

GESTIONE DEI COMPORAMENTI NEI DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO



DEFINIZIONE DI COMPORAMENTO PROBLEMA

“Comportamento di tale intensità, frequenza o durata che la sicurezza fisica della persona o di altri viene messa in grave pericolo o comportamento che può limitare seriamente o negare l'accesso all'utilizzo di strutture comunitarie”

(Emerson)



“I comportamenti problematici sono comportamenti inappropriati per intensità frequenza o durata che possono compromettere la qualità della vita del bambino e della sua famiglia.”



PERCHE' SI MANIFESTANO?

- Incapacità a comunicare in modo efficace bisogni e disagi
- Non comprensione di situazioni o richieste
- Imprevedibilità degli eventi
- Incapacità di gestire frustrazioni o fallimenti



Ogni persona ha dei bisogni primari che devono essere soddisfatti (affetto, attenzione, cure, ottenere ciò che desidera, ...) o evitati (disagio, dolore, noia, fallimento).

La natura del comportamento problema è quella di raggiungere alcuni obiettivi umani universali, ma questo viene fatto in modo inadeguato.

Non fa parte della patologia

ma è una conseguenza dei deficit dovuti alla patologia





DISTURBI SENSORIALI



DIFFICOLTA' NELLA COMUNICAZIONE



INTERESSI RISTRETTI

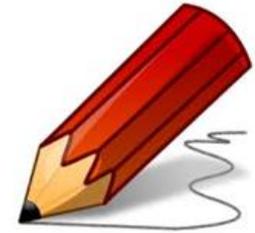


DIFFICOLTA' NELL'INTERAZIONE



COMPORTAMENTI PROBLEMA





ESERCITAZIONE

SCRIVERE ALMENO 5 ESEMPI DI COMPORTAMENTO
PROBLEMATICO MANIFESTATO DAL PROPRIO
ALUNNO



DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg



TANTRUM



PROBLEMI ALIMENTARI



FUGA



**COMPORTAMENTI
ETEROLESIVI**



STEREOTIPIE



ECOLALIA



**COMPORTAMENTI
AUTOLESIVI**

DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg



La TOPOGRAFIA (forma visibile con la quale il comportamento si manifesta) è un fattore importante da considerare, soprattutto quando bisogna definire il comportamento; ma ciò su cui bisogna basarsi per affrontare, gestire ed intervenire sul comportamento problema è la FUNZIONE, ovvero lo scopo che quel comportamento persegue.

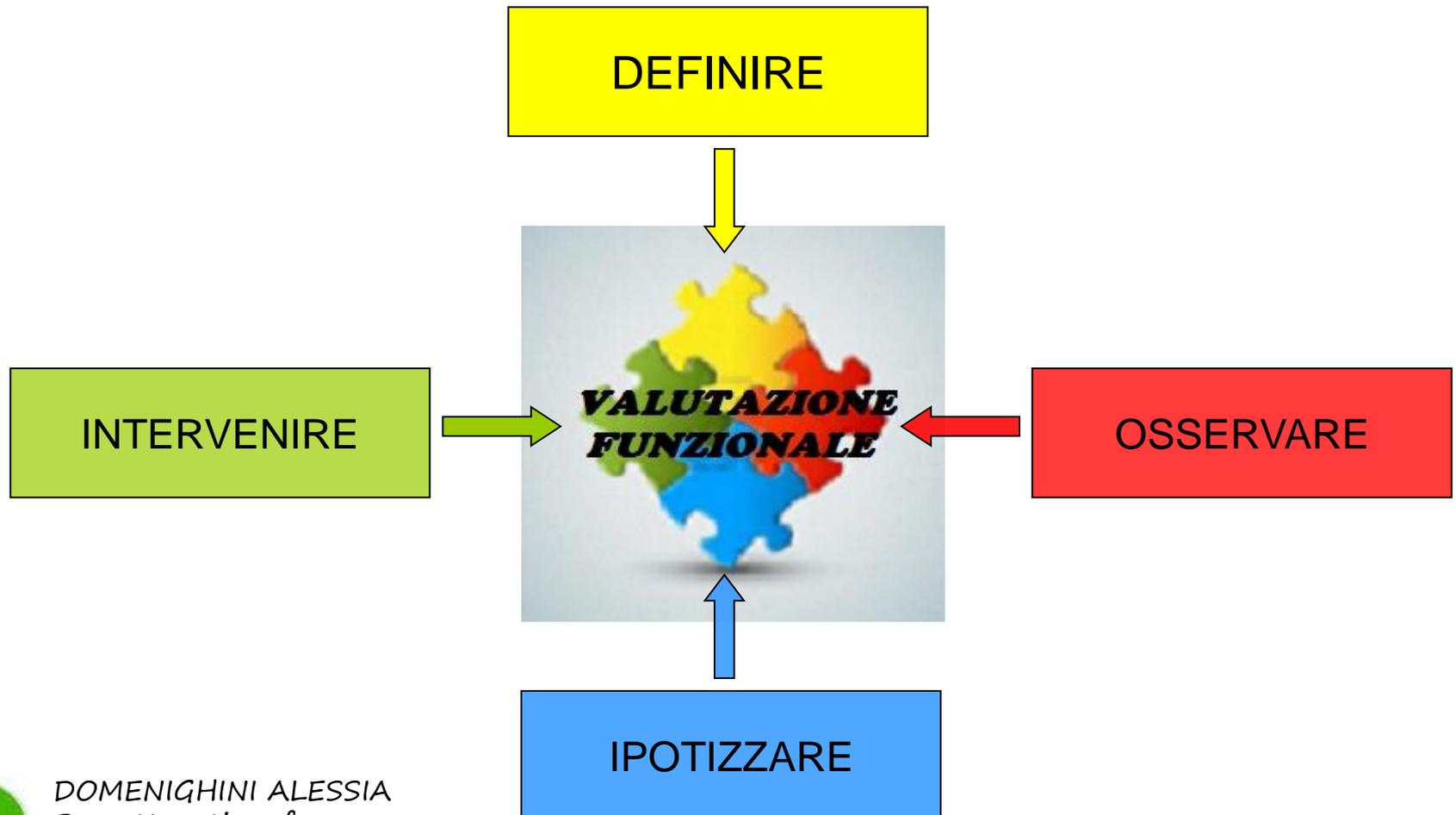




Possiamo comprendere la topografia osservando, ma la funzione può essere colta solo attraverso il processo di valutazione funzionale.



COME CAPIRE LA FUNZIONE DEI COMPORAMENTI PROBLEMA?

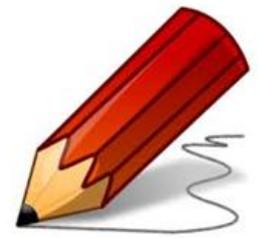
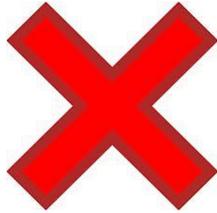




1. DEFINIRE

1. Bisogna capire su cosa focalizzarsi
2. Raccogliere informazioni sul comportamento attraverso interviste e osservazioni
3. Definire il comportamento in modo **oggettivo, misurabile** ed evitando le etichette (sono sensazioni dell'osservatore)
4. Condividere la definizione con tutte le persone che entrano in contatto con l'individuo





ESERCITAZIONE

ETICHETTA	DEFINIZIONE TOPOGRAFICA
AGGRESSIVO	
TESTARDO	
PIGRO	
ISOLATO	
NERVOSO	
IPERATTIVO	
STRANO	





ESERCITAZIONE

**RIFORMULA IN MODO OGGETTIVO I 5 ESEMPI DI
COMPORTAMENTO PROBLEMATICO MANIFESTATO
DAL PROPRIO ALUNNO**



*DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg*

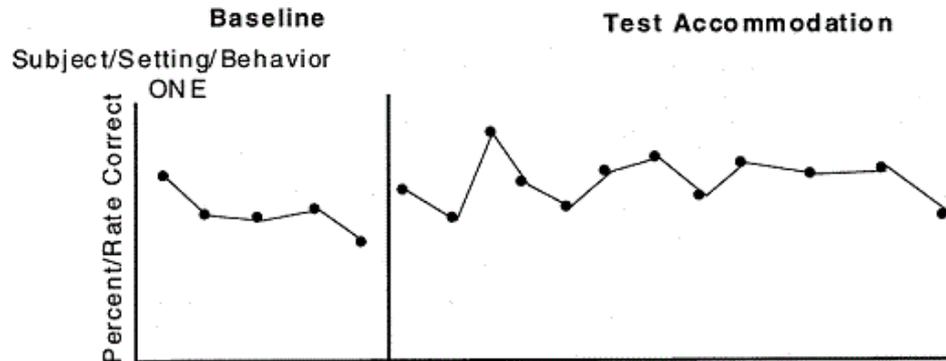
Ho ora informazioni sufficienti per comprendere
il comportamento?

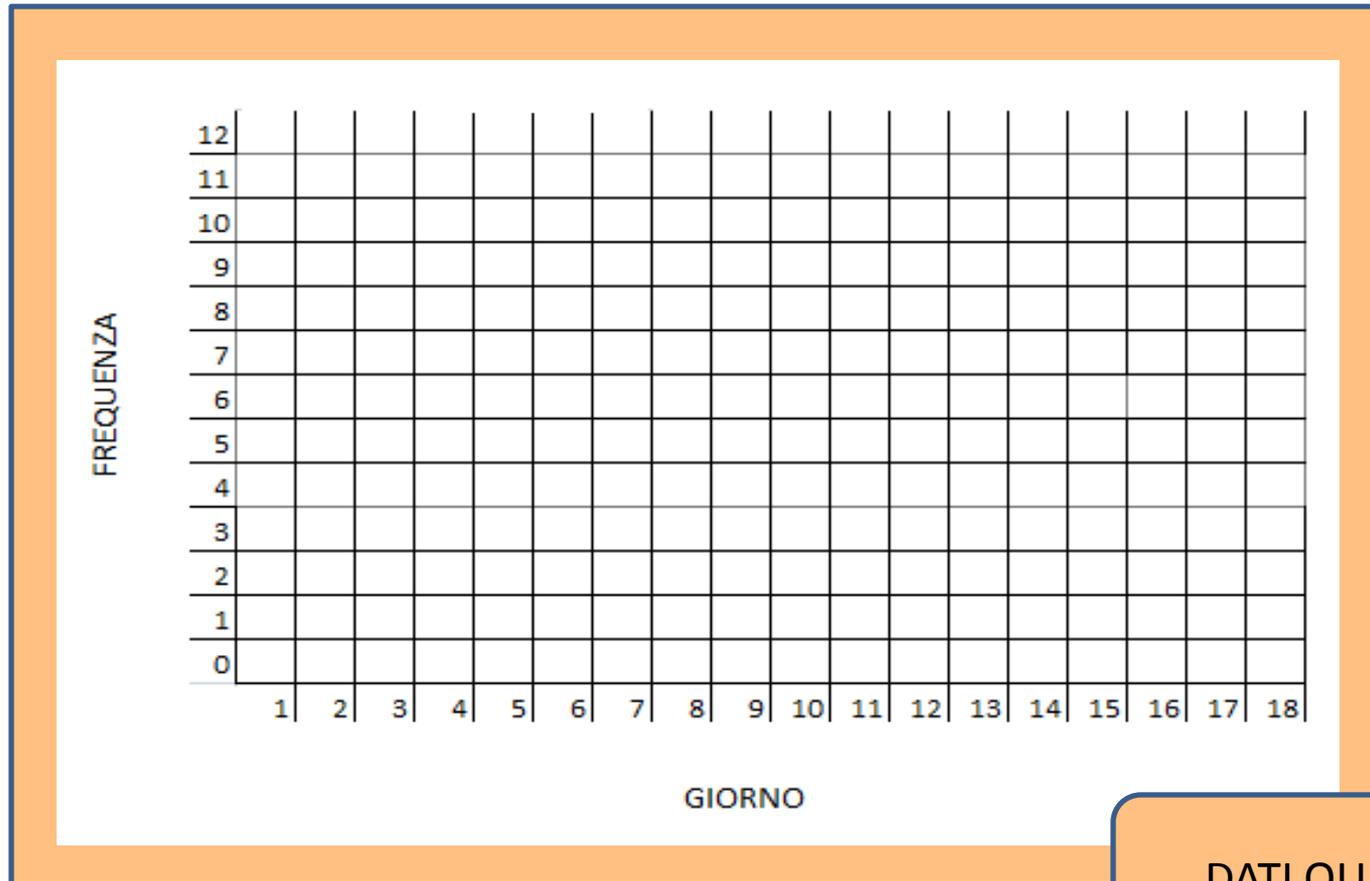


2. OSSERVARE

Una volta definito il comportamento target bisognerà osservarlo per:

Misurarlo ed ottenere la baseline (per comparare e valutare intervento)





DATI QUANTITATIVI



Contestualizzarlo, capire le variabili che lo controllano (antecedenti) e gli stimoli che lo rinforzano e lo mantengono (conseguenze)

Per effettuare un'osservazione quantitativa efficace può essere usata l'analisi ABC (antecedente, comportamento, conseguenza).

Permette di comprendere le correlazioni tra ambiente e comportamento e portando alla formulazione di un'ipotesi di funzione.

DATA E ORA	OSSERVATORE	ANTECEDENTE	COMPORAMENTO	CONSEGUENZA	REAZIONE ALLA CONSEGUENZA

ANALISI ABC



Altri strumenti per l'osservazione ed il monitoraggio del comportamento

ATTIVITA'						
			PERFORMANCE			
DATA	ATTIVITA'	OBIETTIVO	I	A	S	NOTE

MONITORAGGIO
APPRENDIMENTI

DIARIO GIORNALIERO							
GIORNO			VOTO				
PERSONE			1	2	3	4	5
ATTIVITA'							
COMPORAMENTO							

MONITORAGGIO DEL
COMPORAMENTO



Individuare delle conseguenze stabili al comportamento, permette di comprendere qual è la possibile funzione e quindi di poter intervenire efficacemente per modificarlo.



3. IPOTIZZARE LA FUNZIONE

Il comportamento umano può avere 4 funzioni principali.

Dopo aver osservato il comportamento target con attenzione e in più sue manifestazioni, è probabile che si riescano a trovare delle costanti nella relazione tra antecedenti – comportamento – conseguenze e quindi che si riesca ad ipotizzare la funzione.



1. FUNZIONE: TANGIBILE

Il comportamento viene messo in atto per ottenere qualcosa di desiderato: giochi, attività, cibi, ...



Se cessa nel momento in cui l'individuo ottiene il rinforzo è ipotizzabile tale funzione.



ESERCITAZIONE

Esempio:

2. FUNZIONE: EVITARE O FUGGIRE DA SITUAZIONI

Viene messo in atto per evitare, fuggire o ritardare delle richieste o delle situazioni vissute come spiacevoli.

Se il comportamento cessa quando il compito viene rimosso o è permesso il cambio situazionale è ipotizzabile tale funzione.



ESERCITAZIONE

Esempio:



3. FUNZIONE: OTTENERE L'ATTENZIONE DEGLI ALTRI

Il comportamento viene messo in atto per
ottenere attenzione sociale sia positiva che
negativa: vicinanza, sorrisi, sgridate,
contatto fisico, ...



Se cessa quando la persona rivolge attenzioni
esclusive all'individuo è ipotizzabile tale
funzione.



ESERCITAZIONE

Esempio:



4. AUTOSTIMOLAZIONE

Il comportamento viene messo in atto per provare delle sensazioni piacevoli: tattili, visive, propriocettive, uditive, gustative.

Se viene emesso anche quando il bambino è da solo, quando vengono rimossi i compiti e gli vengono dati dei tangibili, è ipotizzabile la funzione autostimolatoria



Esempio:



4. INTERVENTO

Dopo aver formulato l'ipotesi sulla funzione del comportamento bisogna iniziare a pensare al tipo di intervento da implementare. Le strategie di intervento sono di due tipi:

PROATTIVE



REATTIVE



PROATTIVE



Prevencono il comportamento e mirano a ridurre la probabilità che si manifesti.

Sono interventi sugli antecedenti e abilitativi.

Sono le strategie più importanti perché agiscono alla base del problema

REATTIVE



Servono a gestire il comportamento nel momento in cui si manifesta. Sono interventi sulle conseguenze ed impediscono al comportamento di raggiungere il rinforzo.

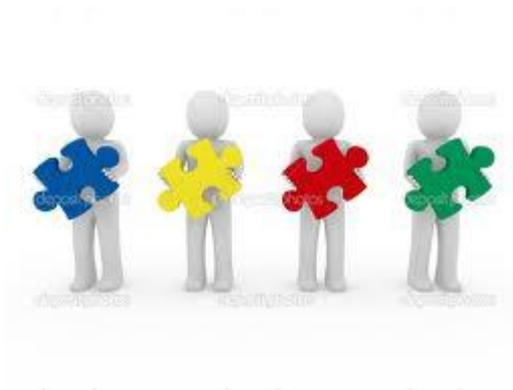


L'intervento non deve mai mirare al contenimento temporaneo del comportamento, ma a dare all'individuo gli strumenti alternativi per raggiungere lo stesso rinforzo che manteneva il comportamento inadeguato, ma con un comportamento alternativo adeguato.

Per essere efficace, il comportamento alternativo ad un comportamento problema, deve essere funzionalmente equivalente al comportamento problema che si vorrebbe sostituire.



E' fondamentale integrare i due tipi di interventi per evitare che l'individuo colmi il vuoto lasciato dagli interventi reattivi con altri comportamenti inadeguati. Inoltre gli interventi proattivi riducono progressivamente la necessità di usare quelli reattivi.



FUNZIONE: OTTENERE QUALCOSA

PROATTIVE

- Usare la posticipazione quando possibile
- Indicare quando si potrà avere accesso all'oggetto desiderato (prima... dopo...)
- Offrire un'alternativa (no, ma se vuoi...)
- Insegnare la modalità corretta per richiedere

REATTIVE

- Ignorare ogni comportamento inadeguato, non consegnando ciò che il bambino vuole ottenere (estinzione)



FUNZIONE: FUGA O EVITAMENTO

PROATTIVE

- Insegnare a richiedere pause o interruzione delle attività
- Rendere prevedibile la durata della situazione
- Calibrare le richieste sulla base delle capacità del bambino
- Fornire l'aiuto necessario al completamento della richiesta (PROMPT)

REATTIVE

- Persistere sulla richiesta o mantenere la situazione aiutando il bambino ad emettere il comportamento desiderato



FUNZIONE: OTTENERE ATTENZIONE

PROATTIVE

- Insegnare a chiedere correttamente l'attenzione delle persone
- Dare molta attenzione quando manifesta dei comportamenti corretti
- Insegnare l'attesa e l'autointrattenimento (libretto attività indipendenti)

REATTIVE

- Ignorare il bambino, allontanandosi quando possibile, non guardandolo negli occhi, evitando di sgridarlo o dargli ogni forma di attenzione (anche negativa)



FUNZIONE: AUTOSTIMOLAZIONE

PROATTIVE

- Insegnare nuove abilità
- Insegnare comportamenti più adeguati che abbiano la stessa funzione di quello inadeguato



REATTIVE

- Utilizzare procedure punitive
- Bloccare la risposta in modo da evitare che il bambino contatti il rinforzo sensoriale
- Ridirezionare il movimento verso attività funzionali



Bisogna sempre dare priorità agli interventi PROATTIVI:

Lavoro sulla comunicazione (nostra e del bambino)

Strutturazione e modificazione ambientale

Utilizzo delle tecniche di aiuto ed errorless teaching

Avvio del comportamento

Behavioral momentum

Esposizione graduale

Insegnamento e rinforzo dei comportamenti adeguati,
alternativi o di altri comportamenti

Insegnamento delle attese

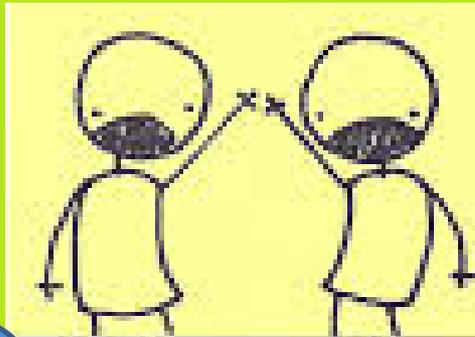
Allenamento all'accettazione del no



Lavoro sulla comunicazione

SVILUPPARE UNA
COMUNICAZIONE
FUNZIONALE NELLA
PERSONA CON
AUTISMO

LAVORARE SULLA
MODULAZIONE
DELLA PROPRIA
COMUNICAZIONE



Esiste una stretta correlazione tra capacità comunicative ed emissione di comportamenti problema: individui con ritardi evolutivi tendono a sviluppare richieste problematiche.



Per prevenire quest'ultime è necessario insegnare l'uso di una modalità comunicativa corretta.



SUPPORTARE IL LINGUAGGIO

Le persone con autismo manifestano spesso difficoltà nell'elaborazione delle informazioni verbali, ma hanno generalmente un buon funzionamento visivo, ecco perché questo canale va utilizzato per sopperire agli altri deficit

MOSTRARE ANZICHE' SPIEGARE

- ✓ Usare poche parole e associarle a gesti
- ✓ Associare parole a delle routine, per facilitarne il riconoscimento
- ✓ Utilizzare immagini per aumentare la comprensione





1. Date il modello quando dovete far capire come eseguire un compito o un'attività
2. Mettete le regole visive
3. Utilizzate delle scritte per ricordare al bambino di fare specifiche richieste (uscire, aiuto, prestito,...)
4. Spiegate le contingenze temporali con le immagini



UTILIZZARE UN LINGUAGGIO POSITIVO

- ✓ Dire cosa bisogna fare anziché limitarsi a dire cosa non bisogna fare (es. cammina)
- ✓ Sostituire i NO a verbalizzazioni positive per ridurre l'impatto emotivo del messaggio, il cui contenuto resta lo stesso
- ✓ Utilizzare modelli di frasi/parole/risposte da emettere anziché correggere quanto fatto dal bambino



LINGUAGGIO E CRISI COMPORTAMENTALI

- ✓ Spesso le crisi comportamentali sono dovute a difficoltà linguistiche: mancata comprensione o difficoltà di espressione della propria volontà/disagio
- ✓ Durante le crisi la capacità di comprendere i messaggi verbali si abbassano a causa del forte impatto emotivo del momento e l'uso del linguaggio da parte degli altri può causare sovraccarico, aumento dell'ansia, fraintendimenti. Quindi va limitato a poche parole direttive e sostituito con la comunicazione non verbale



TONO DI VOCE

- ✓ Molti bambini che faticano a comprendere il linguaggio verbale, si affidano ai toni della voce per capire la natura del messaggio
- ✓ Toni di voce alti possono essere molto fastidiosi per bambini con ipersensibilità uditiva e provocare un allontanamento del bambino
- ✓ E' importante utilizzare sempre un tono di voce calmo per aiutare il bambino a modularsi sul nostro modello



Strutturazione e modificazione ambientale

del TEMPO



dello SPAZIO



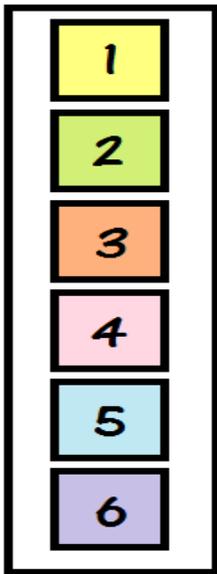
delle ATTIVITA'



STRUTTURAZIONE DEL TEMPO: IL CALENDARIO VISIVO

- Dà prevedibilità e quindi riduce l'ansia
- Permette di comprendere la sequenza delle richieste e dei compiti da eseguire
- Offre un modo per monitorare lo scorrere del tempo
- Può essere più o meno generico (personalizzato)
- Programmare l'uso flessibile
- Può facilitare le transizioni
- Aiuta a capire quando potrà avere accesso ad un'attività o un oggetto richiesto, ma non momentaneamente accessibile
- E' un supporto transitorio



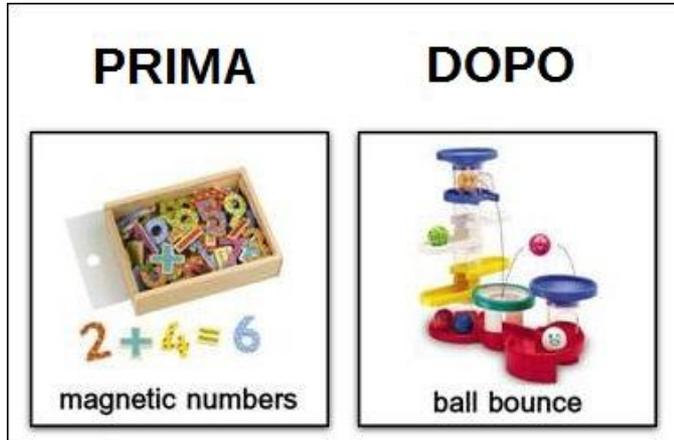


GIORNO			
1		PAUSA	PAUSA
2		PAUSA	PAUSA
3		PAUSA	PAUSA
RICREAZIONE			
4		PAUSA	PAUSA
5	COMPUTER		

CALENDARIO
 MATEMATICA
PAUSA
 ITALIANO
PAUSA
 CLASSE
RICREAZIONE
 CLASSE
 SCIENZE
COMPUTER
FINITO TORNO A CASA



ALTRI SUPPORTI TEMPORALI:



STRUTTURAZIONE DELLO SPAZIO

- Far corrispondere ad aree diverse compiti e funzioni diverse
- Limitare le distrazioni nell'ambiente di insegnamento
- Considerare eventuali ipersensibilità sensoriali
- Dare un ordine alla disposizione di giochi e materiali in modo da favorire l'indipendenza nella gestione dei materiali cui può avere accesso (SR+)
- Anche qui attenzione ad inserire elementi di flessibilità





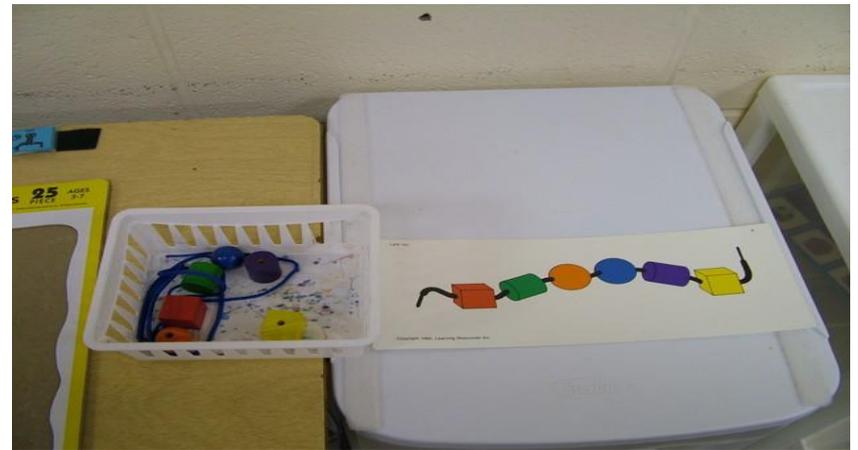
DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg

How to Set Up a
SPECIAL
Education
Program

STRUTTURAZIONE DELLE ATTIVITA'

- Attività chiare permettono un'esecuzione autonoma
- Aumentano la collaborazione rispetto al compito
- Riducono la possibilità di frustrazione rispetto ad eventuali correzioni
- Devono indicare dove e quanto
- Meglio se presentano un primo esempio completo
- Devono essere individualizzate sulla base degli interessi dello studente





DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg

1 P P P P P P P

2 P P P P P P P

3 P P P P P P P

4 P P P P P P P



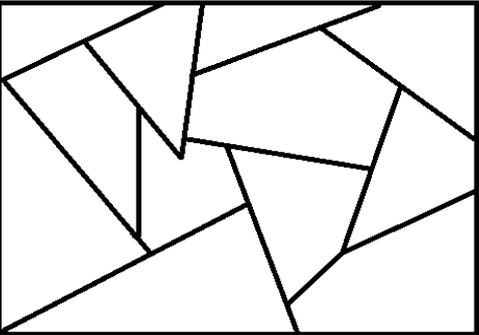
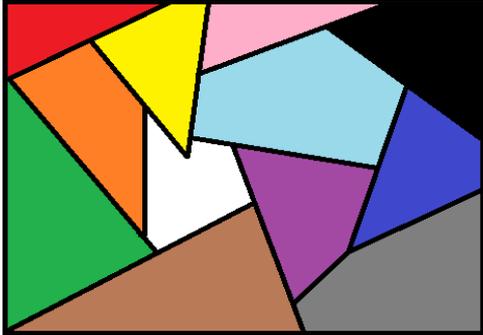
E'

HA

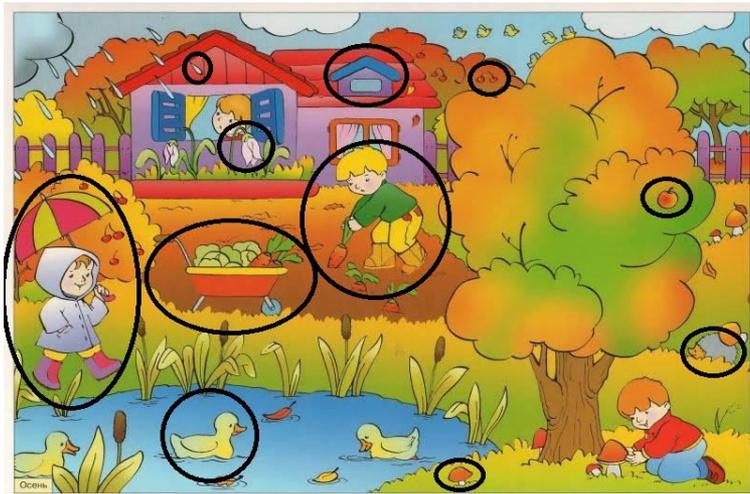
FA

VIVE

.....



Cosa vedi?



1. La papera

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

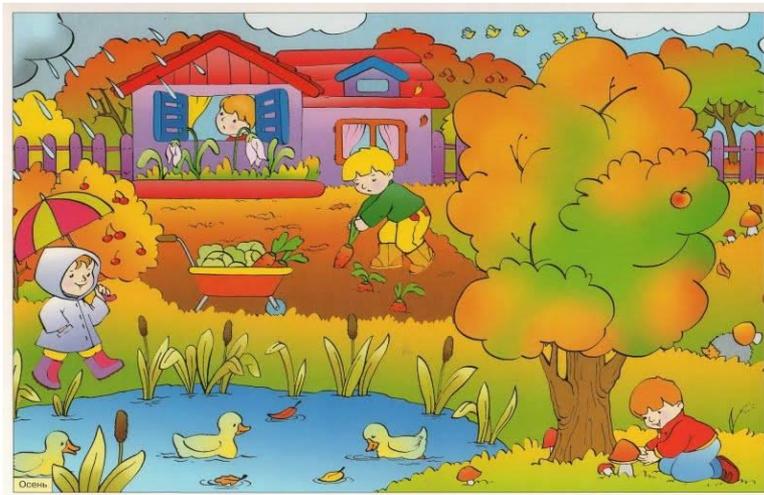
6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____





E' Mario Bross

Ha il cappello rosso

Ha i baffi neri

Ha la bocca aperta

Ha il piede alzato

Ha un braccio

Ha il cappello con la lettera M



MESI:

VESTITI:

CIBI:

METEO:

ATTIVITA':

NATURA:

EVENTI:



Utilizzo delle tecniche di aiuto ed errorless teaching





Il prompt è l'aiuto che viene fornito allo studente per permettergli di rispondere correttamente. Permette di trasmettere le abilità evitando gli errori che possono provocare frustrazione, semplificando il processo di apprendimento e favorendo il raggiungimento del rinforzo.

Il prompt va poi gradualmente sfumato per permettere al bambino risposte indipendenti (= fading).





Il prompt deve sempre PREVENIRE la risposta.
Si colloca tra l'SD e la risposta



TIPI DI PROMPT

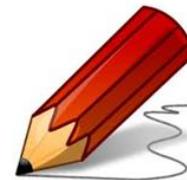


Il prompt va scelto in base a:

- Tipo di abilità da insegnare
- Caratteristiche del bambino (tolleranza contatto, visivo, ...)
- Abilità del bambino (imita/comprende linguaggio, ...)







ESERCITAZIONE

SCRIVETE 5 ATTIVITA' CHE PROPONETE AL VOSTRO
RAGAZZO E IL TIPO DI PROMPT CHE POTETE
UTILIZZARE PER FAVORIRLO NELL'ESECUZIONE



Rinforzo dei comportamenti



PUNIZIONE

ESTINZIONE



LI USIAMO PER DIMINUIRE
COMPORTAMENTI INADEGUATI O
PROBLEMATICI



RINFORZO



LO USIAMO PER AUMENTARE
COMPORTAMENTI CHE VOGLIAMO
INSEGNARE



RINFORZO

Tutto ciò che segue il comportamento e che aumenta la probabilità che tale comportamento venga ripetuto dallo studente

Uno stimolo è rinforzante solo se causa l'aumento del comportamento; non può essere stabilito a priori, ma solo sulla base del suo effetto sul comportamento!



Per ogni studente e in ogni contesto
ci sono numerosi rinforzi disponibili.

Alcuni vengono programmati come parte integrante
dell'insegnamento strutturato.

Altri seguono naturalmente il comportamento.

Possono essere potenti o deboli sulla base
dell'individuo e del contesto nel quale è inserito.

L'uso dei rinforzi più potenti può guidare
l'apprendimento dei comportamenti più difficili → uso
differenziale!



Il rinforzo deve:

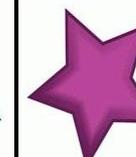
- essere contingente al comportamento
- seguire immediatamente il comportamento
- essere usato in modo differenziale
- essere variato per evitare la sazietà
- esser scelto in base agli effetti che ha sul comportamento dello specifico studente
- legarsi alla motivazione
- esser facilmente gestibile



LAVORO PER

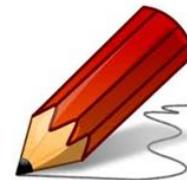
MERENDA 	GIARDINO 	COMPUTER 	PUZZLE 	PASSEGGIATA 
--	---	---	---	--

Empty square box

				
---	--	--	--	--

 MANGIO A TAVOLA		 POSSO MANGIARE IL BUDINO
--	---	---





ESERCITAZIONE

INDIVIDUATE ALMENO 4 RINFORZI VALIDI PER I
VOSTRI STUDENTI E PENSATE AD ALTRI 2 CHE
POSSONO ESSERE INTRODOTTI COME POSSIBILI
RINFORZATORE



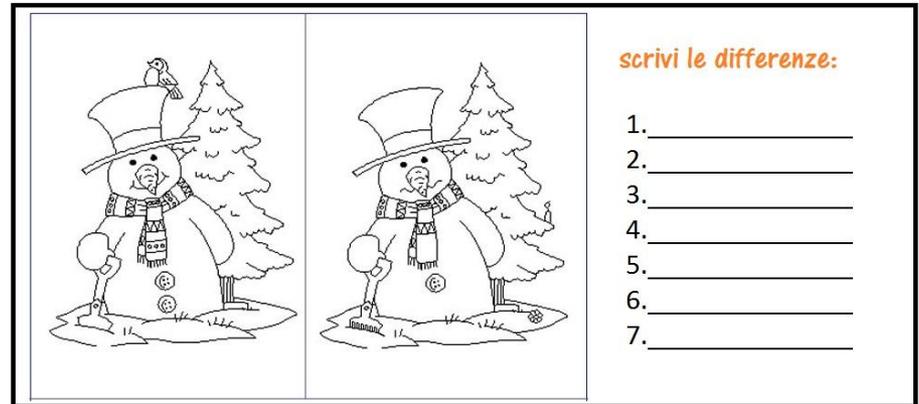
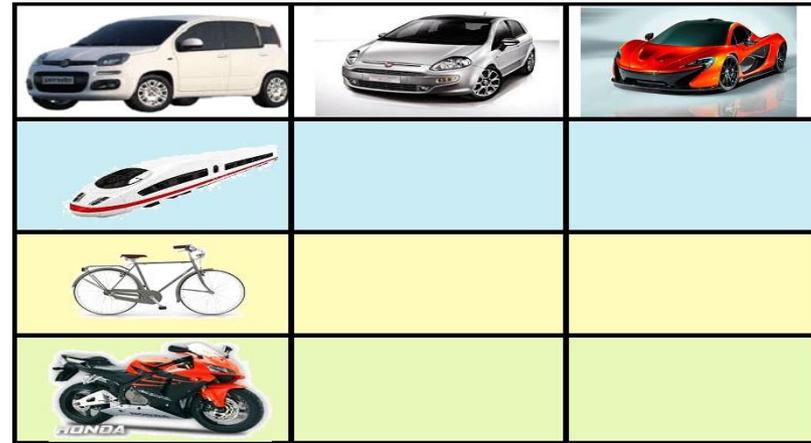
POSSIBILI ATTIVITA' DA IMPLEMENTARE



DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg

ATTIVITA' INDIPENDENTI

Sono preferibili attività a completamento (chiara conclusione)



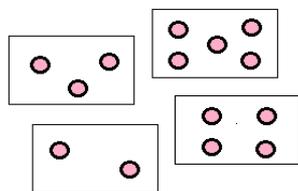
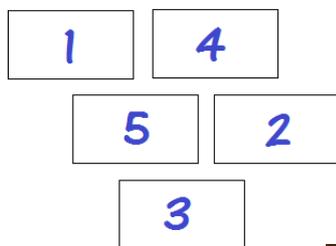
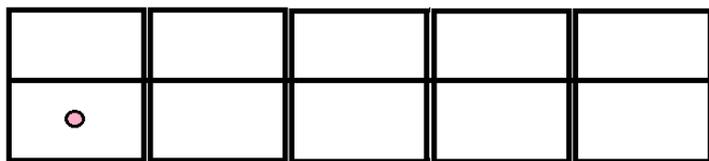
Abbinamenti da proporre:

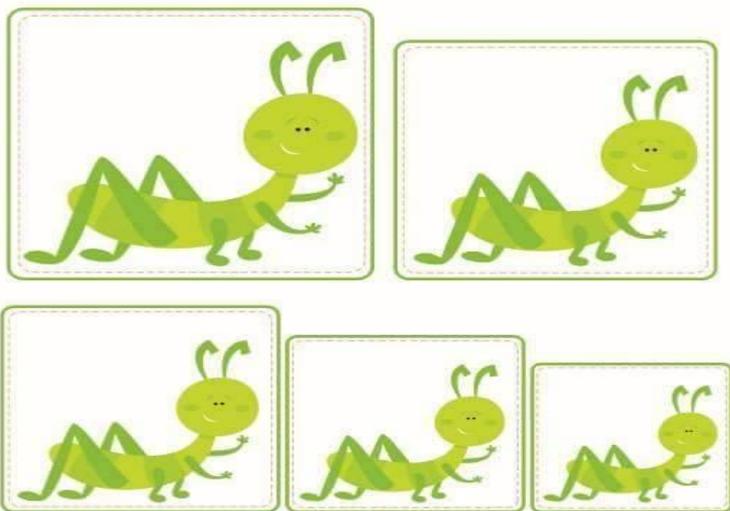
- Abbinamenti identici
- Abbinamenti non identici
- Abbinamenti 2D-3D
- Abbinamenti di colore
- Abbinamenti di pattern
- Abbinamenti immagini e ombre
- Abbinamenti con orientamenti
- Abbinamenti complessi
- Abbinamenti logici
- Abbinamenti a completamento (cono-gelato, casa-tetto)
- Abbinamenti parole immagini
- Abbinamenti di quantità
- Abbinamenti per categorie



Devono includere abilità già acquisite dallo studente

Possono rappresentare dei mantenimenti o delle generalizzazioni



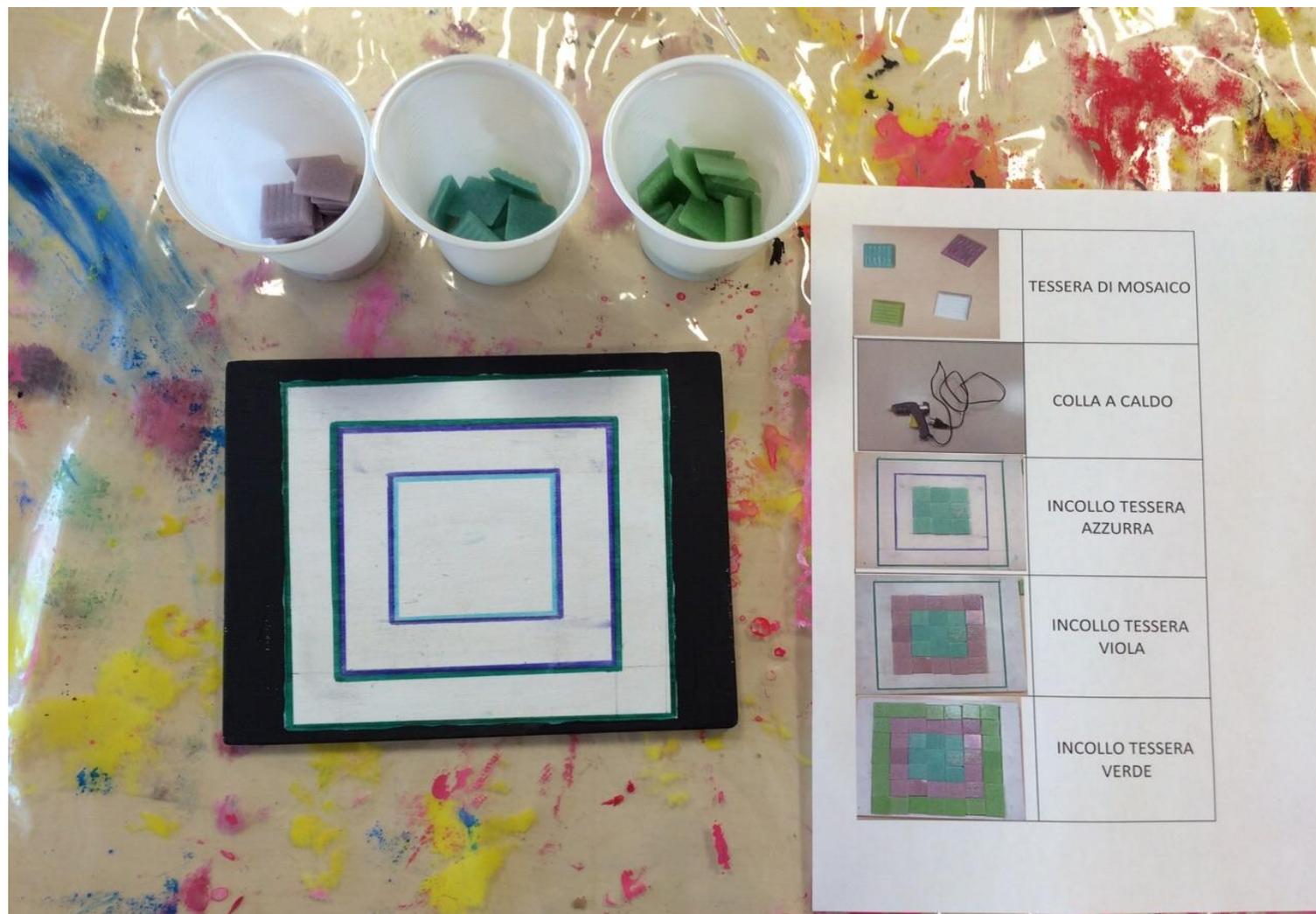


RIORDINO PER:

Lunghezza, dimensione,
gradazione, altezza, sfumatura
emotiva, asse pieno-vuoto, asse
pulito – sporco, ...



Devono essere visivamente chiare



DOMENIGHINI ALESSIA
Progettoautismofvg

Possono richiedere allo studente la ricerca dei materiali necessari

ATTIVITA'

COSA SERVE:

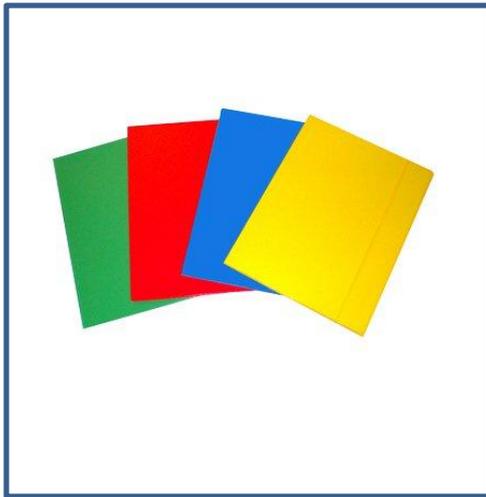
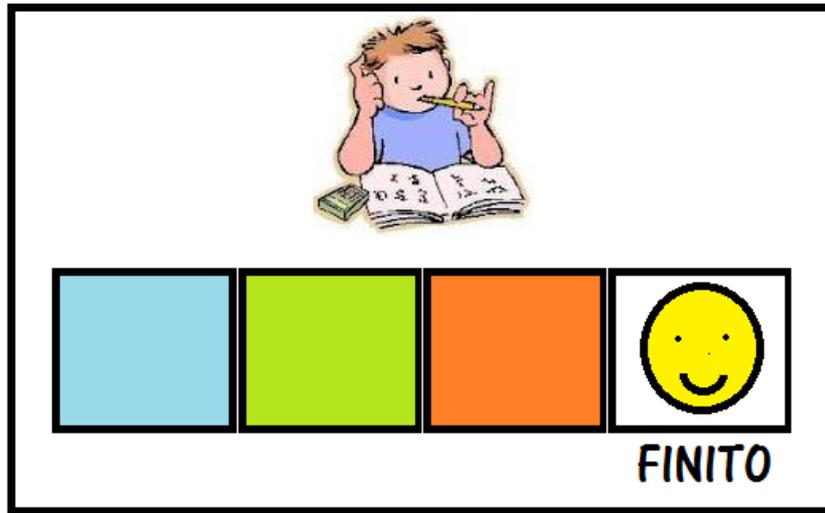
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

PASSAGGI:

-
-
-
-
-



Possono essere disposte in quaderni, scatole o cartelline



Giochi strutturati classici

Domino con le immagini

Carte da Uno

Gioco del memory

Giochi a percorsi

Forza 4

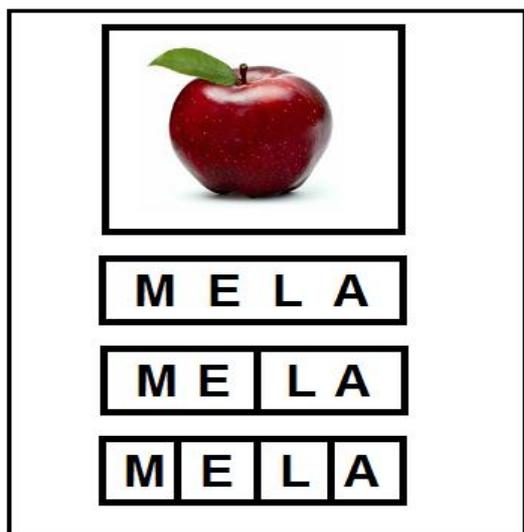
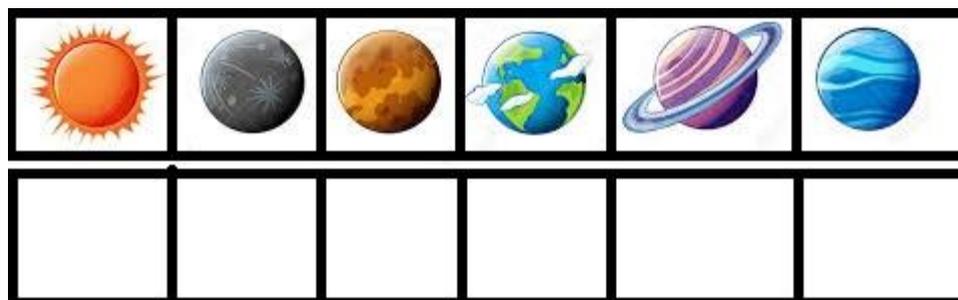
Attività

che richiedano la condivisione di materiali e spazi

Che richiedano un agire congiunto

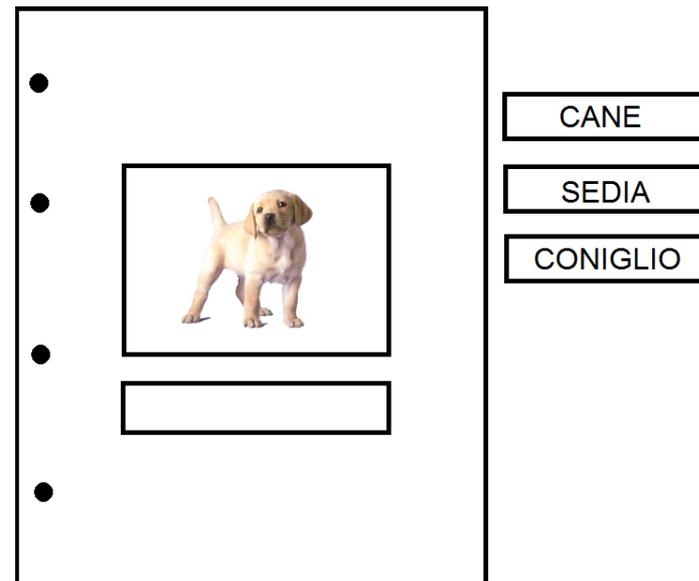
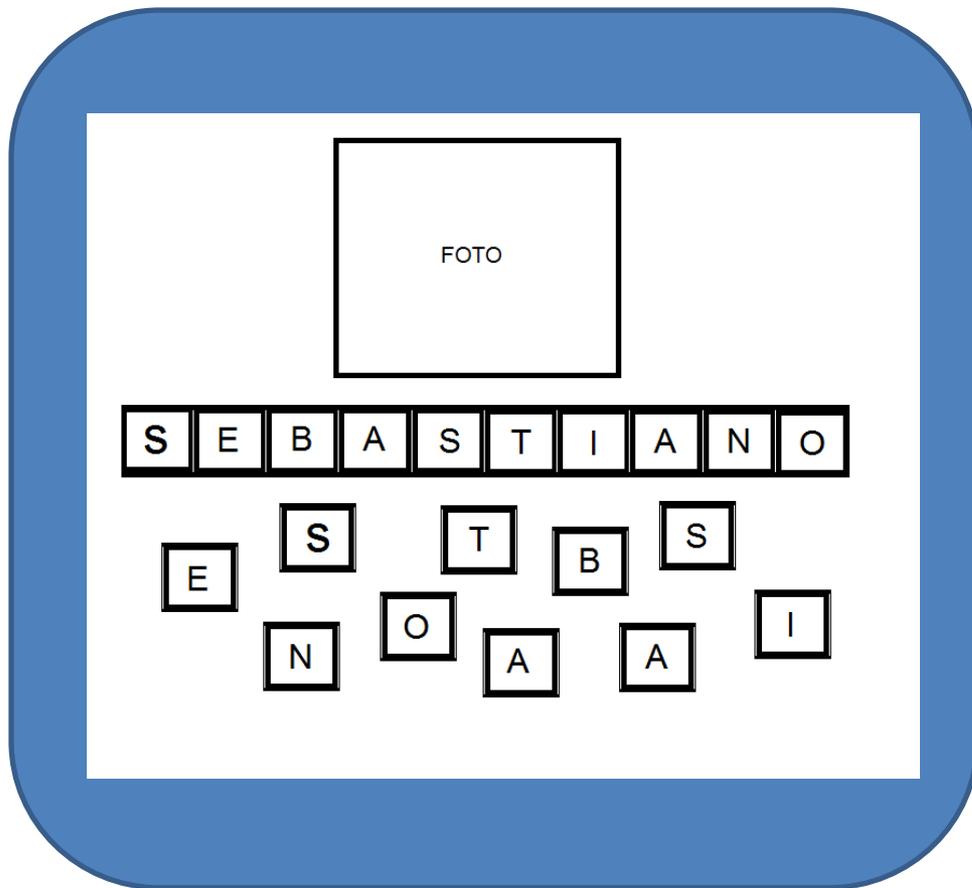


ATTIVITA' LEGATE ALL'ALFABETIZZAZIONE



*copiare da
sinistra a
destra*

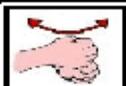


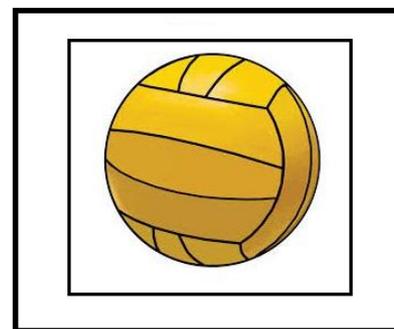


Digitazione a computer, copiatura o etichettamento



COMMENTARE CON IMMAGINI

FOTO		
		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

COMMENTARE
SOSTANTIVO E COLORE



ATTIVITA' LEGATE ALLA SOCIALIZZAZIONE

Percorsi di autoconsapevolezza

- Caratteristiche fisiche, di personalità, difficoltà e strategie per affrontarle, capacità e valorizzazione dei talenti individuali)
- Spiegazione della diagnosi (con consenso della famiglia e supporto di professionisti)



Analisi delle relazioni sociali

- Definire il concetto di amicizia (che cos'è, quando si è amici, quali sono i miei amici, distinzione tra conoscenti e amici, ...)
- Analizzare i comportamenti che possono allontanare gli amici, sottolineando il comportamento, la reazione che possono avere gli altri e la soluzione
- Analizzare i comportamenti che mantengono un'amicizia (fare i complimenti, usare i compromessi, avere pensieri gentili, aiutare gli amici, ...)
- Analisi delle convenzioni sociali (come avviare la conversazione, come mantenere la conversazione, comportamenti che possono innervosire o annoiare l'interlocutore, insegnare argomenti di conversazione, ...)



Analisi dei messaggi non verbali

- Toni della voce (ironia, arrabbiatura, entusiasmo,...)
- Posizione del corpo (braccia conserte, braccia ai fianchi, ...)
- Espressioni del viso
- Analisi su se stessi (in situazione) e sugli altri (video)

Analisi emotiva

- Prendere consapevolezza dei processi emotivi attraverso l'analisi di situazioni sociali, stimolando anche l'individuazione dei comportamenti inadeguati e di quelli alternativi
- Riconoscere le emozioni e ricondurle al fattore scatenante
- Etichettare le intensità emotive
- Riconoscere le emozioni in senso prospettico





SITUAZIONE

[Empty rounded rectangular box for recording the situation]

PERSONE COINVOLTE

[Three horizontal lines for recording the people involved]

PENSIERI

[Empty rounded rectangular box for recording thoughts]



EMOZIONI

[Empty rounded rectangular box for recording emotions]



AZIONI

[Empty rounded rectangular box for recording actions]



COSA E' SUCCESSO?



il disegno è rovinato



EMOZIONE

RABBIA

POSSIBILI CAUSE

Qualcuno ha cancellato il disegno per fare un dispetto

INTENZIONALE → RABBIA

Avviso un adulto
Chiedo il motivo dell'azione

Qualcuno era di fretta e ha appoggiato lo zaino sopra alla lavagnetta

NON INTENZIONALE → DISPIACERE

Chiedo di stare più attento
Aspetto le scuse

Chi ha fatto il disegno non era soddisfatto

INTENZIONALE → FRUSTRAZIONE

Chiedo aiuto
Riprovo a fare il disegno

E' caduto un bicchiere di acqua sulla lavagnetta

NON INTENZIONALE → DISPIACERE

Chiedo di stare più attento
Aspetto le scuse

REAZIONI

