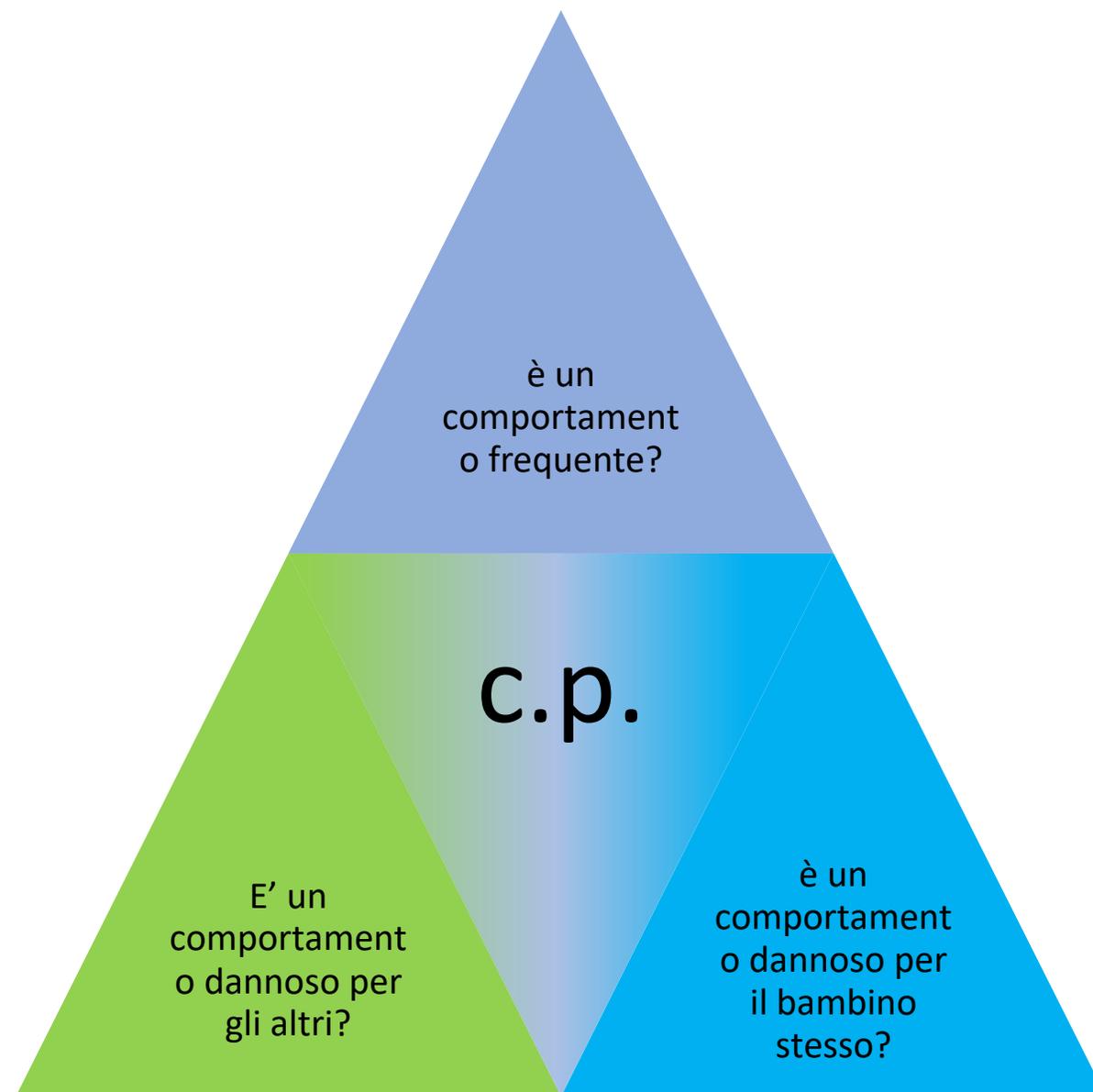


IL BAMBINO CON AUTISMO A SCUOLA

Dr.ssa Laura Delfino
psicologa e consulente ABA SOL.CO.

riassunto puntate precedenti...

- autismo e funzionamento mentale
- step presa in carico a scuola
- principi dell'analisi applicata al comportamento (stimolo, comportamento e conseguenze, rinforzo estinzione punizione)
- comportamenti problema



- funzioni del comportamento problema:
 1. evitamento sociale
 2. attenzione al sociale ed accesso al tangibile
 3. rinforzo automatico
- analisi funzionale dei comportamenti problema
- misurazione dei comportamenti problema

= > 2  1  0 

| Giorni / Orari | Lunedì | Martedì | <u>Mercol.</u> | Giovedì | Venerdì | Sabato | domenica |
|----------------|--------|---------|----------------|---------|---------|--------|----------|
| 8 – 8.30 | | | | | | | |
| 8.30 – 9.00 | | | | | | | |
| 9.00 – 9.30 | | | | | | | |
| 9.30 – 10.00 | | | | | | | |
| 10.00 – 10.30 | | | | | | | |
| 10.30 – 11.00 | | | | | | | |
| 11.00 – 11.30 | | | | | | | |
| 11.30 – 12.00 | | | | | | | |
| 12.00 – 12.30 | | | | | | | |
| 12.30 – 13.00 | | | | | | | |
| 13.00 – 13.30 | | | | | | | |
| 13.30 – 14.00 | | | | | | | |
| 14.00 – 14.30 | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

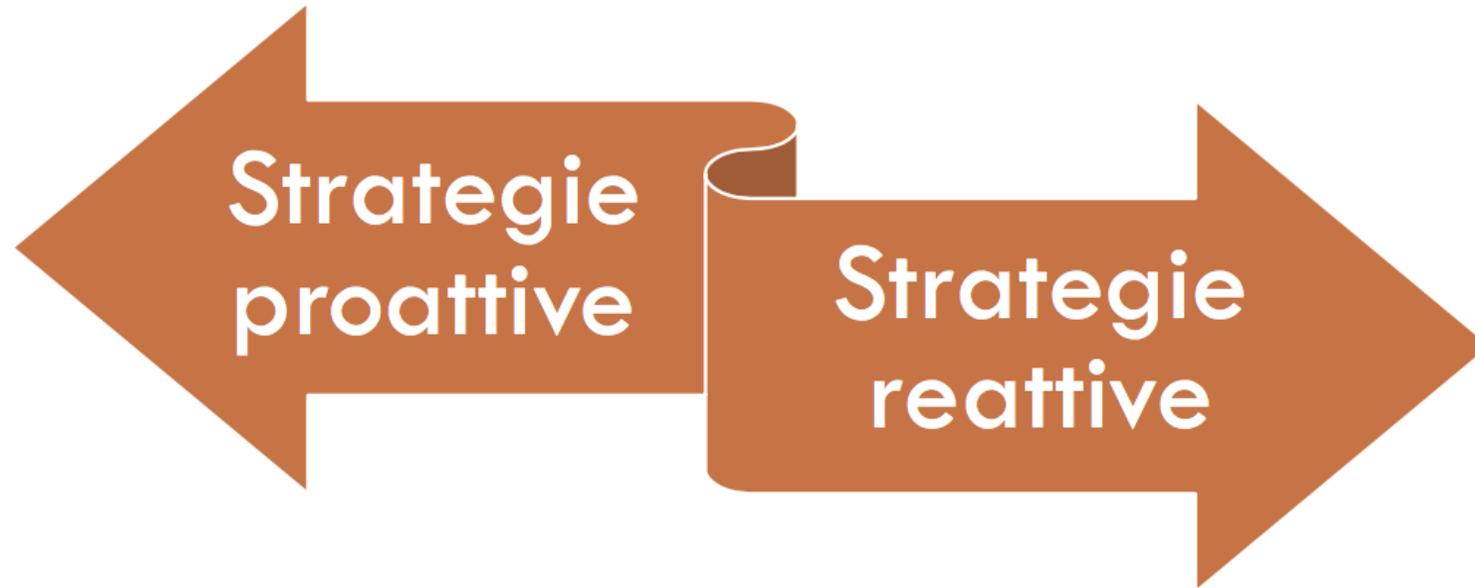


L'INTERVENTO PSICOEDUCATIVO: LE PRINCIPALI CATEGORIE



- **Gli interventi psicoeducativi relativi alla riduzione dei comportamenti problema possono essere compresi all'interno di tre categorie:**
- **1. Gli interventi sugli antecedenti e, più in generale, sugli aspetti di carattere ambientale**
- **2. Gli interventi di incremento delle abilità**
- **3. Gli interventi sulle conseguenze (strategie reattive)**

5. Intervengo



Procedure pro-attive

- Consistono nella manipolazione degli eventi antecedenti e nell'insegnare alla persona comportamenti sostitutivi e incompatibile con quello problema

Procedure reattive

- Consistono nel manipolare le conseguenze per gestire il comportamento problema quando si manifesta e minimizzare la possibilità di rinforzarlo

PROCEDURE REATTIVE

PROCEDURE REATTIVE

La PUNIZIONE è una procedura reattiva!

MA RICORDA!

- La punizione è scarsamente compresa
- E' frequentemente applicata in malo modo
- E' controversa e discutibile

LA PUNIZIONE

- Imparare da conseguenze che producono disagio e avversività in genere o perdita di rinforzatori ha un valore di sopravvivenza sia per l'individuo che per la specie
- La punizione ci insegna a non replicare comportamenti che ci arrecano danno

DEFINIZIONE OPERAZIONALE

- Perché un particolare intervento venga definito punitivo è necessario assistere ad un decremento, nel futuro, del comportamento che ha preceduto tali conseguenze.
- POSSIAMO PERTANTO DIVIDERE IN DUE GRANDI CATEGORIE GLI EVENTI PUNITIVI

- La punizione di **primo tipo (positiva)** consiste nel somministrare alla persona una stimolazione spiacevole dopo il comportamento problematico. Quando un educatore sgrida mette in atto una punizione di primo tipo.
- La punizione di **secondo tipo (negativa)** consiste nel sottrarre o sospendere qualcosa di rinforzante a seguito della emissione di un comportamento negativo (“allora oggi non usciamo in passeggiata”).



FATTORI CHE INFLUENZANO L'EFFETTO DELLA PUNIZIONE

- Immediatezza
- Intensità
- Schema o frequenza della punizione
- Disponibilità di rinforzamento per il comportamento target
- Disponibilità di rinforzamento per un comportamento alternativo

UN PROBLEMA EDUCATIVO PRATICO

- Quando nella vita educativa di tutti i giorni possiamo pensare di mettere a punto un intervento punitivo che assommi tutte queste caratteristiche?:
- Immediatezza
- Intensità
- Continuità
- Eliminazione di tutte le fonti di rinforzamento del comportamento problema

EFFETTI COLLATERALI DELLA PUNIZIONE

- Elicitazione di risposte emozionali indesiderate e aggressione
- Fuga ed evitamento
- Incremento dei comportamenti problema non oggetto di punizione
- Modeling di comportamenti indesiderabili
- Non si produce apprendimento del “che cosa fare”
- L’abuso della punizione a causa del rinforzamento negativo che fornisce all’operatore (colui che eroga la punizione)

Perché è tanto usata?

- Spesso è la prima (a volte unica) cosa che ci viene in mente in certi momenti e ci permette di scaricare la nostra rabbia e frustrazione
- E' l'effetto di una reazione improvvisa e largamente incontrollata
- E' un modo per "vendicarsi"



PROCEDURE REATTIVE

L'ESTINZIONE è una procedura reattiva

L'estinzione è un principio ed una procedura

- Un comportamento precedentemente rinforzato da attenzione (positiva o negativa) non ha più accesso al rinforzatore e pertanto diminuisce progressivamente
- Come alcune conseguenze rinforzano i comportamenti, così la mancanza di conseguenze li indebolisce.

PROCEDURE REATTIVE

L'ESTINZIONE è una procedura reattiva

- La velocità con cui avviene il decremento del comportamento dipende dalla storia di apprendimento della persona.
- Se il comportamento deriva da una storia d'apprendimento in cui è stato usato prevalentemente un rinforzo intermittente, a rapporto variabile, vi è alta resistenza all'estinzione: infatti, quando il rinforzo è particolarmente discontinuo la risposta tende a persistere a lungo.

Estinzione e funzione del comportamento

- Per applicare la procedura d'estinzione devo essere sicuro del legame fra comportamento e conseguenza.
- La prima cosa da fare, pertanto, è capire la funzione del comportamento problema.

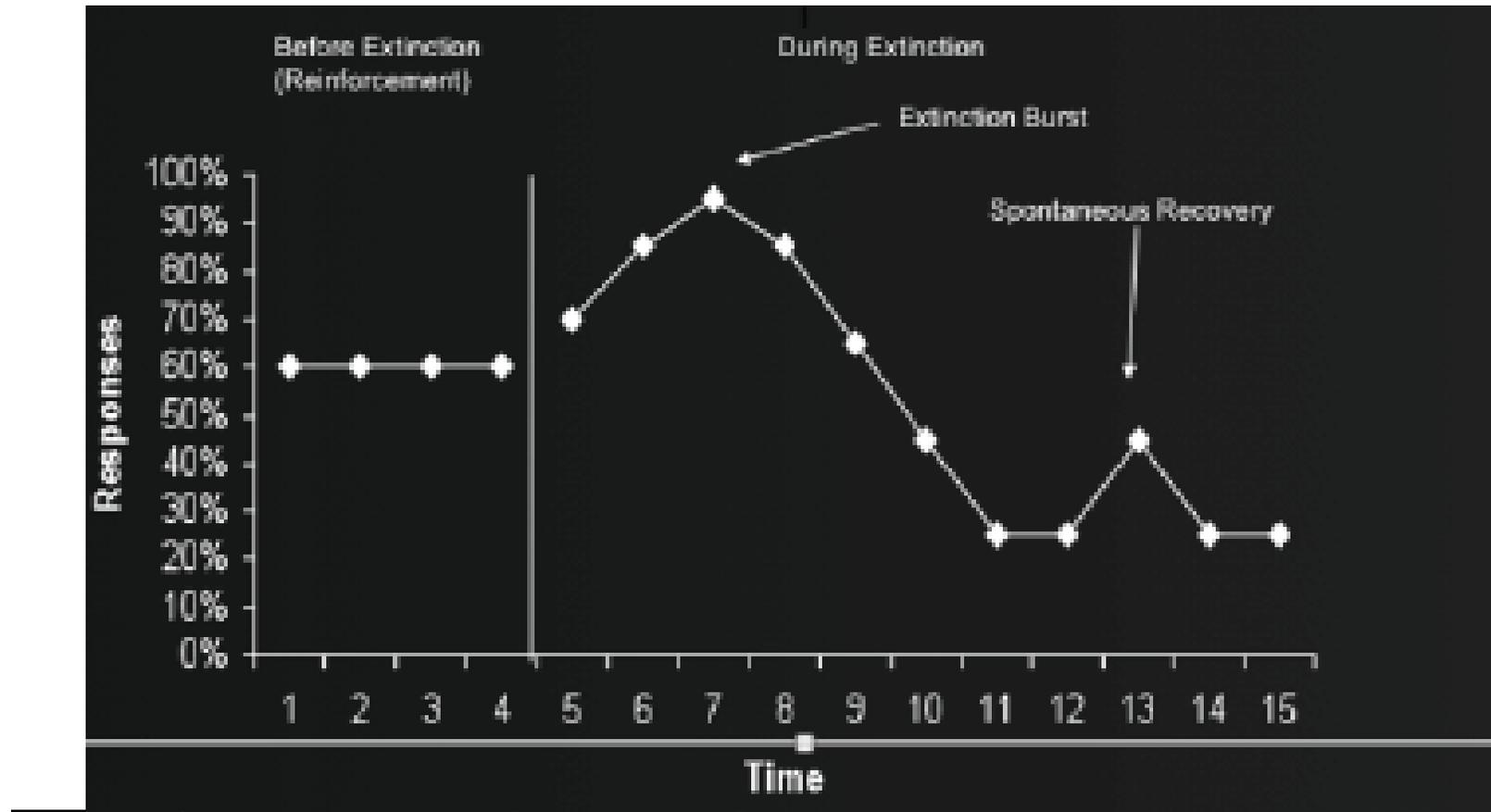
Estinzione per comportamenti mantenuti da attenzione sociale

- Quando il comportamento problema è rinforzato dall'attenzione degli operatori, se si adotta la procedura dell'estinzione basterà ignorare tale comportamento....
- Ignorare un comportamento che non sia rinforzato dall'attenzione non serve a nulla: il CP non diminuirà di certo

Quando non usare l'estinzione

- Imitazione: la procedura d'estinzione può essere inappropriata se i comportamenti sottoposti ad estinzione sono imitati da altri
- Comportamenti estremi: l'estinzione come intervento singolo non è raccomandato quando si è in presenza di comportamenti pericolosi, che devono essere ridotti nel più breve tempo possibile (es. il bambino che sta giocando con il coltello per attirare l'attenzione)

RICORDA IL PICCO DI ESTINZIONE!



Ricorda!

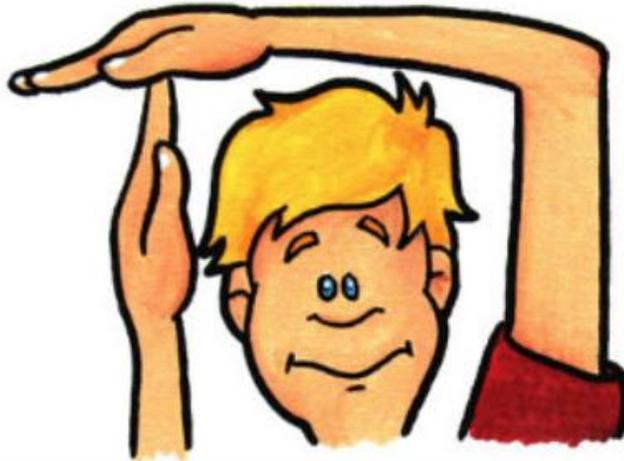
L'ESTINZIONE è una procedura reattiva
CHE NON INSEGNA E QUINDI NON SOSTITUISCE
UN COMPORTAMENTO NEGATIVO CON UNO
NEGATIVO

RICORDA!

- Chiunque presti attenzione anche una sola volta alla risposta inadeguata dello studente può far fallire la procedura di estinzione.
- Il programma di estinzione va rispettato da tutti i presenti

Time out

- **“Il time out è una procedura di punizione in cui un rinforzatore positivo viene ritirato o sospeso per un periodo di tempo predeterminato a seguito di un comportamento inadeguato” (Foxx 1982)**



Time out

- SENZA ISOLAMENTO
- Consiste nel permettere alla persona di rimanere nell'ambiente di rinforzamento, vietandogli però di partecipare ad attività rinforzanti per un periodo di tempo prefissato
- Si applica la procedura del nastro di time out

- Tutti i bambini della classe portano al polso un nastro (o un distintivo, o un cartellino), eventualmente di colore diverso così da renderlo personalizzato.
- Ogni volta che il bambino viene rinforzato l'operatore descrive il comportamento appropriato e sottolinea il fatto che ha il nastro al polso
- Quando un bambino emette un comportamento inadeguato l'operatore gli toglie per 5 minuti il nastro

Costo della risposta

- E' una procedura punitiva che può essere sia di tipo "positivo" che "negativo".
- Nel primo caso può consistere nel far seguire al comportamento problema un comportamento che potremmo chiamare riparatore: Es.: chiedere scusa ad un compagno che è stato offeso; obbligare un ragazzo a ripulire un banco che ha sporcato; risollevarne gli oggetti buttati...
- Nel secondo caso può vedere la sottrazione di stimoli o, più frequentemente, token nell'ambito di un piano di rinforzamento simbolico
- Ha il vantaggio di essere maggiormente capito dagli alunni rispetto ad altre punizioni
- Diventa più facile da attuare quando si adotta un programma di rinforzamento simbolico (il ragazzo perde il gettone a seguito del comportamento problema)

Accorgimenti per il costo della risposta

- Chiarire prime a quali sanzioni si va incontro se non si rispettano certe regole
- Accertarsi che ciò che noi crediamo essere un costo non sia in realtà un premio
- Fare in modo che i rinforzatori siano sempre più numerosi delle punizioni

Ipercorrezione

- **“L’ipercorrezione consiste essenzialmente nel guidare il bambino che si è comportato in modo inadeguato a:**
- **Correggere gli effetti dell’azione inadeguata sull’ ambiente**
- **Eseguire forme ipercorrette di comportamento adeguato”**

Esempi

- **Situazione contestuale:** Filippo durante alcune sue “crisi” rovescia il banco
- **Procedura:** un progetto di ipercorrezione consiste nel fare in modo che ogni volta che il bambino rovescia il banco egli deve non solo raddrizzarlo, ma anche pulirlo, metterlo a posto e, allo stesso modo riallineare altri banchi della classe
- **Situazione contestuale:** Giovanni lancia gli oggetti e li butta in giro per la classe
- **Procedura:** L’operatore gli fa raccogliere gli oggetti, pulire e mettere a posto non solo quelli che ha gettato ma anche tutti quelli sparsi per la stanza

PROCEDURE
PROACTIVE



PROGRAMMAZIONE PROATTIVA

Insegnare all'individuo un comportamento sostitutivo al comportamento problema

Il comportamento sostitutivo deve essere:

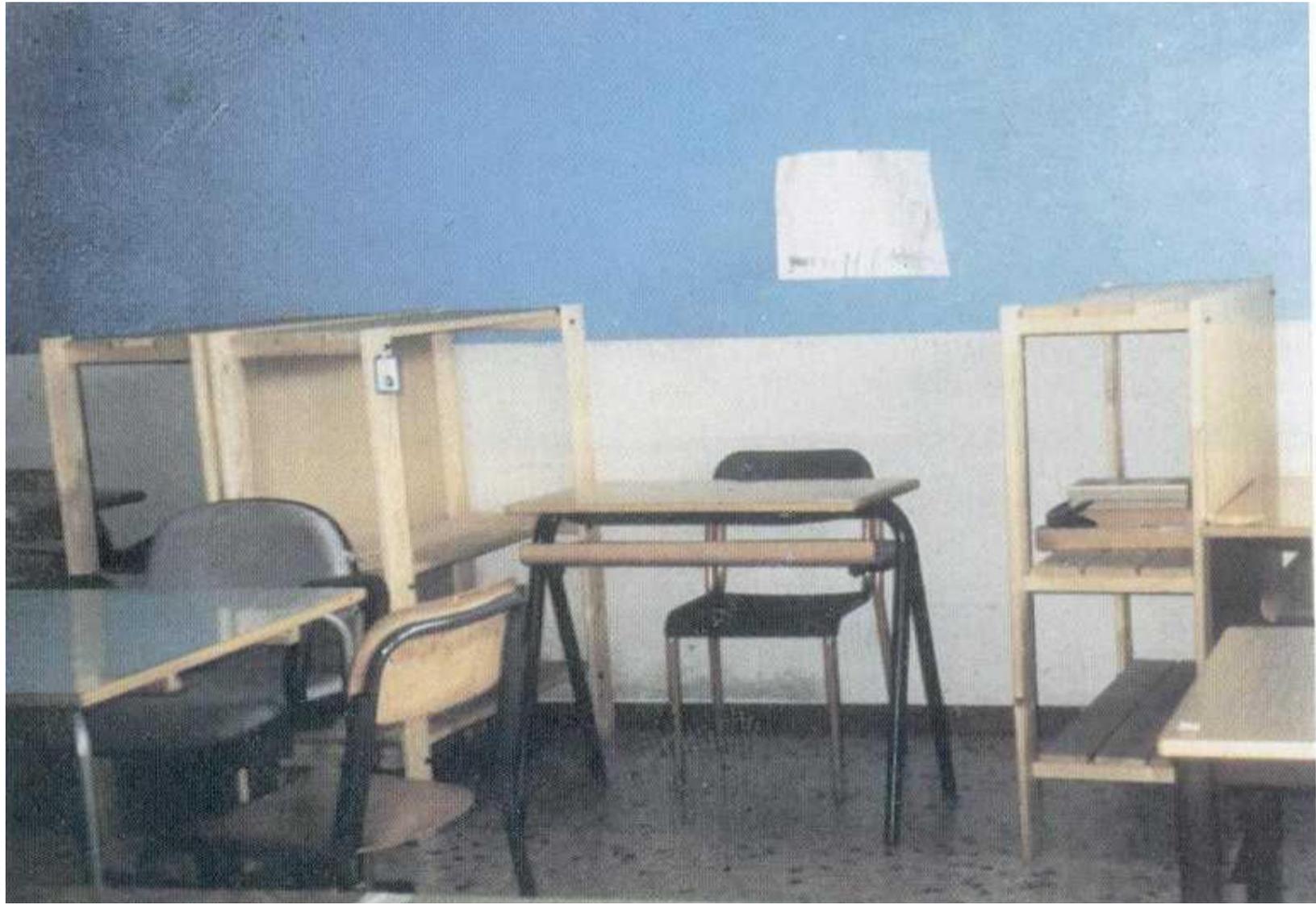
1. utile
2. avere lo stesso valore
3. meno dispendioso

PROCEDURE PROATTIVE

Close, Horner 1999

L'ambiente fisico può essere articolato in modo da produrre una diminuzione della frequenza dell'Intensità del comportamento problematico

ES.: le tende fissate alle finestre con velcro in modo tale che se strappate non si danneggiano. Misure simili possono consentire agli operatori di non reagire con eccessiva attenzione ai comportamenti dannosi e distruttivi





Un tavolo di lavoro condivisibile da più ragazzi

SUGGERIMENTI

- Uso di ausili visivi (es. agenda giornaliera)
- Chiarezza nella struttura dell'attività (“dopo” o “tra poco” può non avere significato)



agende visive- visual tinker e organizzazione temporale

- Ricordarsi sempre che nell'autismo c'è una difficoltà nella pianificazione della giornata e che questo problema conduce a livelli di ansia tali che sfociano in C.P.

STAGIONE

3 MARZO 2017

| LUNEDÌ | MARTEDÌ | MERCOLEDÌ | GIOVEDÌ | VENERDÌ | SAB. | DOM. |
|-----------|---------|-----------|---------|---------|------|------|
| | | | | | | |
| 23+ 76 | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Stephen

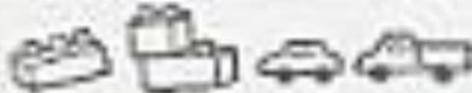
OT

music

lunch

circle time

Scheda giornaliera: *Martedì*

| | | |
|---|-------|---|
|  | 8:00 | Circle time  |
|  | 8:30 | Gioco libero  |
|  | 9:00 | Leggiamo una storia  |
|  | 9:30 | Merenda  |
|  | 10:00 | Giochi all'aperto  |
|  | 10:30 | Musica  |
|  | 11:00 | Lavoro a tavolino  |

Le mini-schede

vai al tuo armadietto



appendi la giacca



apri lo zaino



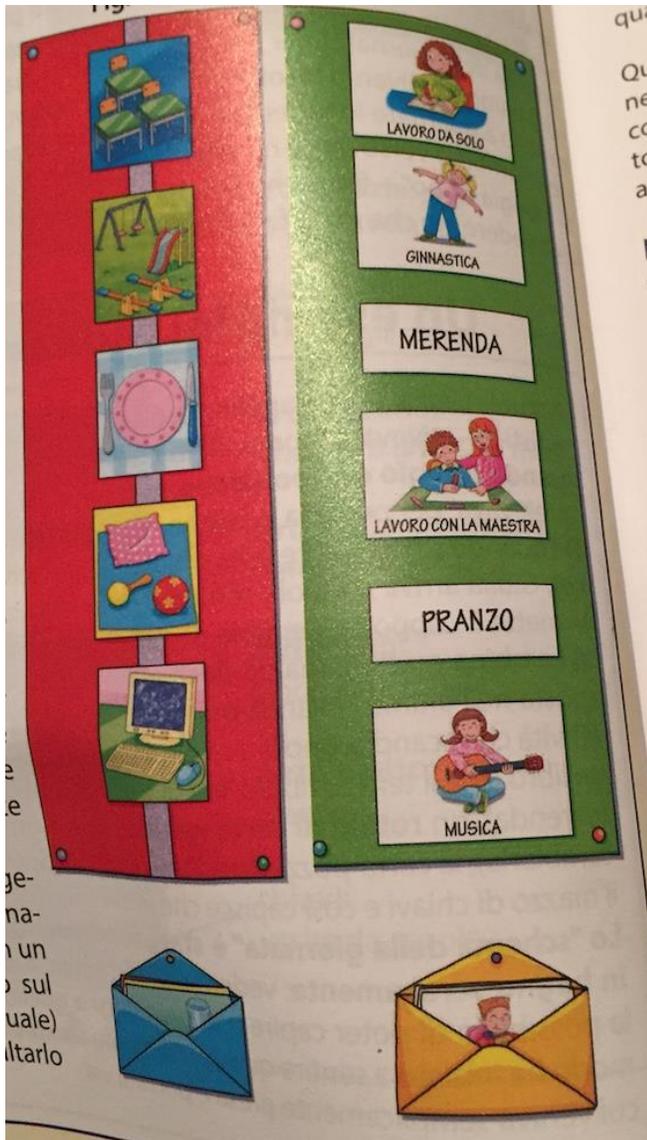
prendi il quaderno



| Monday | Tuesday | Wednesday | Thursday | Friday |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Spelling DEC | Spelling DEC | Physical Education | Spelling DEC | Assembly |
| Reading | Reading | Spelling DEC | Reading | Handwriting |
| Computer | Writing | Reading | Grammar | Writing |
| Recess 10.30 - 10.50 | Recess 10.30 - 10.50 | Recess 10.30 - 10.50 | Recess 10.30 - 10.50 | Reading |
| Maths | Maths | Maths | Art | Recess 10.30 - 10.50 |
| Lunch 12.00 - 12.40 | Lunch 12.00 - 12.40 | Lunch 12.00 - 12.40 | Lunch 12.00 - 12.40 | Maths & Data |
| Measurement | Integration | Society & Environment | Music | Pack up & Jobs |
| Writing | Writing | Pack up & Jobs | Science | Lunch 12.00 - 12.40 |
| Integration | Integration | Home | Home | Library |
| Pack up & Jobs | Computer |
| Home | Home | Home | Home | Physical Education |
| Home | Home | Home | Home | Home |

Our Day Today

- Learning Centers
- Snack
- Chapel
- Group Time
- Small Playground
- Rest
- Lunch
- Group Time
- Learning Centers
- Playground
- Group Time



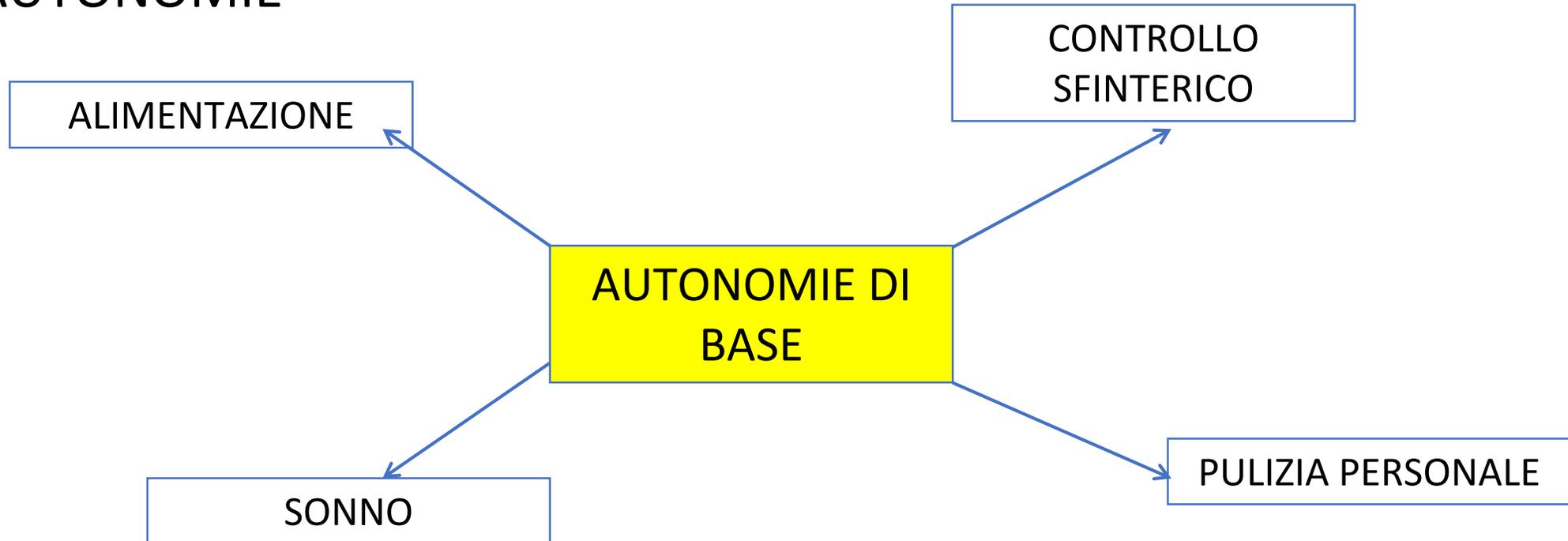
- Appena il bambino arriva in classe lo invitiamo ad andare a vedere l'agenda e a prendere la prima immagine (pcs) e a portarlo con sé nel luogo in cui deve andare o ad attaccarlo sul banco sopra al velcro
- Al termine prendere l'immagine dell'attività e riporla sotto l'agenda nella busta in fondo
- In seguito proporre la scelta
- Abituarlo all'imprevisto

strategie
per incrementare
le abilità

CHE COSA SI INCREMENTA?

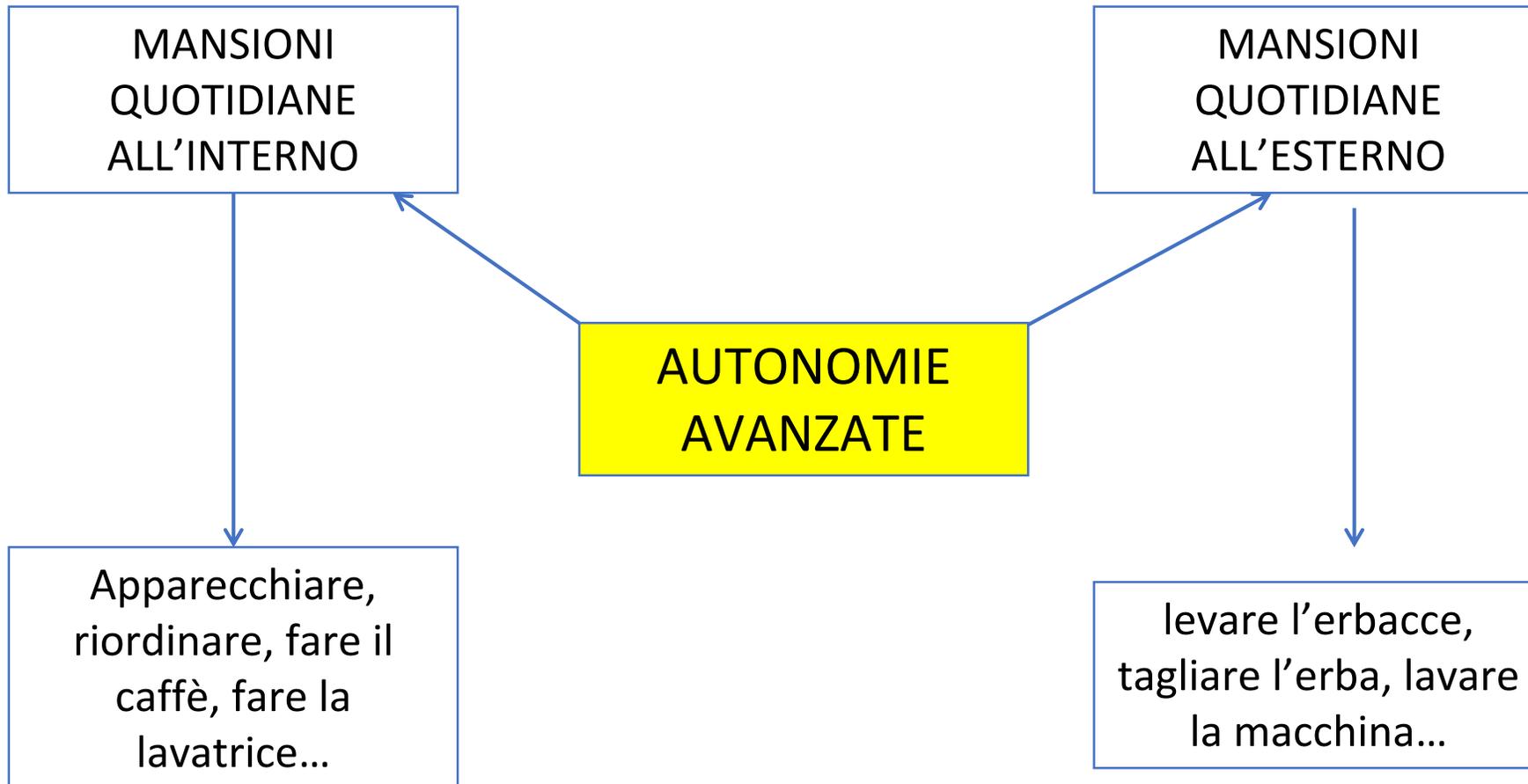
COMPORAMENTI META

1. AUTONOMIE



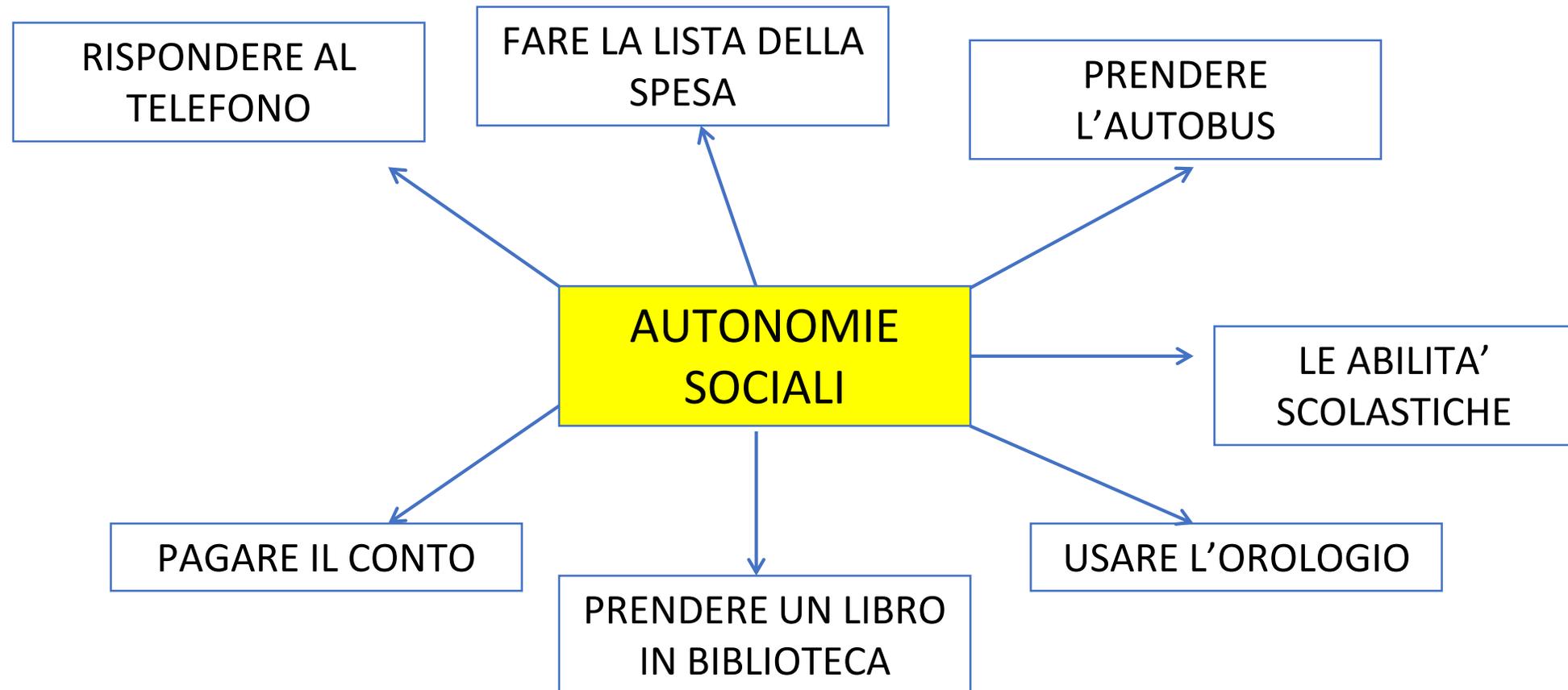
CHE COSA SI INCREMENTA?

1. AUTONOMIE



CHE COSA SI INCREMENTA?

1. AUTONOMIE



ora passiamo alle

STRATEGIE

Le strategie possono essere o meno efficaci. Se non raggiungo un obiettivo non è detto che il mio “utente” non sia in grado di raggiungere l’obiettivo, forse è un problema di strategie!

Tecniche per incrementare comportamenti adeguati

Le tecniche che affronteremo servono a:

- Incrementare comportamenti adeguati già presenti nel repertorio del bambino
- Migliorare la sua competenza in alcune abilità
- Sviluppare comportamenti non presenti nel suo repertorio

Apprendimento senza errori

- Le tecniche di insegnamento «senza errori» cercano di facilitare apprendimenti discriminativi di varia natura, senza però fare incorrere in errori il soggetto