

Costruire un comportamento nuovo

Suggerimenti (prompt)

Modellaggio (Shaping)

Concatenamento (chaining)

Suggerimenti

- Un aiuto a fare ciò che viene richiesto dal segnale

A Siediti

B (guida fisica) Si siede

C Bravo!

Con i suggerimenti, possiamo
gradualmente costruire un
comportamento che non era già
presente nel repertorio del
bambino

Tipi di suggerimento

- Guida fisica
- Guida verbale
- Disposizione del materiale
- Uso di immagini

Gerarchie di suggerimenti

- Scala di tipi di prompt
- Scala di quantità di prompt
- Scala di frequenza di prompt

Si potrà giudicare appreso un nuovo comportamento quando i suggerimenti artificiali saranno completamente ritirati, lasciando posto ai segnali e agli indizi naturali

Esempi

Modellaggio

- Definito un comportamento meta, e scelta una ricompensa
- Appurato che il comportamento meta non è presente in repertorio
- Si suggerisce, o si attende, una approssimazione del comportamento meta
- Si dà la ricompensa

Modellaggio

- Quando l'approssimazione del comportamento meta viene prodotta a criterio in corrispondenza di un segnale, si passa a un rinforzo intermittente per l'approssimazione
- Quando è mantenuta, si suggerisce una approssimazione più vicina alla meta; si abbandona il rinforzo della precedente e si comincia a ricompensare la nuova
- E così via fino a un comportamento soddisfacente secondo criterio

Esempi

Concatenamento

- E' una specifica forma di modellaggio
- Si usa per costruire un comportamento meta che è in realtà una sequenza di azioni (es. classico: vestirsi)

All'indietro

- Svolgere aiutando tutta la sequenza fino all'ultima azione
- Suggestire l'ultima azione
- Ricompensare
- Quando l'ultima azione arriva a criterio,
- Suggestire la penultima, chiedere l'ultima, ricompensare
- E così via all'indietro

Avanti o indietro?

- Vantaggi e svantaggi
- Quando preferire l'uno o l'altro

Esempi

- Video: un training di imitazione: potete individuare i prompt?