

STRATEGIE
PER
INCREMENTARE
LE
ABILITA'

Dr.ssa Laura Delfino
*psicologa e consulente ABA
supervisionata*

programma di oggi

riassunto

incrementare comportamento adeguato

che cosa è la CAA?

ridurre un comportamento problema

predisposizione report

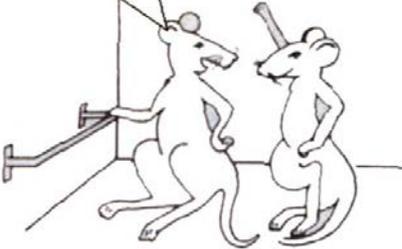
Riassumendo!



RINFORZO POSITIVO

R+

Ragazzi ce l'ho fatta,
l'ho condizionato! Ogni
volta che premo la leva
fa cadere un pezzo di
formaggio!



*Gli esperimenti di Skinner osservati
da un diverso punto di vista...*

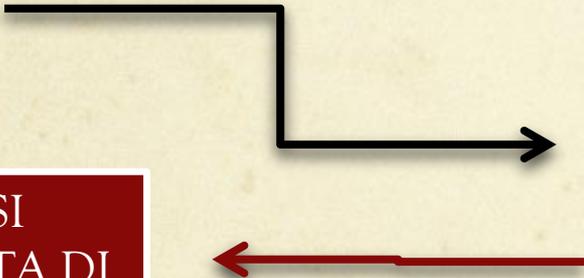
viene **aggiunto** uno
stimolo che ha come
effetto un **incremento**
futuro del comportamento

RINFORZO NEGATIVO

R-

Viene **rimosso** uno stimolo dell'ambiente, che ha come effetto un **incremento** futuro del comportamento

NON SI
TRATTA DI
PUNIZIONE



Negativo non ha valenza etica o di spiacevolezza, indica solo che l'effetto di rafforzamento deriva dal fatto che uno stimolo viene a mancare dalla situazione

ESTINZIONE

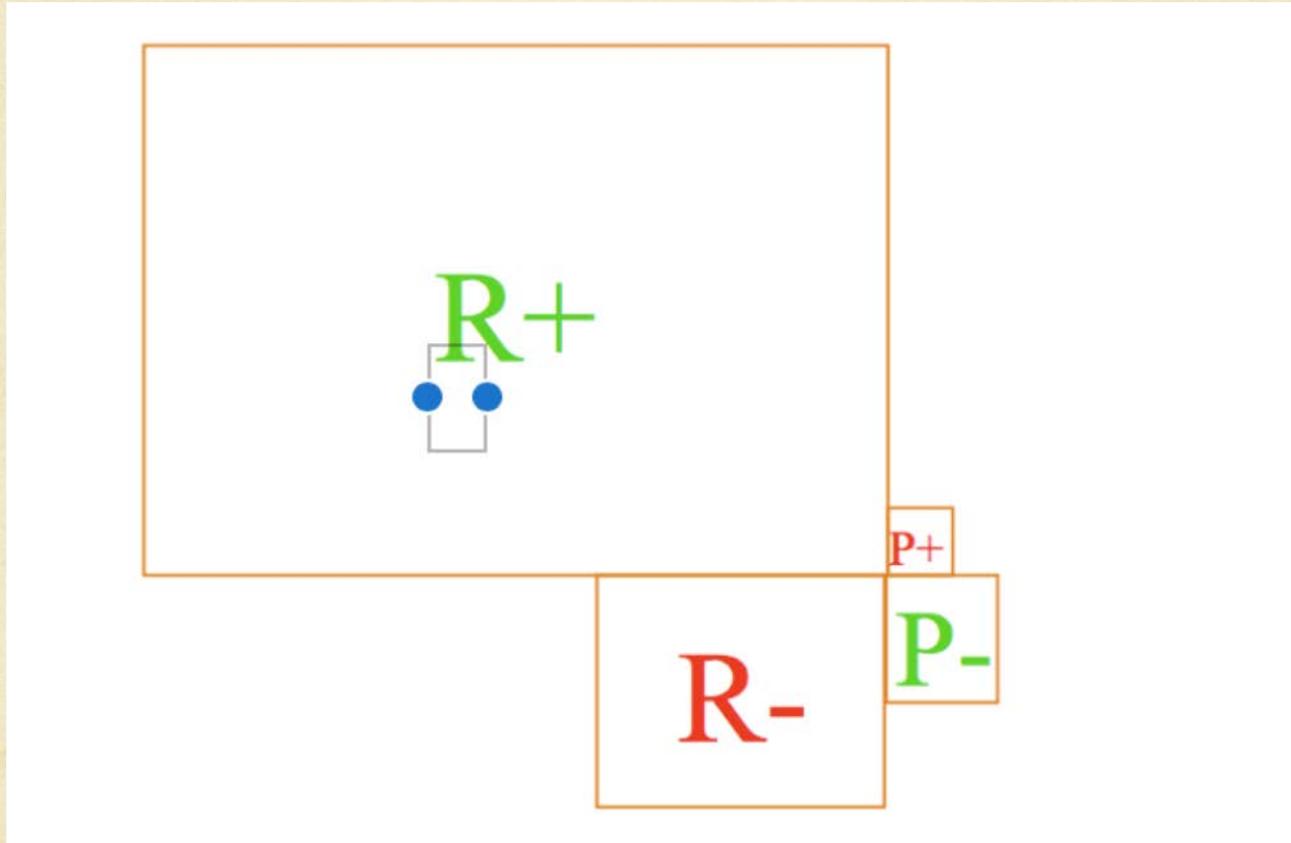
- Il processo per cui la non consegna del rinforzatore che fino ad allora aveva mantenuto il comportamento porta il comportamento ad estinguersi

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”).



priorità



A	B	C
STIMOLO	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA

LE FASI



1° STEP

○ VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

- quali capacità ha il nostro studente?

- quali difficoltà ha?

-punti di forza

punti di debolezza

DEFIZIONE DELLA LINEA BASE (baseline)-da dove partiamo

come valuto?

- SIS
- VINELAND
- AAPEP
- POS
- ASSESSMENT DEI RINFORZI
- ASSESSMENT DELLE ABILITA' RELATIVE ALLE AUTONOMIE
- ASSESSMENT DELLE FUNZIONI DI BASE
- ASSESSMENT DELLE BARRIERE
- VB-MAP, ABBLES, ...

Ma io? cosa valuto

○ Esempio 1.

Mauro conosce alcune parole in inglese

Ma io? cosa valuto

Esempio 1.

Mauro è in grado di denominare l'80% degli oggetti di scuola in inglese presenti nella lista.

Ma io? cosa valuto

Esempio2.

Paolo non parla molto.

Ma io? cosa valuto

○ Esempio2.

Dalle valutazioni fatte emerge che fa 2 richieste nell'arco di una giornata (se vuole qualcosa se la va a prendere), ripete le parole che sente (30 o più ecoici), se gli si chiede “che cosa è questo” non risponde (nessun tact). Quando vuole qualcosa e non la chiede emette tanti comportamenti problema quali urlare o picchiare chi ha davanti.

QUINDI

Quali sono i comportamenti ?

COMPORAMENTO META (da incrementare)

COMPORAMENTO BERSAGLIO (da ridurre)

PRENDO I DATI

del comportamento META o BERSAGLIO

Quanto è frequente il comportamento in un arco di tempo (es. una giornata al cdd)?

quanto dura quel comportamento?

Quanto è intenso?

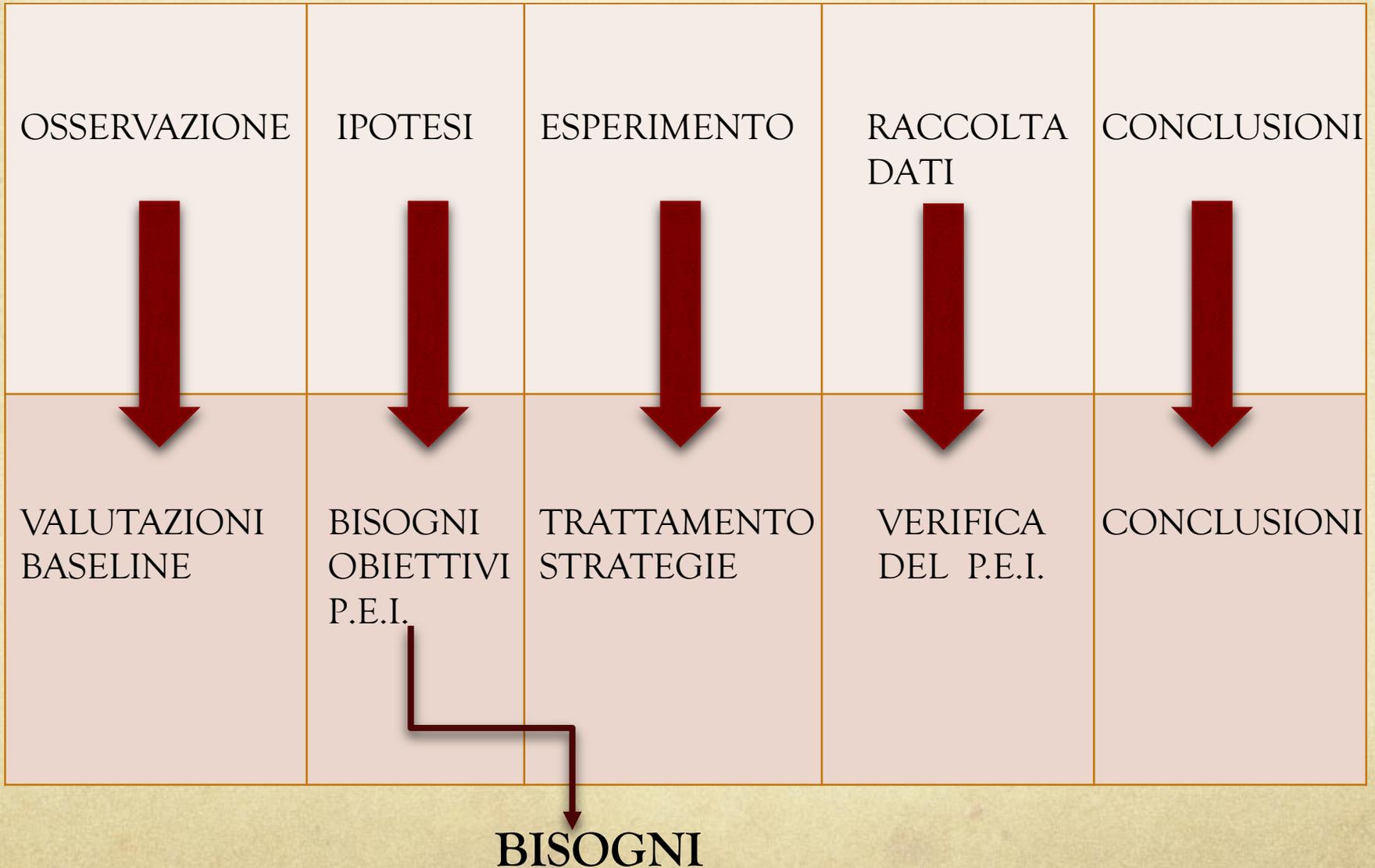
Dopo quanto appare dalla presentazione dello stimolo?

2° STEP

○ QUALI BISOGNI EMERGONO?

-dalle valutazioni dei punti di forza e dei punti di debolezza, quali bisogni emergono?

LE FASI



DECIDO

- Su cosa voglio agire del comportamento meta o bersaglio?
- Sulla frequenza, sulla durata, sull'intensità o sulla latenza?

3° STEP

- DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI CHE EMERGONO DALL'ANALISI DEI BISOGNI
- X Obiettivi chiari e ben definiti (descrizioni operazionali)
 - X Obiettivi a breve termine
 - X Valutazione e verifica periodica dei risultati (esiti)
- DEFINIZIONE DEL PUNTO DI ARRIVO (outcome)

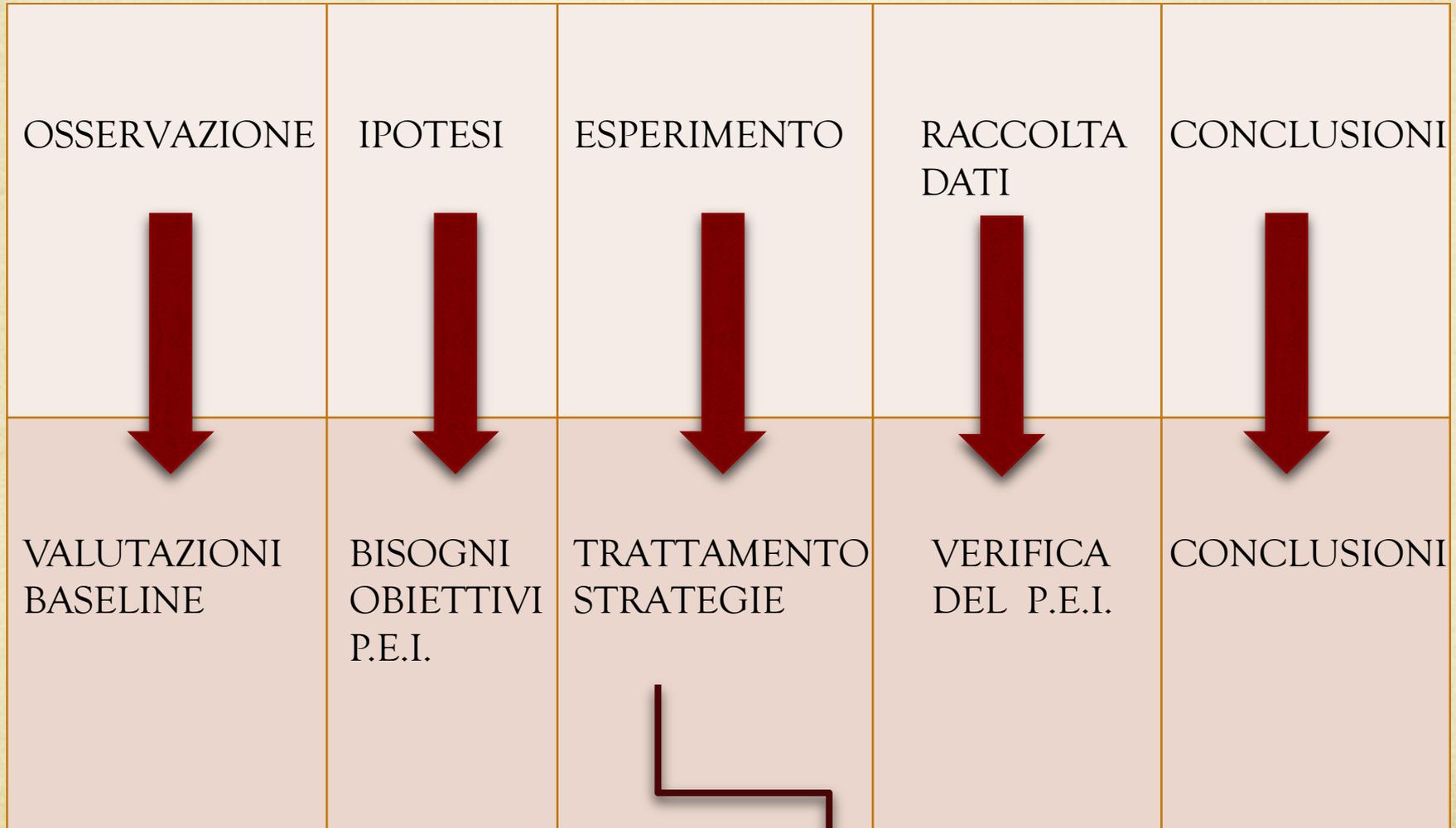
OBIETTIVI OPERAZIONALI

Evitare di darsi obiettivi troppo generici, come ad esempio “migliorare la relazione” o “aumentare le sue abilità sociali”

X Scegliere obiettivi precisi e facilmente raggiungibili:
puntare prima sulle abilità emergenti

X Stabilire criteri di acquisizione per la verifica dei risultati

LE FASI



STRATEGIE

ora passiamo alle

STRATEGIE

Le strategie possono essere o meno efficaci. Se non raggiungo un obiettivo non è detto che il mio “studente” 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:

X Incrementare comportamenti adeguati già presenti nel repertorio del bambino

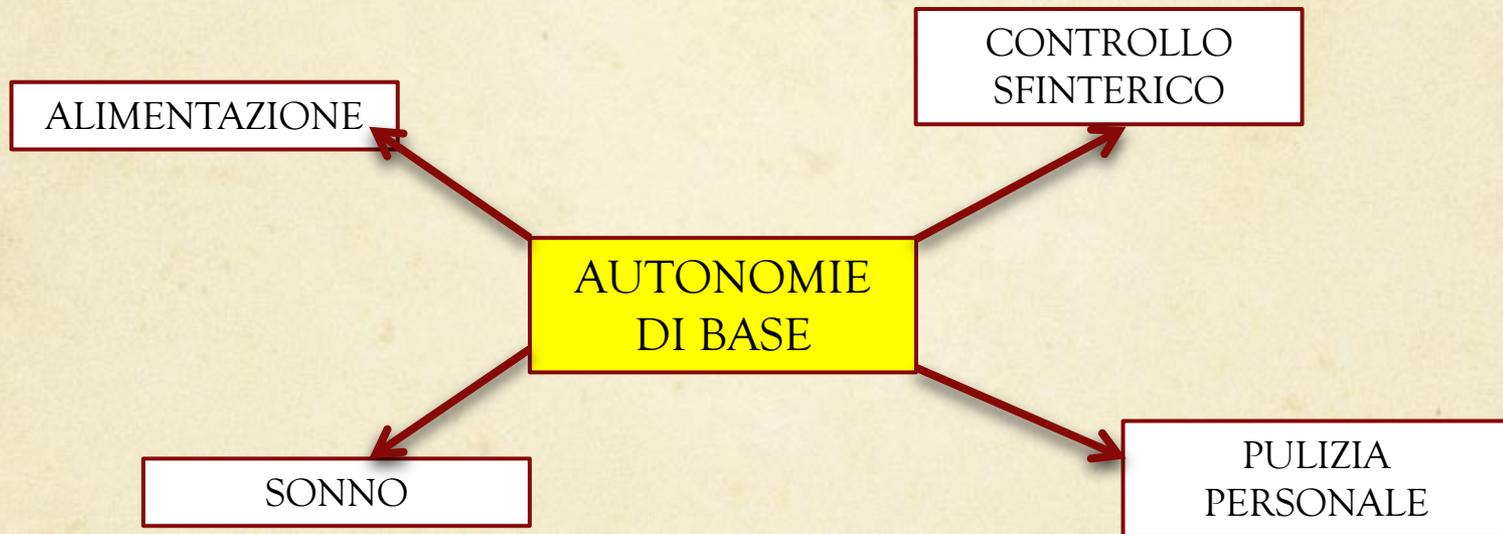
X Migliorare la sua competenza in alcune abilità

X Sviluppare comportamenti non presenti nel suo repertorio

CHE COSA SI INCREMENTA?

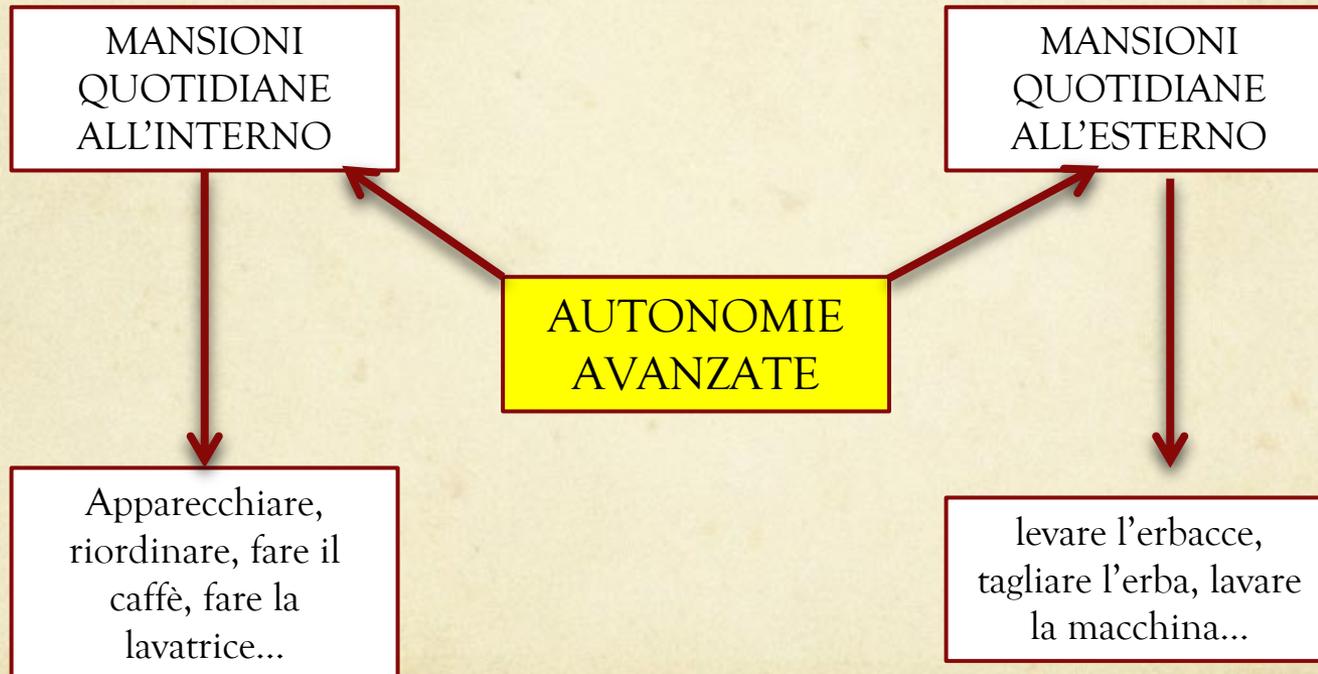
COMPORAMENTI META

1. AUTONOMIE



CHE COSA SI INCREMENTA?

1. AUTONOMIE



CHE COSA SI INCREMENTA?

1. AUTONOMIE



Condizioni indispensabili per un insegnamento efficace:

1. Controllo degli stimoli:

Strutturazione dell'ambiente, organizzazione del materiale, controllo dei rinforzi.

2. Controllo sull'istruzione

Anche detto controllo educativo

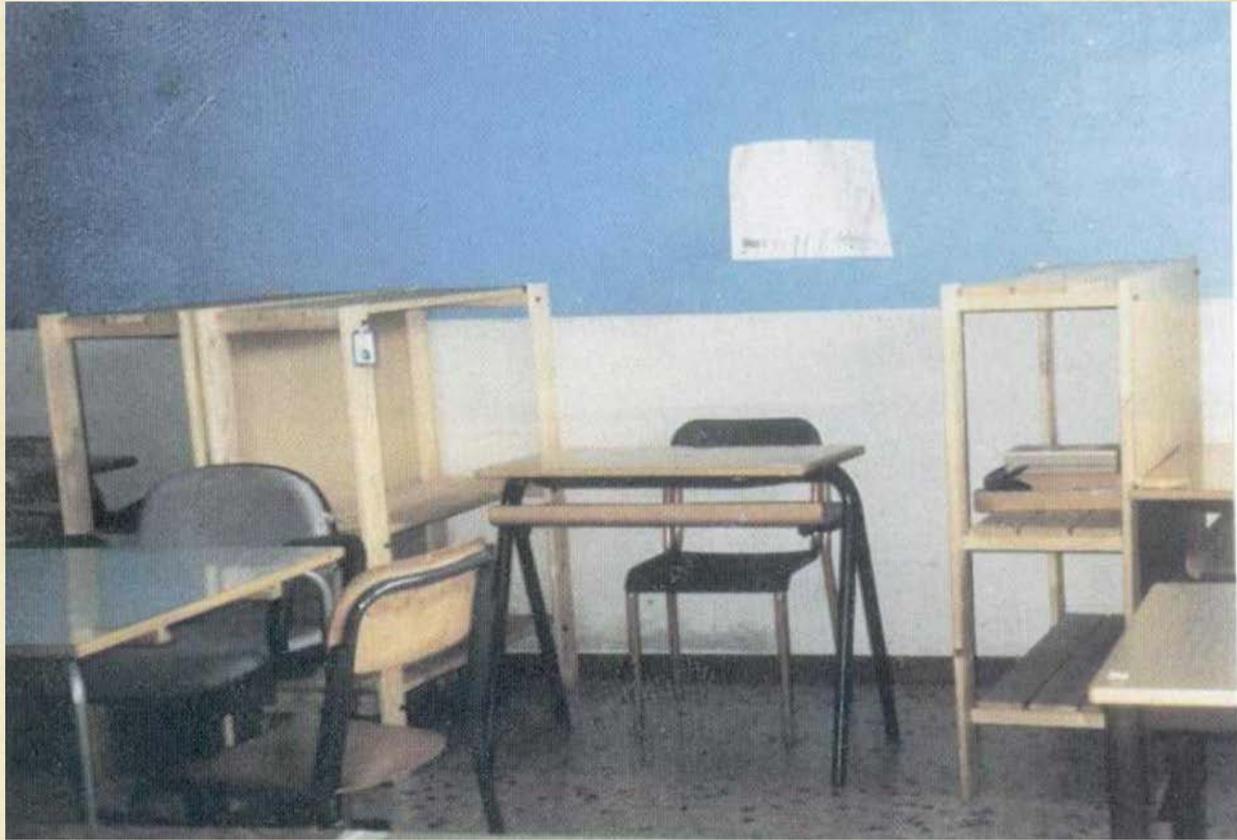
COME SI OTTIENE IL
CONTROLLO
EDUCATIVO?

strutturazione dell'ambiente

accogliere il proprio alunno in un ambiente ben organizzato è un ottimo punto di partenza.

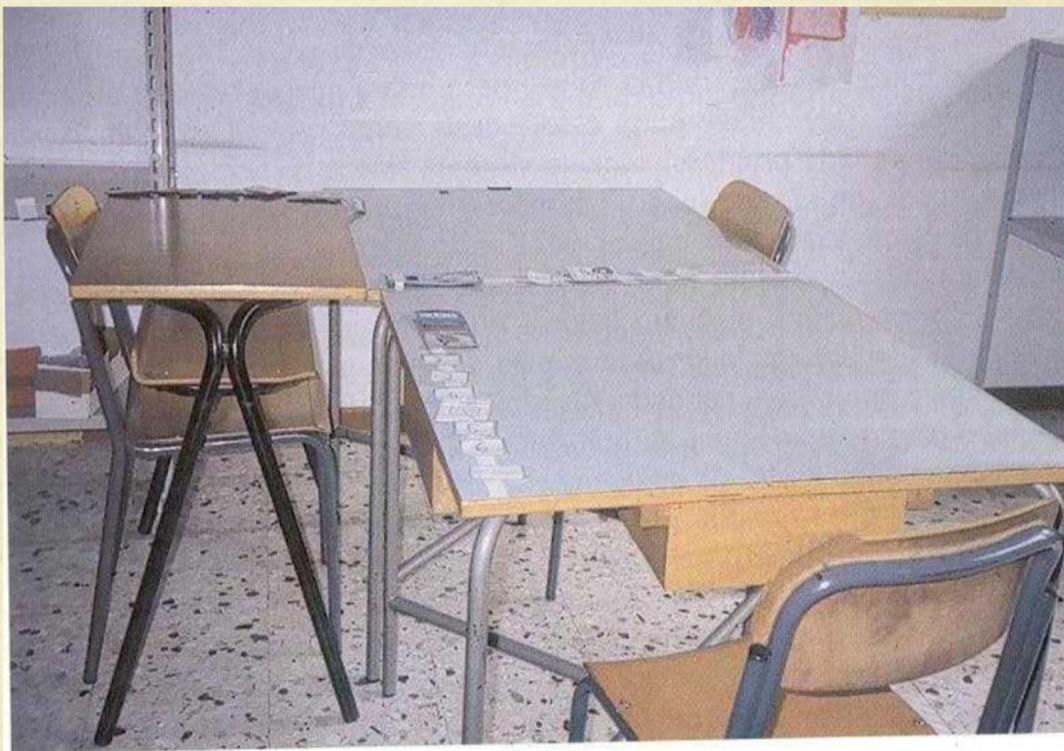
AMBIENTE «PARLANTE»

ovvero gli stimoli discriminativi consentono al bambino di sapere che cosa deve fare!





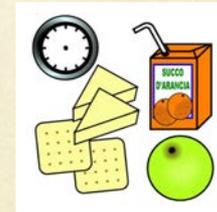




Un tavolo di lavoro condivisibile da più ragazzi

SUGGERIMENTI VISIVI

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



agende visive

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

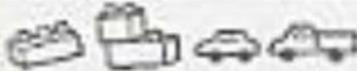
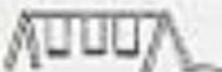
circle time

OT

music

lunch



Scheda giornaliera: <i>Martedì</i>		
	8:00	<i>Circle time</i> 
	8:30	<i>Gioco libero</i> 
	9:00	<i>Leggiamo una storia</i> 
	9:30	<i>Merenda</i> 
	10:00	<i>Giochi all'aperto</i> 
	10:30	<i>Musica</i> 
	11:00	<i>Lavoro a tavolino</i> 

Le mini-schede

vai al tuo armadietto



appendi la giacca



apri lo zaino



prendi il quaderno



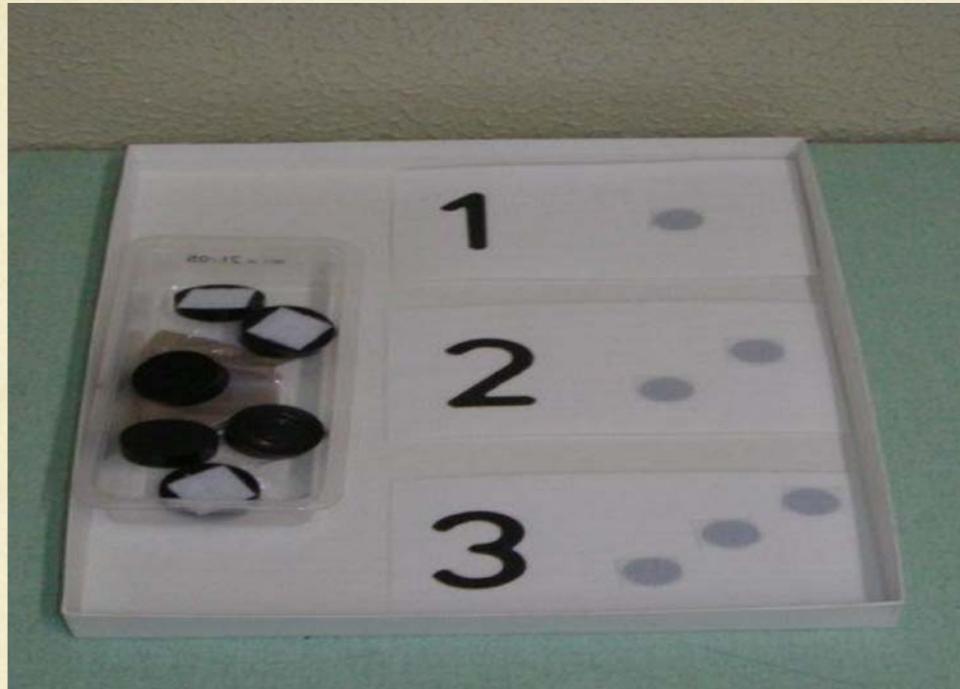
ADALBERTO

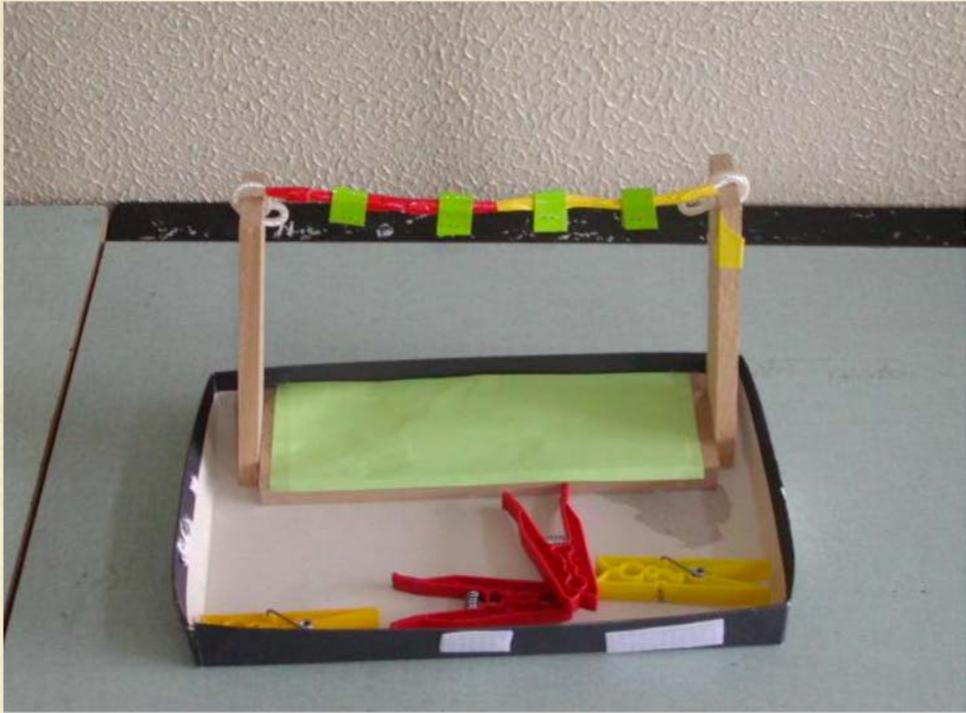


STRUMENTI VISIVI PER FACILITARE LA COMPRENSIONE









SUGGERIMENTI

- Mantenere alta la motivazione:

- prompting
- apprendimento senza errori
- Comunicazione Aumentativa e Alternativa
- Richieste di base (pausa/ bagno/...)

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

Cosa si fa?

Ciò è possibile con un'accuratissima programmazione e «manipolazione» del materiale di stimolo che viene presentato al soggetto nel programma di insegnamento (Ianes, 2006). Il materiale visivo di stimolo viene realizzato introducendo massicciamente prompt costituiti da figure e vari richiami per l'attenzione, come colori, o altre aggiunte grafiche (freccie direzionali, disegni, ecc.) (Ianes, 2006).





SOLE



SOLE

SOLE

FI[🌸]RE

FI[🌻]RE

FI[🌻]RE

FI[🌻]RE

FI[🌻]RE

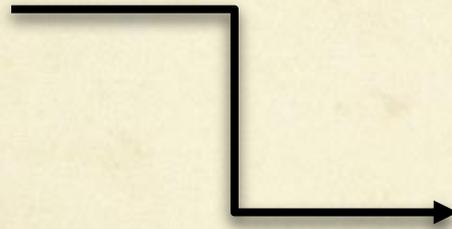
FI[🌻]RE

Vantaggi:

1. Maggiore velocità dell'insegnamento
2. Minore probabilità che si ripresentino, anche in futuro, risposte errate
3. Maggiore probabilità di avere successo e quindi ottenere i rinforzi (minor frustrazione, evitamento, ecc)

RINFORZAMENTO POSITIVO SISTEMATICO

Si basa sul paradigma del
condizionamento operante



Un comportamento si
rafforza, aumentando
in frequenza e
probabilità di
emissione quando
è seguito da un
rinforzo positivo
o negativo

Bisogna prestare continua attenzione alla progressiva
riduzione dei rinforzatori estrinseci e sostituzione con
quelli sociali ed intrinseci

**Deliver Immediately
After a Correct Response**

PROMPTING

PROMPT:

Uno stimolo antecedente che induce una persona ad emettere un comportamento che altrimenti non emetterebbe

Uso strategico di stimoli discriminativi per sollecitare la persona ad eseguire il comportamento adeguato

TIPI DI PROMPTS

Istruzioni verbali (“Apri il rubinetto...”)

Prompt imitativo (modeling) (Fai così!)

Guida fisica (parziale o totale)



Suggerimenti legati allo stimolo: indicazione; posizione;

quali scegliere?



PROMPT FISICI



PROMPT GESTUALI



PROMPT VOCALI

solo se
necessari

gesti come
indicare o
modello

di prima
scelta ma
se c'è
attenzione



Attenzione alla dipendenza dal prompt!



Modi di sfumare i suggerimenti

- Ritardo del prompt (aumentare il tempo tra l'istruzione e il suggerimento)
- Passare da suggerimenti di maggiore intensità ad altri di minore intensità
- Da prompt più leggeri a più invasivi

togliere gradualmente l'aiuto

L'aiuto fisico deve essere sfumato diminuendo gradualmente la forza usata o allontanandosi dall'arto, quindi passando dalla mano su mano, alla mano su avambraccio, al gomito, ecc..

L'obiettivo finale è togliere l'aiuto fisico affinché il bambino riesca a compiere il compito in autonomia

FADING

attenuazione degli aiuti

L'utilizzo massivo di prompt porta il RISCHIO DELLA DIPENDENZA DALL'AIUTO

Una volta consolidato il comportamento è necessario che questo dipenda esclusivamente dallo **stimolo discriminativo naturale (controllo naturale)** e non dagli aiuti introdotti dall'operatore.

Bisogna quindi dissolvere il numero di aiuti

FADING

È necessario programmarlo da subito!

Una volta scelto il prompt, si sceglie come sfumarlo

Esempi di fading

- RIDUZIONE DELL'AIUTO VERBALE: diminuire le parole che compongono l'ordine e abbassare il tono della voce
- RIDUZIONE DELL'AIUTO GESTUALE: diminuire l'ampiezza del gesto o sostituirlo con uno meno appariscente

RICORDA!!!

PROMPTING E FADING VANNO SEMPRE USATI
INSIEME

VANNO PREDISPOSTI E NON USATI
CASUALMENTE!!!!

Prompt Fading

Ma come posso impostarli
prima?

con la
TASK ANALISYS

TASK ANALISYS

La T.A. è un utilissimo modo per scoprire precisamente ciò che il nostro utente sa fare o non sa fare rispetto a tutta la sequenza di azioni che determinano una prestazione

E' il tuo turno

Suddividere il compito in vari passaggi da insegnare uno alla volta.

FATELO VOI PER LE SEGUENTI PRESTAZIONI:

- Lavarsi le mani
- fare un panino con mozzarella, salsa e salame
- fare la lavatrice
- fare lo zaino per andare in piscina
- disegnare la figura umana
- fare il riassunto di un brano

TASK ANALISYS

Insegno questi passaggi uno alla volta prima con un aiuto fisico totale (mani sulle mani) e poi con un aiuto fisico parziale fino ad arrivare a togliere ogni aiuto fisico e/o gestuale

	1	2	3	4	5
• <i>si posiziona davanti al lavabo</i>	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• apre il rubinetto dell'acqua	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• passa entrambe le mani sotto il getto dell'acqua	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• afferra il sapone	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• si passa il sapone fra le mani	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• depone il sapone	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• si sfrega le mani per insaponarle	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• passa le mani sotto il getto dell'acqua	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• chiude il rubinetto	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• afferra la salvietta (o la carta)	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S
• si asciuga le mani	GFT	GFP	AV/ G	(S)	S

0 = oppone resistenza, non offre collaborazione nella guida fisica totale
1 = Gft (guida fisica totale – aiuto sostitutivo), non oppone resistenza
2 = Gfp (aiuti fisici leggeri , indirizzare la mano ...)
3 = Av/g (Aiuti verbali e gestuali es. indicare)
4 = Av (aiuti solo verbali)
5 = (S) da solo con prestazione qualitativamente carente
6 = S (da Solo)

Quindi tornando a prompting e fading

- Insegno questi passaggi uno alla volta
- prima con un aiuto fisico totale (mani sulle mani) e poi con un aiuto fisico parziale
- fino ad arrivare a togliere ogni aiuto fisico e/o gestuale

E' il tuo turno

Sulla base del lavoro fatto in precedenza definite come sfumare l'aiuto.

CHAINING

Una volta scomposto un compito complesso in azioni semplici è possibile insegnare le singole sotto-abilità al bambino attraverso il concatenamento di azioni

tipi di concatenamento

concatenamento anterogrado

si insegna la prima azione della sequenza e si dà un aiuto totale nelle restanti; quando la prima è acquisita si passa a insegnare la seconda, e così via.

Esempio:

Insegnare ad un bambino a lavarsi i denti

E' il tuo turno

- Insegnate ad un ospite a lavarsi i denti con chaining anterogrado

concatenamento anterogrado

Lavare i Denti

Prendere il tubetto del dentifricio

Svitare il cappuccio

Prendere lo spazzolino da denti

Schiacciare il tubetto e mettere il dentifricio sullo spazzolino

Mettere giù il tubetto

Aprire il rubinetto dell'acqua

Bagnare lo spazzolino sotto

Lavare i denti

Sputare il dentifricio

Risciacquare la bocca con l'acqua 3 volte

Sciacquare lo spazzolino

Mettere via lo spazzolino

Mettere il cappuccio sul tubetto del dentifricio

Mettere via il dentifricio

tipi di concatenamento

concatenamento retrogrado

si aiuta il bambino in tutte le azioni tranne nell'ultima ,
che è quella in acquisizione, per poi procedere a insegnare
la penultima, e così via.

E' il tuo turno!

Insegna ad un bambino a comporre un puzzle

concatenamento retrogrado

Per esempio se insegniamo al bambino a completare un puzzle di 6 pezzi le fasi sono:

1. mettere il primo pezzo
2. mettere il secondo pezzo
3. mettere il terzo pezzo
4. mettere il quarto pezzo
5. mettere il quinto pezzo
6. mettere il sesto pezzo

Con il **Chaining all'Indietro** l'adulto compie le prime 5 fasi lasciando il puzzle quasi completo e insegna al bambino a mettere l'ultimo pezzo. Dopo alcune volte che riesce bene a fare la fase 6 allora insegna a come fare la fase 5 e 6 (l'adulto completerebbe

video chaining



Ex

- Insegnate con il chaining (anterogrado o retrogrado) le seguenti azioni complesse:
 1. preparare i biscotti
 2. calcolare l'area di un rettangolo
 3. costruire un bicchiere con l'argilla
 4. insegnare ad una bambino di 1° elementare a dire “voglio bere l'acqua, perfavore”
 5. insegnare ad un ragazzo ad allacciarsi le scarpe

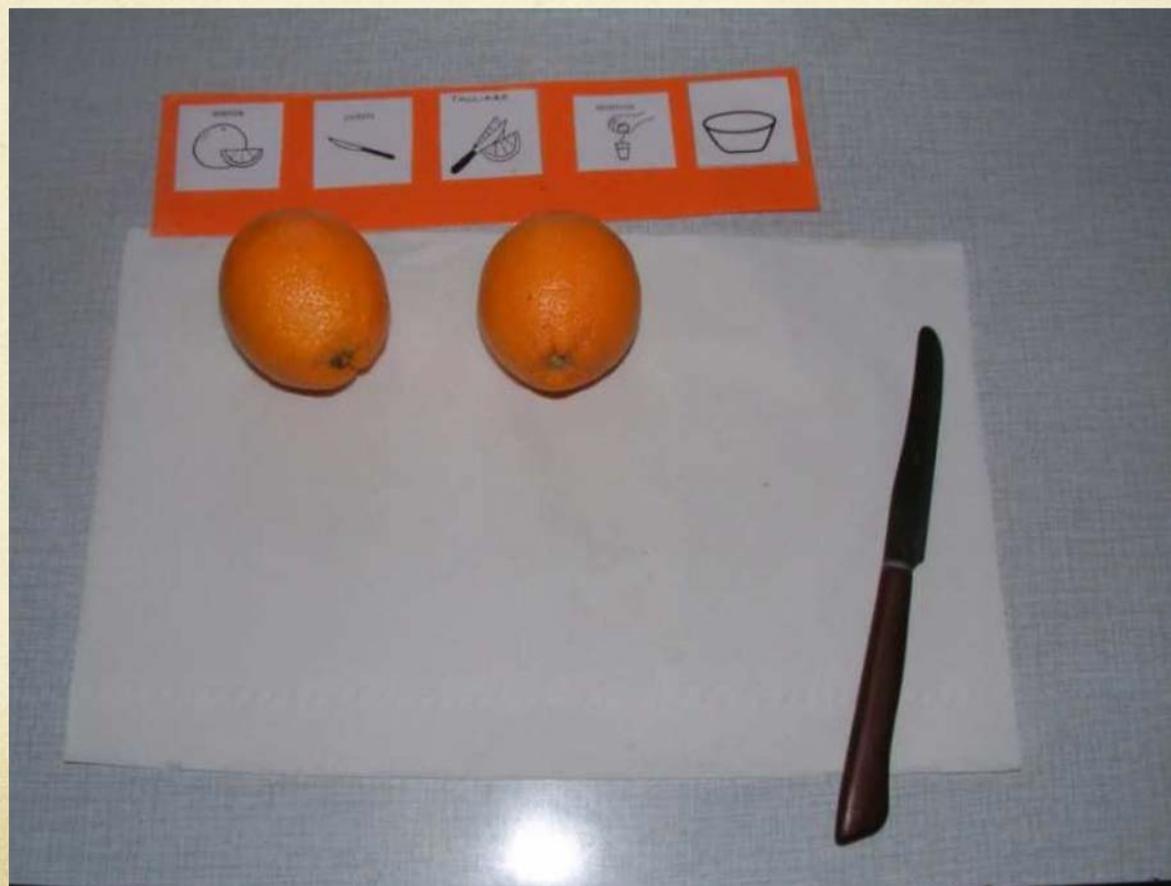
ritorniamo agli aiuti

AIUTO FISICO

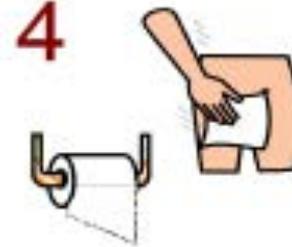
AIUTO VISIVO=dimostrare come eseguire il compito, creare sequenze visive (foto, disegni, simboli) sulla sequenza di azioni da compiere, indicare con il dito, etc.

ESEMPI DI AIUTI VISIVI

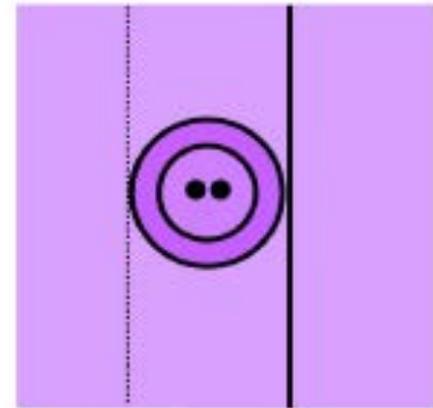
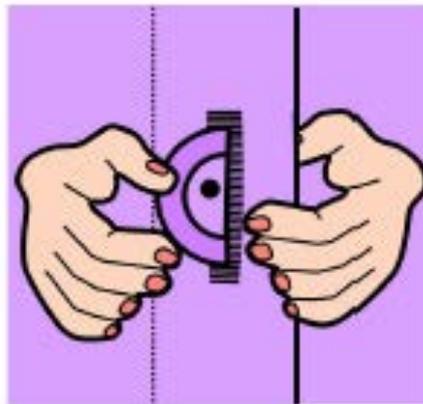
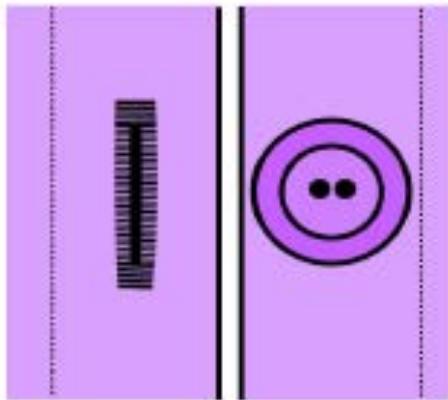
Sbucciare l'arancia



Autonomia del bagno



allacciarsi un bottone

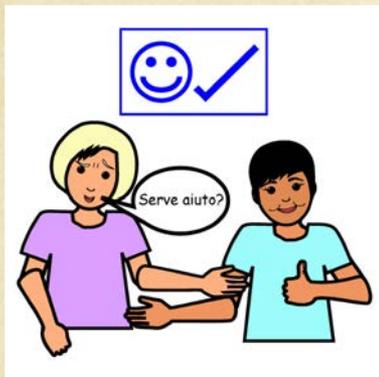


Dove ti fa male?



RICORDA!

- Gli ausili visivi non necessariamente sono AGENDE VISIVE O STORIE SOCIALI



≠



≠



AUSILI VISIVI

AGENDA VISIVA

STORIE SOCIALI

STORIE SOCIALI

Le storie sociali sono un utilissimo strumento ampiamente utilizzato per l'autismo che consente alla persona della quale mi sto occupando di poter prevedere cosa accadrà se emetto un certo tipo di comportamento in alternativa all'altro e gli consente di prevedere come reagiranno gli altri.

STORIE SOCIALI

Sono composte da tre tipi di frasi

1. DESCRITTIVA (frase che descrive l'ambiente in cui l'insegnamento avrà luogo: "Fabio va al parco e vede altri bambini, tra cui Paolo...") (A)
2. DIRETTIVA (frase che descrive la risposta adatta ad una situazione. "Fabio dice a Paolo -Ciao Paolo-!) (B)
3. PROSPETTICA (frase che descrive la reazioni di altre persone presenti nell'ambiente: "Paolo dice a Fabio "Ciao Fabio, giochi con me?") (C)

FARE LA PIPI' IN BAGNO

TUTTI I BAMBINI FANNO
LA PIPI' SUL WATER



TUTTI I BAMBINI PER
FARE LA PIPI' VANNO DA
SOLI IN BAGNO

QUANDO FACCIAMO LA PIPI' SUL WATER
MI DANNO UN LECCA LECCA



QUANDO FACCIAMO LA PIPI'
SUL WATER
MAMMA E PAPA' SONO CONTENTI



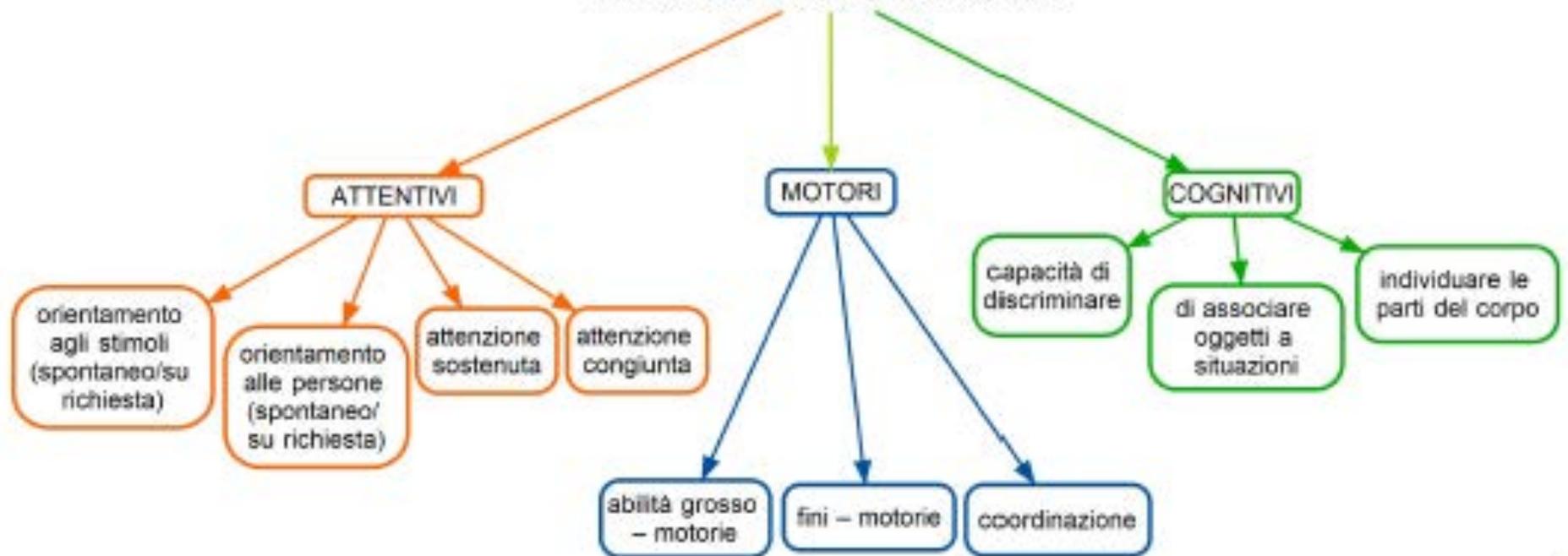
VIDEO MODELING

Le strategie di video modeling sono molto efficaci per aiutare bambini o ragazzi con autismo ad apprendere un ampio numero di abilità e competenze, dalle abilità sociali, ai comportamenti motori, alle abilità professionali e di autoregolazione cognitiva ed emozionali

VIDEO MODELING

- si tratta di APPRENDIMENTO PER IMITAZIONE

PRE-REQUISITI DEL VIDEO MODELING



VIDEO MODELING

VANTAGGI:

- CIRCOSCRIVE IL CAMPO DI MESSA A FUOCO
 - RIDUCE I MOMENTI DI DISATTENZIONE
- SI PUÒ VEDERE RIPETUTAMENTE

Video VIDEO MODELING



SHAPING modellaggio



SHAPING modellaggio

Per SHAPING si intende il rinforzamento di risposte che sono approssimazioni sempre più simili al comportamento meta, finché lo studente arriva a emettere un comportamento che inizialmente non faceva parte del suo repertorio comportamentale.

SHAPING modellaggio

○ LINEE GUIDA

1. **Specificare il comportamento finale desiderato:** identificare il comportamento target
2. **Scegliere un comportamento di partenza:** scegliere il comportamento che si presenta abbastanza spesso da poter essere rinforzato e che si approssima al c. target
3. **Scegliere le fasi dello shaping:** delineare le approssimazioni successive
4. **Estinguere le risposte “vecchie” e rinforzare le nuove approssimazioni**

SHAPING modellaggio

...LINEE GUIDA

5. **procedere con calma:** non estinguere troppo in fretta i vecchi comportamenti prima di aver raggiunto il livello successivo di approssimazione
6. **non procedere troppo lentamente:** non rinforzare troppo a lungo una approssimazione altrimenti diminuisce la possibilità che compaiano le successive.
7. **combinare lo shaping con altre tecniche (tipo prompt fisico o imitativo)**
8. **rinforzare il comportamento target :** prima rinforzare il comportamento target (finale) ad ogni suo apparire e poi con schema a rinforzo intermittente

SHAPING modellaggio

Esempio 1

“Voglio insegnare a Viola, 1 anno, a dire acqua. Inizialmente fornirò il rinforzatore ogni volta che V. mi dirà “agua”, dopo quando dirà “acua”, infine quando dirà “acqua”!!

Esempio 2

Voglio insegnare a Viola a disegnare la “figura umana”...PROVATECI VOI

SHAPING modellaggio

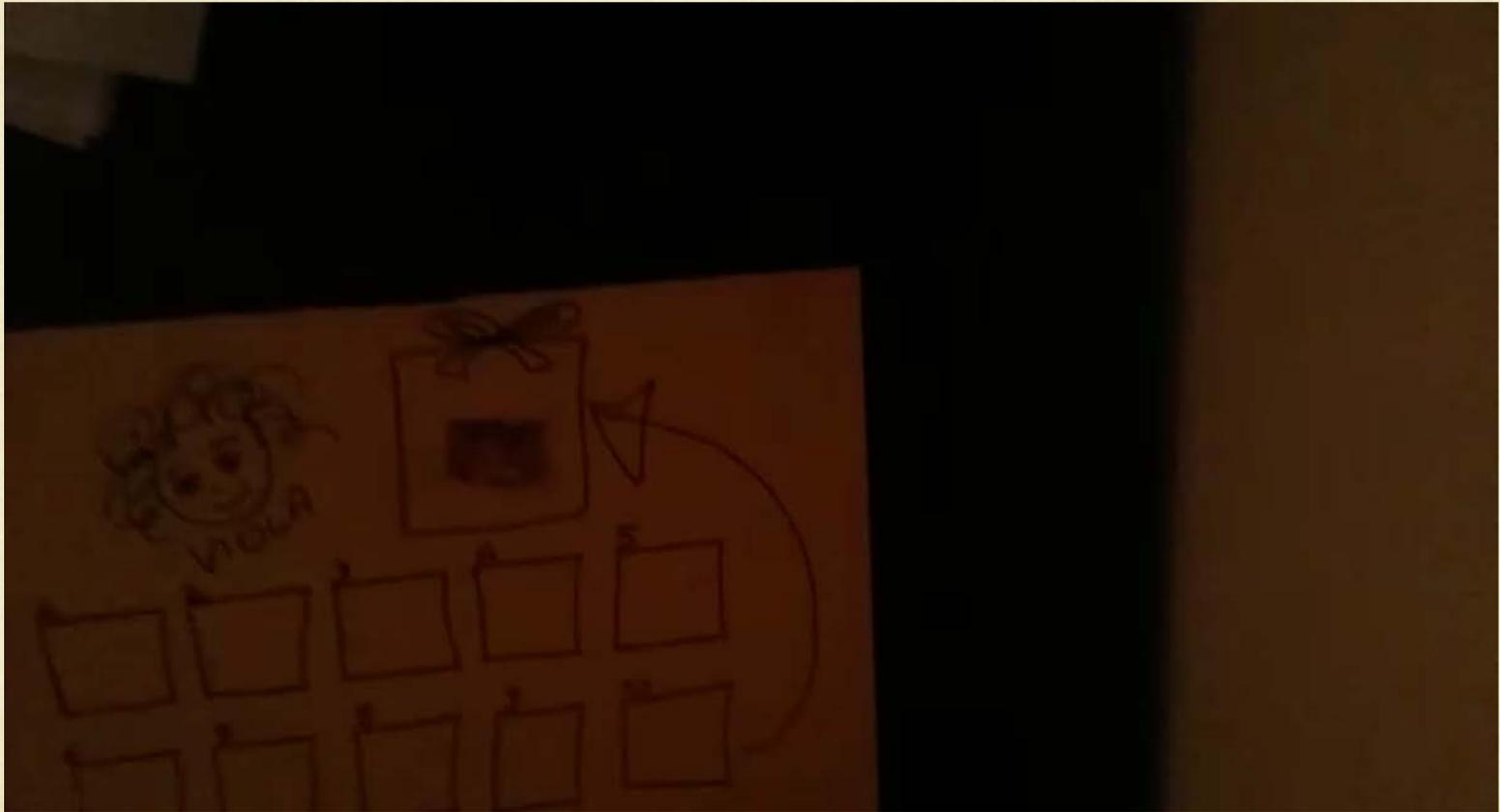
Avete mai giocato a “acqua e fuoco”

PROVIAMOCI!

TOKEN ECONOMY

- E' un CONTRATTO EDUCATIVO e quindi un accordo tra utente e operatore.
- In particolare la T.E.

è una contrattazione educativa basata sull'uso sistematico di rinforzatori simbolici (tokens - gettoni) che possono essere guadagnati emettendo vari comportamenti desiderabili per venire poi scambiati con altri rinforzatori naturali (rinforzatori di sostegno) particolarmente graditi agli utenti (oggetti, attività, ecc). Gli elementi simbolici possono essere fiches, crocette apposte su una scheda o altro.



Regole della token economy

1) Definire in modo chiaro ed operativo i comportamenti oggetto di Token Economy
(Incremento = goal behavior;
Decremento = target behavior)

2) Scegliere un elenco il più ricco possibile di rinforzi di sostegno

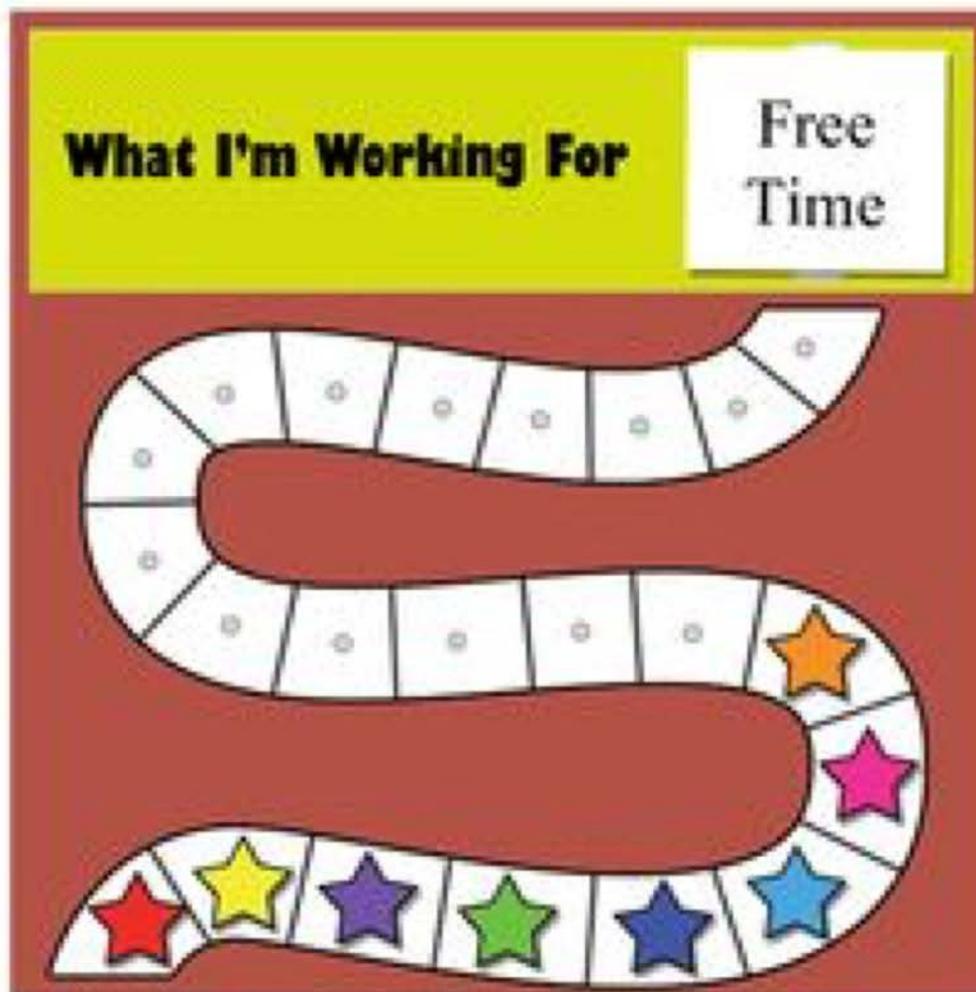
3) Stabilire un rapporto ottimale fra gettoni e rinforzi di sostegno (i rinforzi più graditi scambiati con il maggior numero di gettoni)

4) Stabilire un rapporto ottimale fra gettoni e comportamenti (i comportamenti più difficili e complessi valgono più gettoni)

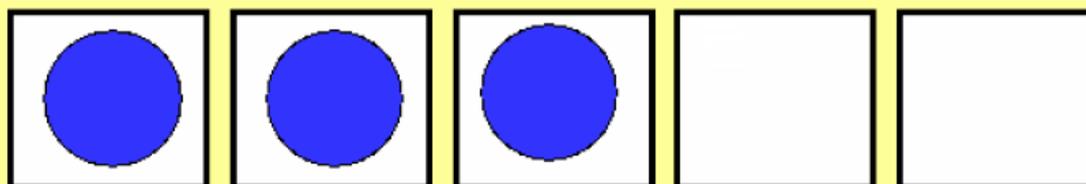
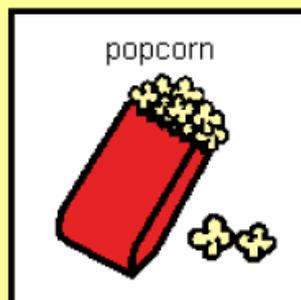
5) Definire momenti per effettuare la conversione gettoni vs rinforzi di sostegno

6) Garantire la massima congruità educativa fra i caregivers coinvolti nella gestione del caso

"What I'm Working For" Token Economy



I am working for.....



The circles can represent a portion of the completed task. (answers, math addition, coloured picture, sentence). Once all five are filled in the reinforcement is earned. It is important that the task be reasonable and achievable to promote success. Increase expectations as the students continues to meet with success. Vary the reinforcer in order to prevent satiation. The reinforcer must be highly motivating! You are only as good as your reinforcer.



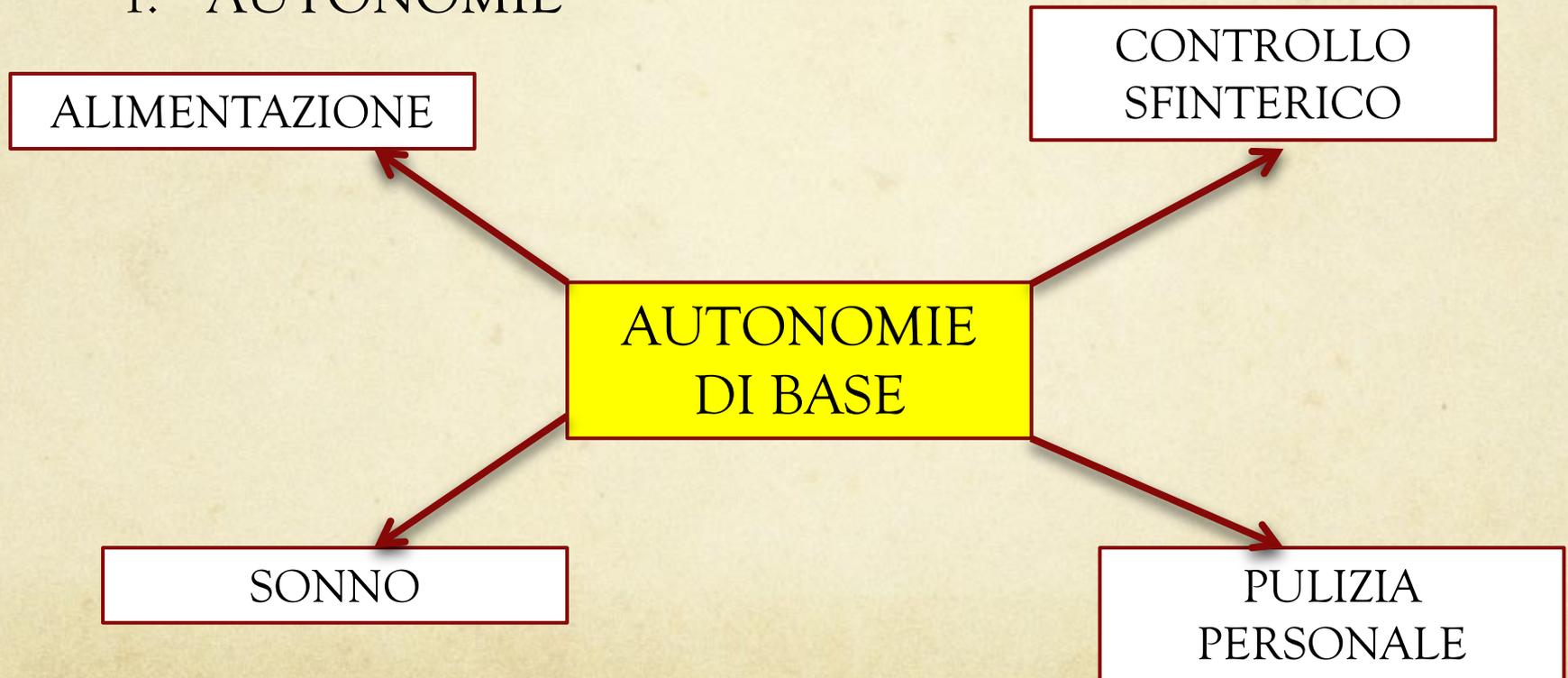
video token economy



CHE COSA SI INCREMENTA?

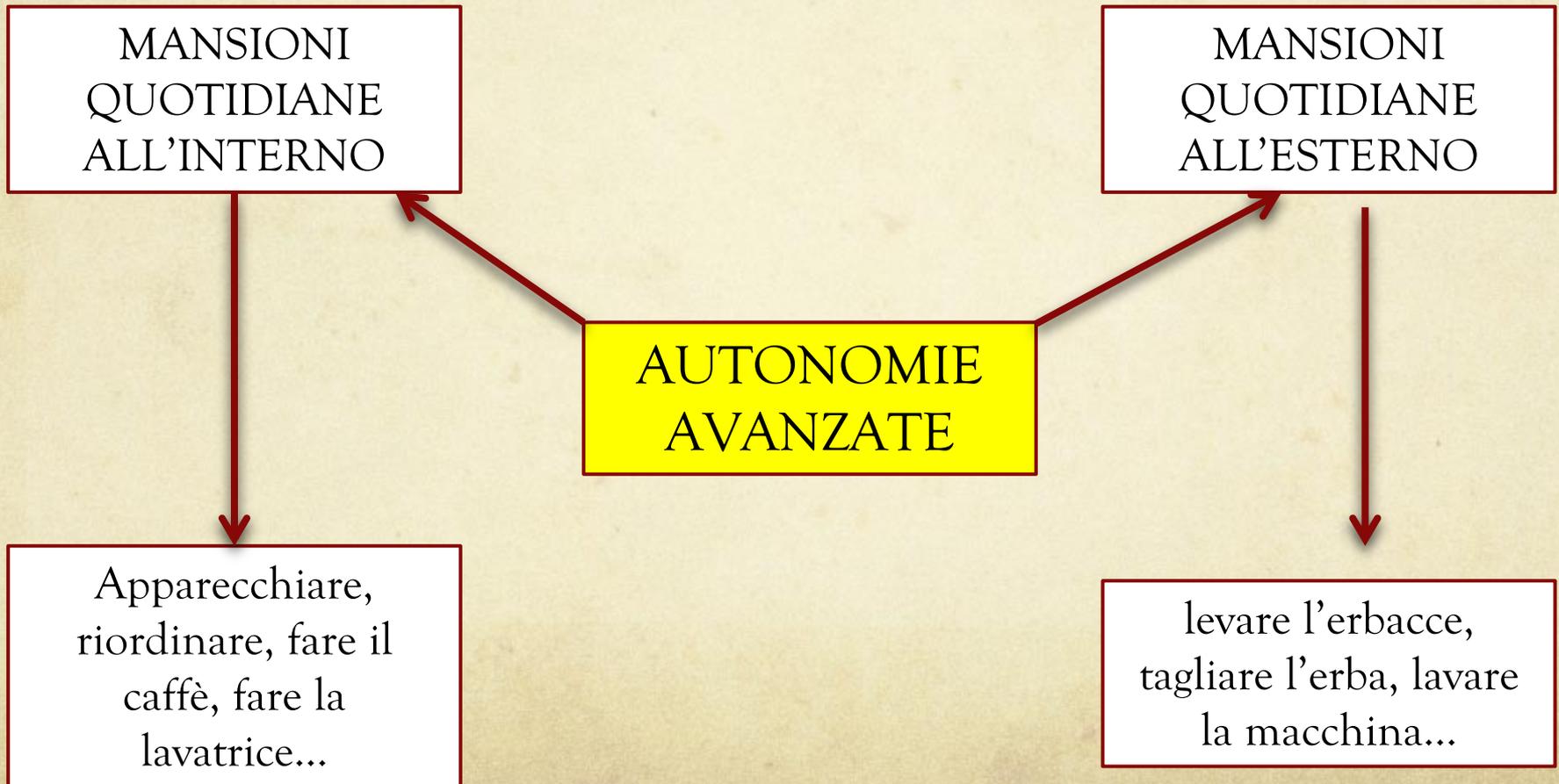
COMPORAMENTI META

1. AUTONOMIE



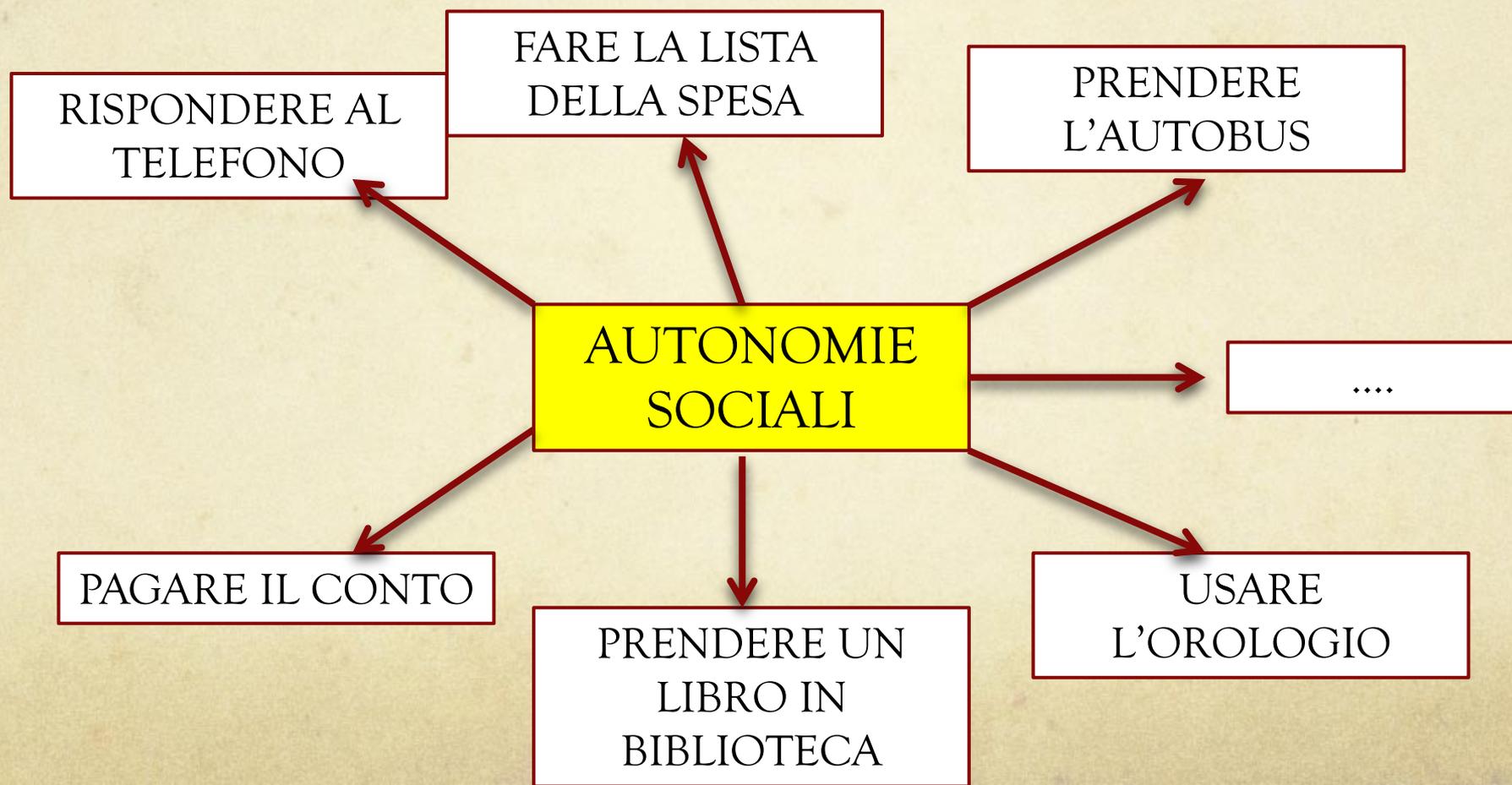
CHE COSA SI INCREMENTA?

1. AUTONOMIE



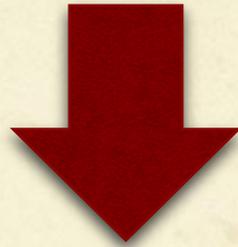
CHE COSA SI INCREMENTA?

1. AUTONOMIE



CHE COSA SI RIDUCE?

COMPORAMENTI PROBLEMA



COMPORAMENTI
BERSAGLIO

incrementare il linguaggio

se un bambino con autismo non parla non accade perché ha dei problemi che gli impediscono di farlo

non ne comprende il motivo

se un bambino non parla, ci saranno molte più probabilità che emetta comportamenti problema

per questo vale sempre la pena LAVORARE TUTTI
AFFINCHE' IL BAMBINO IMPARI IL
LINGUAGGIO VOCALE O ALTERNATIVO AL
VOCALE



NON VOCALE NON SIGNIFICA NON VERBALE

	VOCALE	NON VOCALE
VERBALE	Parlare: emettere suoni	Fare gesti, segni, scrivere, usare immagini
NON VERBALE	Tossire, sbadigliare emettere suoni non con l'apparato vocale	camminare, bere, lavarsi

provateci voi!

Silvia chiede a Matteo come si sente oggi. Matteo apre il comunicatore e segna l'immagine con la faccia sorridente

Alex canta la canzone di Caruso a modo suo in sala cognitiva in presenza di Silvia.

Luca chiede a Silvia se può andare in stalla.

Carlo bussa contro la porta del laboratorio di ceramica quando la porta è aperta e senza nessuno dentro.

C.A.A.

COMUNICAZIONE AUMENTATIVA ALTERNATIVA

CHE COSA NON E'?

non deve essere confusa con la comunicazione
facilitata

non sono gli ausili visivi

utilizzare i pcs non significa fare PECS

COMUNICAZIONE ALTERNATIVA ED AUMENTATIVA CAA

Insieme di simboli ed apparecchiature per la compensazione parziale o totale, temporanea o permanente, di gravi difficoltà nell'emissione del linguaggio parlato.

E' UN SISTEMA DI COMUNICAZIONE

- Alternativa: sistema o metodo utilizzato quando il linguaggio non si è sviluppato o è stato perso
- Aumentativa: sistema o metodo utilizzato come supplemento al linguaggio

PERCHE' UTILIZZARE LA CAA?

- Cosa stiamo rinforzando?? Se continuo a rinforzare un individuo per il fatto che non sta comunicando,verrà rinforzato il SILENZIO.

PERCHE' UTILIZZARE LA CAA?

- Riduce l'emissione di CP
- Fornisce maggiori opportunità di partecipazione

PERCHE' UTILIZZARE LA CAA?

- Produce effetti positivi nel come gli altri vedono lo studente
- Può aumentare la capacità di comprensione dell'ambiente
- Può supportare lo sviluppo del linguaggio parlato

LA CAA

- E' possibile definire CAA ogni forma di comunicazione che :
 - A. Supporta
 - B. Integra
 - C. Aumenta il linguaggio verbale

- La CAA nasce ufficialmente negli Stati Uniti, all'inizio degli anni ottanta, con la nascita dell'ISAAC (International Society Augmentative Alternative Communication), a cui afferiscono studiosi e ricercatori impegnati nella riabilitazione di persone non verbali dagli Stati Uniti, Canada e Europa del Nord.

- In particolare i filoni di ricerca si riferiscono a tecnologie avanzate, alla comunicazione gestuale e pittografica.
- L'obiettivo dell'CAA, fin dall'inizio, è stato quello di favorire la comunicazione in tutte quelle situazioni in cui la vocalità era assente o fortemente compromessa.

QUALI FORME DI CAA

SEGNI

IMMAGINI

SCEGLIERE QUALE SISTEMA DI CAA

- Le priorità evolutive e di apprendimento dello studente
- Le abilità di partenza dello studente
- L'età dello studente
- Le preferenze della famiglia
- L'ambiente e le persone con cui lo studente interagisce

IL CONTESTO

- Le persone che vivono con il soggetto devono essere coinvolte, formate sul sistema di comunicazione e soprattutto devono **CONDIVIDERE** la scelta.
- Organizzare l'ambiente quotidiano in modo da favorire la motivazione e la comunicazione spontanea del bambino.

LINGUAGGIO DEI SEGNI

- Si possono insegnare tutte le funzioni del linguaggio (richieste, commenti, denominazione)
- L'imitazione fino-motoria non è un prerequisito
- Una discreta motricità fine è un prerequisito per la discriminazione di diversi segni fino-motori

COMUNICAZIONE CON IMMAGINI

Ha come prerequisiti:

- Prendere e consegnare un oggetto
- Capacità visive discrete
- Sfogliare un libro

PECS

Picture Exchange Communication System

(Frost e Bondy 1994)

E' un approccio che comporta l'utilizzo dello scambio di immagini/
simboli per insegnare a comunicare.



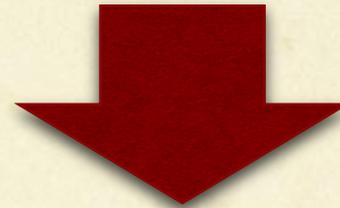
DISEGNI
O
FOTOGRAFIE?

FASI PECS

1. Scambio
2. Distanza e persistenza
3. Discriminare
4. Struttura della frase
5. Rispondere
6. Commentare

COMPORAMENTI PROBLEMA

Identificazione del comportamento bersaglio



ANALISI FUNZIONALE DEL
COMPORAMENTO
PROBLEMA



A-B-C-

COMPORAMENTI PROBLEMA

COSA SONO?

Si definiscono c.p. quei comportamenti che

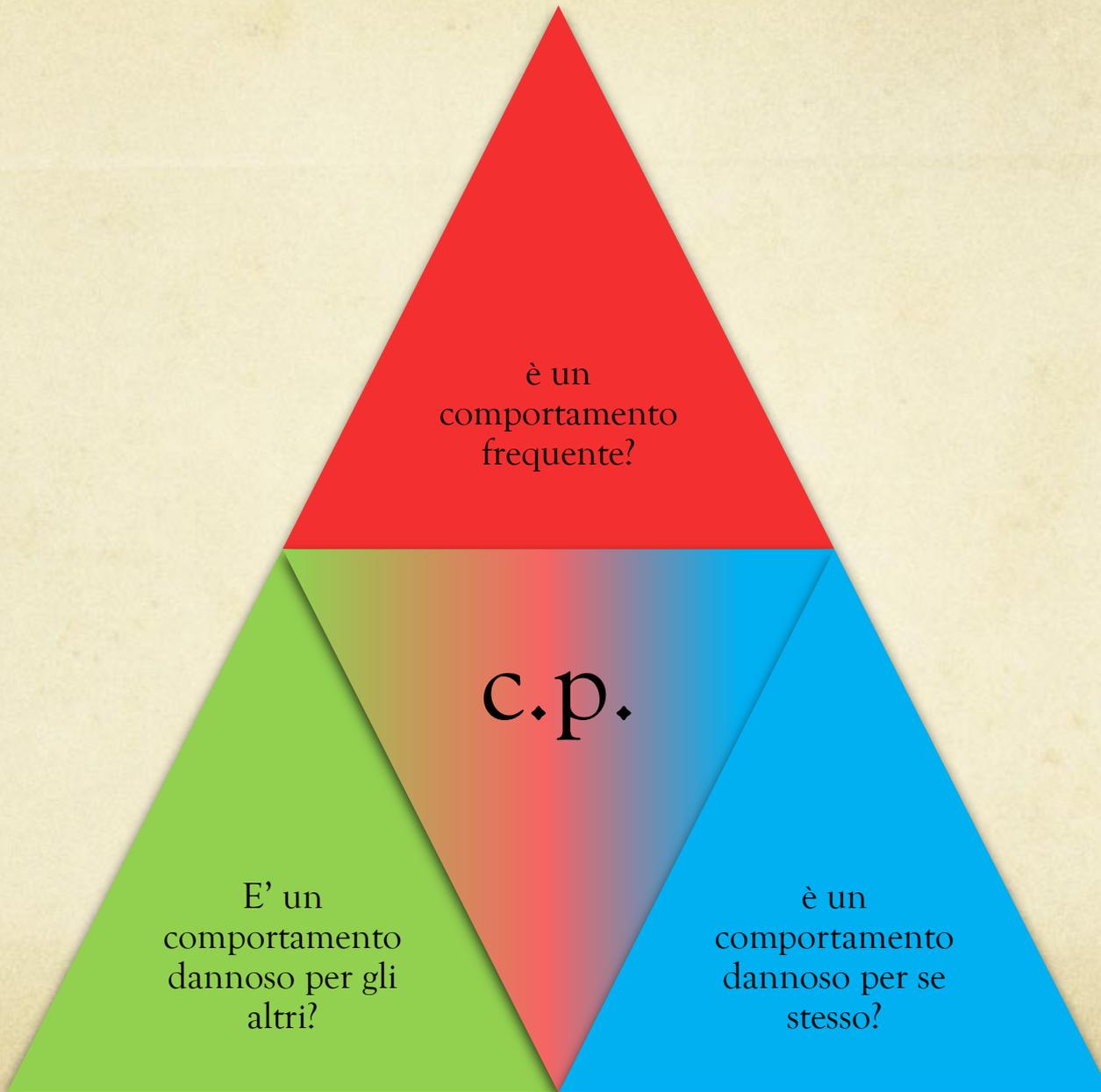
1. Interferiscono con lo sviluppo in generale
2. Possono provocare danni alla persona stessa, ad altri o ad oggetti
3. Sono considerati inaccettabili da un punto di vista sociale

COMPORAMENTI PROBLEMA

COSA NON SONO?

NON sono da considerarsi “problematici” comportamenti che, per quanto particolari o bizzarri non interferiscono con lo sviluppo sociale, cognitivo ed affettivo della persona e/o non creano danni a lei, ad altri o ad oggetti

Esempio: arricciarsi i capelli



è un
comportamento
frequente?

c.p.

E' un
comportamento
dannoso per gli
altri?

è un
comportamento
dannoso per se
stesso?

COMPORAMENTI PROBLEMA

FORMA vs FUNZIONE

FORMA = Cosa vediamo?

FUNZIONE = A cosa serve?

i comportamenti problema possono essere

- COMPORTAMENTI AUTOLESIVI (SIB)
- COMPORTAMENTI AGGRESSIVI
- COMPORTAMENTI STEREOTIPATI

COMPORAMENTI AUTOLESIVI SIB

Comportamenti che possono causare conseguenze fisiche rilevanti verso se stessi

Esempi: battere la testa contro il muro, mordersi, strapparsi i capelli, picchiarsi sugli occhi, ecc...

COMPORAMENTI AGGRESSIVI

Comportamenti che possono causare conseguenze fisiche rilevanti verso gli altri

Esempi: picchiare, sputare, dare calci,

COMPORAMENTI STEREOTIPATI

Il “comportamento-problema” più rilevato nelle persone con autismo è costituito dalle stereotipie azioni non finalizzate e non produttive, ripetute innumerevoli volte, che assorbono il bambino con autismo distogliendolo da ogni altra proficua attività

Esempi: “sfarfallare”, leccare, saltare

e, contemporaneamente, i comportamenti problema possono essere

- **COMPORTAMENTI DANNOSI:** sono i c.p. con max priorità in quanto minaccia alla salute dello stesso soggetto o degli altri
- **COMPORTAMENTI DIROMPENTI:** sono la seconda priorità (interferiscono con l'apprendimento, con la partecipazione alle attività, danneggiano le cose e se vengono ignorati diventano distruttivi).
- **COMPORTAMENTI DISTURBANTI:** possono interferire con l'accettazione sociale o portano a danneggiare gli oggetti (orbitina)

descrivere un comportamento problema

Bisogna farlo in modo talmente chiaro, che tutti coloro che non possono vedere il bambino, possano tuttavia averne idea!

La descrizione deve essere precisa e puntuale

Nessuna interpretazione!

EX

Descrivete in modo operativo un c.p.

COMPORAMENTI PROBLEMA

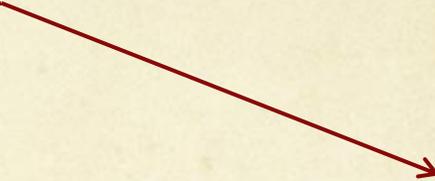
1. li analizzo (analisi funzionale incidentale)
2. li misuro, (osservazione continua)
3. verifico le priorità (analisi dei bisogni)
4. piano comportamentale (descrivo gli obiettivi e le strategie)

1. li analizzo

OSSERVIAMO E ANALIZZIAMO



1. ANTECEDENTI



2. CONSEQUENZE

Per capire quale funzione ha il comportamento!

1. li analizzo

ANTECEDENTI:

Sono cambiamenti nell'ambiente che avvengono immediatamente PRIMA l'emissione del comportamento.

Quante volte?

Quando?

Dove?

Con chi?

1. li analizzo

CONSEQUENTI:

Sono cambiamenti nell'ambiente che avvengono immediatamente DOPO l'emissione del comportamento

Chi fa cosa?

1. li analizzo

ASSESSMENT FUNZIONALE

INDIRETTO (questionario, interviste, checklist)

DIRETTO (osservazione)

1. li analizzo

assessment indiretto

Relazione fra intervistato e Utente

Indicare la vostra relazione con la persona:

- Genitore Edicolore Terapisti/ Personale di centro residenziale
 altro (specificare): _____

Da quanto tempo conoscete la persona in oggetto? Anni _____ Mesi _____

Siete in relazione quotidianamente con la persona in oggetto? SI NO

In quale situazione siete di solito in relazione con la persona in oggetto?

- Pisci Insegnamenti accademici Attività ricreative
 Lavoro e formazione professionale Cure personali
 altro (specificare): _____

Informazioni sul comportamento problematico

Comportamento problematico (selezionare una crocetta e descriverlo)

Aggressività: _____

Auto-aggressività: _____

Stereotipi: _____

Disobbedienza: _____

Media (es. Danni minori a cose o persone) Grave (Minaccia significativa per la salute o la sicurezza propria o altrui)

Situazioni in cui il problema di comportamento si presenta **più** facilmente:

- giorni/periodi:
 contesti/Attività:
 persone presenti:

Situazioni in cui il problema di comportamento si presenta **meno** facilmente:

- giorni/periodi:
 contesti/Attività:
 persone presenti:

Che cosa stava succedendo di solito alla persona in oggetto subito prima che il comportamento problematico si presentasse?

Che cosa succede di solito alla persona in oggetto subito dopo il comportamento problematico?

Trattamenti abituali ed educativi, spiegazioni del comportamento corretto, rinforzi ai suoi di successo.

1. li analizzo assessment diretto

DATA	LUOGO	ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA

analisi funzionale incidentale (quando accade)

SCALA DI VALUTAZIONE SOGGETTIVA DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Nome del bambino: SIMONA R.

Data 27/11/11

Compilatore: SABINA D.

Intervistato: IRENE S. (MAMMA)

Comportamento problema STALLARE

1. il comportamento rappresenta una minaccia per la vita?	SI	<input checked="" type="radio"/> NO
2. Il comportamento mette a rischio la salute della persona?	SI	<input checked="" type="radio"/> NO
3. il comportamento è pericoloso per gli altri	SI	<input checked="" type="radio"/> NO
4. Questo comportamento produce danni a cose?	SI	<input checked="" type="radio"/> NO
5. il comportamento interferisce con l'apprendimento?	<input checked="" type="radio"/> SI	NO
6. L'estinzione di questo comportamento potrebbe portare al miglioramento di altri comportamenti?	<input checked="" type="radio"/> SI	NO
7. L'andamento di questo comportamento non vede alcuna evoluzione positiva o sta addirittura peggiorando?	SI	<input checked="" type="radio"/> NO
8. il comportamento può aggravarsi nel prossimo futuro se non trattato?	<input checked="" type="radio"/> SI	NO
9. Il comportamento preoccupa in modo importante i familiari e gli educatori?	<input checked="" type="radio"/> SI	NO
10. è da un po' che questo comportamento costituisce un problema?	SI	<input checked="" type="radio"/> NO
11. Questo comportamento interferisce con l'accettazione della comunità?	<input checked="" type="radio"/> SI	NO

scala di valutazione dei c.p.

ABC GIORNALIERO - DATA: _____

NOME:

COMPORAMENTO REGISTRATO:

**COSA È ACCADUTO SUBITO PRIMA DELL'EPISODIO
(ANTECEDENTI)**

Chiesto di a far qualcosa	
Non coinvolgimento in attività strutturate per alcuni minuti	
Interruzione dell'attività	
Cibo o bevanda disponibile o da preparare	
Assenza di contatto sociale/attenzione per alcuni minuti	
Rifiuto o ritardata consegna di un item richiesto	
Presenza/ingresso in stanza di una persona in particolare	
altro specificare	

**COSA È ACCADUTO IMMEDIATAMENTE DOPO L'EPISODIO
(CONSEGUENZE)**

Compito eseguito grazie ad un prompt fisico	
Dato un compito/attività/istruzione	
Si è spostato in un ambiente più tranquillo	
Dato maggiore aiuto per completare l'attività/istruzione	
Dato cibo o bevanda	
Richieste isolate o ridotte	
Ricevuto minore contatto sociale/attenzione	
Allontanato dal gruppo	
Intervento fisico	
altro specificare	

IL PROSSIMO PASSO NON CONSISTE NEL
DECIDERE **COSA FARE!**

IL PROSSIMO PASSO È CERCARE DI CAPIRE IL
PERCHÉ SI PRODUCE

RICORDA

*In mancanza di strategie di comunicazione
migliori e socialmente più accettabili, il bambino
userà i comportamenti problema*

(Carr, 1998)

PER CUI...

I comportamenti problema sono sempre

FUNZIONALI

al soggetto che li manifesta



1. li analizzo

Qual è la funzione?

fuggire da una situazione spiacevole



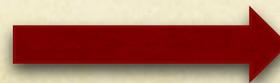
EVITAMENTO
SOCIALE e FUGA

ottenere una situazione piacevole



ATTENZIONE
SOCIALE O
ACCESSO AL
TANGIBILE

avere una stimolazione sensoriale



RINFORZO
AUTOMATICO (NON
SOCIALE)
AUTISTIMOLAZIONE

RICORDATEVI

Lo stesso comportamento può

avere

FORMA uguale

ma

FUNZIONE diversa

ATTENZIONE SOCIALE O ACCESSO AL TANGIBILE

ATTENZIONE SOCIALE

Esempi

- Marco piange se la mamma sta cambiando il fratellino.
- Quando Laura fa attività di gruppo e parla con Mauro, Anna la interrompe dicendole che deve essere accompagnata in bagno.
- Quando Marta cucina con Riccardo, il suo educatore, Paolo inizia a bestemmiare.
- Quando Alessandra paga al bar, dopo essere uscita con un gruppo di ragazzi del cdd, Chiara scappa in giardino.

ATTENZIONE SOCIALE O ACCESSO AL TANGIBILE

ACCESSO AL TANGIBILE

Comportamento messo in atto per poter accedere ad un oggetto, cibo, persona, attività che non si riesce ad ottenere in modo autonomo e indipendente. E' presente soprattutto nei casi in cui è carente il linguaggio

Esempi

Marco quando vuole la nutella che è riposta su una mensola alta della cucina, picchia la mamma. Fa così anche per altri desideri non soddisfatti.

ATTENZIONE SOCIALE O ACCESSO AL TANGIBILE

ACCESSO AL TANGIBILE

in questo caso sono utili training sul linguaggio ed in particolare sulle RICHIESTE



TRAINING MAND

EVITAMENTO SOCIALE e FUGA

Evitamento, ossia un comportamento messo in atto per evitare un compito, una situazione, una persona, un luogo, ecc..

L'evitamento è presente anche quando si presentano dei compiti troppo complessi rispetto alle competenze del soggetto, oppure quando non si è fatto un buon lavoro sugli antecedenti (pairing).



EVITAMENTO SOCIALE e FUGA

Esempi

“Dai Marco andiamo a fare ginnastica con gli altri”. Marco batte la testa contro al muro.



RINFORZO AUTOMATICO (NON SOCIALE) AUTISTIMOLAZIONE

Rinforzo automatico, ossia un comportamento le cui conseguenze non sono mediate socialmente.

- In genere può essere messo in atto per soddisfare un piacere sensoriale (tattile/percettivo, visivo, uditivo, gustativo, olfattivo). Questa modalità anche definita di tipo autostimolatorio è molto presente quando non si possiedono abilità o quando queste sono molto carenti. In taluni casi è espressione di processi di ipostimolazione ambientale
- In taluni casi il rinforzamento automatico è di tipo negativo (filtro sensoriale o funzione analgesica)

RINFORZO AUTOMATICO (NON SOCIALE) AUTISTIMOLAZIONE

- ✓ Niente è più forte di un rinforzo automatico
- ✓ Il rinforzo automatico è sempre disponibile
- ✓ È difficile, se non impossibile, giungere ad un controllo completo



STRATEGIE:

- arricchire l'ambiente con nuove stimolazioni o nuovi insegnamenti
- utilizzare lo stesso canale sensoriale (cuffie con musica per stereotipie vocali)

Ricordatevi!!!!!!

- Gli interventi apprestati devono essere congrui con le funzioni!!
- Applicare procedure senza riguardo per le funzioni: effetto paradosso!
- Attenzione alle funzioni plurime
- L'intervento è il banco di prova della bontà della analisi funzionale:
 - ✓ Non cambiare in continuazione
 - ✓ Non perseverare se non vi sono risultati

LE FUNZIONI DEVONO GUIDARE L'INTERVENTO

Ricorda!

IL PRINCIPIO DI PREMACK

Fare seguire un comportamento ad elevata frequenza ad un altro con minore frequenza farà sì che quest'ultimo ne venga rinforzato.





ATTENZIONE

La funzione è relativa a quella persona in quella situazione e può variare nel tempo e in situazioni diverse.

Nessun comportamento ha una funzione “fissa”!!!

2. li misuro

= > 2  1  0 

Giorni / Orari	Lunedì	Martedì	Mercol.	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							



osservazione continua (quante volte accade in un lasso di tempo?)

3. verifico le priorità

Per primi i comportamenti più pericolosi (SALUTE e SICUREZZA)

Poi i comportamenti con frequenza più alta

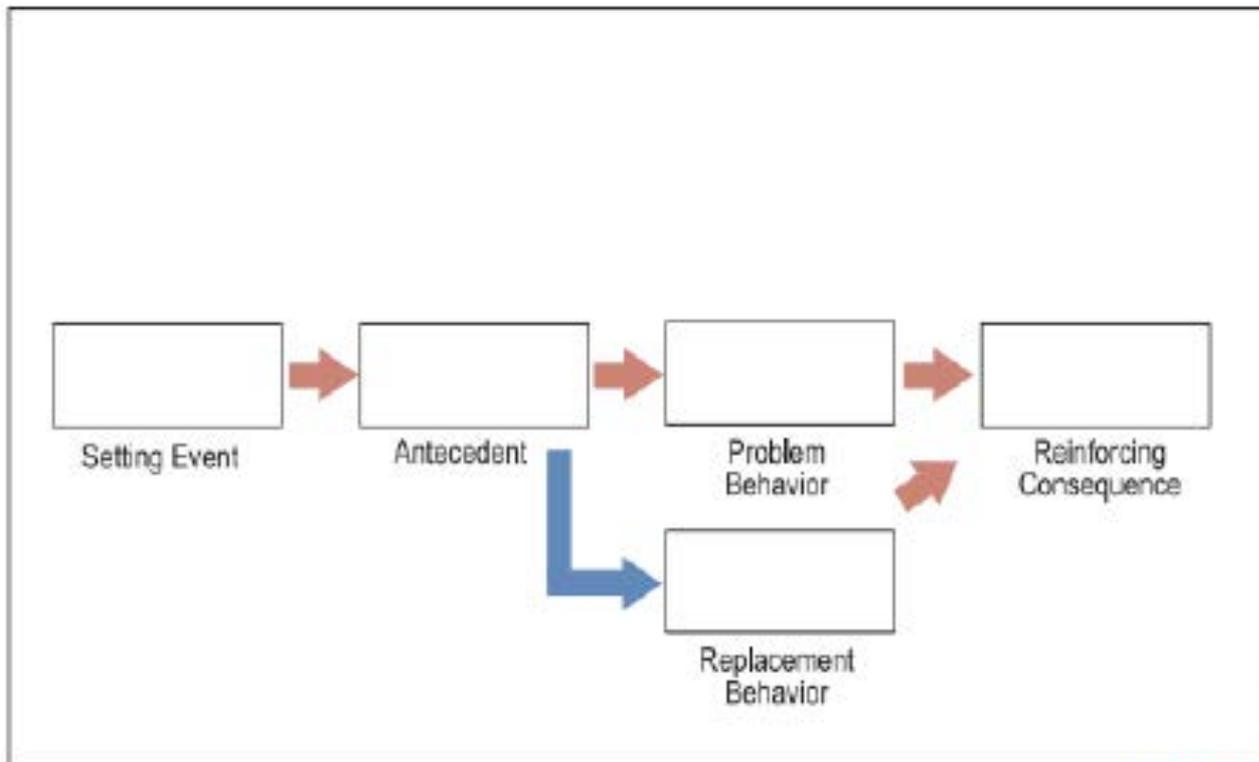
Solo un comportamento per volta!

Utilizzo test che valutano le priorità (ad es. BPI-S) (vedi file)

Descrizione del comportamento problematico	Livello di priorità
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>

4. piano comportamentale

PIANO COMPORTAMENTALE



4. piano comportamentale

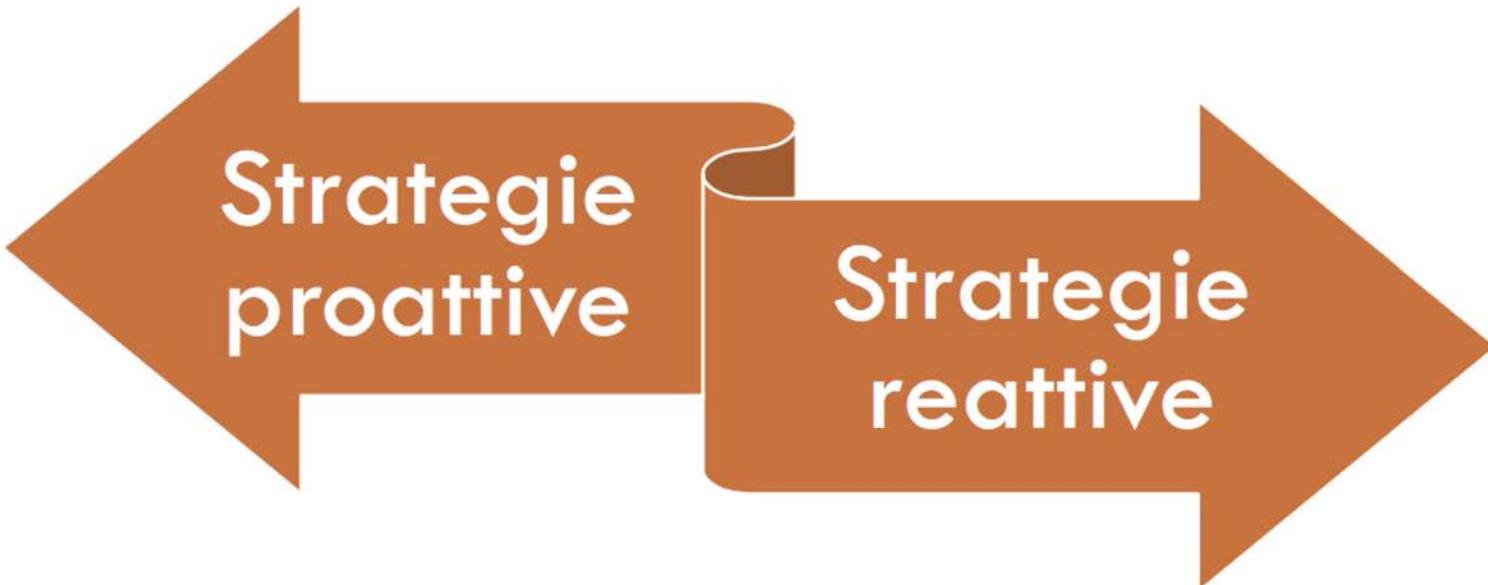
Obiettivi a lungo termine (3-5 anni)

Obiettivi a breve termine

Programmazione proattiva

Gestione reattiva

Considerare le risorse



The diagram consists of two brown arrows pointing in opposite directions, one to the left and one to the right. The left arrow is labeled 'Strategie proattive' and the right arrow is labeled 'Strategie reattive'. The arrows are connected at their inner ends by a curved, overlapping shape that resembles a ribbon or a piece of paper being folded over itself.

**Strategie
proattive**

**Strategie
reattive**

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

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)

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

Consistono nella manipolazione degli eventi antecedenti e conseguenti per insegnare all'individuo un comportamento sostitutivo incompatibile con quello problema

PROCEDURE PROATTIVE

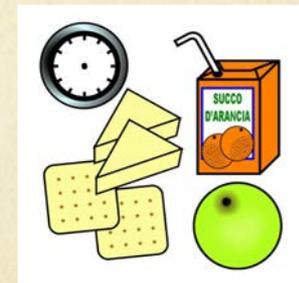
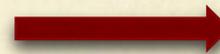
Close, Horner 1999

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

SUGGERIMENTI

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



SUGGERIMENTI

- Mantenere alta la motivazione:
 - prompting
 - apprendimento senza errori
- Comunicazione Aumentativa e Alternativa
- Richieste di base (pausa/ bagno/...)

esempi di procedure proattive

- A Giovanni viene insegnato a premere un tasto sulla sua sedia a rotelle per chiedere attenzione invece di battere la testa contro lo schienale
- Francesco impara il segno di aiuto per richiedere assistenza invece che piangere ed urlare
- Caterina impara a consegnare la scritta “giochiamo” su un cartoncino e la foto del gioco invece che tirare i capelli a sua sorella
- Prendere la mano di qualcuno come mand di attenzione

L'EDUCAZIONE STRUTTURATA

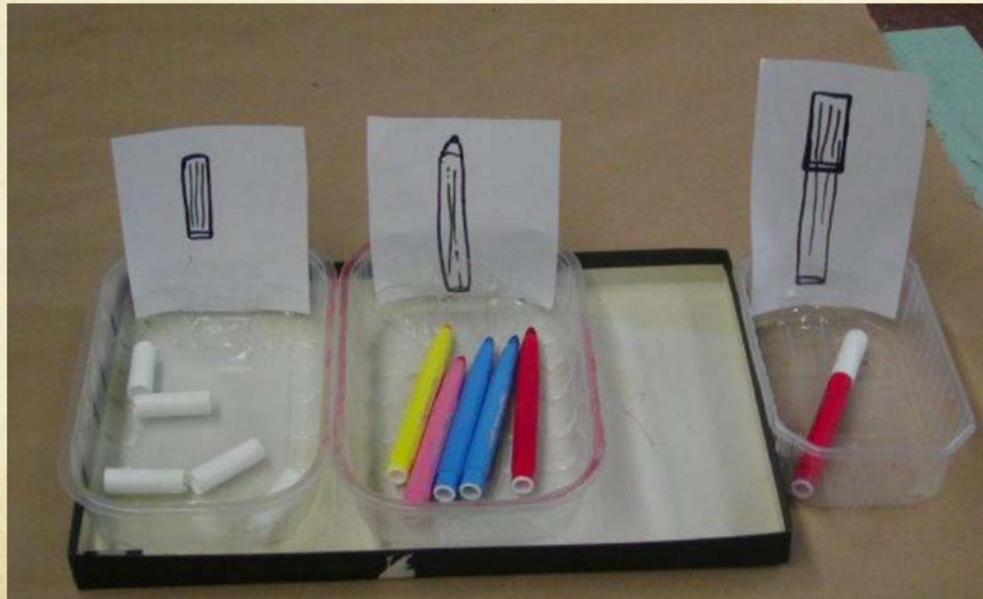
Scheda giornaliera: Martedì		
🕒	8:00	Circle time 🧑🧑🧑
🕒	8:30	Gioco libero 🍪 🧱 🚗 🚗
🕒	9:00	Leggiamo una storia 📖 📖 📖
🕒	9:30	Merenda 🍏 🍌 🥛
🕒	10:00	Giochi all'aperto 🏠 🏠 🏠
🕒	10:30	Musica 🎵 🎵 🎵 🎵
🕒	11:00	Lavoro a tavolino 🪵



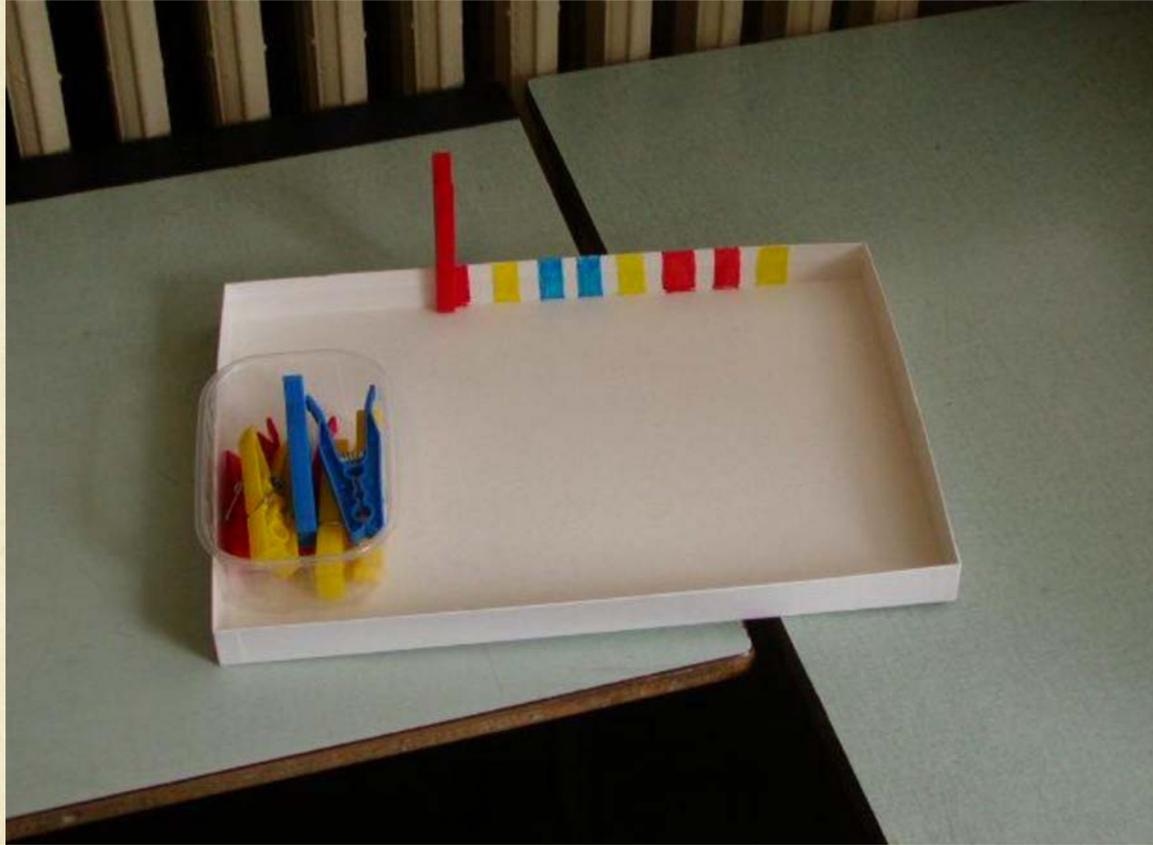
“L’insegnamento strutturato è un sistema per organizzare lo spazio, cambiare le attività utilizzando programmi, strutture, sistemi di studio-lavoro che facilitino l’apprendimento dei compiti e organizzare il materiale al fine di promuovere l’indipendenza degli studenti”

Le componenti della strutturazione del lavoro

- Lo schema di lavoro
- L'organizzazione del compito \ materiali











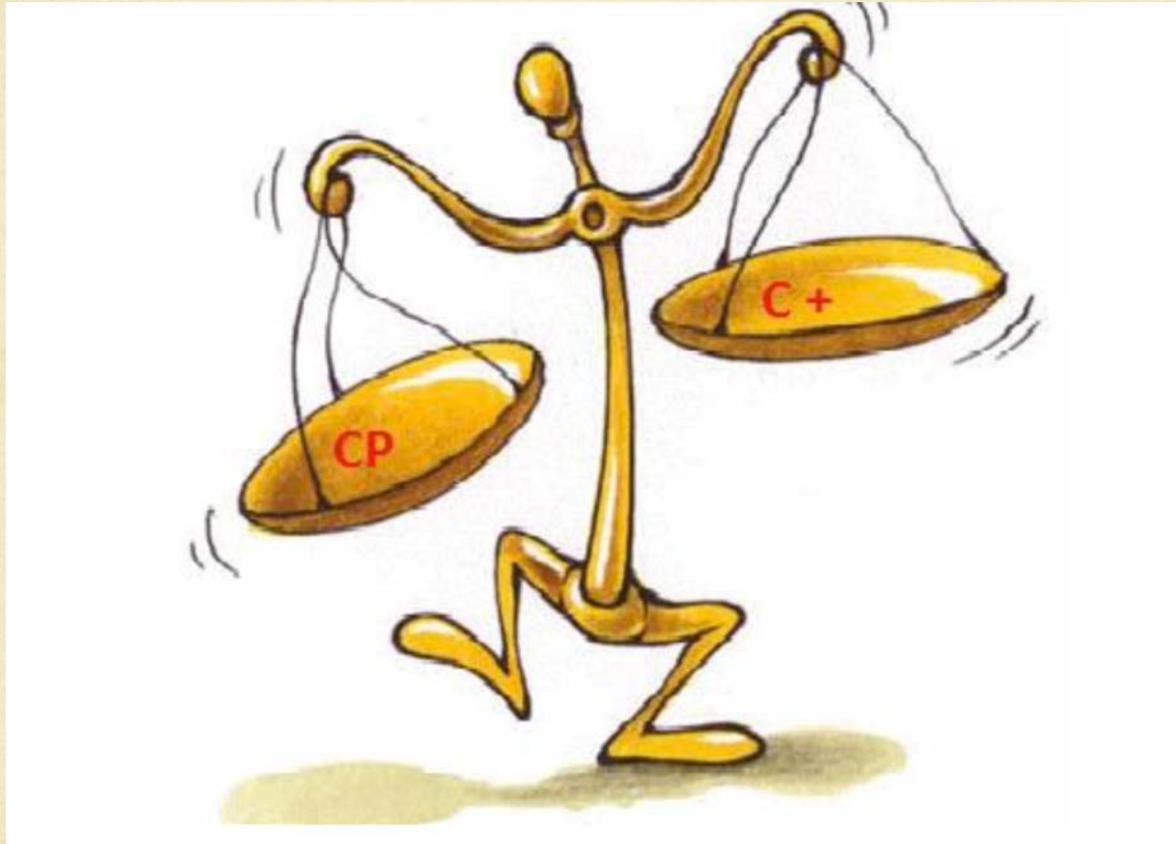
SUGGERIMENTI

- UTILIZZARE IL RINFORZO DIFFERENZIALE (DRI)

In una procedura di riduzione dei comportamenti sfida, il rinforzo differenziale consiste in due componenti:

1. Rinforzare comportamenti altri (alternativi, incompatibili, ecc) al comportamento sfida
2. Non rinforzare il comportamento sfida (estinzione)

Invertire i bracci della bilancia



DRI

E' una delle procedure più efficaci e più usate per ridurre i comportamenti problema

Ha il grande vantaggio di poter diminuire i comportamenti problema senza utilizzare strategie punitive

La filosofia che sta alla base del rinforzo differenziale è che prima di tutto

dobbiamo cercare il positivo in ogni nostro alunno e poi far leva su quello

4. piano comportamentale

SUGGERIMENTI

- UTILIZZARE IL RINFORZO DIFFERENZIALE (DRI)

Esempio

Marco è un b. di 5 anni che ogni volta che si trova alla scuola d'infanzia durante il gioco non strutturato, butta a terra i giochi degli altri b. La maestra di sostegno lo rimprovera e gli fa raccogliere i giochi.

La consulente suggerisce alle insegnanti di lavorare su procedura proattiva e DRI, per cui suggerisce di rinforzare tutti i comportamenti adeguati che emette in quello spazio di tempo.

DRI

Con questa procedura si rinforza un comportamento che non può accadere contemporaneamente al comportamento problema e si sospende il rinforzamento del comportamento problema (stare seduto durante il compito vs stare in piedi)



RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI COMPORAMENTI ALTERNATIVI (DRA)

Con questa procedura si rinforza un'alternativa desiderabile al comportamento problema, non necessariamente incompatibile con il CP. (es. Fare una torre di cubi, fare un puzzle...come alternativa al gridare)

Linee guida per l'uso del DRI e DRA

Selezione del comportamento alternativo e/o incompatibile

- I comportamenti incompatibili o alternativi dovrebbero già esistere nel repertorio della persona
- Devono richiedere uguale, o minor sforzo del CP
- Devono essere presenti ad un livello tale da permettere sufficienti opportunità di rinforzamento
- Devono avere la possibilità di essere rinforzati naturalmente dall'ambiente, dopo la fine dell'intervento

Linee guida per l'uso del DRI e DRA

Selezione dei rinforzatori

- L'efficacia della procedura aumenta se individuo, per i comportamenti alternativi ed incompatibili, rinforzi significativi per la persona
- La stessa conseguenza che mantiene il Cp spesso è il più efficace rinforzo per i comportamenti alternativi e incompatibili

Linee guida per l'uso del DRI e DRA

Immediatezza

□ I comportamenti alternativi\incompatibili devono essere rinforzati immediatamente (subito dopo la loro emissione) e, inizialmente, in modo continuo (ogni volta che vengono emessi), per poi passare ad un rinforzo intermittente.

Linee guida per l'uso del DRI e DRA

Sospensione del rinforzo al CP

- Idealmente il comportamento alternativo dovrebbe essere sempre rinforzato e il comportamento problema non dovrebbe essere mai rinforzato (estinzione)

Combinazione con altre procedure

- Spesso non si può applicare, per la riduzione del comportamento problema, solo la procedura del rinforzo differenziale, in quanto il DRI o DRA non agiscono sulle conseguenze del CP
- Ad esempio, quando siamo di fronte a comportamenti che interferiscono con la sicurezza o la salute, è importante combinare al DRI\DRA altre procedure per produrre un più potente intervento

RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI ALTRI COMPORTAMENTI (DRO)

E' una procedura che consiste nel consegnare il rinforzo ogni volta che il comportamento problema non accade durante uno specifico lasso di tempo

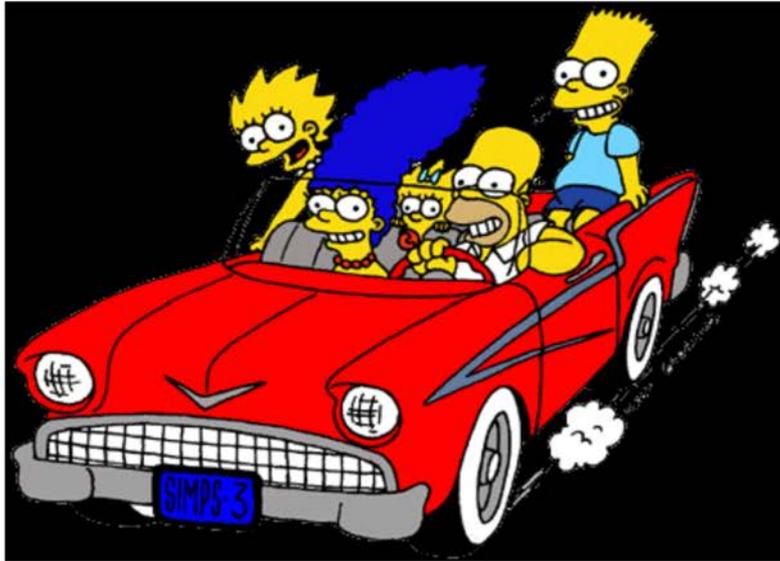
❖ **Interval DRO:**

il rinforzamento è erogato se il comportamento problema non accade durante tutto un intervallo di tempo (ogni istanza del CP resetta l'intervallo)

❖ **Momentary DRO:**

il rinforzo è contingente all'assenza del Cp in uno specifico istante di tempo. Tale tecnica è anche denominata **Rinforzamento Differenziale ad "intervallo con validità limitata"** ("gioco del cronometro")

Momentary DRO



- ❖ Luca, Giovanna, Paolo sono molto litigiosi...
- ❖ Quando c'è un lungo viaggio in macchina mamma e papà fanno suonare un timer con intervalli variabili
- ❖ Se quando suona il timer "non stanno litigando" guadagnano 1 minuto in più di gioco con la play station

Usare uno stile rinforzante diffuso



*In generale potremmo dire
che
“...posizionando i rinforzatori
secondo uno schema
casuale, invece che in
concomitanza con il
comportamento problematico
si contribuisce alla sua
riduzione...”
(Vollemar, Iwata, Zarcone)*

4. piano comportamentale

GESTIONE REATTIVA

Gestire il comportamento una volta che è stato emesso dal soggetto

4. piano comportamentale

PROCEDURE REATTIVE

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

4. piano comportamentale

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 aversività 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

NON E'



ASPETTI DEFINITORI

In quanto principio del comportamento, la punizione non è “Il PUNIRE LA PERSONA”

La punizione è la conseguenza contingente ad una risposta che riduce, in futuro, la probabilità di emissione di risposte simili

4. piano comportamentale

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.

4. piano comportamentale

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

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

Estinzione per comportamenti mantenuti da rinforzo negativo

Non si rimuove l'antecedente aversivo (il bambino si picchia per non fare i compiti ma dovrà farli comunque)

L'operatore dava aiuti verbali per far svolgere il compito al bambino; quando cominciava ad autoledersi per evitare il compito, l'operatore lo guidava fisicamente a svolgere lavoro.

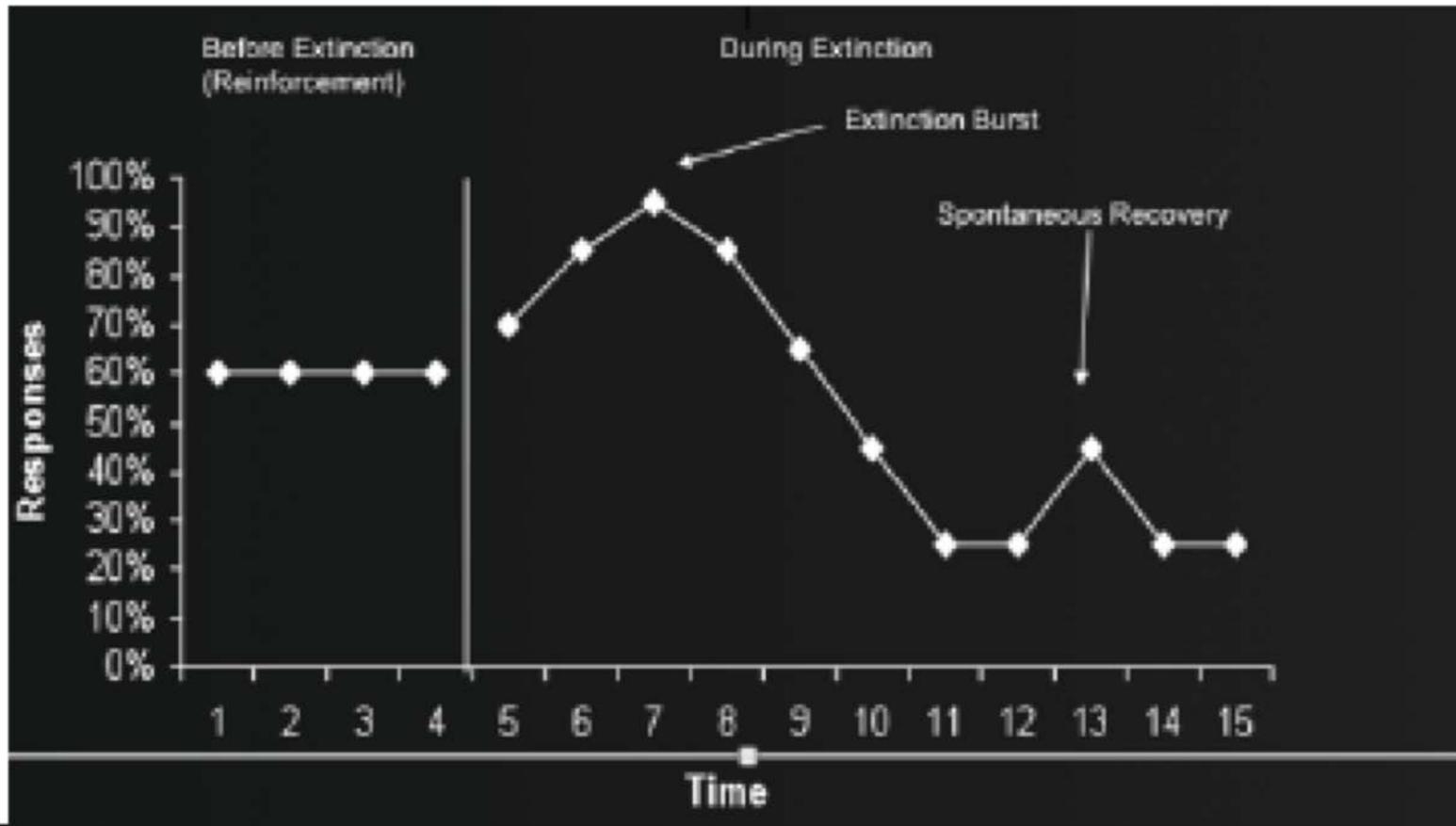
Sintesi delle Regole base per l'applicazione della procedura

1. Identificare il rinforzatore e non erogarlo
2. Mantenere la coerenza
3. Associare all'estinzione altre procedure che insegnano altri comportamenti
4. Se è il caso (dipende dal funzionamento cognitivo del ragazzo) usare l'istruzione (descrivere): “se continui a fare così non otterrai niente”
5. Cercare di conoscere il ragazzo prima di iniziare la procedura (potrebbero comparire topografie troppo aggressive?)
6. Visto che il processo è lento, aumentare le occasioni in cui il ragazzo può manifestare il CP
7. Inserite persone rilevanti per il ragazzo nella procedura di estinzione (questo rende tutti partecipi e evita di creare operanti discriminati - con la mamma no con il papà sì)

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!

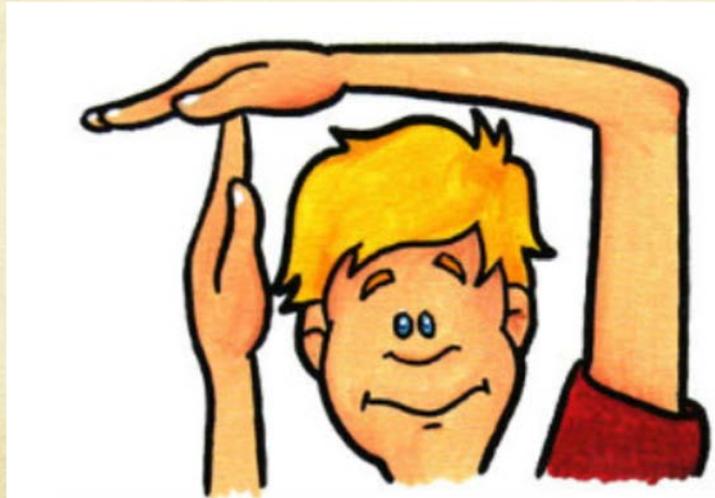


Ricorda!

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

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 gli utenti di un gruppo all'interno di un servizio portano al polso un nastro (o un distintivo, o un cartellino), eventualmente di colore diverso così da renderlo personalizzato.
- Ogni volta che l'utente viene rinforzato l'operatore descrive il comportamento appropriato e sottolinea il fatto che ha il nastro al polso
- Quando un utente emette un comportamento inadeguato l'operatore gli toglie per 5 minuti il nastro

Costo della risposta

- E' una procedura punitiva che può esser 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 l’ospite 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 ragazzo 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 stanza

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

Blocco fisico contingente

“Si intende una procedura in cui si impedisce al soggetto di muovere arti e/o il corpo per un determinato periodo di tempo in seguito ad un comportamento inadeguato”

Regole del blocco fisico

- Gli operatori possono bloccare la persona con le mani e il corpo oppure usando uno strumento meccanico di contenzione per un periodo di tempo predeterminato
- E' importante programmare in equipe come attuare il Blocco Fisico prima di implementarlo,
- Il Blocco Fisico è un atto necessario e non una "resa dei conti" con la persona. Il volto del caregiver non deve quindi esprimere aggressività
- I caregivers, dopo avere stigmatizzato il comportamento con un "NO! Non devi ...", non devono urlare e si limitano ad immobilizzare il soggetto con atteggiamento il più neutro possibile ❖ Evitare, se possibile, di applicare blocchi fisici in presenza di altre persone; in quel momento i caregivers sono un modello
- Di norma il Blocco Fisico non deve durare più di qualche minuto e si prolunga solo se il soggetto mantiene il CB; il soggetto deve associare che la procedura cessa solo in stato di calma
- Al Blocco Fisico deve seguire, nel limite del possibile, un precoce coinvolgimento del soggetto in qualche compito che possa gratificarlo
- Valutare attentamente che la "valenza sociale" (attenzione, vicinanza fisica) che connota il Blocco Fisico non assuma caratteristiche rinforzanti

RICORDATEVI!!!

LE PROCEDURE SONO UNA PARTE DI UNA PRESA IN CARICO MOLTO PIU' AMPIA

CHE PARTE DALL'OSSERVAZIONE E DALLA MISURAZIONE, MA ANCOR PRIMA DA UNO SCOPO ELETTIVO,

L'INNALZAMENTO DELLA QUALITA' DELLA VITA DELLA PERSONA DI CUI CI OCCUPIAMO E DELLA SUA FAMIGLIA.

LE NOSTRE CONOSCENZE ED ABILITA' SONO FONDAMENTALI PER AUMENTARE LA PROBABILITA' DI SUCCESSO DELLA NOSTRA PRESA IN CARICO

MA SE MANCA LA CAPACITA' DI COMPARTICIPARE AL LORO DOLORE E FATICA,

IL NOSTRO INTERVENTO SARA' SOLO PARZIALE!

**LOVE
AND COMPASSION**

BIBLIOGRAFIA

Baker, B. L. & Brightman, A. (2010). Passi per l'indipendenza. Strategie e tecniche ABA per un'educazione efficace nelle disabilità. Vannini Ed.

Cavagnola, R., Moderato, P., Leoni, M. (2005). Autismo: che fare? Orientare nella complessità dei trattamenti e delle teorie. Vannini Ed.

Demchak, M. & Bossert, K.W. (2004). L'assessment dei comportamenti problema. Vannini Ed.

Hodgdon, L.A. (2010). Strategie visive e comportamenti problematici. Gestire i problemi comportamentali nell'autismo attraverso la comunicazione. Vannini Ed.

Janney, R. & Snell, M.E. (2012). Sostegni psicoeducativi e comportamenti problema. Vannini Ed.

Martin, G. & Pear, J. (2000). Strategie e tecniche per il cambiamento. McGraw-Hill

Micheli, E. & Zacchini, M. (2001). Verso l'autonomia. La metodologia TEACCH del lavoro indipendente al servizio degli operatori dell'handicap. Vannini ed.

Ricordatevi

CHE GENERALIZZAZIONE

E MANTENIMENTO

VALGONO ANCHE PER VOI!!!!

Un piccolo premio

