto fisico parziale
- Aumentare gradualmente il numero di oggetti disponibili per rendere la selezione più impegnativa

# ATTIVITÀ SUGGERITE E PIANO DI RINFORZO

## SVITARE IL TAPPO DI UNA BOTTIGLIA

Il terapeuta dimostra il movimento rotatorio del polso per aprire il tappo.

## SPINGERE UNA MACCHININA IN AVANTI

Il terapeuta mostra come applicare pressione con il palmo per far avanzare il veicolo.

## METTERE IL COPERCHIO SU UNA SCATOLA

Il terapeuta dimostra l'allineamento e la pressione necessari per chiudere correttamente.

## AGITARE UN SONAGLIO

Il terapeuta modella il movimento del polso necessario per produrre il suono.

📌 **Nota Clinica:** Ove possibile, variare la posizione degli oggetti sul tavolo per garantire una vera discriminazione, evitando che il bambino risponda in base alla posizione spaziale anziché alle caratteristiche dell'oggetto. Questo modulo costruisce competenze discriminative critiche che supportano l'uso funzionale degli oggetti nella vita quotidiana.

# IMITAZIONE 7M: COORDINAZIONE DI MOVIMENTI FINI E PRECISI

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino imita almeno **12 movimenti diversi di motricità fine** quando richiesto.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Rafforzare la coordinazione motoria fine, essenziale per la scrittura, la manipolazione di piccoli oggetti e lo svolgimento delle attività della vita quotidiana.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

"Ora copia questo!" mentre il terapeuta dimostra il movimento.

## COMPORTAMENTO TARGET

Riprodurre accuratamente movimenti che coinvolgono la coordinazione della mano e delle dita.

## PREREQUISITI

Valutazione preliminare da parte di un terapeuta occupazionale per identificare le restrizioni motorie e determinare i movimenti di partenza appropriati per il singolo bambino.

## PROCEDURA DI INSEGNAMENTO

- Il terapeuta fornisce l'istruzione modellando il movimento motorio fine
- Rinforzare immediatamente le risposte corrette
- In caso di errore, fornire un aiuto gestuale (indicazione) o una guida fisica leggera (guidare la mano/il dito)
- Sfumare gradualmente gli aiuti fino al raggiungimento della performance indipendente

# ATTIVITÀ PER LIVELLO DI COMPETENZA



## COMPETENZE DI BASE

Aprire e chiudere una molletta con le dita · Raccogliere una perla e inserirla in un contenitore · Battere i polpastrelli sul tavolo in sequenza · Far rotolare lentamente una penna tra le dita



## COMPETENZE INTERMEDIE

Impilare tappi di bottiglia uno sull'altro · Accartocciare un foglio di carta in una pallina · Usare pinzette giocattolo per trasferire piccoli oggetti · Disegnare un piccolo cerchio con gesso o matita



## COMPETENZE AVANZATE

Fare "onde" aprendo e chiudendo le dita in sequenza · Svitare il tappo di un barattolino fino ad aprirlo · Inserire anelli giocattolo sulle dita e rimuoverli · Incastrare piccoli pezzi in una tavola con fori



**Nota Clinica:** I tentativi parziali devono essere rinforzati, poiché rappresentano un progresso nella coordinazione. Le approssimazioni successive costruiscono la motivazione e supportano la progressione verso la padronanza completa.

# IMITAZIONE 8M: RIPRODUZIONE DI SEQUENZE CONCATENATE DI AZIONI

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino imita correttamente almeno **6** sequenze diverse, ciascuna composta da 3 passi collegati.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Allenare la memoria a breve termine, la pianificazione motoria e la comprensione delle routine multi-step.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

"Guarda bene, ora fai come me!" mentre il terapeuta esegue la sequenza completa.

## COMPORTAMENTO TARGET

Riprodurre le tre azioni dimostrate nello stesso ordine, senza saltare o invertire i passaggi.

# PROCEDURA DI INSEGNAMENTO IN 3 FASI

## FASE 1 – MOSTRARE LA SEQUENZA LENTAMENTE


Enfatizzare la chiarezza dei movimenti per aiutare il bambino a osservare ogni passo distinto. Eseguire la sequenza completa prima di chiedere la riproduzione.

## FASE 2 – AFFRONTARE GLI ERRORI CON SUPPORTO

Fornire assistenza fisica sul primo passo, poi consentire tentativi indipendenti per gli altri. Ridurre progressivamente l'aiuto sequenza per sequenza.

## FASE 3 – RINFORZARE IN MODO APPROPRIATO

Usare lodi espressive e accesso immediato a un'attività preferita. Il rinforzo differenziale premia le sequenze completate senza supporto con rinforzi di valore maggiore.

-  **Nota Clinica:** Introdurre sequenze semplici all'inizio e aumentare gradualmente la complessità man mano che la coerenza migliora, evitando il sovraccarico della memoria di lavoro. Questo modulo sviluppa competenze esecutive cruciali per le attività quotidiane come lavarsi i denti, vestirsi o preparare uno spuntino semplice.

# SEQUENZE DI AZIONI SUGGERITE

Sequenza	Descrizione dei 3 Passi Concatenati
Sequenza 1	Chiudere un astuccio, spingerlo al bordo del tavolo, batterci sopra due volte con la mano.
Sequenza 2	Alzare entrambe le braccia, toccarsi le spalle, abbassarsi in posizione accovacciata.
Sequenza 3	Spingere una sedia indietro, sedersi, posare le mani sul tavolo.
Sequenza 4	Mettere il coperchio su una scatola, batterci leggermente sopra, far scivolare la scatola di lato.
Sequenza 5	Indicare verso l'alto, allargare le braccia di lato, incrociare le braccia sul petto.
Sequenza 6	Prendere due tazze impilate, separarle, inserire una dentro l'altra.

# IMITAZIONE 9M: IMITAZIONE NATURALE DI ATTIVITÀ FUNZIONALI QUOTIDIANE

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino imita spontaneamente almeno **6 attività funzionali** in situazioni naturali, senza istruzione diretta.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Promuovere l'indipendenza e la partecipazione nelle attività quotidiane, supportando l'inclusione sociale a casa, a scuola e in comunità.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

Osservazione di un'azione funzionale eseguita da un adulto o un pari, senza istruzione diretta al bambino.

## COMPORTAMENTO TARGET

Eseguire spontaneamente la stessa attività dopo aver osservato il modello nel contesto naturale quotidiano.

# ATTIVITÀ FUNZIONALI QUOTIDIANE



## CHIUDERE UNA BOTTIGLIA

Chiudere il tappo di una bottiglia dopo aver osservato un adulto che lo dimostra. Attività comune in contesti domestici e scolastici.



## POSIZIONA RE UN CUSCINO

Posare un cuscino sul divano dopo aver visto un pari fare lo stesso. Favorisce l'integrazione nel gioco e nelle routine domestiche.



## PULIRE IL TAVOLO

Strofinare il tavolo dopo aver osservato un adulto. Supporta la partecipazione alle routine domestiche e scolastiche quotidiane.



## ORGANIZZA RE I MATERIALI

Inserire le matite nell'astuccio dopo aver visto qualcuno modellarlo. Competenza fondamentale per l'integrazione scolastica italiana.

# IMITAZIONE 10M: COSTRUZIONE DI UN REPERTORIO IMITATIVO GENERALIZZATO

## CRITERIO DI PADRONANZA

Il bambino riproduce azioni nuove (con o senza oggetti) **senza addestramento preventivo**, dimostrando generalizzazione del repertorio imitativo.

## OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

Consolidare un ampio repertorio imitativo, preparando il bambino all'apprendimento continuo in situazioni nuove e non strutturate.

## STIMOLO DISCRIMINATIVO

Un adulto modella una nuova azione, con o senza un oggetto, in modo naturale e non strutturato.

## COMPORAMENTO TARGET

Riprodurre l'azione accuratamente o produrre almeno un'approssimazione della stessa, dimostrando flessibilità imitativa.

# PROCEDURA DI INSEGNAMENTO E AZIONI NUOVE SUGGERITE

## PROCEDURA DI INSEGNAMENTO

- Presentare una nuova azione e osservare la risposta immediata del bambino
- Se non si verifica alcuna risposta, fornire aiuti meno intrusivi (gestuali, movimenti esagerati)
- Se necessario, offrire assistenza fisica parziale minima
- Rinforzare qualsiasi approssimazione dell'azione target

## PIANO DI RINFORZO

Rinforzo immediato con lodi, celebrazione sociale e accesso a un elemento motivante per il bambino. La spontaneità della risposta merita sempre una risposta entusiasta.

### COORDINAZIONE FACCIALE

Posare un dito sul naso mentre si battono le palpebre degli occhi contemporaneamente.

### COORDINAZIONE BILATERALE

Ruotare due piccoli oggetti simultaneamente, uno in ciascuna mano.

### SFIDA DI EQUILIBRIO

Bilanciare un blocco sulla testa mantenendo la postura eretta.

### GIOCO DI FINZIONE

Fingere di suonare la chitarra usando il manico di una scopa come strumento.

- ✔ **Nota Clinica:** Questa competenza è fondamentale per l'apprendimento incidentale: più vario è il training, maggiore sarà la capacità del bambino di acquisire autonomamente nuove azioni senza insegnamento formale. La generalizzazione dell'imitazione è il traguardo finale di tutto il programma.

# PRINCIPI GENERALI DEL PROGRAMMA DI IMITAZIONE

Il Programma di Imitazione è costruito su principi solidi dell'Analisi del Comportamento Applicata (ABA), adattati al contesto clinico ed educativo italiano. Ogni modulo è progettato per costruire sulle competenze precedenti, creando una progressione naturale che rispetta i tempi di apprendimento di ogni bambino. L'integrazione con il contesto scolastico e familiare è fondamentale: le competenze imitative non vengono allenate in isolamento, ma trasferite attivamente nei contesti di vita reale.



## **PROGRESSI ONE GRADUALE**

Ogni modulo introduce nuove complessità in modo sistematico, evitando salti che potrebbero frustrare il bambino o compromettere la motivazione all'apprendimento.



## **RINFORZO POSITIVO**

Il rinforzo immediato e contestualizzato è la colonna portante del programma. Lodi, accesso a oggetti preferiti e continuazione del gioco sostengono la motivazione intrinseca.

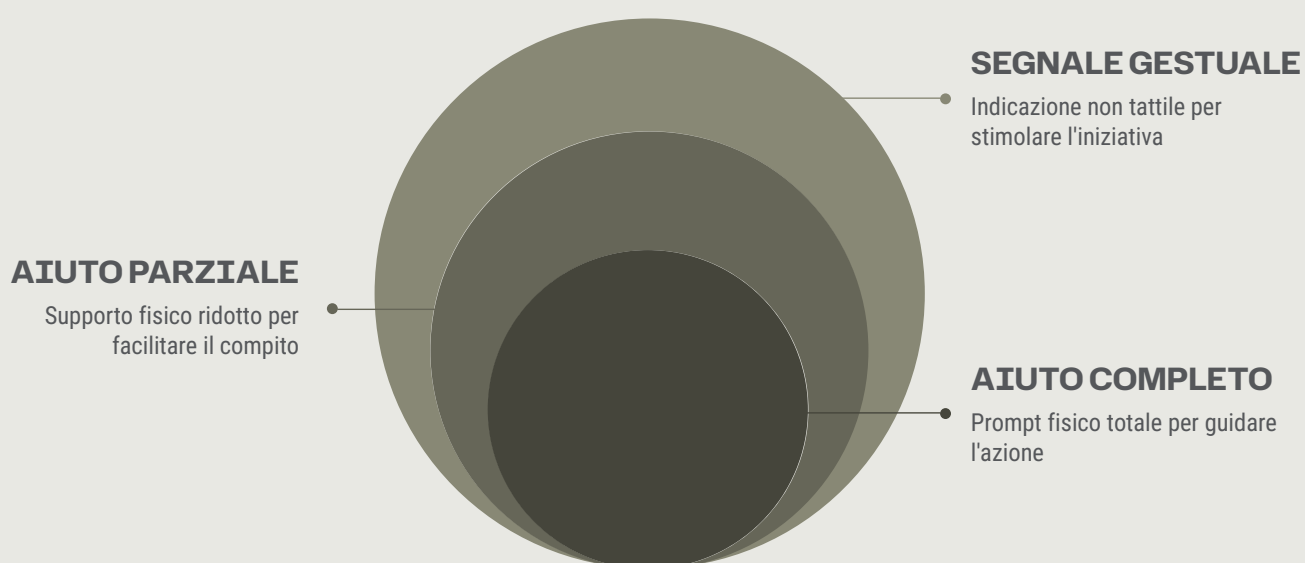


## **GENERALIZ ZAZIONE**

Le competenze acquisite vengono trasferite in contesti variati, con modelli diversi (genitori, pari, insegnanti) per garantire un apprendimento robusto e duraturo.

# SFUMATURA DEGLI AIUTI: GUIDA PRATICA

La sfumatura degli aiuti (fading) è una delle procedure più importanti dell'intero programma. Un aiuto troppo prolungato crea dipendenza; una sfumatura troppo rapida genera frustrazione. Il terapeuta deve trovare il ritmo giusto per ogni bambino, osservando attentamente i segnali di indipendenza emergente.



La progressione degli aiuti segue una gerarchia decrescente: dall'aiuto fisico completo, a quello parziale, all'aiuto gestuale, fino alla risposta completamente indipendente. Ogni passo verso l'indipendenza merita rinforzo differenziale più entusiasta per comunicare chiaramente al bambino che l'autonomia è il comportamento più valorizzato.

# STRATEGIE DI RINFORZO PER IL PROGRAMMA DI IMITAZIONE

## RINFORZO SOCIALE

Lodi verbali entusiastiche, sorrisi, contatto visivo positivo, applausi. È il rinforzo più facilmente disponibile e da preferire in ogni situazione per costruire relazioni positive.

## RINFORZO TANGIBILE


Accesso a oggetti preferiti, snack, giocattoli. Da utilizzare quando il rinforzo sociale da solo non è sufficiente a mantenere la motivazione, sfumando verso il solo rinforzo sociale nel tempo.

## RINFORZO BASATO SULL'ATTIVITÀ

Continuazione del gioco, accesso a canzoni preferite, partecipazione a attività di gruppo. Particolarmente efficace nei moduli 4M e 9M dove il contesto naturale è centrale.

## RINFORZO DIFFERENZIALE

Intensità e valore del rinforzo variano in base alla qualità della risposta – più entusiasta per risposte indipendenti, più neutro per risposte con aiuto. Comunicazione chiara di cosa è valorizzato.

 **Nota Clinica:** Il piano di rinforzo deve essere individualizzato per ogni bambino. Ciò che è rinforzante per un bambino può essere neutro o persino aversivo per un altro. La valutazione delle preferenze (preference assessment) dovrebbe precedere ogni ciclo di intervento.

# MONITORAGGIO DEI PROGRESSI E CRITERI DI PADRONANZA

Il monitoraggio sistematico dei progressi è indispensabile per garantire l'efficacia dell'intervento e per prendere decisioni cliniche basate sui dati. Ogni sessione dovrebbe essere documentata con precisione, registrando le risposte corrette, gli errori e il livello di aiuto fornito per ciascun tentativo.

## RACCOLTA DATI TRIAL- BY-TRIAL

Registrare ogni tentativo come corretto (+), errato (-) o con aiuto (P). Questa granularità consente di identificare pattern di errore e ajustare la procedura in modo tempestivo.

## CRITERI DI PADRONANZ A

Ogni modulo specifica il criterio di padronanza quantitativo. Si raccomanda di raggiungere il criterio in 3 sessioni consecutive con 2 terapisti diversi per garantire la generalizzazione della competenza.

## REVISIONE PERIODICA DEL PROGRAMMA

Il team di intervento dovrebbe riunirsi almeno mensilmente per rivedere i dati, adattare le procedure e pianificare la progressione al modulo successivo, coinvolgendo attivamente la famiglia.

# COINVOLGIMENTO DELLA FAMIGLIA E GENERALIZZAZIONE

Nel contesto italiano dell'intervento precoce e dell'integrazione scolastica, il coinvolgimento attivo della famiglia è un elemento non negoziabile. I genitori e i fratelli sono i modelli più naturali e motivanti per il bambino. Formare la famiglia all'uso corretto degli aiuti, del rinforzo e delle procedure di insegnamento moltiplica esponenzialmente le opportunità di pratica quotidiana.

## **PARENT TRAINING**

Sessioni dedicate ai genitori per apprendere le procedure di insegnamento, le strategie di aiuto e i piani di rinforzo da applicare nelle routine quotidiane a casa.

## **COLLABORAZIONE SCOLASTICA**

Condivisione degli obiettivi e delle procedure con gli insegnanti di sostegno e il team educativo per garantire continuità tra il contesto terapeutico e quello scolastico.

## **ROUTINE DOMESTICHE**

Identificare momenti naturali nella giornata (pasti, bagno, gioco) per integrare opportunità di pratica imitativa senza aggiungere sessioni formali aggiuntive.

## **FEEDBACK CONTINUO**

Comunicazione regolare tra terapisti e famiglia tramite diari di bordo, videoregistrazioni delle sessioni e incontri di team per aggiustare l'intervento in modo collaborativo.

# PANORAMICA DEI CRITERI DI PADRONANZA

La tabella seguente offre una visione sinottica dei criteri di padronanza per ciascun modulo, facilitando la pianificazione del percorso terapeutico e la comunicazione con le famiglie e i team educativi.

Modulo	Criterio di Padronanza	Focus Principale
1M	3 movimenti grossolani riprodotti su istruzione	Imitazione motoria di base
2M	6 movimenti grossolani in ordine variato	Flessibilità e varietà motoria
3M	5 azioni diverse con oggetti distinti	Uso funzionale degli oggetti
4M	5 comportamenti imitati spontaneamente	Imitazione spontanea in contesto
5M	15 movimenti variati (grossolani, fini, con oggetti)	Repertorio ampio e flessibile
6M	8 oggetti identificati e usati correttamente	Discriminazione e selezione
7M	12 movimenti di motricità fine	Coordinazione mano-dito
8M	6 sequenze da 3 passi concatenati	Pianificazione motoria multi-step
9M	6 attività funzionali imitate spontaneamente	Indipendenza e vita quotidiana
10M	Azioni nuove riprodotte senza training	Generalizzazione del repertorio

# CONNESSIONE CON IL VB-MAPP

Il VB-MAPP (sistema di valutazione e programmazione del comportamento verbale) rappresenta lo strumento di valutazione di riferimento per molti professionisti ABA italiani. Le competenze imitative sviluppate attraverso questo programma si collegano direttamente alle milestone del VB-MAPP nelle aree dell'imitazione e del gioco, fornendo una roadmap chiara per la programmazione individualizzata.

## **LIVELLO 1 VB-MAPP (0-18 MESI)**

I moduli 1M, 2M e 3M corrispondono alle milestone imitative del Livello 1, con focus sull'imitazione grossolana e l'uso di oggetti semplici.

## **LIVELLO 2 VB-MAPP (18-30 MESI)**

I moduli 4M, 5M e 6M si allineano con le competenze del Livello 2, che includono l'imitazione spontanea e la discriminazione degli oggetti.

## **LIVELLO 3 VB-MAPP (30-48 MESI)**

I moduli 7M, 8M, 9M e 10M corrispondono alle competenze più avanzate del Livello 3, con sequenze multi-step e generalizzazione funzionale.

## **INTEGRAZIONE CON LA VALUTAZIONE**

Si raccomanda di condurre una valutazione VB-MAPP prima di iniziare il programma per identificare il punto di partenza appropriato per ogni bambino e monitorare i progressi nel tempo con strumenti standardizzati.



# ERRORI COMUNI E COME AFFRONTARLI

## RISPOSTA AUTOMATICA SENZA ATTENZIONE

Il bambino risponde senza osservare il modello.

**Soluzione:** Inserire pause tra la dimostrazione e la richiesta di risposta. Variare i movimenti in modo imprevedibile per richiedere vera osservazione.

## DIPENDENZA DALL'AIUTO

Il bambino attende l'aiuto prima di rispondere.

**Soluzione:** Implementare procedure di sfumatura sistematica. Aumentare il tempo di attesa prima di fornire l'aiuto (time delay progressivo).

## MANCATA GENERALIZZAZIONE

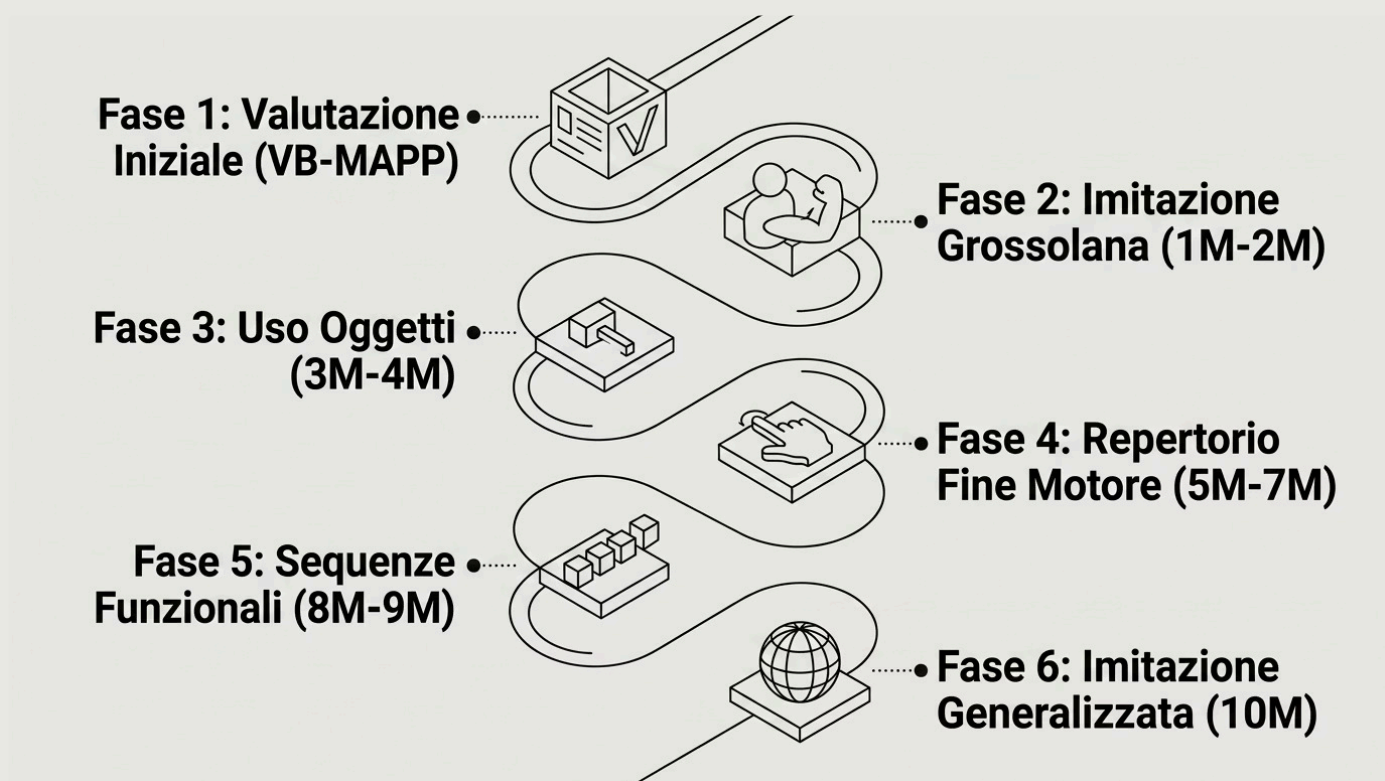
Il bambino imita solo con il terapeuta che ha insegnato la competenza. **Soluzione:** Variare sistematicamente i modelli (genitori, insegnanti, pari) e i contesti dall'inizio dell'insegnamento.

## RESISTENZA ALLE ATTIVITÀ

Il bambino rifiuta di partecipare alle sessioni.

**Soluzione:** Rivalutare i rinforzi, ridurre la difficoltà del compito, aumentare la componente ludica e accorciare le sessioni.

# PROGRESSIONE DEL PROGRAMMA: DALLA PRIMA SESSIONE ALLA GENERALIZZAZIONE



Il percorso dal primo contatto con l'imitazione alla generalizzazione autonoma è un viaggio che può richiedere mesi o anni, a seconda del profilo individuale del bambino. La progressione non è mai lineare: ci saranno momenti di plateau e regressioni che fanno parte del processo naturale di apprendimento. La chiave è mantenere un approccio basato sui dati, adattando continuamente le procedure alle risposte osservate.

# CONCLUSIONI E PROSSIMI PASSI

Il Programma di Imitazione rappresenta uno degli investimenti più significativi che un team terapeutico possa fare nella vita di un bambino con DSA (Disturbo dello Spettro Autistico) o con ritardi dello sviluppo. L'imitazione non è solo una competenza isolata: è il motore dell'apprendimento sociale, del linguaggio, del gioco e dell'autonomia nelle attività quotidiane. Ogni progresso in questo programma si ripercuote positivamente su tutte le altre aree di sviluppo.

## VALUTAZIONE INIZIALE

Condurre una valutazione baseline con il VB-MAPP per identificare il punto di partenza e definire gli obiettivi a breve, medio e lungo termine.

## PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALIZZATA

Selezionare i moduli appropriati in base al profilo del bambino. Non tutti i bambini devono iniziare dal Modulo 1M; la valutazione guida la scelta del punto di ingresso.

## TEAM MULTIDISCIPLINARE

Coinvolgere terapisti ABA, terapisti occupazionali, logopedisti, insegnanti di sostegno e famiglia in una pianificazione condivisa e coordinata.

## REVISIONE CONTINUA

Rivedere i dati regolarmente e adattare il programma. La flessibilità clinica, guidata dai dati, è la chiave per garantire progressi significativi e duraturi per ogni bambino.

Il repertorio imitativo generalizzato è il traguardo finale: un bambino che sa imitare può imparare da chiunque, in qualsiasi contesto, per tutta la vita.