

SERVIZIO SANITARIO REGIONALE  
EMILIA-ROMAGNA  
Azienda Unità Sanitaria Locale di Reggio Emilia



"CAMBIAMO PUNTO DI VISTA"

# ***AUTISMO: COMPORAMENTI PROBLEMA E STRATEGIE OPERATIVE***

*Giada Barbi*

*Tecnico della riabilitazione psichiatrica Ausl Reggio Emilia*

*Erika Rivasi*

*Logopedista Ausl Reggio Emilia*

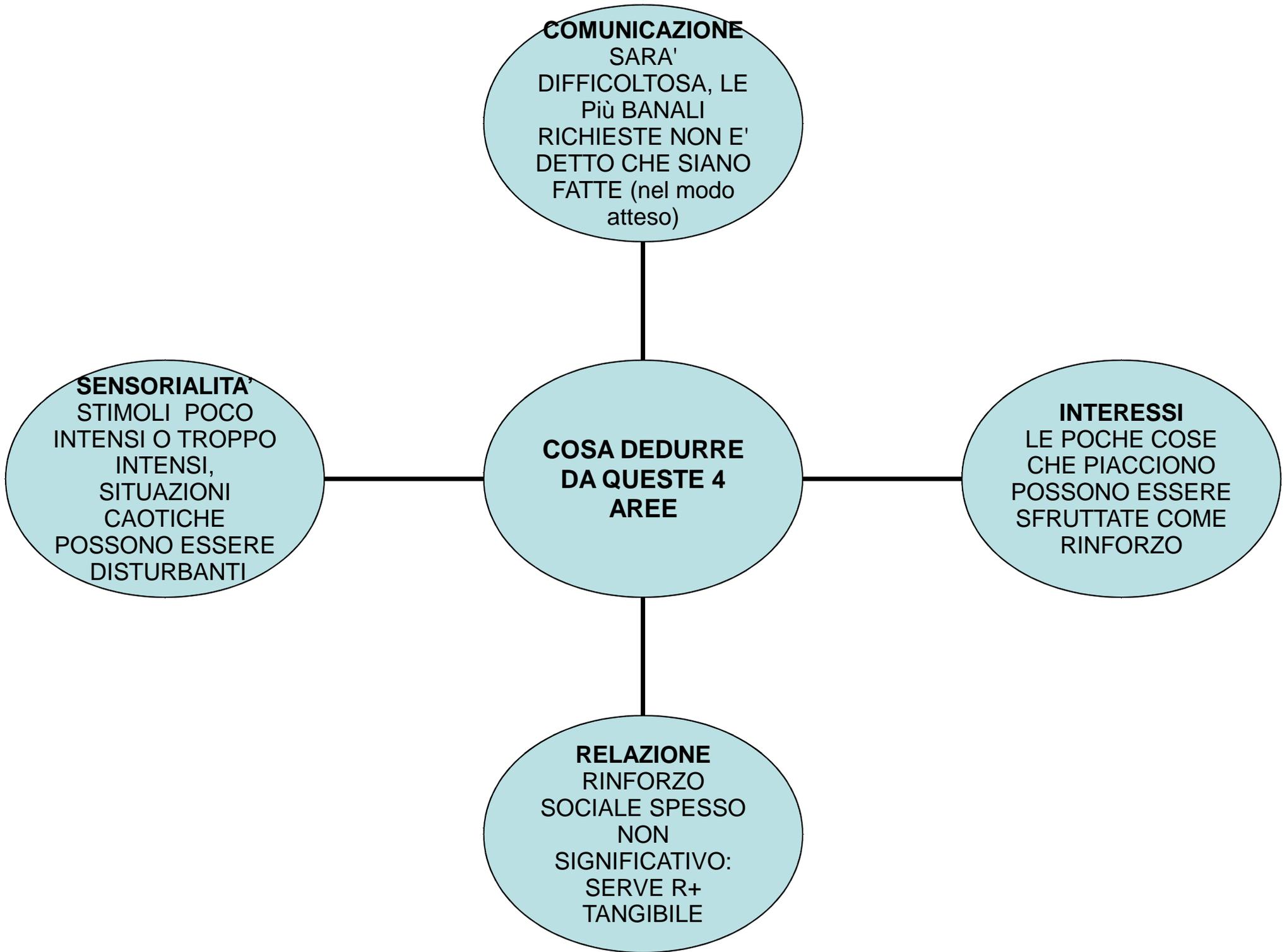
**COMUNICAZIONE**  
Non comunica (o lo fa poco) né con le parole né con gesti o sguardo, non chiede le cose, è molto autonomo

**SENSORIALITA'**  
Sensibilità particolare a suoni, luci, odori, sapori e al tatto. Troppo sensibile o poco sensibile?

**AUTISMO o  
DISTURBO  
PERVASIVO  
DELLO SVILUPPO**

**INTERESSI**  
Sono pochi: piacciono molto poche cose. Sono rigidi: se imparo le cose in un modo fatico a cambiarle

**RELAZIONE**  
Fatica a sviluppare relazioni, spesso da solo, non condivide emozioni, giochi, fatica a guardare negli occhi.



# COMUNICAZIONE



- FACCIO GESTI
- DICO PAROLE
- DICO FRASI
- TI FACCIO VEDERE  
IMMAGINI
- TI PORTO PER MOSTRARTI...
- GUARDO
- SCRIVO
- ...

- PER CHIEDERTI
- PER COMMENTARE
- PER RIFIUTARE
- PER SCEGLIERE
- PER AVERE ATTENZIONE
- ...

# E SE NON LO SO FARE ?



# COSA INTENDIAMO PER COMPORTAMENTO PROBLEMA?

Il comportamento problema  
è un comportamento distruttivo e/o pericoloso per:

- l'individuo
- gli altri
- l'ambiente
- ostacola l'apprendimento e l'interazione sociale

*(Emerson, 1995)*



Il comportamento problema, nella maggior parte dei casi, non è parte della patologia



MA

- ✓ è conseguenza dei deficit dovuti alla patologia
- ✓ è plasmato inavvertitamente dall'ambiente circostante
- ✓ è quindi sensibile al cambiamento



Sono:

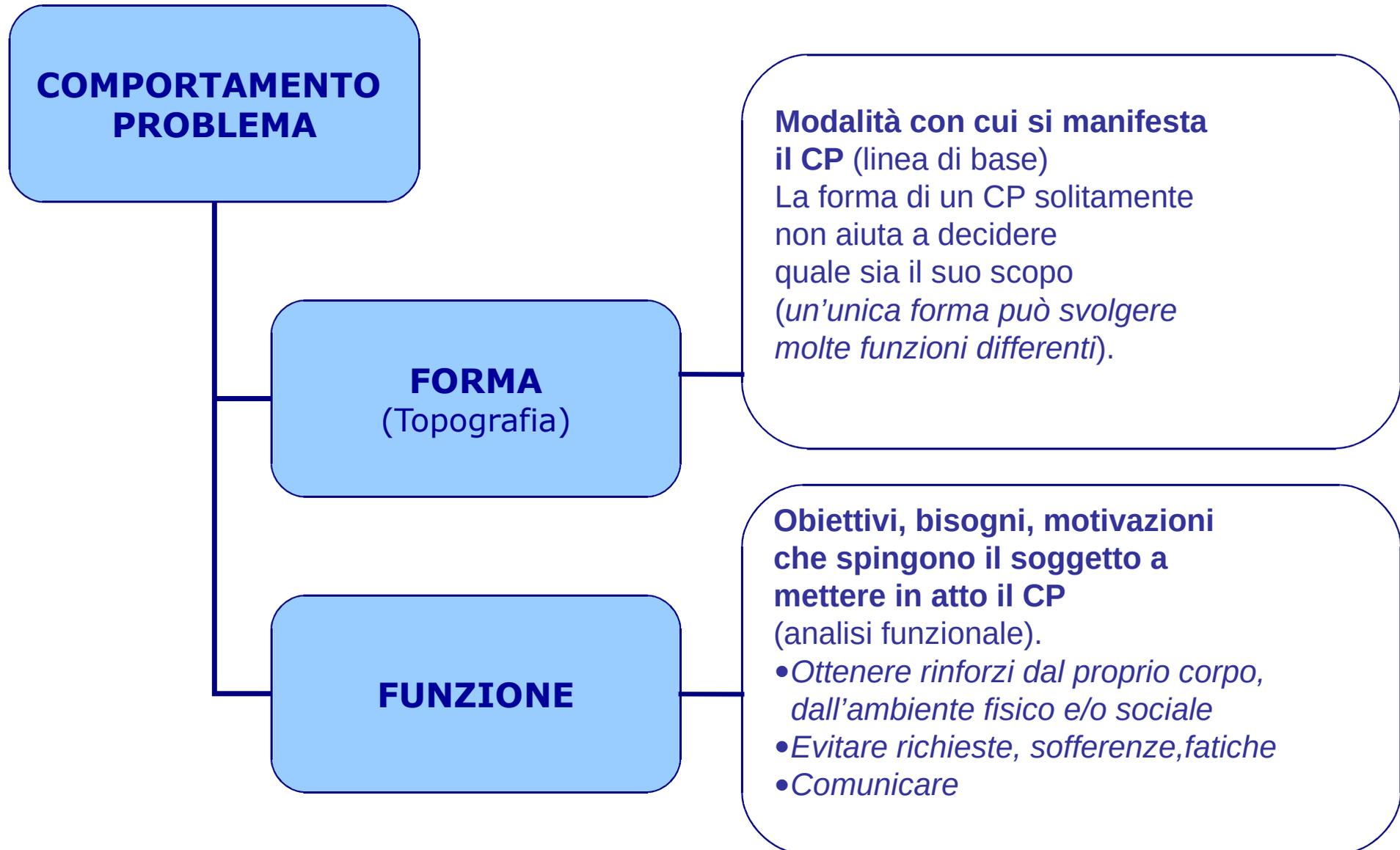
- **COMUNICATIVI**
- **NON ESCLUSIVI DELL'AUTISMO**
- **MANTENUTI PERCHE' EFFICIENTI-EFFICACI**
- **MANTENUTI PERCHE' RINFORZATI**



# MANIFESTAZIONI DEL COMPORAMENTO PROBLEMA

- ✓ Comportamenti **autolesivi** (fare del male a sé stessi)
- ✓ Comportamenti **aggressivi** (fare del male agli altri)
- ✓ Comportamenti **dirompenti** (distruzione di oggetti)
- ✓ **Eccessi di collera** (movimenti violenti non funzionali, gettarsi a terra)
- ✓ **Comportamenti verbali non appropriati** (ecolalie, ripetizioni bizzarre, vocalizzazioni che superano, per tono o volume, l'eloquio normale)
- ✓ **Evitamento del compito/Opposizione sistematica** (rifiuto delle richieste dell'adulto, rifiuto di accettare qualsiasi cambiamento nei programmi stabiliti)
- ✓ **Stereotipie** (comportamenti non funzionali come, ad es. agitare le mani, dondolarsi ritmicamente, ciondolare il capo, ecc.)

# FORMA E FUNZIONE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA



# **COME AFFRONTARE IL COMPORTAMENTO PROBLEMA**



# Breve vademecum

Riguardo ai comportamenti problema si deve agire di PREVENZIONE!!!

**NON CI SONO RICETTE UNIVERSALI!**

Se già è presente: **NON AVERE FRETTA!**  
Analizziamolo e cerchiamo strategie

Se il comportamento problema avviene  
Qualcosa è andato storto: tamponiamo la situazione, e rimettiamoci a programmare

# Breve vademecum

Qualunque comportamento ha sempre un effetto.

Le conseguenze del comportamento sono

RINFORZO

PUNIZIONE

ESTINZIONE (non consegna del rinforzatore)

# Breve vademecum

Il comportamento problema è mantenuto da

R +

R -

R automatico

Contingenza di rinforzo: se...allora....

# COME AFFRONTARE IL COMPORTAMENTO PROBLEMA

1. DEFINIZIONE OPERAZIONALE ED OSSERVAZIONE INIZIALE DEI COMPORTAMENTI PROBLEMA
2. ANALISI FUNZIONALE
  - ➔ SCHEDA ABC
  - ➔ IPOTESI FUNZIONALI
3. DEFINIRE LA TIPOLOGIA DELL'INTERVENTO:
  - ➔ **INSEGNARE COMPORTAMENTI NUOVI ADEGUATI**
  - ➔ **INTERVENTO PROATTIVO**
  - ➔ **INTERVENTO REATTIVO**

## **1- DEFINIZIONE OPERAZIONALE ED OSSERVAZIONE INIZIALE DEL CP:**

descriverlo in modo oggettivo: concordare che cosa stiamo guardando e definirlo in termini comportamentali specifici (Es. Non definire “è aggressivo” ma descrivere “dà calci”)

Descriver cosa fa, non cosa “non fa”

*storia del comportamento* (recente o di lunga durata), *in tutti i contesti* di vita e analizzare i dati raccolti

è una priorità cambiare quel comportamento? (*per primi si affrontano comportamenti più pericolosi o con frequenza più alta*)

*Affrontare un comportamento problema per volta*

***MISURARNE LA FREQUENZA!!! (tempo, durata, numero di volte)***

## 2- ANALISI FUNZIONALE

Che cos'è?

Un sistema di procedure utilizzate per identificare le cause di un comportamento inadeguato o socialmente inadeguato e ridurlo attraverso comportamenti sostitutivi. *(Iwata et al,1982)*

A cosa serve?

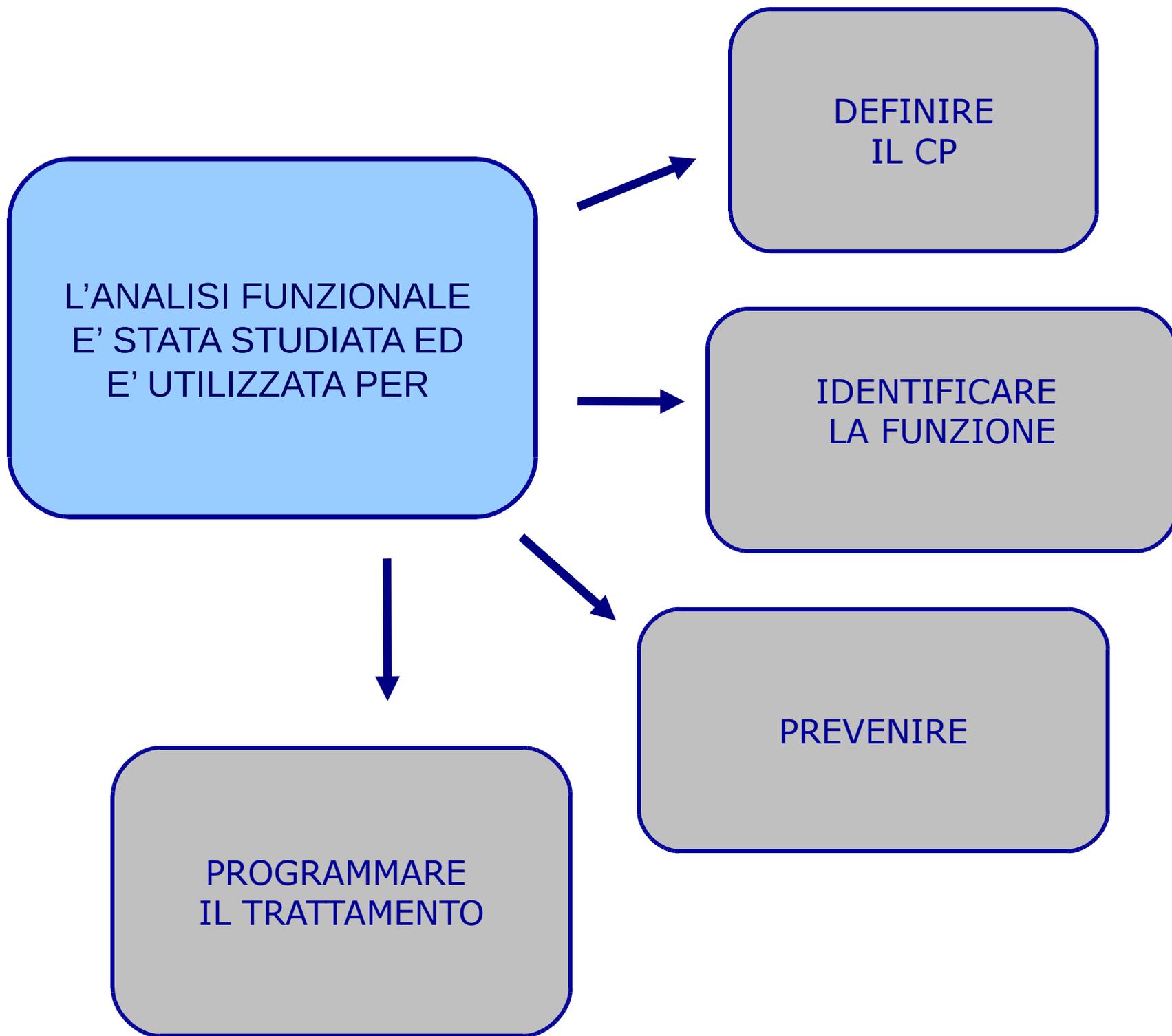
**Individuare la funzione del comportamento problema**

→ (aiuta a capire perché il bambino mette in atto il cp e perché il cp si presenta e si mantiene nel tempo)

**Selezionare trattamenti o interventi efficaci nella riduzione del cp. *Il***

→ *comportamento problema è funzionale, cioè serve, è utile al soggetto per il raggiungimento di un fine.*

Perciò per eliminarlo è necessario dare alla persona qualcosa in cambio di altrettanto, o più valido, per il raggiungimento dello stesso obiettivo.



# NON SI PUO' NON COMUNICARE

Ogni comportamento ci dice delle cose.

Impariamo a leggerlo!



**Ogni comportamento (B) può essere analizzato in base alla sua relazione con gli eventi del contesto (A e C):**

- **Antecedent(A):** stimoli che si presentano immediatamente prima dell'emissione del comportamento  
*(Quando accade? Con chi? Cosa precede il CP?)*
- **Behavior(B):** comportamento problema osservato  
*(Come si manifesta esattamente?)*
- **Consequence(C):** conseguenze del comportamento  
*(Cosa succede subito dopo? Come reagiscono le persone?)*



SCHEDA ABC

## ANALISI FUNZIONALE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Nome del bambino: \_\_\_\_\_

DATA	ANTECEDENTE (A) Descrivere contesto, situazione, attività che precedono l'emissione del CP	COMPORTAMENTO (B) Come si manifesta il CP? Fare una descrizione	CONSEGUENZE (C) Effetti del comportamento problema. Come reagisce chi è con il bambino? Cosa accade subito dopo il CP?	IPOTESI FUNZIONALI Perché il bambino mette in atto il CP? Quale obiettivo raggiunge attraverso il CP?
	<input type="checkbox"/> Domande/Richieste <input type="checkbox"/> Difficoltà del compito <input type="checkbox"/> Transizione <input type="checkbox"/> Interruzione <input type="checkbox"/> Da solo, senza attenzione <input type="checkbox"/> Altro:			<input type="checkbox"/> OTTENERE: <input type="checkbox"/> Attenzione <input type="checkbox"/> Oggetti/attività desiderate <input type="checkbox"/> Autostimolazione <input type="checkbox"/> Altro <input type="checkbox"/> FUGA/EVITAMENTO: <input type="checkbox"/> Domade/richieste <input type="checkbox"/> Attività <input type="checkbox"/> Persone <input type="checkbox"/> Stimoli in eccesso
	<input type="checkbox"/> Domande/Richieste <input type="checkbox"/> Difficoltà del compito <input type="checkbox"/> Transizione <input type="checkbox"/> Interruzione <input type="checkbox"/> Da solo, senza attenzione <input type="checkbox"/> Altro:			<input type="checkbox"/> OTTENERE: <input type="checkbox"/> Attenzione <input type="checkbox"/> Oggetti/attività desiderate <input type="checkbox"/> Autostimolazione <input type="checkbox"/> Altro <input type="checkbox"/> FUGA/EVITAMENTO: <input type="checkbox"/> Domade/richieste <input type="checkbox"/> Attività <input type="checkbox"/> Persone <input type="checkbox"/> Stimoli in eccesso

Ossevatore: \_\_\_\_\_

# SCHEDA ABC

Nome del bambino: \_\_\_\_\_

Data dell'osservazione: \_\_\_\_\_

Osservatore: \_\_\_\_\_

Contesto: \_\_\_\_\_

<b>A</b> <b>ANTECEDENTE</b>	<b>B</b> <b>COMPORAMENTO</b>	<b>C</b> <b>CONSEGUENZA</b>

## SCHEDA ABC

Nome del bambino: *Marco*

Data dell'osservazione: *15 Marzo*

Osservatore: *Maestra Paola*

Contesto: *Scuola*

<b>A</b> <b>ANTECEDENTE</b>	<b>B</b> <b>COMPORAMENTO</b>	<b>C</b> <b>CONSEGUENZA</b>
<i>La maestra dice a M. "Completa l'esercizio sul quaderno"</i>	<i>M. butta per terra il quaderno e si da' quattro pugni sul mento</i>	<i>La maestra fa una dimostrazione. M. completa l'esercizio.</i>
<i>L'attivit� in palestra e' finita e la maestra dice a M. di uscire.</i>	<i>M. si da' tre pugni sul mento</i>	<i>La maestra lo porta in classe con l'aiuto della bidella.</i>

## A-ANTECEDENTI

=Stimoli che hanno evocato il cp

- **Assenza di stimolazioni adeguate:** un cp può insorgere quando il soggetto si trova in una situazione in cui non ha a disposizione stimoli (*es. quando non ha niente da fare*)
- **Presenza di stimolazioni inadeguate:** sono presenti solo stimoli non adeguati (*es. quando facciamo richieste troppo difficili*)

Ci permettono di sapere quando e quale tipo di comportamento verrà emesso, quindi cambiando l'antecedente possiamo cambiare il comportamento.

*Esempio*

*A-La maestra dice "Colora la scheda"*

*B-Il bambino colora la scheda*

*C-La maestra gli dice "Bravissimo!"*

# Antecedenti comuni x CP

- ASSENZA DI ATTENZIONE
- NON HA ACCESSO A QUALCOSA
- GLI E' STATO DETTO NO
- QUANDO DEVE ASPETTARE
- QUANDO DEVE RICONSEGNARE QUALCOSA

• R +

- ISTRUZIONE DA PARTE DELL'ADULTO
- COMPITO DIFFICILE
- ASSENZA DI RINFORZATORI
- PASSAGGIO DA UN'ATTIVITA' ALL'ALTRA
- ACCESSO AI RINFORZATORI GRATUITO

• R -

## C-CONSEQUENZE

=ciò che segue il comportamento  
e ne determina il mantenimento nel tempo (rinforzatori)

L'emissione del CP produce nel soggetto che li mette in atto, degli effetti rinforzanti a diversi livelli, che spesso si intrecciano e sono connessi tra loro. E' utile individuare quali:

- **ATTENZIONE**
- **EVITAMENTO O FUGA DA ATTIVITA'**
- **ACCESSO AL TANGIBILE**
- **EFFETTI SULLO STATO FISICO (Input sensoriali)**

# CRISI

PERCHE' VOGLIO QUALCOSA

- SE LO OTTENGO CONTINUERO' LE CRISI
- ES. VOGLIO UN GIOCO, UNA MERENDA, FARE QUALCOSA.
- CONSEGNA SOLO DOPO RICHIESTA FATTA IN MODO ADEGUATO, AIUTA A FARLA

PERCHE' NON VOGLIO QUALCOSA O NON VOGLIO FARE QUEL CHE MI PROPONI

- SE CON LA CRISI OTTENGO DI NON FARLA CONTINUERO' A FARE CRISI
- ES. NON VOGLIO FARE LA DOCCIA, NON VOGLIO FARE I COMPITI, NON VOGLIO IL PIATTO BLU, ECC.
- NON CEDERE, MAGARI SEMPLIFICA IL COMPITO O AIUTA A FINIRLO

PERCHE' TI VOGLIO QUI

- SE TU ARRIVI CONTINUERO' A CHIAMARTI COSI'.
- QUALSIASI MARACHELLA, BUTTO UN OGGETTO E TI GUARDO, DICO PAROLACCE E ASPETTO CHE RIDI O CHE MI SGRIDI, BASTA CHE MI GUARDI E MI PARLI CHE MI STAI GIA' DANDO ATTENZIONE.
- NON DARE ATTENZIONE DURANTE LA CRISI, SE NECESSARIO INTERROMPI IL COMPORTAMENTO SENZA GUARDARE E PARLARE.

**INTERPRETARE**  
**LA FUNZIONE DEL CP**



# COMPORAMENTI PROBLEMA E RINFORZAMENTO

- RINFORZO: "qualunque evento che aumenta la probabilità che un certo comportamento si ripeta"
- RINFORZO è +(positivo=che cosa ottiene)  
o -(negativo=che cosa evita)
- I CP se rinforzati aumentano
- Possono essere inavvertitamente rinforzati
- Conseguenze che crediamo negative possono risultare rinforzanti
- L'attenzione sociale può risultare rinforzante



## **FUNZIONI DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA**

**FUNZIONI COMUNICATIVE**, hanno cioè il fine comunicativo di controllare il comportamento di altri, in modo da ottenere effetti di tipo rinforzante, positivo o negativo. Questi effetti devono essere mediati dall'intervento di altre persone, che ricevono la comunicazione e vi rispondono. Sono le funzioni che si riscontrano più frequentemente.

**FUNZIONE AUTOREGOLATORIA**, cioè gli effetti sono automaticamente prodotti dal corpo del soggetto, attraverso sensazioni positive o riduzione di sensazioni negative. Si ipotizza una funzione autoregolatoria quando dalle osservazioni della valutazione funzionale non emerge che i CP siano legati a particolari relazioni, presenza di alcune persone o attività.

## FUNZIONE COMUNICATIVA

### RINFORZAMENTO POSITIVO MEDIATO SOCIALMENTE

#### ***Funzione di arricchimento***

Il cp si mantiene nel tempo perché è rinforzato direttamente da una conseguenza che il soggetto vive come positiva per sé.

- Accesso ad oggetti e attività che fungono da rinforzatori (cibo gradevole, attività piacevoli..)
- Attenzione sociale

*Es. Il bambino vuole un gioco-Urla e si butta per terra-  
Riceve il gioco*

### RINFORZAMENTO NEGATIVO MEDIATO SOCIALMENTE

#### ***Funzione di fuga o evitamento***

Grazie al CP il soggetto può evitare o fuggire da condizioni antecedenti vissute come negative, che gli creano disagio.

- Rimozione di uno stimolo che funge da rinforzatore

*Es. Attività troppo complessa-Crisi di rabbia-Riceve  
attività più semplice*

## FUNZIONE AUTOREGOLATORIA

### RINFORZAMENTO POSITIVO AUTOMATICO

#### ***Funzione di stimolazione sensoriale o rinforzo percettivo***

Il comportamento automaticamente genera feedback piacevoli di tipo

-**cinestesico** (Es.dondolare, ruotare..)

-**tattile** (Es.leccare, strofinare le mani su superfici..)

-**uditivo** (Es. giocare con la carta, sentire lo scricchiolio della plastica..)

-**gustativo** (Es. mettersi le mani in bocca, mangiare tessuti..)

- I comportamenti producono stimolazioni che agiscono da rinforzatori

Il soggetto utilizza questa tipologia di CP quando si trova in una situazione di inattività o di scarsi input sensoriali, al fine di aumentare il flusso di stimolazioni afferenti al sistema nervoso centrale

### RINFORZAMENTO NEGATIVO AUTOMATICO

#### ***Funzione di difesa o disattivazione***

Il comportamento (molto spesso stereotipie o atti autolesivi), e' funzionale alla riduzione di stimoli troppo forti che creano disagio.

- Rimozione di qualche stimolazione interna che agisce da rinforzatore (riduzione del dolore)

*Es.Molta confusione in classe-Urla-Viene portato in aula sostegno da solo, non c'e' confusione*

A Antecedente	B Comportamento	C Conseguenza
<p><i>Ora di matematica. La maestra consegna una scheda e dice "Scrivi i numeri"</i></p>	<p><i>L. butta per terra il quaderno e l'astuccio</i></p>	<p><i>La maestra cambia la consegna della scheda "colora solo le figure" L. si calma e colora le figure.</i></p>

### Ipotesi funzionali:

- Compito troppo complesso ?
- Compito non gradito ?
- Cp Funzione: Rinforzo negativo mediato socialmente (Fuga/Evitamento Compito)

### Strategie da attuare:

---



---



---

# Es. di CP per accesso al tangibile

Urla, pianti per ottenere qualcosa

pianto quando si rimuove un oggetto

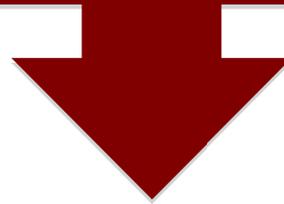
urla o pianto nell'attesa di ricevere un oggetto

servirsi autonomamente senza “passare” per l'aiuto dell'adulto

in alcuni casi, rinuncia all'oggetto perché non so come chiederlo

**Per CP per accesso al tangibile**  
**Non consegnamo, insegnando le RICHIESTE**

- DIMINUISCE I COMPORTAMENTI PROBLEMA
- MIGLIORA LE ABILITÀ RELAZIONALI
- MIGLIORA LO SGUARDO



**DOBBIAMO TROVARE FORME COMUNICATIVE SPENDIBILI SOCIALMENTE IN VARI CONTESTI:**

- PAROLE, USO-SCAMBIO DI IMMAGINI, SEGNI
- INDICAZIONE
- “DAMMI ....”
- RICHIESTE D’ATTENZIONE
- AIUTO

# CONTA E RICHIEDI

NON CONSEGNARE R+ SE CHIESTO IN MODO  
MALADATTIVO (SE URLA, SE STRAPPA)

MOSTRO LA MANO, CONTO FINO A 5 E DO  
CONSEGNA "ES. NON URLARE, CHIEDI"

BMB CHIEDE IN MANIERA CORRETTA E CONSEGNO

# IMPARARE AD ASPETTARE

L'ALUNNO CHIEDE QUALCOSA

DICO "OK, ASPETTA"

MOSTRO LA MANO, CONTO INDIETRO FINO A 5, SE  
LUI ASPETTA IO CONSEGNO

SE BMB FA CP NON CONSEGNO E ASPETTO

RIFACCIO PROCEDURA

# QUANDO SA CHIEDERE

## LAVORO SU ACCETTAZIONE DEL NO

AVERE ALTERNATIVE DA PROPORRE  
LUI CI CHIEDE R1 (es.patatine), NOI DICIAMO NO, MA  
C'E' R2 (es. cioccolata)  
SE OK BENE, SE NO RIMUOVO ENTRAMBI

SEGNALARE IN MODO VISIVO COSA POSSONO  
AVERE E COSA NO (CARTELLINI ROSSI-VERDI)

# Cp per EVITAMENTO

COLLABORAZIONE: PROBLEMA PIU' COMUNE

CONTROLLO SULL'ISTRUZIONE ABILITÀ  
IMPORTANTISSIMA (INSEGNO 1à RICHIESTA E POI  
CONTROLLO SULL'ISTRUZIONE)

NOI RISCHIAMO DI DIVENTARE MOTIVO DI FUGA

CP DI FUGA: TOKEN CON RINFORZATORE “USCIRE  
DALLA CLASSE PER 3 MIN”

# ES. di CP per EVITAMENTO

- Dire “NO”
- Alzarsi e allontanarsi dalla situazione
- Creare altre attività per allontanare l'esecuzione del compito:  
es. fare domande, instaurare una conversazione, mostrare interesse per un'altra attività
- Metterci molto tempo per rispondere (frustrante per noi, possibile che lo aiuteremo)

# Prevenire per non curare

Abbiamo tutte le informazioni necessarie?

Il nostro bimbo segue tutte le attività della classe?

sta seduto a tavolino per quanto tempo?

Ha CP per evitamento?

Ha CP oppositivi?

Fondamentale per progettare modi e tempi

Se non lo sappiamo chiediamo

# Inoltre...

- Sappiamo cosa piace al bambino?
- Abbiamo informazioni aggiornate?
  
- Facciamo assessment delle preferenze e associamoci a R+
  
- Diamo aiuto, ma pian piano togliamolo

# Inoltre...

- Sappiamo cosa il bambino sa fare?  
USIAMOLO!
- Proporre tanti compiti acquisiti alternati a compiti nuovi
- APPRENDIMENTO SENZA ERRORI

# Per CP per EVITAMENTO valutare...

Non voglio o non ci riesco? Valutiamo cosa stiamo chiedendo



Partiamo da compiti semplici e rinforziamo tantissimo!

Dopo aver valutato bene...insistiamo un po'!

Come?

# COME AIUTARE NEL TERMINARE UN COMPITO?

DIAMO UNA GUIDA FISICA

ACCOMPAGNAMOLO E POI TOGLIAMOCI PIAN PIANINO

FACCIAMO VEDERE PER FARCI IMITARE

FACCIAMO A TURNO

ASPETTIAMO CHE PORTI A TERMINE IL COMPITO

RINFORZIAMO!



SE FACCIAMO UNA RICHIESTA E SISTEMATICAMENTE IL BIMBO LA EVITA  
CONTINUERA' A FARLO

# Riflessione sui CP per attenzione

## COSA ATTIRA LA NOSTRA ATTENZIONE?

PENSATE AD ALCUNE SITUAZIONI..

CI ACCORGIAMO DI PIU' SE VOSTRO FIGLIO METTE I VESTITI SPORCHI NEL CESTO O SE LI LASCIA SUL PAVIMENTO?

IN CLASSE, E' PIU' PROBABILE RIVOLGERE LA NOSTRA ATTENZIONE A UN BIMBO CHE FA L'ESERCIZIO IN SILENZIO O A QUELLO CHE SI ALZA E URLA?



# Come capire se è un comportamento problema per attenzione

- Il bambino ci guarda
- Il bambino ride, anche se lo sgridiamo e siamo arrabbiati
- Continua a farlo anche se noi lo sgridiamo

E' nato prima l'uovo o la gallina?

- A volte comportamenti neutri assumono valenza di richiesta di attenzione

Dare attenzione sociale contingente a comportamenti positivi e che noi vogliamo rinforzare, insegnare modalità funzionali (“MAESTRA, MI AIUTI? GUARDA! ECC)

Non dare attenzione a comportamenti negativi, ignorarli o correggerli con la minor attenzione possibile ( attenzione allo sguardo e al parlato)

Nella classe rinforzare chi fa bene, con regole chiare e visibili:  
**TOKEN DI CLASSE**



# CP PER ATTENZIONE

- TROVARE RINFORZATORI ALTERNATIVI
- VALUTARE T DI LATENZA (x dare attenzione prima)
  - ALLENARE A CHIEDERE L'ATTENZIONE
    - ACCETTAZIONE DELL'ATTESA
      - ACCETTAZIONE DEL NO
- AUTOINTRATTENIMENTO, ESECUZIONE COMPITI IN AUTONOMIA PER POI RICHIAMARE ATTENZIONE

# AUTOSTIMOLAZIONI

- RINFORZO AUTOMATICO
- SPESSO NON CONSIDERATI CP
- DIMINUISCONO CAPACITA' DI APPRENDIMENTO, BIZZARRI (STIGMA)
- MANTENUTO DA ATTENZIONE SOCIALE?
- MANTENUTO DA EVITAMENTO?
  
- ARRICCHIRE AMBIENTE
- STIMOLI COMPETITIVI
- DARE TEMPI E SPAZI PER LE AUTOSTIMOLAZIONI
- RIDIREZIONAMENTO

# STEREOTIPIA VOCALE

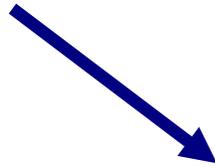
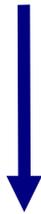
- EMISSIONE RIPETITIVA DI SUONI O PAROLE MANTENUTA DA RINFORZO NON SOCIALE
- RINFORZO AUTOMATICO
- SPESSO FUNZIONE DI EVITAMENTO
- MANTENERE ISTRUZIONE
- NON RISPONDERE

## **LE STRATEGIE D'INTERVENTO**



# IL CONCETTO DI ALLEANZA

Se si vuole produrre  
un cambiamento e  
“combattere” il cp  
in modo costruttivo e non conflittuale...  
**ALLEANZA...**



**...FRA GLI ADULTI**  
che si occupano del bambino.  
Coerenza e condivisione delle strategie scelte

**...CON IL BAMBINO**  
allearsi con la funzione svolta dal  
suo cp, aiutarlo a modificare la forma  
con cui si esprime, sostituendola  
con una positiva.  
Quindi è necessario capire, accettare e  
sostenere la funzione del cp

Nb. Se la funzione è negativa per il  
soggetto come si procede?  
Se questa negatività è per un certo  
periodo sopportabile ci si allea  
comunque tatticamente alla funzione  
e, una volta modificata la forma,  
ci si occuperà della funzione  
problematica in sé.

# Rinforzo continuo ed intermittente

- Continuo:  
Nella fase iniziale rinforzo tutte le volte che il comportamento viene emesso
- Intermittente:  
Non rinforzo il comportamento tutte le volte che si manifesta, ma solo alcune.  
Il rinforzo intermittente è più efficace!

**Se non c'è alleanza, il CP verrà a volte rinforzato, a volte no: sarà sempre più difficile mandarlo in estinzione**

# TIPOLOGIE D'INTERVENTO

## INSEGNARE COMPORTAMENTI NUOVI ADEGUATI

### INTERVENTO PROATTIVO

Lavoro sugli antecedenti, progetto strategie per prevenire o ridurre la probabilità che un comportamento si manifesti.

(Programmazione positiva)

### INTERVENTO REATTIVO

Progetto come gestire le conseguenze e modificare la frequenza e la forma del comportamento problema.

(Gestione reattiva)

**INSEGNARE  
NUOVI COMPORTAMENTI ADEGUATI**



# COMPORTAMENTO ALTERNATIVO DA INSEGNARE DEVE AVERE STESSA FUNZIONE MA FORMA DIVERSA!

es. Non urla      ma      “mamma vieni?”



# INSEGNARE COMPORAMENTI NUOVI ADEGUATI

## Fasi dell'insegnamento:

### **1. ENTRARE SPESSO IN SITUAZIONE**

Costruire una scaletta di avvicinamento graduale ma frequente e sistematico alle situazioni antecedenti il CP (Emergono nell'analisi funzionale)

*Es. A Marco piacciono moltissimo le macchinine, quando vede un altro bambino che gioca con le macchinine gli si avvicina e urla. Se il bambino non cede il giocattolo Marco si picchia. Dall'analisi funzionale emerge che Marco non sa come chiedere la macchinina*

### **2. DEFINIRE GLI SPECIFICI COMPORAMENTI POSITIVI SOSTITUTIVI**

Il comportamento positivo deve portare agli stessi esiti funzionali del CP (ottenere la cosa voluta)

*Es. A Marco potremo insegnare ad utilizzare un gesto di richiesta, es. "dammi" per richiedere la macchinina*

### 3. ACCOMPAGNAMENTO, GUIDA E AIUTO AL COMPORTAMENTO POSITIVO

-**colgiere i comportamenti precursori a quello problematico**(comportamenti che sistematicamente lo precedono e che possono essere anche poco visibili)

-intervengire tempestivamente per **fornire al bambino l'aiuto necessario** (anche prompt fisico) affinché abbia luogo il comportamento positivo

-gradualmente **ridurre l'aiuto fisico**, fornendo solo prompt verbale, poi gestuale, poi nulla.

*ES. Marco si blocca ad osservare un altro bambino che ha in mano una macchinina poi parte di corsa nella sua direzione. Il terapeuta si affianca a Marco e gli dice "vuoi la macchina?Chiedi!" Poi prende la mano di Marco e con prompt fisico lo guida a fare un gesto di richiesta di fronte all'amico e verbalizza "Dammi la macchina!"*

TASK ANALYSIS (Analisi del compito); PROMPTING (Fornire l'aiuto); FADING (Sfumare l'aiuto); MODELING (Apprendimento per imitazione); CHAINING (Concatenamento)

### 4. VALORIZZAZIONE DEL COMPORTAMENTO POSITIVO

L'azione positiva che verrà insegnata al soggetto dovrà garantirgli gli **stessi effetti positivi che era in grado di ottenere prima col CP.**

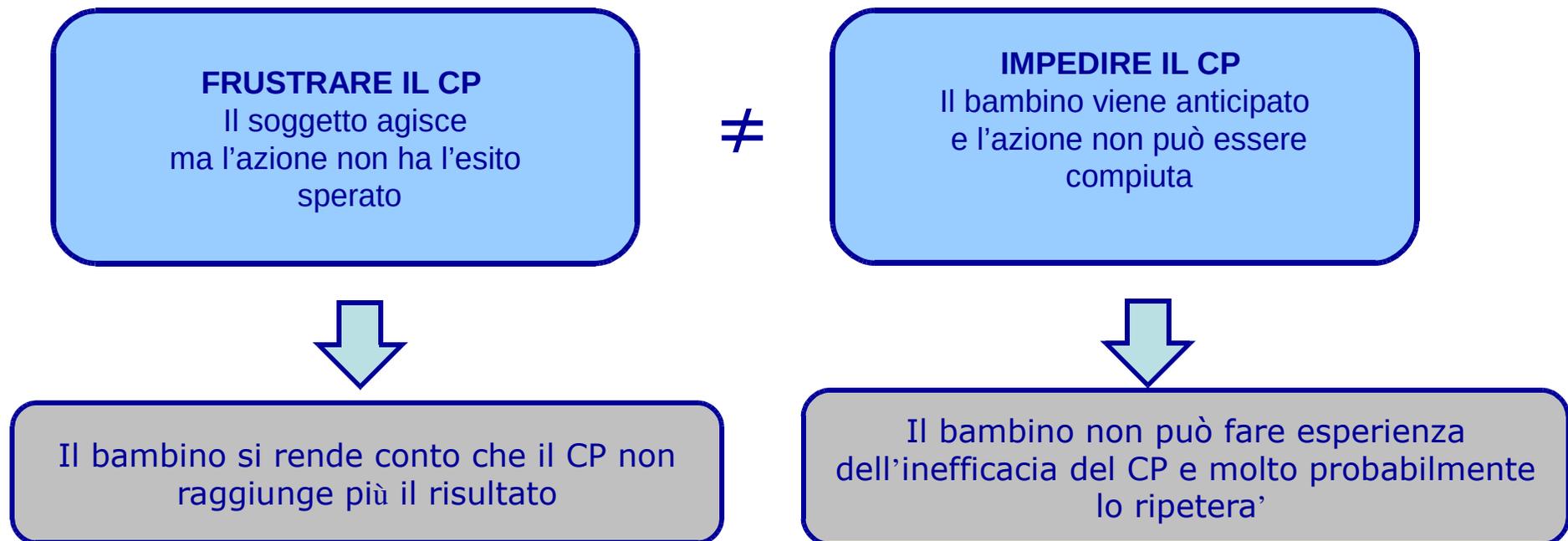
Devono anzi essere più potenti dal punto di vista motivazionale, cioè il terapeuta dovrà valorizzare il comportamento positivo o una sua approssimazione accettabile (SHAPING)

*Es. L'altro bambino dovrà essere precedentemente istruito a cedere la macchina (pro-causa) e in più il terapeuta si complimenterà con Marco "Bravissimo!Ecco Luca ti ha prestato la macchinina!"*

## 5. FRUSTRAZIONE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Durante la fase di apprendimento può accadere che il CP ricompaia. Il terapeuta dovrà interporre in modo dolce e non violento facendo in modo che il CP assolutamente non porti all'effetto desiderato e abituale.

*Es. Marco urla, batte i piedi e si picchia ma il bambino non gli cede la macchinina come invece capitava in precedenza. Se il comportamento non è grave può essere ignorato, se necessita invece di un intervento, questo dovrà connotarsi come assolutamente come "distaccato", neutrale e privo di valenze rinforzanti.*



Due effetti collaterali della frustrazione:

- incremento di forza/frequenza del CP
- risposta emozionali-comportamentali di aggressività, che avvengono in circa la metà dei casi (Lerman, Iwata e Wallace, 1999)

## **6. ESTENSIONE E GENERALIZZAZIONE DELL'INTERVENTO**

Le strategie educative descritte si ripetono continuamente per tutto il tempo necessario, finchè il bambino non acquisisce ed utilizza il comportamento positivo alternativo in modo spontaneo ed autonomo (tolti gradualmente tutti gli aiuti e le valorizzazioni estrinseche usate).

Dopodichè si deve lavorare per la generalizzazione ed il mantenimento nel tempo delle competenze positive acquisite.



## **INTERVENTI PROATTIVI**

**Cosa fare per prevenire la messa in  
atto di comportamenti problema**



## **INTERVENTO PROATTIVO Positivo-Sostitutivo**

= Lavoro sugli antecedenti,  
progetto strategie per prevenire o ridurre la probabilità che un comportamento  
si manifesti ed al contempo  
insegno al bambino un comportamento sostitutivo-alternativo al  
comportamento problematico

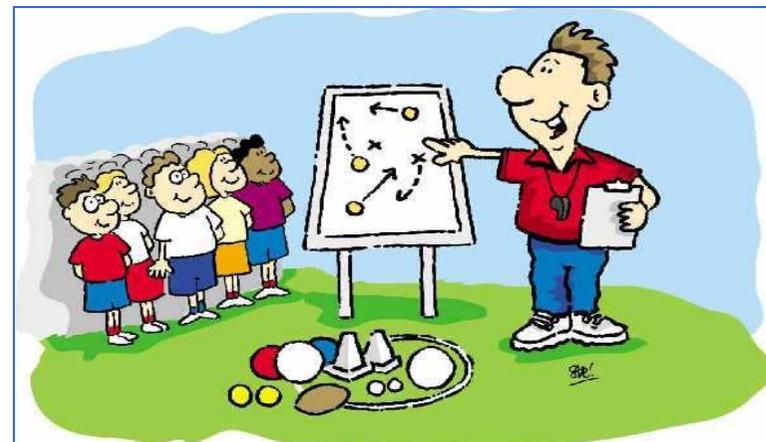
*Comportamenti alternativi-sostitutivi*: quelli che il soggetto può utilizzare in  
alternativa al cp, dovranno però essere strategie “funzionalmente analoghe”,  
cioè ugualmente o maggiormente efficaci per raggiungere gli obiettivi  
perseguiti e raggiunti attraverso il CP.

Ha come obiettivo la PREVENZIONE del cp

# LAVORO SUL PRE... EVITIAMO I COMPORAMENTI PROBLEMA INSEGNANDO NUOVE ABILITA'

COME POSSIAMO AIUTARE NOSTRO ALUNNO A NON EMETTERE I COMPORAMENTI PROBLEMA EMERSI FIN'ORA?

1. DIAMOGLI UNA SCELTA (VUOI fare prima l'esercizio 1 o 2?)
2. STRUTTURIAMO...PREVEDIBILITA' (AGENDE, PRIMA E DOPO)
3. SUPPORTI VISIVI
4. STORIE SOCIALI (BREVI FRASI E DISEGNI PER SPIEGARE NUOVE SITUAZIONI E MODALITA' DI AFFRONTARLE!)
5. INSEGNARE-MODELLARE-SUGGERIRE NUOVE MODALITA'
6. RINFORZIAMO SEMPRE I COMPORAMENTI DESIDERATI E I COMPORAMENTI ALTERNATIVI



## **TIPOLOGIE DI INTERVENTI PROATTIVI**

- **APPRENDIMENTO DI NUOVE ABILITA' PIU' FUNZIONALI/ADEGUATE**
- **APPRENDIMENTO DI ABILITA' DI COMUNICAZIONE FUNZIONALI (anche mediante CAA, richieste, aiuto, pausa, ecc.)**
- **STRUTTURAZIONE/PREVEDIBILITA' dell'ambiente, dei tempi,delle richieste (AGENDE, LAVORO STRUTTURATO, ecc.)**
- **SUPPORTI VISIVI (Transizioni, prima/dopo, ecc.)**
- **STORIE SOCIALI**
- **REGOLE**
- **TOKEN ECONOMY**
- **TRAINING SULL'ATTESA**
- **TRAINING SULL'ACCETTAZIONE DEL "NO"**

Inoltre risultano fondamentali:

- **CONTROLLO DELL'AMBIENTE DA UN PUNTO DI VISTA SENSORIALE**  
(rumori, colori, stimoli, ecc.)
- **TEMPO BEN OCCUPATO E BEN RITMATO** (Lavoro-Pausa), **ADEGUATO AL LIVELLO DI SVILUPPO, CON AMPIA POSSIBILITA' DI ESERCIZIO DELLE ABILITA' POSSEDUTE E DEGLI INTERESSI**
- **CALIBRARE COMPITI E RICHIESTE IN BASE ALLE CAPACITA' REALI DEL BAMBINO** (Valutazione delle abilità; eventuale semplificazione dei compiti)
- **ESPOSIZIONE AD UNA COMPLESSITA' E PROSSIMITA' SOCIALE ADEGUATE**



## **INTERVENTI REATTIVI**

**Cosa fare se il bambino mette in atto il  
comportamento problema**



# SE NON SO FUNZIONE DEL CP PENSARE: HO DATO UN'ISTRUZIONE?

- NO

- Ipotesi funzionali

ACCESSO AL  
TANGIBILE

ATTENZIONE

- SI

- Ipotesi funzionale

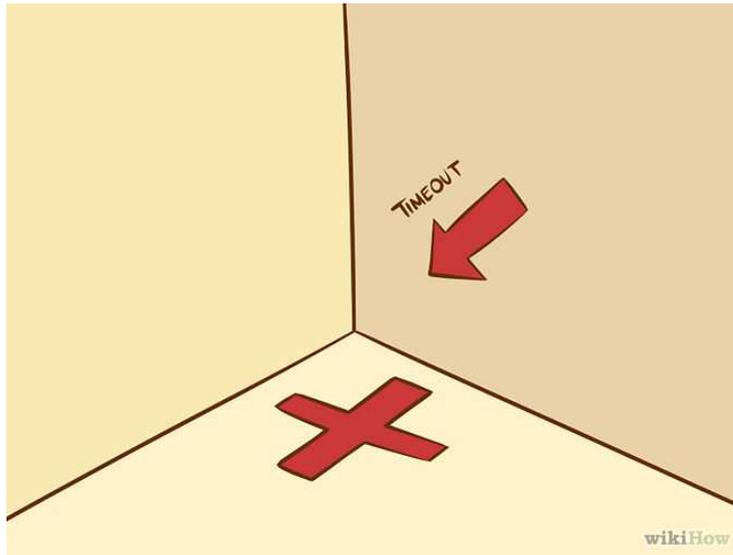
EVITAMENTO

## **INTERVENTI REATTIVI Positivo-Punitivi**

= consiste nel progettare come gestire le conseguenze del comportamento problema quando si manifesta e minimizzare la possibilità di rinforzarlo ulteriormente

Quando l'intervento proattivo da solo non è sufficiente o fallisce, oppure porta ad un risultato insoddisfacente, si può ipotizzare in aggiunta l'applicazione di strategie reattive, dette "punitive".

# PUNIRE E' MEGLIO CHE CURARE?



TUTTE LE RICERCHE DIMOSTRANO CHE LA PUNIZIONE NON INSEGNA.  
INSEGNA 1000 VOLTE DI PIU' RINFORZARE LE COSE FATTE BENE  
IGNORARE LE COSE CHE SI POSSONO IGNORARE (VALUTARE I RISCHI)  
PUNIRE SOLO COME ULTIMISSIMA SPIAGGIA

RICORDATE: ATTENZIONE A QUANTA PRESENZA METTERCI!

## **TIPOLOGIE D'INTERVENTO REATTIVO**

L'ordine in cui vengono presentate corrisponde all'ordine con cui dovrebbero essere utilizzate, cioè dalla meno spiacevole alla più avversiva.

- 1. ESTINZIONE**
- 2. USO DEL RINFORZO DIFFERENZIALE**
- 3. MANTENIMENTO DEL COMPITO**

- 1. TIME OUT**
- 2. COSTO DELLA RISPOSTA**
- 3. IPERCORREZIONE**
- 4. BLOCCO FISICO**

## **ESTINZIONE**

=Procedura che prevede il togliere il rinforzo ad un comportamento prima rinforzato

ABBIAMO CAPITO LA FUNZIONE DEL CP?

SE SI EVITIAMO DI DARE IL RINFORZO

SE NO, FACCIAMO UNA RAPIDA IPOTESI E TENTIAMO

## ESTINZIONE

“*Extinction Burst*” (scoppio pre-estinzione): quando si inizia la procedura dell’estinzione, è possibile che per un primo periodo di tempo il comportamento che stiamo cercando di mettere in estinzione aumenti prima di iniziare a diminuire.

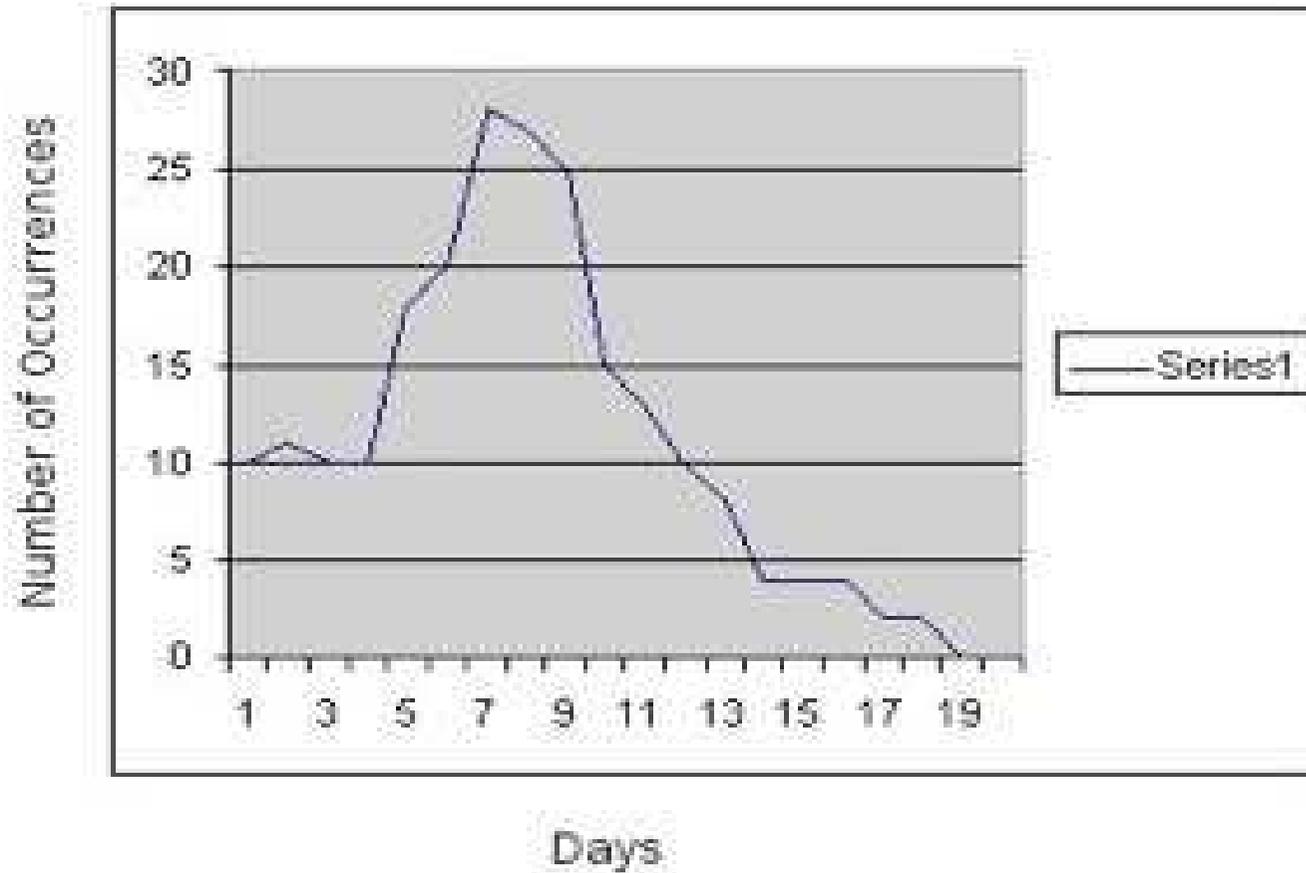
Di solito se compare l’ Extinction Burst significa che il rinforzatore che manteneva il comportamento è stato identificato.

SE IL COMPORTAMENTO PEGGIORA, STIAMO MANDANDO IN ESTINZIONE!

1. SE FINORA ABBIAMO USATO UNA MODALITA' CHE PORTA SEMPRE LO STESSO RISULTATO...CAMBIAMO!!! (ES. SE LO SGRIDO NON CAMBIA NIENTE E CONTINUA A FARE DISPETTI...INVECE DI SGRIDARE LO IGNORO!)
2. MANDIAMO IN ESTINZIONE (SE PIANGI PER OTTENERE NON TI DO NIENTE SE NON CHIEDI BENE, SE NON FAI QUELLO CHE TI DICO TE LO FACCIO FARE, SE VUOI LA MIA ATTENZIONE FACENDO DISASTRI..NON TE LA DO!)
3. ASPETTIAMOCI CHE RIMANGA SPIAZZATO E AUMENTI IL TIRO...NON CI MOLLIAMO SE NO è PEGGIO!



# Extinction Burst



## UTILIZZO DEL RINFORZO DIFFERENZIALE

Rinforzo di comportamenti diversi ed inconciliabili da quello inadeguato.

### **DRA** (Differential Reinforcement of Alternative Behavior)

Rinforzare la messa in atto di comportamenti adeguati alternativi al cp anche se non costanti.

*Es.Cp: urlare per richiedere la merenda...*

*...rinforzare se utilizza ad es.gesto d'indicazione*

### **DRO** (Differential Reinforcement of Other Behavior)

Rinforzare il "non comportamento" (Qualsiasi momento in cui non viene messo in atto il cp) Si usa per comportamenti molto frequenti.

*Es.Cp: attorcigliarsi i capelli...*

*...rinforzare i brevi momenti in cui non si attorciglia i capelli*

### **DRI** (Differential Reinforcement of Incompatible Behavior)

Rinforzare comportamenti incompatibili con il comportamento problema

*Es. Cp: autostimolarsi muovendo un giocattolo davanti agli occhi...*

*...rinforzare il bambino quando gioca in modo appropriato col giocattolo*

## TIME OUT

=Rimuovere tutti i potenziali rinforzi per un periodo di tempo prestabilito o allontanare brevemente il bambino da una situazione rinforzante e gradevole, subito dopo l'emissione del cp

*Es. Durante un gioco in palestra mostra aggressività verso un compagno, lo sospendo dal gioco per qualche minuto*

Perché sia efficace è importante seguire alcuni accorgimenti:

- Deve essere *immediato*
- Deve essere *breve* (la sospensione deve durare qualche minuto)
- La sospensione dell'attività deve essere *davvero spiacevole* per il bambino, (non deve permettergli di fuggire da un'attività noiosa, ansiogena o frustrante)
- *Non deve esserci accesso a rinforzatori* (es. durante il time out il bambino non può autostimolarsi)

- Deve essere *preannunciato e concordato*: non deve essere improvviso ma occorre anticipatamente esplicitare le regole di comportamento da seguire, dire cosa è proibito fare, annunciare che di fronte ad un determinato comportamento problema scatterà una determinata punizione (scopo: prevenire il CP e la punizione)
- Le comunicazioni devono essere date con *tono calmo*, cioè non si deve rimproverare (punizione di primo tipo) ma comunicare che la punizione serve ad insegnare che può comportarsi in modo più adeguato.  
*Es. "Hai colpito l'amico, lo sai adesso devi allontanarti e sederti là per 2 minuti"*
- Uno degli obiettivi è aiutare il bambino a *comprendere gli effetti delle sue azioni*, a rendersi conto delle prospettive degli altri coinvolti ed a conciliare il proprio punto di vista con quello altrui.  
*Es. "Come si sentiresti se lui ti avesse picchiato? Come si sente lui? E' contento o arrabbiato?"*

(Nucci, 2002)

## COSTO DELLA RISPOSTA

=Far seguire al comportamento problema  
un comportamento riparatore

*Es.: Luca getta per terra un giocattolo, lo si obbliga a raccoglierlo  
Luca sporca il tavolo, lo si obbliga a pulirlo*

E' un tipo di punizione che, rispetto alle altre, ha il vantaggio di essere maggiormente compreso e quindi accettato.

Perché sia efficace è importante seguire alcuni accorgimenti:

- Chiarire anticipatamente le *regole di comportamento* e le successive sanzioni se non vengono rispettate
- Verificare che il "costo" *non sia in realtà un premio*  
*Es. Può essere divertente per alcuni bambini pulire per terra piuttosto che eseguire il compito che si stava facendo*

## IPERCORREZIONE

= Far seguire al comportamento problema un comportamento riparatore ed in aggiunta ulteriori attività correlate

*Es.: il bambino a tavola lancia il cibo e il piatto per terra*

*Ipercorrezione: deve raccogliere quello che ha fatto cadere e anche pulire e sprecchiare in modo adeguato gli altri oggetti sul tavolo.*

L'ipercorrezione ed il costo della risposta, al contrario delle altre tecniche punitive, portano al controllo del comportamento problema ma anche all'*insegnamento di comportamenti positivi*.

Inoltre sono due pratiche che si avvicinano molto alla normalità, non sono così artificiali come ad esempio il blocco fisico.

## BLOCCO FISICO

=Bloccare fisicamente il comportamento negativo del soggetto solo dopo che questo è stato emesso

Da utilizzare il meno possibile.

Perché sia efficace è importante seguire alcuni accorgimenti:

- Il contatto fisico necessario per il blocco non deve essere rinforzante
- Il blocco dovrebbe durare fino a quando il soggetto, passato il primo momento di ribellione, si rilassa e lo accetta
- Ci si deve mantenere calmi e tranquilli, anche nel tono di voce, evitando atteggiamenti aggressivi anche se il livello di rabbia, aggressività del soggetto dovesse diventare molto alto

## COME COMPORTARSI IN CASO DI CRISI?

**Comunicare chiaramente quello che il bambino deve fare:** comunicare visivamente cosa deve fare il bambino per calmarsi.

**Parlare meno:** usare pochissimo linguaggio, dare disposizioni verbali semplici accompagnate dai supporti visivi e poi restare in silenzio.

**Usare se stessi come strumento visivo:** usare il linguaggio del corpo, la postura e l'espressione facciale.

**Aspettare:** nei momenti di angoscia il bambino a volte necessita di più tempo per riuscire a comprendere il messaggio che gli viene dato.

**Evitare le lesioni fisiche:** non permettere che il bambino, gli operatori o chiunque altro riportino lesioni fisiche.

**Riesaminare la situazione:** che cosa è accaduto e perché? Valutare il modo in cui il comportamento problema è stato gestito.

## RICORDIAMOCI CHE....

- *Non esiste un'unica strategia* di risposta o una risposta più giusta di altre: vi sono molto fattori che entrano in gioco nella relazione con il bambino e ogni volta bisogna muoversi tenendo conto di tutte le variabili.
- E' utile avere una "*scatola di soluzioni*" a disposizione: è possibile che non si riesca a risolvere il problema al primo tentativo e in caso di fallimento si rischia di sentirsi inefficaci ed impotenti. Avere soluzioni alternative ci permette di andare avanti.

## RIASSUMENDO: COME DELINEARE L'INTERVENTO

<b>DESCRIVERE IL CP</b>	Forma	
	Funzione	
<b>DESCRIVERE LA PROCEDURA PROATTIVA</b>	Descrivere il comportamento sostitutivo	
	Descrivere procedura: come insegnare il comportamento alternativo per anticipare il cp	Contesto Frequenza Chi esegue la procedura Gerarchia prompt Rinforzi
	Altre strategie proattive	
<b>DESCRIVERE LA PROCEDURA REATTIVA</b>	Descrivere procedura: cosa fare se la persona emette il cp	Chi esegue la procedura

Ogni intervento è ASSOLUTAMENTE INDIVIDUALIZZATO



# DOMANDE CHIAVE

## PIANIFICAZIONE

- dello spazio
- del tempo
- del materiale di lavoro
- delle persone



## Risponde alle domande:

- dove?
- quando? per quanto?
- che cosa?
- con chi?

## RINFORZO

edibile/naturale/sociale



## Risponde alla domanda:

perché?

## AIUTO

verbale, visivo, fisico



## Risponde alla domanda:

come fare?

Per insegnare è **necessaria** la struttura.  
FONDAMENTALE ORGANIZZARE L'AMBIENTE



**CAPISCO CIO' CHE  
VEDO !!!!!**

**Strutturare** significa organizzare in modo preciso e dettagliato le attività e i materiali da proporre, gli spazi di lavoro, i tempi di esecuzione e di riposo, così da rendere chiaro ed evidente, e dunque comprensibile, ciò che si richiede al bambino. Questa metodologia di lavoro limita i comportamenti problematici, spesso originati dall'ansia di non sapere cosa fare, come e quando farlo, permette di superare le limitazioni comunicative e sensoriali e consente di utilizzare, per apprendere, i punti di forza dei bambini con Disturbi dello Spettro Autistico (es. la memoria meccanica, la ripetitività, le routine e le capacità visive). La strutturazione è RASSICURANTE...anche per noi! **Strutturazione non deve però significare rigidità**; la struttura deve essere flessibile, costruita in funzione dei bisogni e del livello di sviluppo del singolo e suscettibile di continue modifiche.

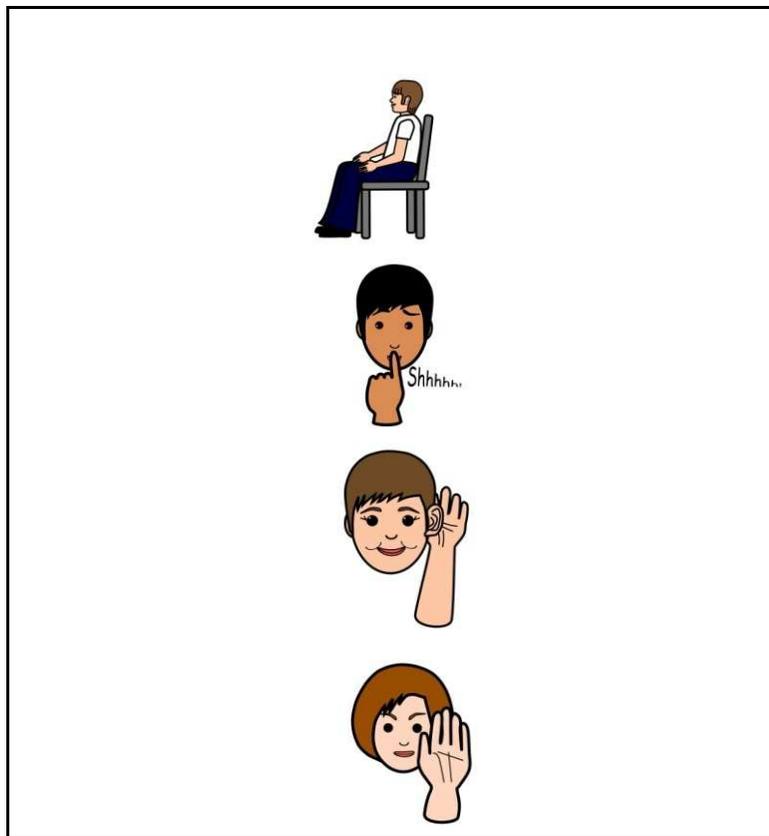


# STRUMENTI VISIVI

- ❑ **CARTELLONI  
DELLE REGOLE**  
Regole chiare in  
positivo:  
Utile per  
implementare  
**TOKEN ECONOMY**



## REGOLE: Istruzioni visive per sapere “come comportarsi”



# TOKEN ECONOMY

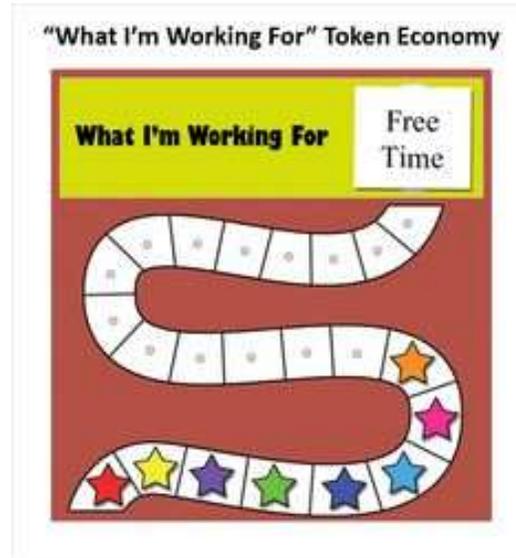
## **SISTEMA DI RINFORZO “A GETTONI”** (token=gettone)

In questo tipo di sistema, un gettone (una moneta, uno sticker, ecc) viene consegnato dopo l'emissione del comportamento appropriato e dopo un pre-determinato numero di gettoni accumulati, possono essere scambiati con un rinforzo (es. caramelle, giocattoli, attività interattive ecc).

E' utile in quanto:

- incrementa comportamenti appropriati
- ritarda gradatamente l'accesso al rinforzo più potente
- **STRUTTURARLA IN MODO MOTIVANTE PER IL BAMBINO**

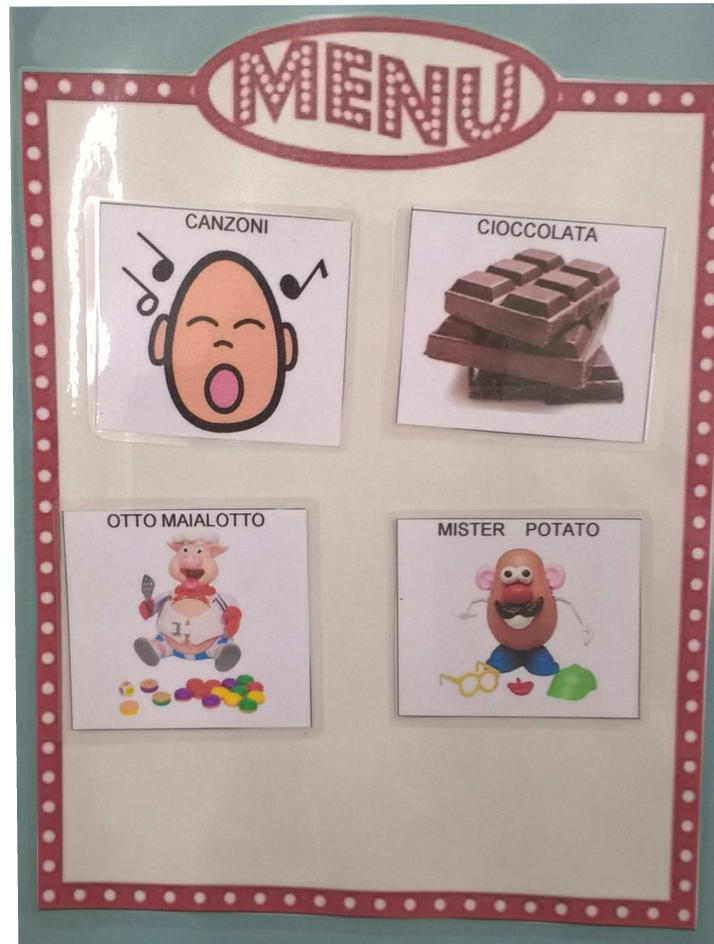
# ESEMPI DI TOKEN ECONOMY



# TOKEN DI GRUPPO CON R+ INTRINSECO



# MENU' DEI RINFORZATORI



**IL PREMIO DEVE ESSERE GRADITO, E SCELTO DAL BAMBINO!**

# CONTRATTO

Io \_\_\_\_\_, firmando questo contratto, mi impegno a rispettare, tutti i giorni e durante tutte le lezioni, le seguenti regole comportamentali, stabilite insieme a tutti gli alunni della classe 5B:

- 1) DURANTE LA LEZIONE SI STA IN SILENZIO
- 2) DURANTE LA LEZIONE SI STA SEDUTI
- 3) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI COI MIEI COMPAGNI
- 4) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI CON LE INSEGNANTI

Il rispetto delle regole è importante per lavorare bene in classe

Rispettare gli altri e imparare a comportarsi bene.

Rispettando tutte le regole, l'intera classe 5B otterrà un fantastico premio

\_\_\_\_\_

la mia firma

le insegnanti di 5B

Sara e Laura

Contratto comportamentale

# I RINFORZATORI

## qual è la motivazione del mio bambino?

Un rinforzatore è una qualsiasi cosa che, se presentata immediatamente dopo l'emissione di un comportamento, aumenta la probabilità di ripetizione del comportamento stesso.

Nell'utilizzo di rinforzatori è necessario seguire alcuni accorgimenti:

- selezionare diversi rinforzatori
- i rinforzatori sono individualizzati: è importante individuare un rinforzatore adatto alle preferenze del singolo bambino
- dare al bambino la possibilità di scelta
- usarli solo dopo il comportamento desiderato
- passare da un rinforzo continuo ad un rinforzo intermittente
- passare da un rinforzo artificiale ad uno naturale  
(producono risultati facilmente generalizzabili che si mantengono nel tempo)
- l'evoluzione del percorso legato ai rinforzatori può portare il bambino ad essere rinforzato dall'attività in sé stessa e dai successi

# ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO

UTILIZZO DI TIMER, CLESSIDRE, OROLOGIO, ecc.



# QUALI STRUMENTI VISIVI?

## ☐ STORIE SOCIALI

**Si possono utilizzare le storie sociali in molti ambiti:**

- per descrivere una situazione penosa per il bambino
- per descrivere un evento futuro
- Per dare informazioni sulle azioni adeguate da mettere in atto per affrontare una situazione nuova
- per illustrare una nuova abilità sociale
- per capire concetti astratti
- per condividere informazioni importanti
- per eliminare un comportamento problematico
- per far comprendere cosa succede in momenti confusivi
- (ad es. durante la merenda a scuola)
- altro...



# STORIE SOCIALI... A COSA SERVONO?

- **SVILUPPARE LE ABILITÀ SOCIALI** ATTRAVERSO IL MIGLIORAMENTO DELLA COMPrensione SOCIALE E DI FAR CONDIVIDERE LA RESPONSABILITÀ DEL SUCCESSO SOCIALE
- **DARE PREVEDIBILITÀ** AD UNA SITUAZIONE CHE DAL PUNTO DI VISTA DEL BAMBINO/RAGAZZO È CONFUSIVA O MINACCIOSA E DIFFICILE DA DECIFRARE (condividere con la persona informazioni rilevanti che riguardano il dove, il quando ha luogo una situazione, chi è coinvolto, cosa accade e perché)

# STORIE SOCIALI...

## COME SI COSTRUISCONO

Dopo aver scelto l'argomento, la situazione specifica e le informazioni sul bambino, per scrivere una storia sociale dobbiamo tener presenti alcune accorgimenti:

1. Essere molto **concreti**
1. Adattare il contenuto e il formato della storia alle **caratteristiche individuali del bambino**, cioè all'età e alle capacità di lettura e comprensione del testo
1. Ogni storia sociale deve avere un **titolo, un inizio, uno svolgimento e una fine**
1. Utilizzare la **prima persona**, questo permette l'identificazione nel personaggio della storia e presuppone che la persona a cui è destinata sia competente.
1. Utilizzare **frasi brevi** accompagnate da **immagini visive** che le descrivano
1. Far leva su **preferenze e interessi del bambino** (una storia può contenere riferimenti ai personaggi, agli animali o ai luoghi preferiti della persona, in modo da individualizzare la storia e aumentare la motivazione a prestare attenzione al contenuto)



# ACQUISIZIONE DI ABILITA' MEDIANTE AIUTI

## STRATEGIE PER FACILITARE L'APPRENDIMENTO:

- Considerare la motivazione
- Considerare il livello di sviluppo: durante l'apprendimento il bambino deve essere gratificato, i compiti proposti devono essere scelti tra le abilità riuscite e emergenti (quello che sa già fare e quello che è in grado di fare con minimo aiuto da parte dell'adulto).
- Considerare i punti di forza e di debolezza del bambino con ASD per organizzare situazioni di apprendimento adeguate.
- Puntare all'autonomia e alla spontaneità: obiettivo non è solo quello di insegnare nuove abilità, ma anche di fornire al bambino gli strumenti per un uso indipendente, flessibile e spontaneo.
- Strutturare le proposte: Organizzare le routines e le proposte di lavoro, strutturare temporalmente e spazialmente le attività.
- Essere flessibili: modificare nel tempo tecniche e obiettivi in base ai risultati ottenuti ed alle esigenze della famiglia e del bambino.

# L'AIUTO

Risponde alla domanda: COME?

La scelta dell'aiuto da fornire deve essere *individualizzata*, è importante valutare la forma più efficace per ogni singolo caso:

☐ AIUTO FISICO: è il grado maggiore di aiuto, cioè si accompagna con la mano il bambino nell'esecuzione del compito

☐ AIUTO VISIVO: ad es. *indicare con il dito*, o anche *spostare un oggetto* dal posto sbagliato al posto giusto, o ancora una **DIMOSTRAZIONE** di come eseguire il compito, o fornire un **MODELLO**

☐ AIUTO VERBALE: è utile usare parole semplici e sempre uguali per una stessa spiegazione, evitando i sinonimi o un linguaggio troppo figurato

# RAGGIUNGIMENTO DELL'INDIPENDENZA

Dopo che gli obiettivi preposti sono stati raggiunti con la guida o il supporto del terapeuta è necessario puntare al raggiungimento dell'indipendenza, ovvero fare in modo che il bambino sia in grado di mostrare l'abilità appresa senza nessun tipo di aiuto.

E' necessario in questa fase seguire alcuni accorgimenti che facilitino indirettamente il raggiungimento di tale obiettivo:

- prevedibilità (impedisce un eccessivo accumulo di ansia)
- chiarezza e prevedibilità della struttura
- regole e richieste facilmente percepibili
- organizzazione dei materiali per l'esecuzione del compito
- efficace comprensione del compito
- graduale esposizione alle difficoltà e alla novità
- insegnare concetti in modo concreto
- proteggere dalle distrazioni
- sganciare l'apprendimento dall'interferenza esercitata dall'insegnante.

N.B. Circa il 75% delle persone con diagnosi di autismo è anche affetto da ritardo mentale. Perciò questi suggerimenti sono utili anche per questa e altre patologie

## GENERALIZZAZIONE

I bambini con ASD hanno difficoltà nella generalizzazione, ovvero nel *processo mentale che consente di estendere i concetti appresi in tutti i contesti, con tutte le attività e con persone diverse*. Essi al contrario tendono ad associare l'apprendimento ad una data situazione o ad un ambiente o ad una persona.

E' quindi fondamentale sviluppare dei programmi di generalizzazione.

Strategie per promuovere la generalizzazione:

- ❑ **PROPORRE CAMBIAMENTI:** gli ambienti o parti degli ambienti, le persone, gli stimoli/giochi/attività, la sequenza delle attività, i momenti, le modalità con cui ci si rivolge al bambino o gli si fanno richieste (proporre un cambiamento alla volta)
- ❑ **GRADUALITÀ DELLE MODIFICHE :** aumentare progressivamente la complessità dei cambiamenti e diminuire progressivamente l'aiuto che si fornisce al bambino
- ❑ **CONDIVISIONE DEL PROGETTO:** i rapporti di collaborazione, lo scambio di informazioni e la condivisione degli obiettivi dell'intervento tra tutte le persone che si prendono cura dei bambini sono un requisito indispensabile per il raggiungimento della generalizzazione.

# STRATEGIE MOTIVAZIONALI

- **AVERE L'ATTENZIONE DEL BAMBINO**
  - prima di dare opportunità di apprendimento
- **USARE ISTRUZIONI CHIARE E BREVI:** assicurarsi che il bambino comprenda l'istruzione
  - Battere sulla spalla
  - Usare il nome
  - Contatto oculare
  - Poche parole
  - Integrare diverse modalità (verbale+visivo)

# STRATEGIE MOTIVAZIONALI

- **SCELTA DA PARTE DEL BAMBINO**
  - Con cosa scrivere (penne, matite colorate, ecc.)
  - Numeri/problemi ("inizi dalla scheda 10 o 1?")
  - Scrivere sull'argomento preferito
  - Fornire pause ("vuoi continuare a lavorare o fare una pausa?" e "vuoi fare una pausa di 1 o 2 minuti?")
    - Per evitare che il bambino si stanchi troppo e che aumenti la frustrazione
    - Disincentiva comportamenti di evitamento (es. lavori 20 minuti poi pausa: se finisci prima hai più tempo per la pausa").

# STRATEGIE MOTIVAZIONALI

- **RINFORZARE I TENTATIVI**
  - Adeguare l'attività al funzionamento del bambino
  - Rinforzare l'iniziativa (es. quando il bambino inizia il compito scrivendo il proprio nome e data: rinforzare)
  - Ricompense sociali e tangibili

# STRATEGIE MOTIVAZIONALI

- **RINFORZO CONTINGENTE**

- NATURALE



- TOKEN

- Esempio 1:
  - Compito: contare i pezzi di un puzzle
  - Rinforzo: fare il puzzle
- Esempio 2:
  - Compito: svolgere problemi matematici con M&M's
  - Rinforzo: mangiare gli M&M's
- Esempio 3:
  - Compito: scrivere un compito sui dinosauri
  - Rinforzo: consegnare una figurina dei dinosauri

# STRATEGIE MOTIVAZIONALI

- **RINFORZO CONTINGENTE**

- NATURALE

- TOKEN



- Usata quando sono necessari incentivi aggiuntivi
- Tokens convertiti in rinforzi
- Può essere usata per tutta la CLASSE
- In questo caso, di solito non viene usata in automonitoraggio.

# STRATEGIE MOTIVAZIONALI

- **INTERVALLARE COMPITI DI MANTENIMENTO E COMPITI IN ACQUISIZIONE**

–Esempio: il nostro bambino sta imparando le sottrazioni: intervallare 5 addizioni ed 1 sottrazione;

**MODIFICARE I CURRICULA PER RENDERLI ADATTI ALLE ABILITÀ DEL BAMBINO.**

# MODELLO PARTECIPATIVO

- **AMBIENTE MENO RESTRITTIVO**

*"Persone con grave disabilità possono acquisire molte abilità che permetteranno loro di funzionare se esposti ad un'ampia varietà di attività in un ambiente meno restrittivo" (Slaton et al., 1994)*

- **MODIFICARE I COMPITI IN BASE ALLE ABILITÀ POSSEDUTE DAL BAMBINO**

- **I COMPITI DEVONO ESSERE CORRELATI ALLA PROGRAMMAZIONE DELLA CLASSE**

- Buon esempio: insegnamo al bambino semplici divisioni mentre la classe impara divisioni, anche più complesse.
- Cattivo esempio: insegnamo al bambino il nome delle forme mentre la classe fa dettato di frasi.

# INCLUSIONE

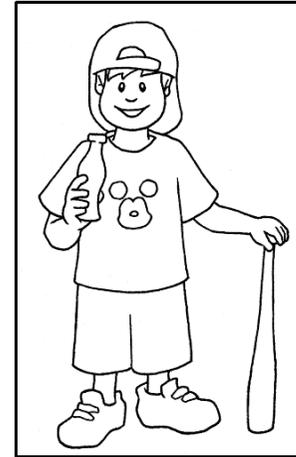
**PRIMING**



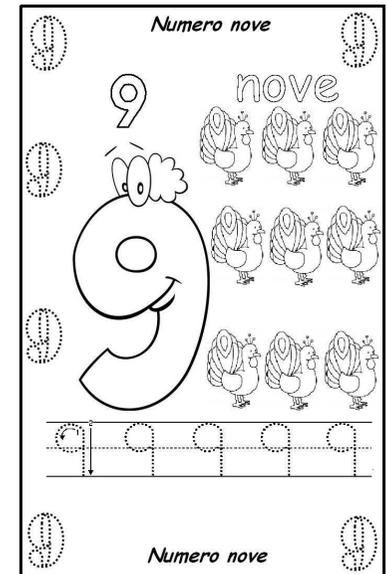
Tecnica che prevede la visualizzazione di materiali prima che questi vengano presentati in classe

# PRIMING: per chi utilizzarlo?

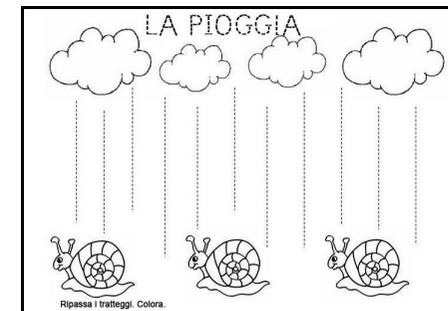
- Per tutte le età!



- Per differenti livelli di funzionamento



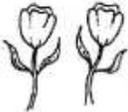
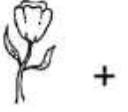
- Per differenti discipline scolastiche



# INCLUSIONE

- **Strategie di ADEGUAMENTO**
  - Esempio: se la classe sta affrontando addizioni con 3 addendi ed il nostro bambino è in grado di svolgere quelle a 2 addendi: **FACILITIAMO!!!**

NAME Alex 100

Add.  +  = 6

$\begin{array}{r} 3 \rangle 5 \\ 2 \rangle \\ + 5 \\ \hline 10 \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \rangle 4 \\ 2 \rangle \\ + 5 \\ \hline 9 \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \rangle 4 \\ 1 \rangle \\ + 2 \\ \hline 6 \end{array}$
$\begin{array}{r} 3 \rangle 7 \\ 4 \rangle \\ + 2 \\ \hline 9 \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \rangle 5 \\ 3 \rangle \\ + 5 \\ \hline 10 \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \rangle 6 \\ 2 \rangle \\ + 2 \\ \hline 8 \end{array}$
$\begin{array}{r} 4 \rangle 7 \\ 3 \rangle \\ + 3 \\ \hline 10 \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \rangle 3 \\ 1 \rangle \\ + 4 \\ \hline 7 \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \rangle 8 \\ 5 \rangle \\ + 1 \\ \hline 9 \end{array}$

Column addition  
153

Figure 3.3. Example of Guideline 2: Simplify the task, make it easier, and reinforce attempts. Alex worked slowly so we used blank sticky labels to cover six of the problems. Although Alex could add problems with two addends, he faltered when the problem contained three addends. To simplify the task, we grouped the top two addends and placed their sum to the side of the problem. In a preteaching session, we showed Alex that he needed only to add the number to the side and the third addend. We also taught Alex to make counting sticks to help him add the problem. Of course, we continued to work on three addend addition problems in pull-out time, and Alex eventually did learn to do them without modification. Overall, this process incorporated Guidelines 1, 2, 5, and 7.

# INCLUSIONE

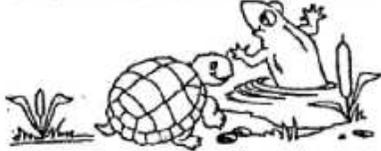
- **Strategia di ADEGUAMENTO**
  - Esempio: il bambino non é in grado di riordinare le parole per comporre una frase:
    - Adeguamento con scrittura lettere iniziali di parola.
  - Il bambino ha problemi grafo-motori:
    - Uso di un etichettature per eseguire in autonomia il compito.

**CHAPTER 7**

## PLANTS

**Section 7-1. Plants & Animals Help Each Other**

Plants and animals share a relationship called the oxygen-carbon dioxide cycle. Animals breathe in oxygen and breathe out carbon dioxide. Green plants take in the carbon dioxide. As the plants produce food, they give off oxygen. The steps of this cycle are listed below. The words of each step have been scrambled. Put the words in the correct order.



1. in oxygen animals breathe     *a b i o*  
\_\_\_\_\_ *animals breathe in oxygen* \_\_\_\_\_
2. breathe out dioxide carbon animals     *a b a r e d*  
\_\_\_\_\_ *animals breathe out carbon dioxide* \_\_\_\_\_
3. carbon dioxide in plants take     *r t i e d*  
\_\_\_\_\_ *plants take carbon dioxide* \_\_\_\_\_
4. make food plants     *r m f*  
\_\_\_\_\_ *plants make food* \_\_\_\_\_
5. off oxygen plants give     *r g off o*  
\_\_\_\_\_ *plants give off oxygen* \_\_\_\_\_

---

98

# INCLUSIONE

- **Strategia di ADEGUAMENTO**
  - Esempio: il bambino non è in grado di identificare le parole in un'attività come questa. L'adeguamento è consistito in:
    - Ricerca solo di parole lungo la linea orizzontale con aiuto.
    - Nelle righe in cui non si sarebbero trovate parole sono state inseriti nomi di oggetti o personaggi estremamente motivanti.

Vocabulary Activity: Word Search

The words in the lists below can be found in the big box of letters. Find each word in the box and circle it. Find the words by reading across and up and down.

BLUFF                  ESCAPE                  MOAT  
BOW                    GOLDFINCH              STERN  
CARDINAL              HICKORY                  TUNNELS

100% Good Job!

C	A	R	D	I	N	A	L	R	A	F	T	CARDINAL
F	L	E	X	I	B	L	A	B	O	W	U	BOW
Y	M	A	Q	B	Z	O	R	R	O	L	N	ZORRO
B	A	T	M	A	N	T	R	E	U	E	N	BATMAN
B	A	D	L	U	T	E	S	C	A	P	E	ESCAPE
T	X	S	P	I	D	E	R	M	A	N	L	SPIDERMAN
G	O	L	D	F	I	N	C	H	E	O	S	GOLDFINCH
T	H	I	C	K	O	R	Y	S	O	R	P	HICKORY

# CASO CLINICO

Alessio, 9 anni.

Diagnosi di Disturbo dello Spettro Autistico.

Verbale. Comprensione del linguaggio ai limiti inferiori di norma.

Frequenta la 3' elementare.

Le insegnanti riferiscono che Alessio fatica ad aderire alle richieste che gli vengono fatte, soprattutto per quanto riguarda le attività di scrittura e di calcolo.

Spesso l'insegnante si deve sostituire a lui per tali compiti.

Alessio ha tempi di attenzione uditiva breve e fatica a rimanere seduto per tempi lunghi, soprattutto quando non è impegnato in un'attività strutturata.

Non ha comportamenti nè auto nè eterolesivi.

# CASO CLINICO

## **Rinforzatori ed attività gradite:**

- Avengers
- Blaze e le megamacchine
- Marsh mellow
- Disegnare
- Musica

# CASO CLINICO

## ANALISI FUNZIONALE

Dividete la descrizione seguente ed inserite al posto giusto, Antecedente (A), Comportamento (B) e Conseguenza (C).

*L'insegnante distribuisce una scheda di matematica e dà la consegna ai ragazzi. Alessio si alza, va all'armadio, lo apre, tira fuori i quaderni ed inizia a sfogliarli. L'insegnante chiama insistentemente Alessio e gli chiede di tornare al banco, ma Alessio rimane a sfogliare i quaderni.*

# CASO CLINICO

## ANALISI FUNZIONALE

Dividete la descrizione seguente ed inserite al posto giusto, Antecedente (A), Comportamento (B) e Conseguenza (C).

*L'insegnante chiede ai bambini di aprire il diario e scrivere il compito. Alessio dice "NO" e va sotto al banco. L'insegnante gli chiede più volte di sedersi e scrivere il compito. Dopo molto contrattare, l'insegnante è costretta a scrivere il compito sul diario di Alessio.*

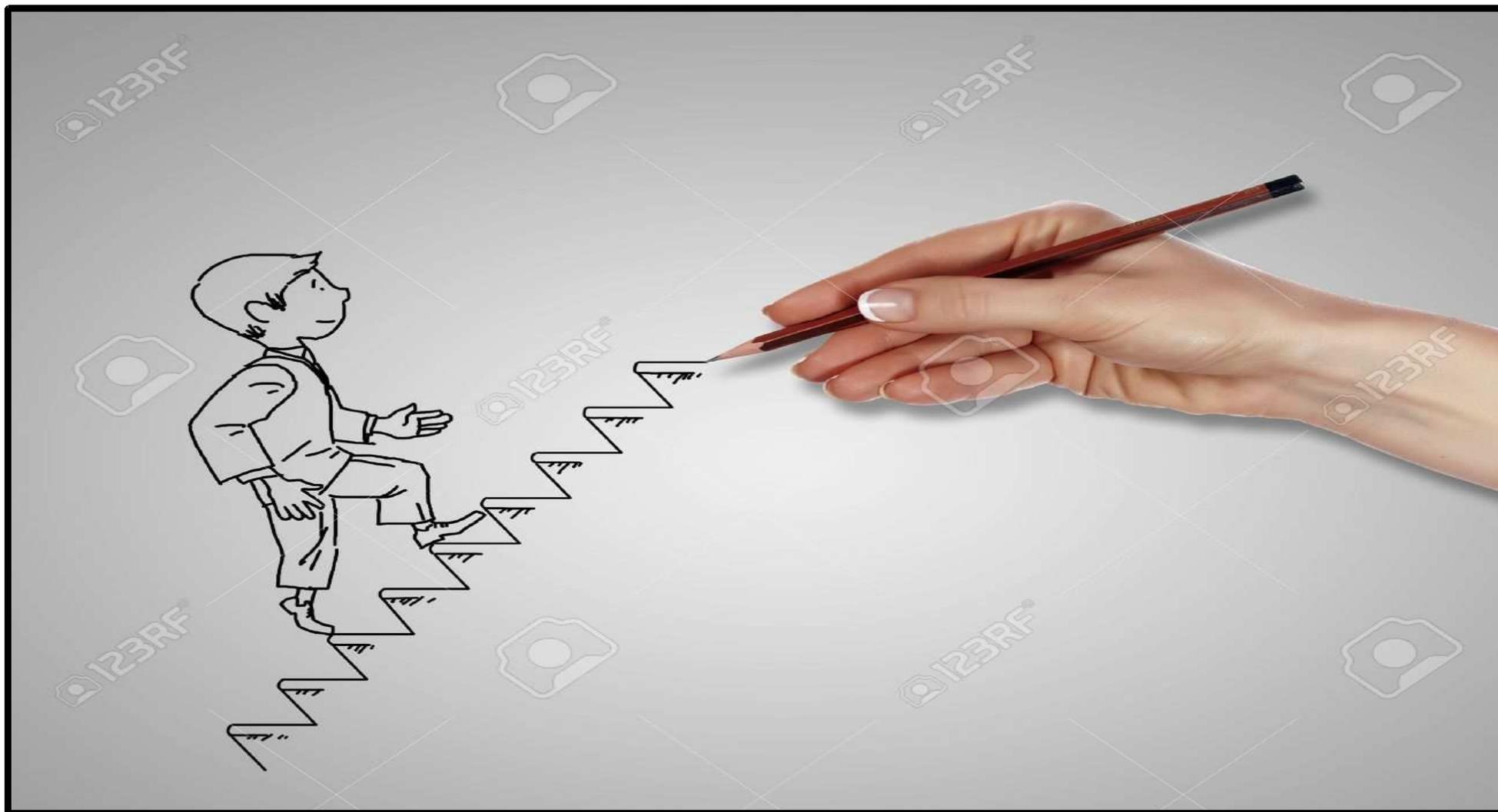
# CASO CLINICO

- Quale funzione hanno questi comportamenti?
- Quale strumento potremmo introdurre?

# CASO CLINICO

## **Lavoro di gruppo:**

- come costruire la Token Economy?
- come utilizzarla?
- quali regole per ottenere un token?
- quali rinforzatori?



**GRAZIE DELL'ATTENZIONE**