

# I DISTURBI DELLO SPETTRO DELL' AUTISMO E INTERVENTO SUI COMPORAMENTI PROBLEMA -1

**Sportello Autismo Rovigo 2021**  
**3, 8 e 16/11/2021**

**Cristina Menazza**  
Psicologa Psicoterapeuta  
cristinamenazza@gmail.com

**Servizio di Neuropsicopatologia di San Donà di Piave (VE)**  
**Polo Blu Srl: Servizi per l'Età Evolutiva e l'Autismo**

REGIONE DEL VENETO



**ULSS4**  
VENETO ORIENTALE

**Polo Blu Srl – Servizi per l'età evolutiva**  
Via della Croce Rossa, 112 - 35129 PADOVA  
poloblu.autismo@gmail.com - 393 620 6027





## Cos'è il disturbo dello spettro dell'autismo?

- L' Autismo è un Disturbo del Neurosviluppo su base biologica
- Si manifesta nei primi 3 anni, ma cambia molto nel corso della vita
- Difficoltà nella relazione e nelle interazioni sociali, nella comunicazione, nei comportamenti e interessi
- Le abilità possono essere imparate e le difficoltà ridursi con il tempo
- E' una condizione, un modo di essere (percepire, ragionare, funzionare) ....

# I disturbi dello Spettro Autistico

I vari disturbi sono collocati lungo un continuum di gravità



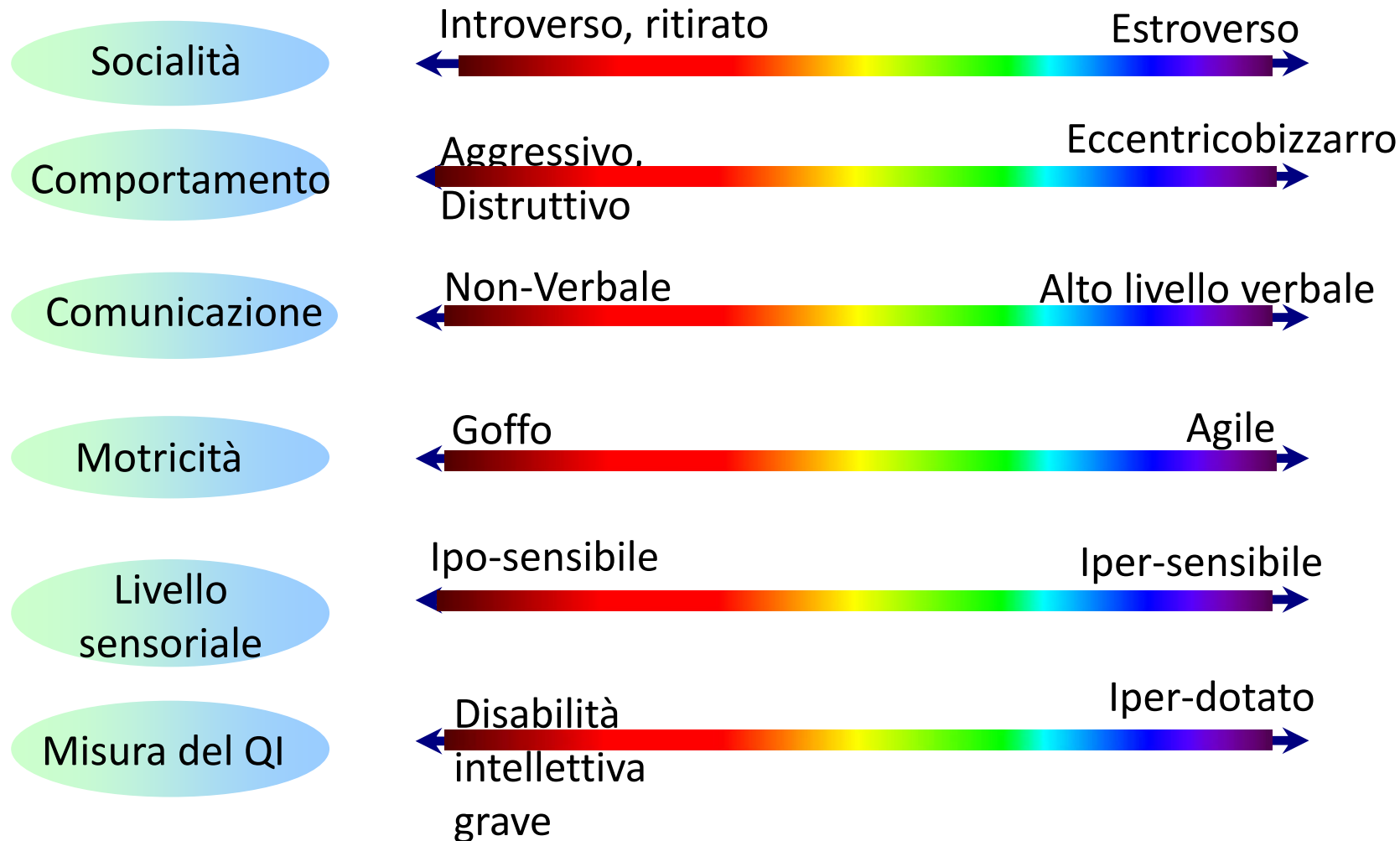
+

AUTISMO A BASSO  
FUNZIONAMENTO

-

AUTISMO AD ALTO  
FUNZIONAMENTO

# QUANDO PARLIAMO DI SPETTRO DELL'AUTISMO



# LA REALTÀ VISTA CON GLI OCCHI



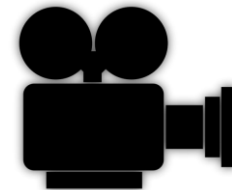
# DI UN BAMBINO AUTISTICO

# I PER O IPO REATTIVITÀ SENSORIALE



FOTOGRAFIA DI STEVE  
LISS PER IL TIMES

«Gli autistici sono il loro corpo  
più di quanto possiedano il loro corpo»



# SISTEMI SENSORIALI

- Sistemi prossimali: tatto, gusto, olfatto
- Sistemi distali: vista e udito
- Sistemi propriocettivo (posizione statica e dinamica di arti e corpo) e vestibolare (equilibrio)
- Percezione termica, dolorifica, interocezione (percezione sensazione organi interni, es fame e sete)
- Problemi alimentari

# DISTURBI DELLO SPETTRO DELL'AUTISMO



Deficit persistenti nella  
comunicazione e  
nell'interazione sociale

Comportamenti,  
interessi e attività  
ristretti e ripetitivi

SENSAZIONE



PERCEZIONE

COGNIZIONE  
SOCIALE

FLESSIBILITA'  
COGNITIVA



# Livelli di attribuzione di significato (Verpoorten 1996)



1. **Sensazione:**  
gli input sensoriali non sono integrati in una percezione unitaria
2. **Presentazione:**  
comprensione del significato degli oggetti, ma solo nel contesto, nel “qui ed ora”
3. **Rappresentazione:** accesso al significato simbolico, ove l’idea dell’oggetto permane anche in sua assenza
4. **Meta-rappresentazione:** rappresentazione sulla rappresentazione; finzioni, rappresentazioni di stati mentali

## LA TEORIA DI COERENZA CENTRALE (Frith, 1989)

Le persone con autismo presentano una sostanziale difficoltà nell'integrare informazioni a differenti livelli, tale per cui gli elementi vengono elaborati in modo frammentato piuttosto che globalmente. Hanno difficoltà ad attribuire il significato a ciò che percepiscono

# Il labirinto dei dettagli (Hilde De Clercq, 2006)

- Fin dalla nascita, i bambini ricercano il significato, andando oltre l'informazione data, invece per i bambini autistici la percezione permane dominante nello sviluppo del significato.
- Mentre i bambini a sviluppo normotipico iper-generalizzano, i bambini autistici sembrano avere difficoltà specifiche a generalizzare spontaneamente.
- Le parole non hanno nulla a che fare con il significato, sono legate invece alla percezione di un dettaglio visivo (mela verde LA RICONOSCO – mela rossa NON LA ASSOCIO ALLO STESSO SIGNIFICATO)



È una MELA



NON è una  
MELA



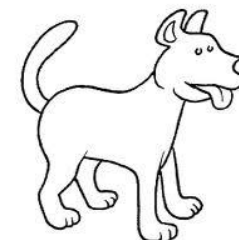
# LA TESTIMONIANZA DI TEMPLE GRANDIN



"Alcune persone pensano in immagini definite e dettagliate, ma la maggior parte pensa in una combinazione di parole e immagini vaghe e generali.

Per esempio, quando sentono o leggono la parola **cane** molte persone vedono l'immagine generica di un cane prototipico. I loro schemi di pensiero passano da un concetto generale ad esempi specifici.

Il mio schema di pensiero inizia sempre dallo specifico per passar al generale con modalità associative e non sequenziali.

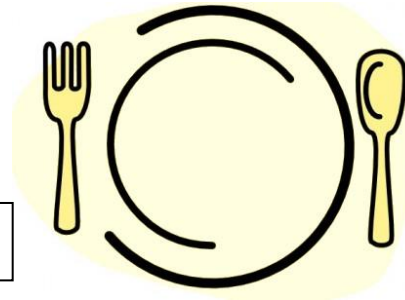


Il mio concetto di cani è inscindibilmente connesso a ogni cane che ho incontrato: è come se avessi un catalogo a schede dei cani che ho visto, completo di fotografie, che cresce continuamente via via che aggiungo nuovi esempi alla mia biblioteca video"



- Categorizzare : processo mentale che consente agli individui di integrare una nuova informazione con le esperienze precedenti. Molti autistici hanno difficoltà a categorizzare vedendo i dettagli e non l'insieme.
- « Ora noi mettiamo un'etichetta con i rispettivi nomi su quanti più oggetti possibile, e Thomas è felice. Legge i nomi degli oggetti e rileva molto più facilmente che numerosi oggetti che possono essere diversi per forma, dimensione e colore si chiamano allo stesso modo. Il mondo lo disorienta un po' di meno» pg 38*

PIATTO



Io sono fatto così. Il fatto di «essere cieco pur vedendo» è legato alla mia iperselettività, infatti non afferro immediatamente il pieno significato insito nella percezione della totalità di un oggetto. Per le persone non autistiche l'intervallo di tempo che intercorre tra la prima impressione dell'oggetto e l'acquisizione di significato è del tutto trascurabile se paragonato a quello di cui hanno bisogno gli autistici (Van Dalen, 1994)





FACCIO FATICA AD INTEGRARE GLI  
STIMOLI IN MODO UNITARIO:  
HO BISOGNO ...

- Di “guide” nel caos sensoriale che mi aiutino a fare i collegamenti tra i dati percettivi confusi, supporti visivi che diano significato all’esperienza
- Di avere una “guida” esterna che mi renda esplicito COSA succede, DOVE devo andare, COSA devo fare
- L’adulto usa il linguaggio che non comprendo e non so usare bene: datemi invece immagini, figure, oggetti in sequenza perché ...

**se vedo, capisco**



C'e' bisogno di un traduttore!!





# DISTURBI DELLO SPETTRO DELL'AUTISMO



Deficit persistenti nella  
comunicazione e  
nell'interazione sociale

Comportamenti,  
interessi e attività  
ristretti e ripetitivi

SENSAZIONE



PERCEZIONE

COGNIZIONE  
SOCIALE

FLESSIBILITA'  
COGNITIVA

# Indagini sulle cause del deficit sociale

**DEFICIT DI “TEORIA DELLA MENTE”  
(Baron-Cohen, Leslie & Frith, 1985, 1986)**



***Dis-abilità** specifica per inferire gli stati mentali degli altri, vale a dire i loro pensieri, opinioni, desideri, intenzioni e così via, e usare tali informazioni per interpretare ciò che essi dicono, per dare significato al loro comportamento e prevedere ciò che faranno in seguito*

## Capire le interazioni sociali...



- *«Le interazioni sociali, che sono naturali per la maggior parte delle persone, possono spaventare le persone autistiche. Da bambina ero come un animale privo di istinti che lo guidassero: dovetti imparare per prove ed errori. Osservavo sempre, cercando di capire quale fosse il modo migliore di comportarsi, ma non riuscivo mai ad inserirmi. Per ogni interazione sociale dovevo riflettere»*
- Hans Asperger affermò che i bambini normali acquisiscono le abilità sociali senza esserne consapevoli coscientemente perché imparano per istinto; nelle persone con autismo “l’adattamento sociale deve procedere attraverso l’intelletto” (Jim Sinclair)

...attraverso una banca dati video



*“Ora che ho 47 anni, dispongo di una ricca banca dati, ma mi ci sono voluti anni per costruire la mia biblioteca di esperienze e per imparare a comportarmi in maniera appropriata. Fino a non molto tempo fa non sapevo che la maggior parte delle persone fa ampio affidamento sugli indizi emozionali, come lo sguardo.*

*Dopo tanti anni ho imparato – in maniera meccanica – come agire nelle diverse situazioni. Posso fare una ricerca nella mia memoria video in CD-ROM e prendere una decisione in tempi piuttosto brevi. Fare questo visivamente può essere più facile che farlo con il pensiero verbale.”*



Videoteca



MI MANCA L' "ISTINTO SOCIALE"  
NON SO LEGGERE LE MENTI ALTRUI:  
HO BISOGNO ...

- Che mi facciate vedere quali sono i comportamenti sociali adeguati, perché non mi vengono spontaneamente
- Devo imparare, passo dopo passo, così come si impara a lavarsi le mani, anche come stare in mezzo alle persone: non so prevedere il loro comportamento, mi spaventano
- Fatemi vedere la sequenza delle azioni, meglio attraverso foto o immagini, poi "allenatemi" e fatemi provare in situazioni protette



ADAM

Video Alieno

# DISTURBI DELLO SPETTRO DELL'AUTISMO



Deficit persistenti nella comunicazione e nell'interazione sociale

Comportamenti, interessi e attività ristretti e ripetitivi

SENSAZIONE



PERCEZIONE

COGNIZIONE  
SOCIALE

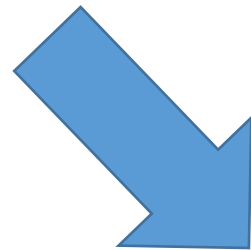
FLESSIBILITA'  
COGNITIVA

# Funzioni Esecutive (FE)

(Ozonoff, 2005; Hill, 2004)

Capacità di scegliere, eseguire e valutare adeguate strategie di soluzione di problemi : pianificazione, organizzazione e anticipazione, flessibilità, inibizione, etc.

Guidare con flessibilità le risorse attentive, selezionare le informazioni rilevanti da considerare ed eventualmente da tenere in memoria.



**PROBLEMI DI  
APPRENDIMENTO!!**

# Funzioni Esecutive (FE)

(Ozonoff, 2005; Hill, 2004)

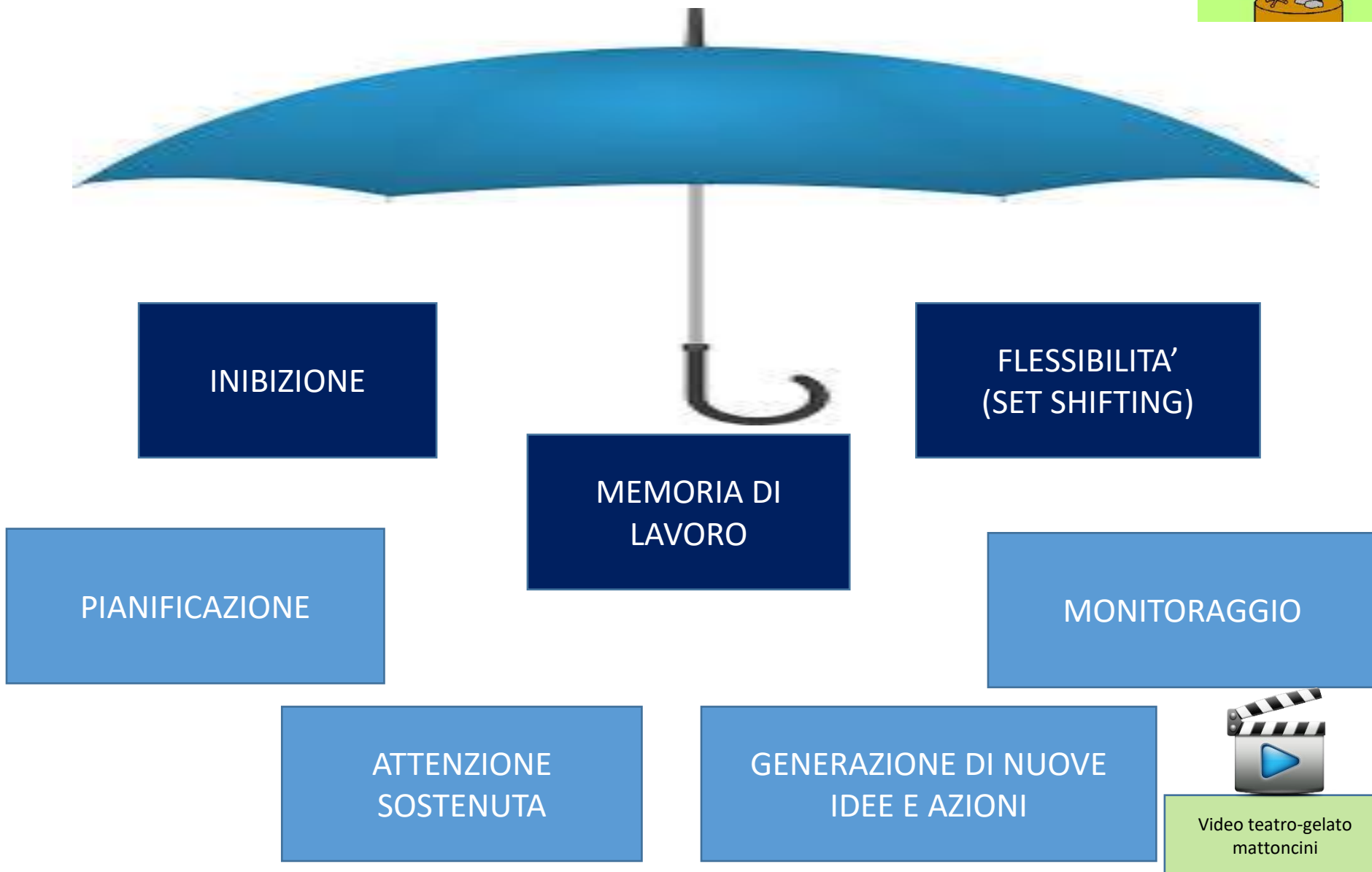
Anche gli schemi di azione e di pensiero sono “frammentati”, come sconnessi tra loro e con l'esterno.

Immaginate un'orchestra in cui manchi il direttore, per cui i singoli elementi suonano ognuno per conto suo, alcuni non sanno partire, altri si incantano sullo stesso suono; manca la visione d'insieme e lo scopo (melodia) finale comune



# Deficit di funzioni esecutive

(Ozonoff 1997, Pennington et al, 1996; Valeri, 2017)



# Modello a due vie: Funzioni Esecutive Fredde e Calde

Zelazo et al, 2003

- **Componente Cognitiva/organizzativa (fredda)**
  - Pianificazione, Organizzazione, Monitoraggio, Controllo cognitivo
  - Localizzazione Prefrontale Dorsolaterale
- **Componente Energetica/Motivazionale (calda)**
  - Decision Making, Capacità di attendere la gratificazione, collegamento con il sistema limbico
  - Localizzazione Prefrontale Ventromediale



# PUNTI DI FORZA

- Competenze dei Savant in musica, matematica, arte
- Ottima memoria per i fatti
- Eccezionali abilità visuo-spaziali
- Orecchio assoluto
- Occhio per i piccoli cambiamenti



**Stephen Wiltshire**

Video cose  
meravigliose

# PER L'AUTISMO BISOGNA

1. Tradurre in linguaggio visivo

**COSA SUCCEDDE?**



2. Dare loro le «ricette» O «copioni»

**IO COSA FACCI  
(POSSO/DEVO)?**



# I DISTURBI DELLO SPETTRO DELL' AUTISMO E INTERVENTO SUI COMPORAMENTI PROBLEMA - 2

**Sportello Autismo Rovigo 2021**  
**3, 8 e 16/11/2021**

**Cristina Menazza**  
Psicologa Psicoterapeuta  
cristinamenazza@gmail.com

**Servizio di Neuropsicopatologia di San Donà di Piave (VE)**  
**Polo Blu Srl: Servizi per l'Età Evolutiva e l'Autismo**

REGIONE DEL VENETO



**ULSS4**  
VENETO ORIENTALE



# COMPORAMENTI PROBLEMA



- Comportamento di tale intensità, frequenza o durata che la sicurezza fisica della persona o di altri viene messa in pericolo;
- Riducono le possibilità di apprendimento.

ESEMPI: urla, pianto, provocare gli altri, distruzione ambiente, aggressività, non risposta, non collaborazione, buttarsi per terra, autolesionismo, fuga.

(Emerson et al. 1995)

# DOMANDE CHIAVE:

Il comportamento è una minaccia per l'incolumità fisica della persona?	SI	NO
Il comportamento è una minaccia per l'incolumità fisica di terzi?	SI	NO
Il comportamento interferisce con il processo di apprendimento della persona?	SI	NO
Il comportamento interferisce con il processo di apprendimento di terzi?	SI	NO
Il comportamento danneggia o distrugge oggetti?	SI	NO
Se non si interviene il comportamento peggiorerà?	SI	NO
Il comportamento interferisce con l'accettazione della persona?	SI	NO
Produce stigma?		

# DEFINIRE UN COMPORTAMENTO PROBLEMA

## COME IDENTIFICO LA FUNZIONE?

Analisi funzionale descrittiva (ABC)



<b>A</b> Antecedente	<b>B</b> Comportamento	<b>C</b> Conseguenza
Cosa è successo immediatamente prima del comportamento?	Comportamento (descritto in termini operazionali)	Quali conseguenze ha avuto il comportamento? (eventi che succedono subito dopo il comportamento)



**PRINCIPI BASE  
DELL'ANALISI DEL  
COMPORTAMENTO  
APPLICATA**

**RINFORZO**

**PUNIZIONE**

**ESTINZIONE**

# IL RINFORZO



Il rinforzo incrementa o mantiene la probabilità di emissione futura di un comportamento

Può essere:

## **POSITIVO (R+)**

L'aumento della probabilità di emissione di un comportamento è effetto della presentazione di un evento piacevole

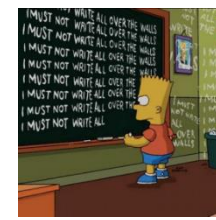
## **NEGATIVO (R-)**

L'aumento della probabilità di emissione di un comportamento è effetto della rimozione di qualcosa di spiacevole

**VANTAGGIO DI OTTENERE  
QUALCOSA DI BELLO**

**VANTAGGIO DI EVITARE  
QUALCOSA DI BRUTTO**

# LA PUNIZIONE



È il processo per cui la presentazione o rimozione di eventi contingenti al comportamento ne diminuiscono la frequenza futura

Può essere:

## **POSITIVA**

La probabilità di emissione di un comportamento diminuisce per effetto della presentazione di un evento avversivo

## **NEGATIVA**

La probabilità di emissione di un comportamento diminuisce per effetto della rimozione di un evento piacevole

**SVANTAGGIO DI SUBIRE  
EVITARE QUALCOSA DI BRUTTO**

**SVANTAGGIO DI PERDERE  
QUALCOSA DI BELLO**



## ESERCITAZIONE

### ADULTI

Giulia la mattina prepara la colazione per Marco. Marco le fa i complimenti e la ringrazia. Giulia inizia a preparare la colazione ogni mattina. → **Rinforzo Positivo**

Luca ascolta la radio mentre sua moglie Anna passa l'aspirapolvere. Luca la rimprovera urlando, lei spegne l'aspirapolvere e lui ascolta la radio senza esser disturbato. Spesso quando ciascuno dei due si sente disturbato, urla al coniuge che per farlo tacere toglie gli stimoli disturbanti. → **Rinforzo negativo**



Simone ogni mattina arriva in ritardo a lavoro. Il suo datore di lavoro lo rimprovera e gli assegna più compiti rispetto ai colleghi. Simone arriverà puntuale a lavoro. → **Punizione positiva**

Simone ogni mattina arriva in ritardo a lavoro. Il suo datore di lavoro lo rimprovera dicendogli che non verrà pagato finché non rispetterà gli orari. Simone arriverà puntuale a lavoro. → **Punizione negativa**

# BAMBINI A SVILUPPO NEUROTIPICO



Edoardo scrive una canzone al pianoforte e la fa ascoltare all'insegnante. L'insegnante è piacevolmente stupita, e gli fa i complimenti. Edoardo prova a scrivere un'altra canzone.

→ **Rinforzo positivo**

Giovanna non vuole andare a scuola e una mattina si lamenta di avere mal di pancia. I genitori non la portano a scuola. Giovanna ogni mattina riproporrà le lamentele per non andare a scuola.

→ **Rinforzo negativo**

Luisa mentre guarda la televisione salta sul divano. La mamma la rimprovera e le fa riordinare tutta la stanza. Luisa smette di saltare sul divano quando guarda la televisione.  
→ **Punizione positiva**

Luisa mentre guarda la televisione salta sul divano. La mamma spegne la TV e finché non resta seduta composta non la riaccende. Luisa smette di saltare sul divano quando guarda la televisione.  
→ **Punizione negativa**



# BAMBINI CON AUTISMO

Luca fa il puzzle seduto a tavolino per la prima volta, l'educatrice gli dà subito la sua caramella preferita. Luca successivamente si siede alla vista della caramella. → **Rinforzo positivo**

La terapeuta propone a Matteo un'attività nuova, Matteo sbatte le mani sul tavolo con aggressività. La terapeuta toglie l'attività e Matteo smette di battere le mani. → **Rinforzo negativo**

Gianmarco in palestra calcia la palla verso i compagni. La maestra lo rimprovera, ma Gianmarco continua. La maestra lo porta fuori dall'attività senza fargli fare l'ora di attività fisica. → **Punizione negativa**



# ANTECEDENTI RICORRENTI AI COMPORTAMENTI PROBLEMA

## ATTENZIONE

- Quando il soggetto non sta ricevendo attenzione
- quando l'attenzione è condivisa con altri

## ACCESSO A TANGIBILE

(accesso a qualcosa che desidera)

- Vuole qualcosa ma non sa come chiederlo
  - Vuole qualcosa ma riceve un NO
- Desidera qualcosa ma deve aspettare
  - Riconsegnare un rinforzatore

## EVITAMENTO DI UNA RICHIESTA

- Transizione da un attività gradita ad una meno gradita
- Gli viene fatta una richiesta ma vuole evitarla
- È stato richiesto uno sforzo troppo grande

## RINFORZO AUTOMATICO

(autostimolazione)

- Quando non sa cosa fare/come giocare
  - Per riempire il tempo
  - Fattori ambientali o fisici che lo infastidiscono

# ESEMPIO ABC di Comportamento Problema



ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA	REAZIONE ALLA CONSEGUENZA
Mamma e papà stanno parlando fra di loro in salotto	Luca batte la testa sul pavimento	La mamma prende subito in braccio Luca.	Luca contento abbraccia la mamma

Qual è la funzione del comportamento di Luca?



***RICHIESTA DI ATTENZIONE***

# I COMPORTAMENTI PROBLEMATICI

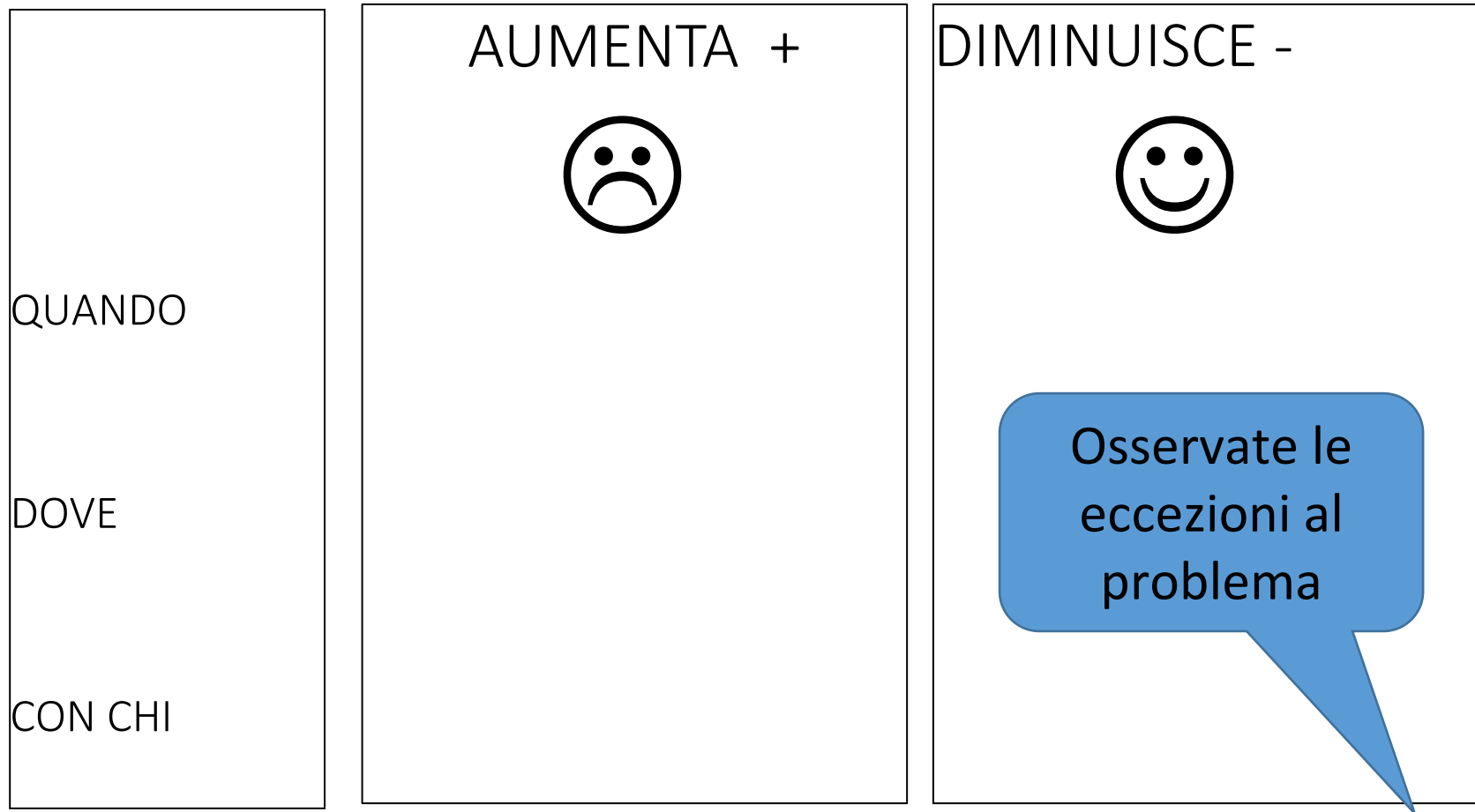
**OSSERVARE  
PER CAPIRE**

**OSSERVARE PER  
INTERVENIRE  
EFFICACEMENTE**

<b>ANTECEDENTE</b> “cosa è successo prima?” <b>DOVE QUANDO, COSA</b>	<b>COMPORTAMENTO</b> (Specifico, oggettivo) “cosa ha fatto lui/lei?”	<b>RISPOSTA AMBIENTALE</b> Cosa avete fatto voi? E gli altri?	<b>CONSEGUENZE</b> “cosa è successo alla fine?”	<b>Ha funzionato?</b>

# Osservazione e analisi funzionale del comportamento

## PRIMA: I CONTESTI E LE SITUAZIONI



E DOPO COSA SUCCEDDE? COSA FA LUI? E GLI ALTRI?  
DI CIO' CHE E' STATO PROVATO COSA....

NON HA FUNZIONATO



HA FUNZIONATO  
(ANCHE SOLO UN PO')



Annotate quando una vostra  
risposta funziona!

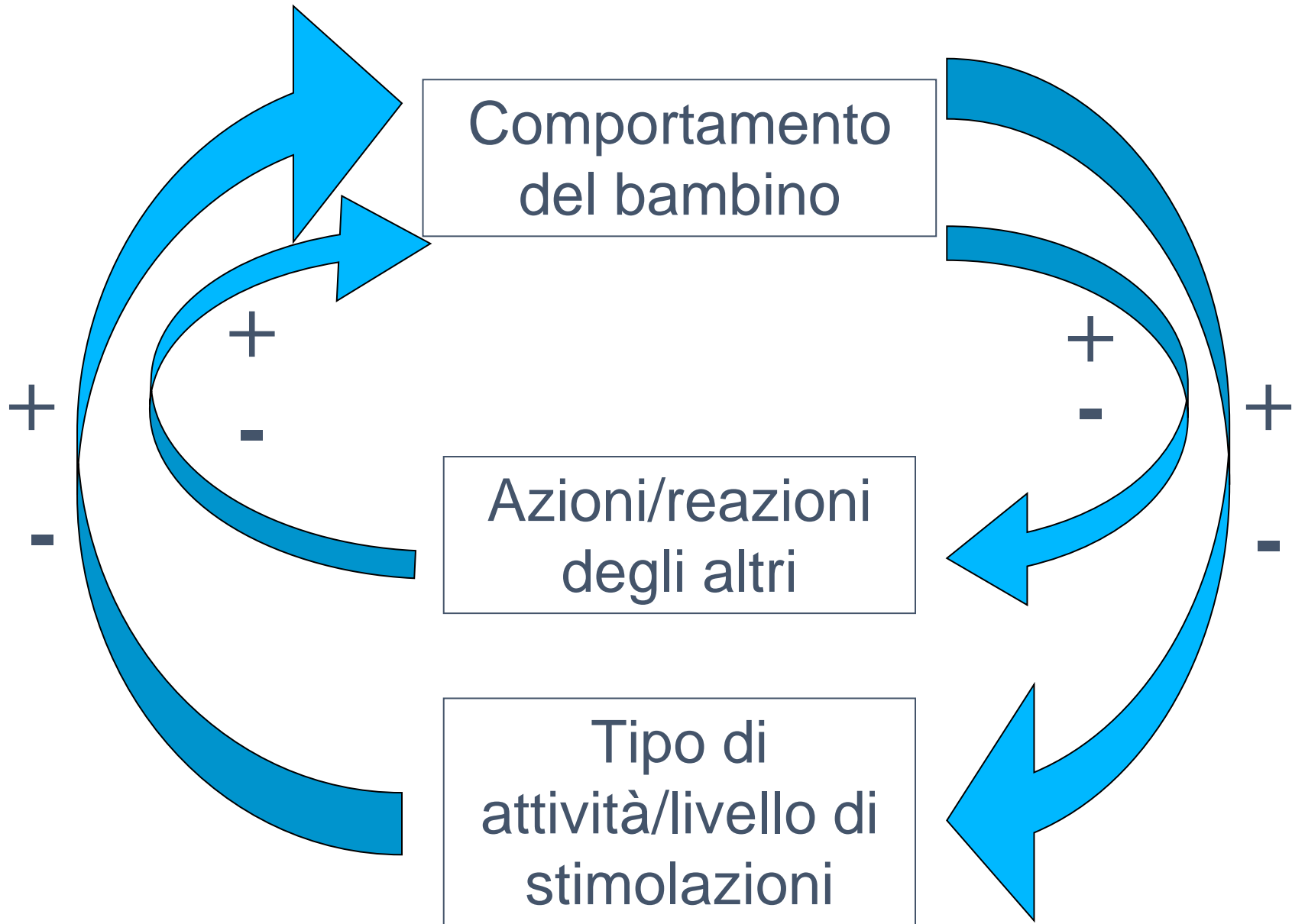


# COME UN ICEBERG

## COMPORTAMENTI AGGRESSIVI



- paure e fobie
- sovraccarico di stimoli sensoriali
- mancanza o carenza di comprensione della comunicazione verbale
- interpretazione parziale o letterale del contesto
- comprensione limitata degli aspetti sociali





# STRATEGIE DI INTERVENTO PER LA GESTIONE DEI COMPORAMENTI PROBLEMA

STRATEGIE  
**PROATTIVE**



Strategie che agiscono sugli antecedenti,  
ovvero PRIMA che il comportamento  
problema si manifesti

STRATEGIE  
**REATTIVE**



Strategie che agiscono sulle  
conseguenze, ovvero quando il  
comportamento si è già manifestato

# INTERVENTO PROATTIVO

Lavoro sugli antecedenti, progettando strategie mirate per favorire la comprensione del sistema scuola



Perché?

per prevenire o ridurre la probabilità che un comportamento si manifesti



# TEACCH (1971)

*Treatment and Education Autistic and related Communication handicapped Children*

Eric Schopler



L'approccio TEACCH è basato sul rispetto per "la cultura dell'autismo". Esso abbraccia una filosofia secondo la quale le persone con autismo hanno “**caratteristiche** che sono diverse, ma non necessariamente inferiori rispetto noi”. TEACCH’ impiega un approccio chiamato **Insegnamento Strutturato**, che enfatizza un ambiente altamente **strutturato** e **prevedibile** e l'uso di **apprendimento visivo**. Schopler fu il primo che scelse di porsi dalla parte dei genitori.



# PRINCIPI TEACCH

## Strutturazione di:

- \* Spazio
- \* Tempo e sequenza
- \* Attività
- \* Stile di insegnamento



# STRUTTURAZIONE DELLO SPAZIO

- Postazioni specifiche
- Chiari collegamenti tra luogo e attività
- Segnali visivi





# ESEMPI DI CALENDARI DEGLI AMBIENTI



GIORNO	Q	1	A	dalle-alle	disciplina	docente aula
LUNEDI 1	8 <sup>30</sup>	9 <sup>30</sup>				1
	9 <sup>30</sup>	10 <sup>30</sup>		VACANZA		1
	10 <sup>30</sup>	11 <sup>30</sup>				1
	11 <sup>30</sup>	12 <sup>30</sup>				1
	12 <sup>30</sup>	13 <sup>30</sup>				1
MARTEDI 2	8 <sup>30</sup>	9 <sup>30</sup>		MATE	VERONA	1
	9 <sup>30</sup>	10 <sup>30</sup>		STORIA E SCIENZE	OSTAH	1
	10 <sup>30</sup>	11 <sup>30</sup>		ASSE	ZARATELLA	1
	11 <sup>30</sup>	12 <sup>30</sup>		SALA	BACCHIN	1
	12 <sup>30</sup>	13 <sup>30</sup>		LA	BACCHIN	1
MERCOLEDI 3				ACASA		
GIOVEDI 4	8 <sup>30</sup>	9 <sup>30</sup>		ING. VERIFICA	BIZZOLO	1
	9 <sup>30</sup>	10 <sup>30</sup>		IGI/SCI	ICATTO	1
	10 <sup>30</sup>	11 <sup>30</sup>		ASSE	ZARATELLA	1
	11 <sup>30</sup>	12 <sup>30</sup>		ASSE	ZARATELLA	1
	12 <sup>30</sup>	13 <sup>30</sup>		IGI/SCI	ICATTO	1
VENERDI 5	8 <sup>30</sup>	9 <sup>30</sup>		CUC	CARPORELLI	1
	9 <sup>30</sup>	10 <sup>30</sup>		CUC	CARPORELLI	1
	10 <sup>30</sup>	11 <sup>30</sup>		CUC	CARPORELLI	1
	11 <sup>30</sup>	12 <sup>30</sup>		CUC	CARPORELLI	1
	12 <sup>30</sup>	13 <sup>30</sup>		CUC	CARPORELLI	1
SABATO 6	8 <sup>30</sup>	9 <sup>30</sup>				1
	9 <sup>30</sup>	10 <sup>30</sup>				1
	10 <sup>30</sup>	11 <sup>30</sup>				1

# CALENDARI TRIDIMENSIONALI



**OGGETTI**





# CALENDARI TRIDIMENSIONALI



**OGGETTI**

# CALENDARI VISIVI



**FOTO**



**DISEGNI**



**SIMBOLI**

# ESEMPI DI CALENDARI DEGLI AMBIENTI



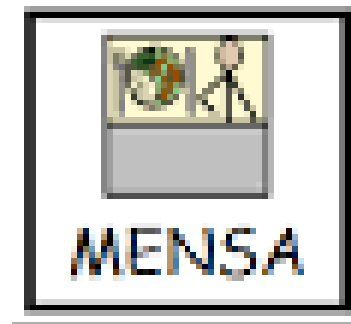
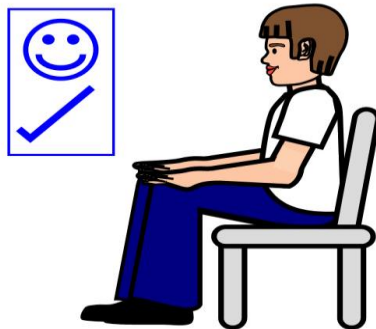
**STRUTTURAZIONE DEGLI AMBIENTI  
PORTATILE**

# POSTAZIONI SPECIFICHE

## STRUTTURAZIONE DEGLI SPAZI:

- **SPAZI ALL'INTERNO DELLA CLASSE**

Individuare e suddividere zone stabili di attività riconoscibili dall'alunno, grazie ad immagini o oggetti che sono presenti solo in quegli spazi (es. sempre stesso banco nella stessa posizione, con immagine sopra; tavolo della mensa con l'immagine sopra)



# STRUTTURA DEL TEMPO E DELLA SEQUENZA

- Planboard
- Agenda
- Pictowatch
- Inizio-fine



# CALENDARIO DELLE ATTIVITA' ORIENTARE RISPETTO ALLA SETTIMANA SCOLASTICA



LUNEDI	MARTEDI	MERCOLEDI	GIOVEDI	VENERDI	SABATO



# ESEMPIO DI CALENDARIO SETTIMANALE PER CASA



LUNEDI	MARTEDI	MERCOLEDI	GIOVEDI	VENERDI	SABATO	DOMENICA
FATTORIA RIO SEVA	ROUCADE	ROUCADE	TERENCE ET SPUNTINO	FATTORIA RIO SEVA	□ SPUNTINO	□ SPUNTINO
	ROUCADE		□ SPUNTINO		□ SPUNTINO POP CORN	□ SPUNTINO
PUNTINO			□ SPUNTINO	□ SPUNTINO	□ SPUNTINO	□ SPUNTINO

S	C	U	V	VG	DATA	SAINT	ACTIVITY
					1 LUN	s. Albano ves.	PADOVA
V	U				2 MAR	s. Basilio mar.	FATTORIA
	C				3 MER	s. Corrado	
					4 GIO	s. Cassino	
VG	U				5 VEN	s. Adriano mar.	RIO SERVA
					6 SAB	s. Coste	
					7 DOM	Ss. Petrus e Paulus Ev. di Quaresima	
					8 LUN	s. Giovanni Dio.	PADOVA
V	U				9 MAR	s. Francesca R.	FATTORIA
					10 MER	s. Simplicio papa	
					11 GIO	s. Costantino	
U					12 VEN	s. Teodoro	RIO SERVA
					13 SAB	s. Eufrosina	
					14 DOM	s. Matilde IV di Quaresima	
					15 LUN	s. Luisa	
V	U				16 MAR	s. Erberto ves.	PADOVA
	C				17 MER	s. Marziano	FATTORIA
					18 GIO	s. Carlo	
VG	U				19 VEN	s. Giuseppe	RIO SERVA
					20 SAB	s. Claudia mar.	
					21 DOM	s. Serapione V di Quaresima	
					22 LUN	s. Lea	PADOVA
V	U				23 MAR	s. Turbio di M.	FATTORIA
					24 MER	s. Romolo	
					25 GIO	Annunc. del Signore	
U					26 VEN	s. Teodoro	RIO SERVA
					27 SAB	s. Augusto	
					28 DOM	s. Stino papa Le Palme	
					29 LUN	s. Secondo mar.	PADOVA
V	U				30 MAR	s. Cosmo	FATTORIA
	C				31 MER	s. Beniamino mar.	

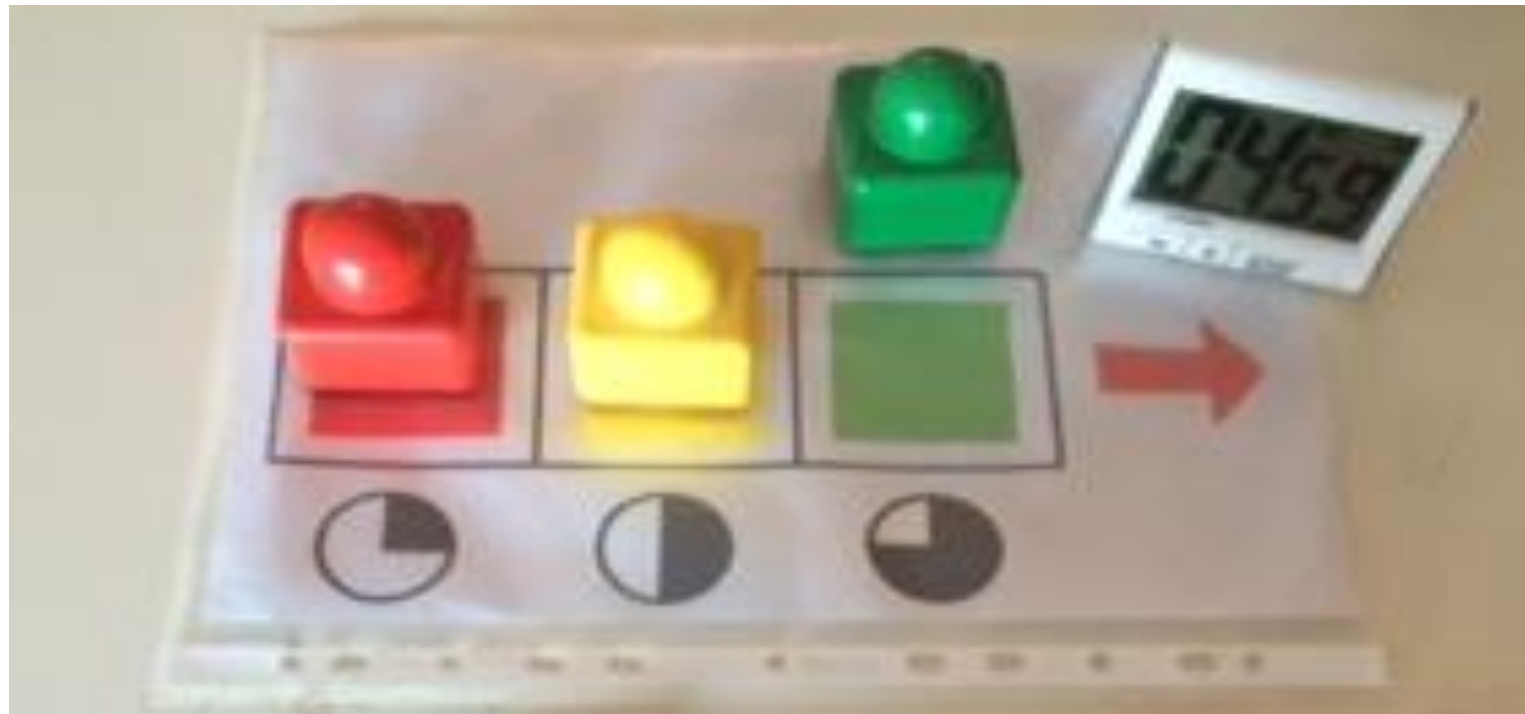
«Prepariamoci  
per la gita»





# STRUTTURAZIONE DEL TEMPO:

MA QUANTO DURERA' ?



# STRUTTURAZIONE DELL' ATTIVITÀ AUTOEVIDENTI

- Natura dell'attività

- Segnali visivi



- Sequenza



- Inizio-fine

# CALENDARIO DELLE ATTIVITA'



# STRUTTURAZIONE DELLE ATTIVITA' E DEL TEMPO:

Strutturare il tempo a scuola, significa individuare:

- momenti di lavoro in classe
- momenti di lavoro in piccolo gruppo
- momenti di lavoro individuale.



Questi momenti di studio e di lavoro individuale devono essere alternati anche da momenti di **attività piacevoli e rilassanti** per il bambino con ASD, che servono come momenti di pausa e riposo dall'attività cognitiva vera e propria e dalle situazioni interattivo-relazionali che richiedono comunque uno sforzo e dispendio di energie.

# INTERVENTO PROATTIVO

## COME OTTIMIZZARE L'INTERVENTO PROATTIVO?

- Rendere calendari degli ambienti e delle attività flessibili, modificarli spesso

PERCHÉ?



Per evitare che diventino **rigidi** seguendo sempre la stessa sequenza e lo stesso ordine: quando ci saranno degli imprevisti o si vorrà introdurre qualcosa di nuovo, l'alunno farà fatica ad accettarlo se la strutturazione è sempre stata uguale

# COMPIERE DELLE SCELTE

- È importante poter offrire alle persone con disabilità opportunità di partecipare alle scelte di vita quotidiana. Il processo di scelta deve essere significativo per un individuo e deve includere un'ampia gamma di scelte oltre la semplice scelta di due materiali all'interno di un'attività ad es. «vuoi succo o latte?» (Brown et al. 1993).
- Offrire all'individuo la possibilità di scegliere consente di effettuare richieste in modo adeguato, migliorare la comunicazione, allargare la possibilità di scelta, limitare i comportamenti problema

# COMPIERE DELLE SCELTE: ESEMPIO

ENTRO ATTIVITA'	TRA ATTIVITA'	RIFIUTO	CON CHI	DOVE	QUANDO	TERMINARE
Biscotto	merenda	Faccio merenda	Da solo	In stanza	adesso	Mangio un biscotto e basta
Creckers	Gioco con lego	Non faccio merenda	Con mia sorella	In cucina	Dopo il gioco	Mangio due biscotti e basta

*Slide a cura di Dott.ssa Monica Rigotti.  
Corso base sull'Analisi del Comportamento  
Applicata (ABA)*

# Apprendimento Strutturato

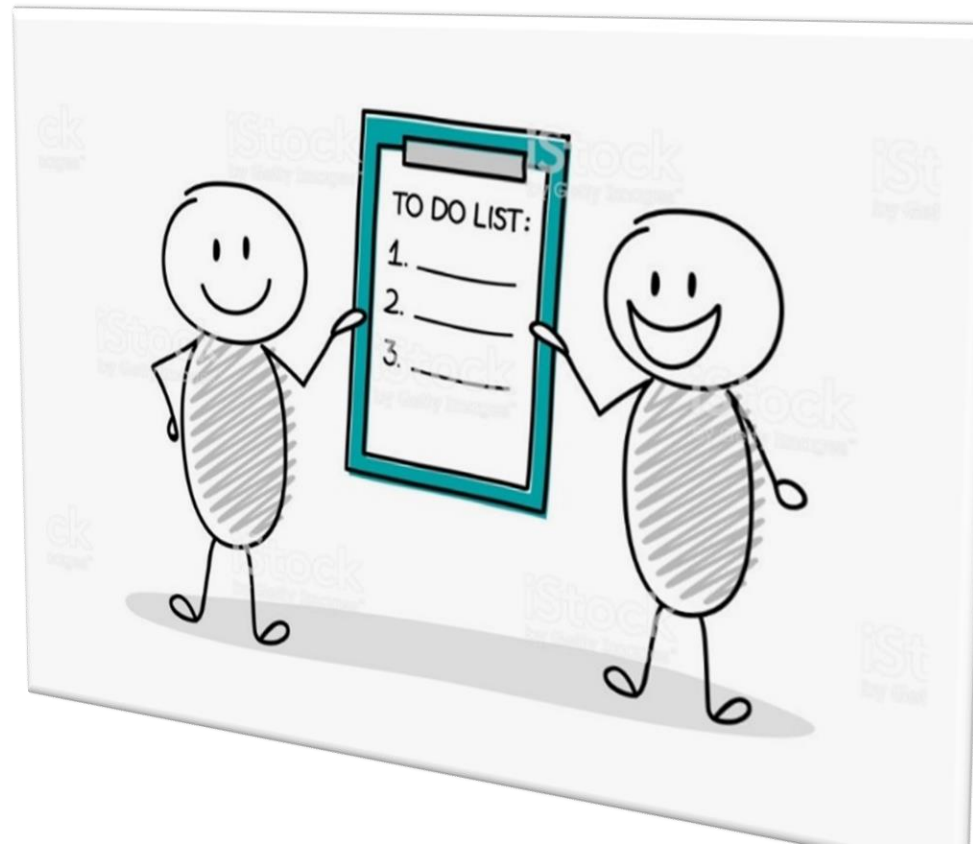
- TASK ANALYSIS
- CARTA T





# TASK ANALISYS

INDICARE VISIVAMENTE, PASSO DOPO PASSO, TUTTE LE AZIONI NECESSARIE DA COMPIERE PER SVOLGERE UN'ATTIVITA'



# QUANDO VADO IN BAGNO

ENTRO NEL BAGNO 	ABBASSO I PANTALONI 	ABBASSO LE MUTANDINE 	MI SIEDO SUL WC 	MI PULISCO 
RIMETTO LE MUTANDINE 	ALLACCIO I PANTALONI 	METTO IL SAPONE 	MI LAVO LE MANI 	MI ASCIUGO LE MANI 

TASK ANALISYS



# Lavarsi le mani



# MI PREPARO PER LA LEZIONE



# HO PRESO TUTTO?

• ACCAPPATOIO



• ZOCOLI



• ASCIUGAMANO



• BUSTA DOCCIA



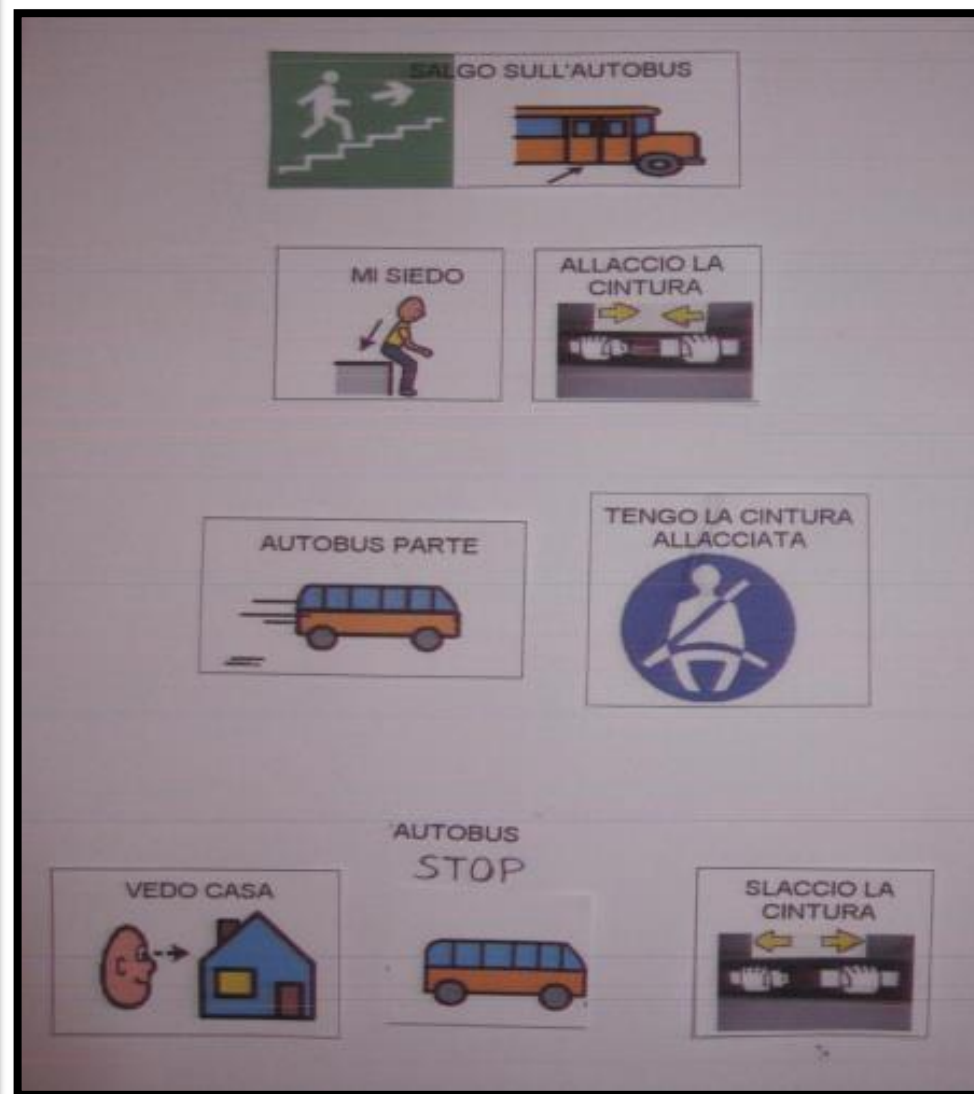
• OCCHIALINI



• CUFFIA



• COSTUME



## ABILITA' DA INSEGNARE

Comportamenti "sbagliati"

- ...
- ...
- ...



Comportamenti "corretti"

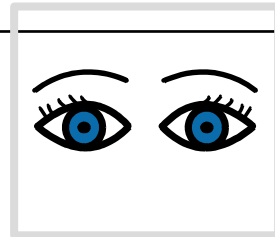
- ...
- ...
- ...



## TITOLO: ABILITA' DA OSSERVARE O INSEGNARE

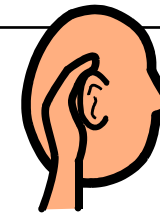
Comportamenti non verbali,  
azioni:  
"Cosa faccio?"

- ...
- ...
- ...



Comportamenti verbali:  
"Cosa dico?"

- ...
- ...
- ...





# ATTENZIONE!!



## NON SI PUO':

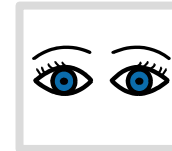
- fotografare
- audio e video registrare



## SI PUO'








- seguire con attenzione
- prendere appunti
- fare domande via chat
- ricevere le slide
- contattarmi via mail



# INSEGNARE LE COMPETENZE SOCIALI

## CARTE T

AVVICINAGLI AMICI 😊	ALLONTANAGLI AMICI ☹️
• CONTROLLARE I VERSI 	• FARE VERSI
• CHIEDERE GENTILMENTE 	• URLARE 
• ASPETTARE IL PROPRIO TURNO	• PRENDERE IN GIRO • DIRE COSE SENZA SENSO
• GIOCARE BENE INSIEME  ↓	↓
OGNI VOLTA CHE MI COMPORTO BENE GUADAGNO 1 GETTONE → 30 SECONDI DI GIOCO LIBERO 	SE NON RIESCO A CONTROLLARMI PER 3 VOLTE  DEVO USCIRE DALLA STANZA



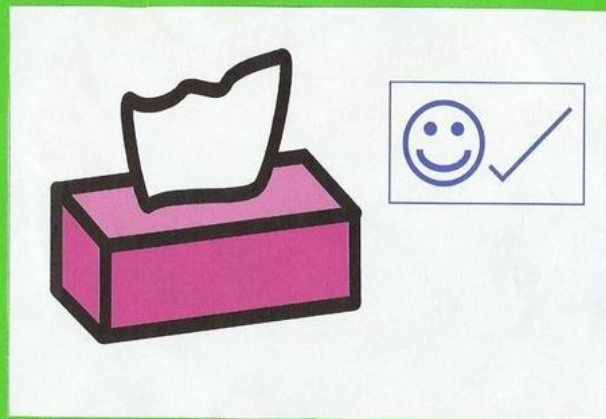
**NON MORDERE**



**FAI COSI'**  
(allontana con la mano)

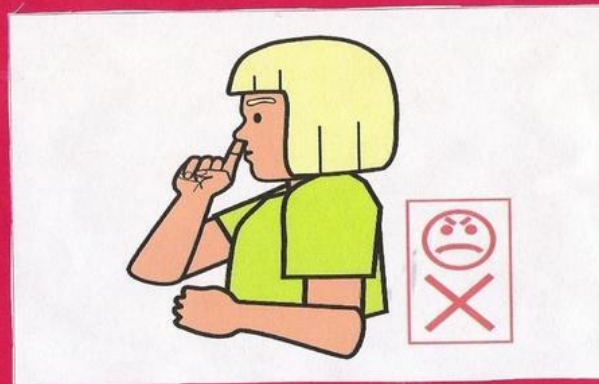


SI



USARE I FAZZOLETTI DI CARTA

NO



NON METTERE LE DITA NEL NASO



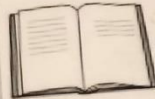
ERTIS



COLORA



ERTIS



LIBRO



ERTIS



SILENZIO



ERTIS



PUZZLE



ASPETTO



TRANQUILLO



LA MAESTRA



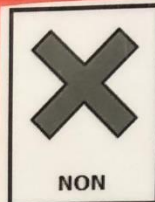
SE HO IL NASO



SPORCO



FAZZOLETTO



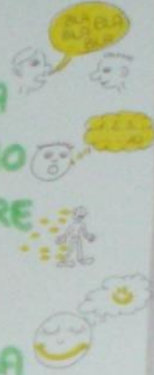


# ARRABBIARSI



## COSA FARE 😊

- DIRE A QUALCUNO QUAL E' IL PROBLEMA
- CONTARE FINO A 10
- ALLONTANARSI, FARE UNA PASSEGGIATA
- PENSARE A UNA COSA CHE CI RILASSA
- FARE UN RESPIRO PROFONDO



DIRE "SONO MOLTO ARRABBIATO, E' MEGLIO STARE DA SOLO"  
 PIANGERE  
 GUSCINO SFOCARABBA  
 QUADERNO SFOCARABBA  
 FARE UN BEL RESPIRO  
 DIRE A QUALCUNO CHE QUALCHE COSA NON VA



## ☹️ COSA NON FARE

- PICCHIARE (PUGNI, CALCI, MORSI, PIZZICOTTI...)
- URLARE FORTE VICINO AGLI ALTRI
- ROMPERE, SPACCARE, ROVINARE OGGETTI










DIRE PIGNI  
 URLARE  
 DIRE PAROLACCE  
 OFFENDERE  
 NASCONDERSI  
 SCAPPARE  
 NON RISPONDERE  
 PARLARE CON UN DIO  
 MORDERE IL DITO  
 NON ASCOLTARE



Quando sono in palestra



Cosa fare	Cosa non fare
Mi siedo in cerchio vicino al compagno di banco 	Rimanere fuori dal cerchio
Sorrido al mio compagno 	Fare male ai compagni (mani e piedi a posto)
Ascolto l'insegnante 	Tenere per me il materiale
Alzo la mano per chiedere aiuto 	
Prima provo il gioco con l'insegnante 	
Chiedo al compagno: "Giochi con me?" 	
Ogni volta che faccio una di queste cose guadagno un gettone  (Ad un tot stabilito di gettoni si guadagna un premio concordato)	Se non riesco a controllarmi per 3 volte perdo un gettone



### PERCHE' LAVARE LE MANI PRIMA DI PRANZO?

È BELLO GIOCARE ASSIEME E FARE DELLE ATTIVITA' A SCUOLA.

QUANDO SI GIOCA E SI LAVORA LE MANI SI SPORCANO E SI RIEMPIONO DI GERMI.

I GERMI NON DEVONO ANDARE SUL CIBO E SULLE POSATE, ALTRIMENTI RISCHIO DI STARE MALE.

PRIMA DI ANDARE A PRANZO I BAMBINI E GLI ADULTI SI LAVANO LE MANI.

È IMPORTANTE LAVARE LE MANI CON ATTENZIONE.

IO SO FARLO BENE:

1 APRO IL RUBINETTO



2 BAGNO LE MANI



3 METTO IL SAPONE E STORFINO LE MANI



4 SCIACQUO LE MANI SOTTO L'ACQUA



5 CHIUDO IL RUBINETTO



6 MI ASCIUGO LE MANI.



QUANDO HO FINITO DI LAVARE LE MANI POSSO ANDARE A MANGIARE ASSIEME AI MIEI COMPAGNI. E' BELLO STARE CON LORO A TAVOLA.







# INSEGNARE LE COMPETENZE SOCIALI

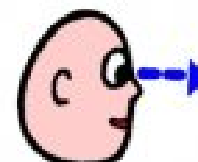
## CREARE INSIEME UN COPIONE:

- DEVE CONTENERE TUTTI I PASSAGGI DA SEGUIRE

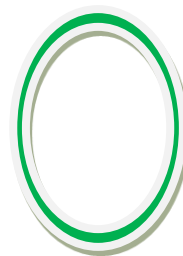


- ARRICCHIRLO CON IMMAGINI

guardare



- REGOLE IN POSITIVO E/O DARE L' ALTERNATIVA  
(CARTE T)



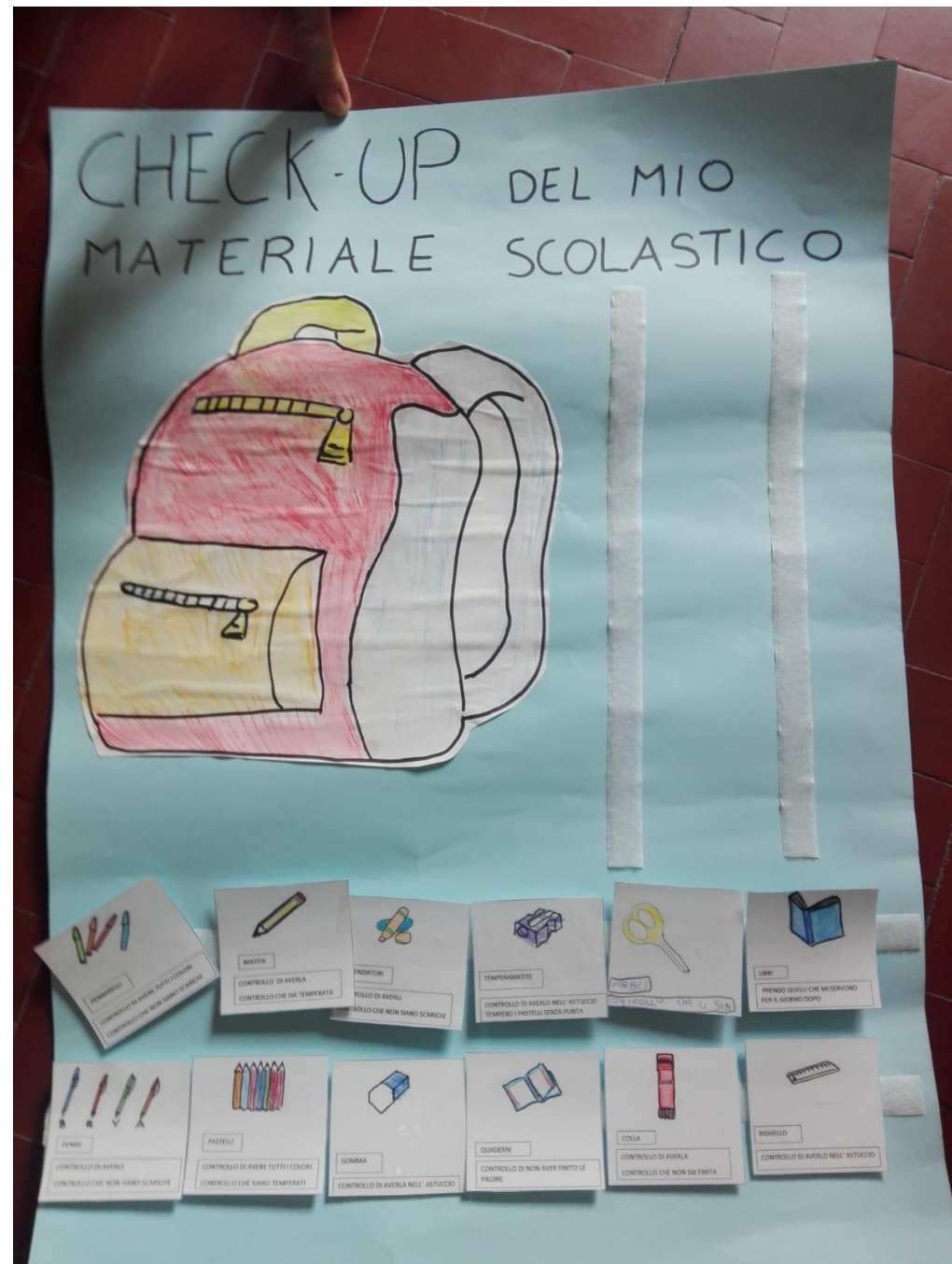
# L' ASCOLTOFONO



# IMPARO A PARLARE A BASSA VOCE



# Cristiano e i supporti visivi





# ARRIVO A SCUOLA



ARRIVO A SCUOLA



SALUTO LA MAMMA



TUTTI IN FILA



MI IGIENIZZO LE MANI



SISTEMO IL MATERIALE



INDOSSO LA MASCHERINA



MI SIEDO AL BANCO



SALUTO MAESTRA E COMPAGNI

# IN CLASSE



SVUOTO LO ZAINO



LEGGO



SCRIVO



COLORO



MI PREPARO PER LA LEZIONE



USO LA LIM



USO IL PC

# IN PALESTRA

PALESTRA



MI CAMBIO LE SCARPE



USO LA CORDA



SALTO LA CORDA



MANTENGO LA DISTANZA



CORRO

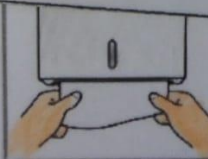
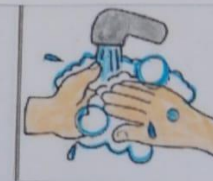
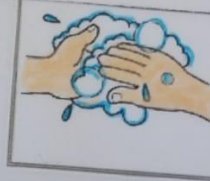
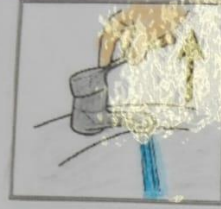


BEVO



GIOCO A PALLA

# IN BAGNO



## IN MENSA



MI IL MA

## BAGNO



MI PREPARO PER IL PRANZO



BEVO



IGIENIZZO LE MANI

## A RICREAZIONE



RIORDINO IL MA



FACCIO MERENDA

## BAGNO



VADO AL BAGNO



MI METTO IL GIUBBOTTO



IN FILA



GIOCO CON I MIEI COMPAGNI



MI IGIENIZZO



MI PREPARO PER LA LEZIONE



 SPAVENTATO  
 CONTENTO  
 ANNOIATO  
 DISPERATO  
 IRRITATO  
 DESIDEROSO  
 INSODDISFATTO  
 STUPITO  
 INADEGUATO  
 DELUSO  
 ARRABBIATO  
 CONFUSO  
 IMBARAZZATO  
 FURIOSO  
 CONTRARIATO  
 INNAMORATO  
 SORPRESO  
 BLOCCATO  
 SODDISFATTO  
 STORDITO  
 DISGUSTATO  
 TRISTE  
 DEBOLE

COME MI SENTO OGGI

LUNEDI'

MARTEDI'

MERCOLEDI'

GIOVEDI'

VENERDI'

FELICE



IMPARARE QUANDO RISPONDERE IN CLASSE



A SCUOLA QUANDO L' INSEGNANTE SPIEGA,  
A VOLTE CAPITA DI VOLER RISPONDERE.



ANCHE I MIEI COMPAGNI VOGLIONO RISPONDERE  
E ALLORA ALZANO LA MANO.



QUANDO VOGLIO DARE UNA RISPOSTA, CERCHERO'  
DI ALZARE LA MANO E DI ASPETTARE FINCHE'  
L' INSEGNANTE NON DICE IL MIO NOME.



QUANDO L' INSEGNANTE DICE IL MIO NOME  
VUOL DIRE CHE TOCCA A ME RISPONDERE.



QUALCHE VOLTA L' INSEGNANTE NON MI CHIAMERA'  
SUBITO. ANCHE COSI' VA BENE. IO CERCHERO' DI  
ASPETTARE CON PAZIENZA E CON CALMA FINCHE'  
LA MIA INSEGNANTE NON DIRA' IL MIO NOME.

PERCHE' E' IMPORTANTE STARE SEDUTI BENE DURANTE LE LEZIONI



DI SOLITO I BAMBINI DURANTE LE LEZIONI SONO  
SEDUTI NELLE LORO SEDIE.  
ALL' INSEGNANTE PIACE CHE I BAMBINI SIANO SEDUTI  
CORRETTAMENTE.



Non ci si  
dovrebbe  
sulla sedia

A VOLTE AI BAMBINI SI METTONO A DONDOLARE CON  
LA SEDIA, PUO' ESSERE PERICOLOSO E ALLORA LA  
MAESTRA CI AVVERTE.



QUANDO MI SUCCEDERA' CERCHERO' DI RICORDARMI  
DI STARE SEDUTO CORRETTAMENTE AFFINCHE'  
NON CADA E MI FACCI MALE.

SE RIMANGO FERMO SARO' PIU' CONCENTRATO E  
LA MAESTRA SARA' CONTENTA.

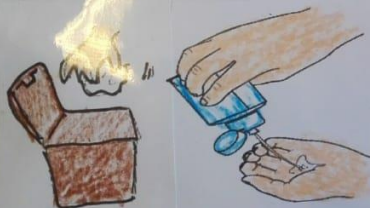
## IL NASO CHE GOCCIOLA



A VOLTE IL NOSTRO NASO SI SPORCA.  
A VOLTE LO SPORCO PUO' GOCCIOLARE FUORI  
DAI NOSTRI NASI.  
LE GOCCE CHE ESCONO DAL NASO CONTENGONO  
GERMI E SPORCIZIA.



LA MAGGIOR PARTE DELLA GENTE USA I FAZZOLETTI  
DI CARTA PER PULIRE VIA LO SPORCO.



POI BUTTANO VIA I FAZZOLETTI E I GERMI NEL CESTO  
E SI IGIENIZZANO LE MANI.  
QUESTO LI AIUTA A ESSERE PIU' PULITI E A NON FAR  
DIFFONDERE I GERMI.



ALCUNE PERSONE SI DIMENTICANO DI USARE IL  
FAZZOLETTO E SI TRATTENGONO I GERMI.  
QUESTA COSA POTREBBE FAR STARNUTIRE  
TANTE VOLTE.



CERCHERO' DI USARE IL FAZZOLETTO E SOFFIARE  
PER PULIRE IL MIO NASO.  
QUANDO FARO' COSI' MI SENTIRO' BENE.

## GIOCARE SENZA FARSISI MALE



A RICREAZIONE DI SOLITO GIOCO CON I MIEI COMPAGNI.  
PUO' ESSERE DIVERTENTE GIOCARE INSIEME  
AD ALTRI BAMBINI.



SPESSO GIOCHIAMO A RINCORRERCI E AI MIEI COMPAGNI  
PIACE QUANDO SONO IO A PRENDERLI.

A VOLTE CAPITA CHE LI AFFERRI PER I VESTITI  
O LI COLPISCA IN VISO.  
IO CERCHERO' DI STARE PIU' ATTENTO  
NELL' ACCHIAPPARLI PERCHE' PUO' CAPITARE GIOCANDO.



CERCHERO' DI GIOCARE PENSANDO A COME NON FAR  
MALE AI MIEI COMPAGNI PERCHE' GIOCARE ASSIEME  
E' BELLO E DIVERTENTE ANCHE SENZA FARSISI MALE.

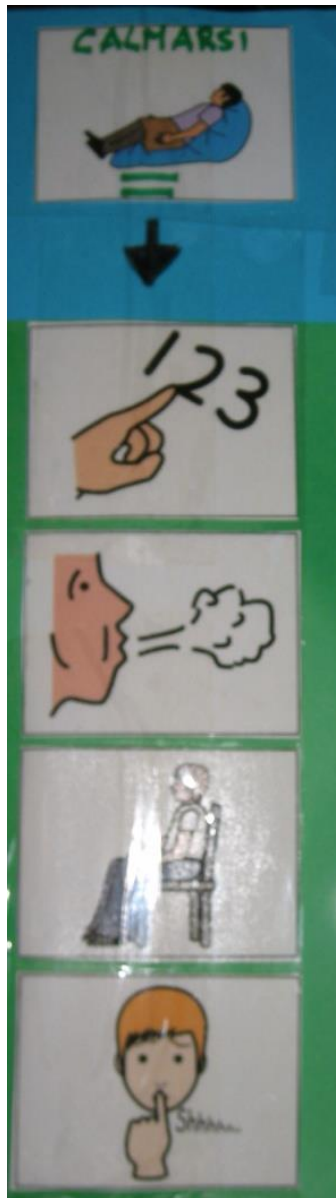
# LA CARTA T

- Nasce nell'ambito dell'apprendimento cooperativo: si costruisce insieme agli alunni
- Funziona per comparazioni: forma T
- I comportamenti devono essere espressi in modo specifico, oggettivo e osservabile

TITOLO: ABILITA' DA OSSERVARE O INSEGNARE	
<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>

# COME INSEGNARE A STARE ATTENTI?





# MODI PER CALMARSI

Conto fino a 10

Respiro Piano

Sto seduto fermo

Sto in silenzio

# INSEGNARE LE COMPETENZE SOCIALI

## QUANDO I MIEI AMICI FANNO CONVERSAZIONE



1. Ascolto cosa dicono gli altri



2. Penso a qualcosa da dire che c'entra



3. Alzo la mano per parlare



4. Parlo quando gli altri hanno finito



## QUANDO SONO CON I MIEI AMICI



1. Posso chiedere, con voce gentile e tono basso: ?

~~X~~COME STAI?

~~X~~COSA HAI FATTO OGGI?

~~X~~QUALI SONO I TUOI GIOCHI PREFERITI?

~~X~~QUAL È LA TUA MERENDA PREFERITA?

~~X~~COSA HAI FATTO NEL FINE SETTIMANA?

2. Scelgo a chi fare la domanda



3. Aspetto che il mio amico risponde



4. Ascolto con attenzione cosa mi dice





## MANI IMPEGNATE



## MANI OCCUPATE



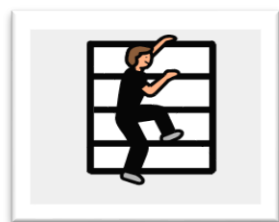
OK STEREOTIPIE!

# CI VUOLE ALLENAMENTO!!



## 2 Gr. di psicologia

Così come il medico guarisce i suoi pazienti con i farmaci, nel campo psicoeducativo di “medicina cognitivo-comportamentale” si utilizzano i 2 “grammi”:



**G**radualità



**G**ratificazione

# IL RINFORZO



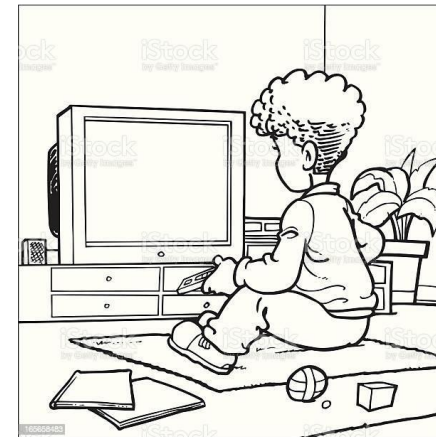
Il fatto che una persona non sappia la relazione tra le sue azioni e una conseguenza rinforzante è conosciuta come AUTOMATICITA' DEL RINFORZO

- La maggior parte dei rinforzatori positivi può essere classificata in **cinque categorie**:
  1. di consumo o edibili,
  2. dinamici (di movimento)
  3. tangibili o di manipolazione (giochi, attività)
  4. sensoriali (luci, movimento, musica, solletico, massaggi)
  5. sociali (lodi, batti 5, applauso)

# IL PRINCIPIO DI PREMACCK

Si usano comportamenti che si verificano con un'alta probabilità o che si presentano di frequente come rinforzo al termine di un comportamento che si verifica con bassa probabilità o bassa frequenza.

Esempio: quando hai finito di fare i compiti puoi guardare la tv



# SCHEMI DI RINFORZO

Gli schemi di rinforzo stanno ad indicare quando e quanto spesso rafforziamo un comportamento e che impatto ha sulla risposta che vogliamo ottenere

Schema di rinforzo fisso → ogni comportamento viene rinforzato

Schema di rinforzo intermittente → si rinforzano solamente alcune risposte del comportamento

## RINFORZI:

tangibili, commestibili, sociali, verbali,  
simbolici, automonitoraggio e  
Token Economy

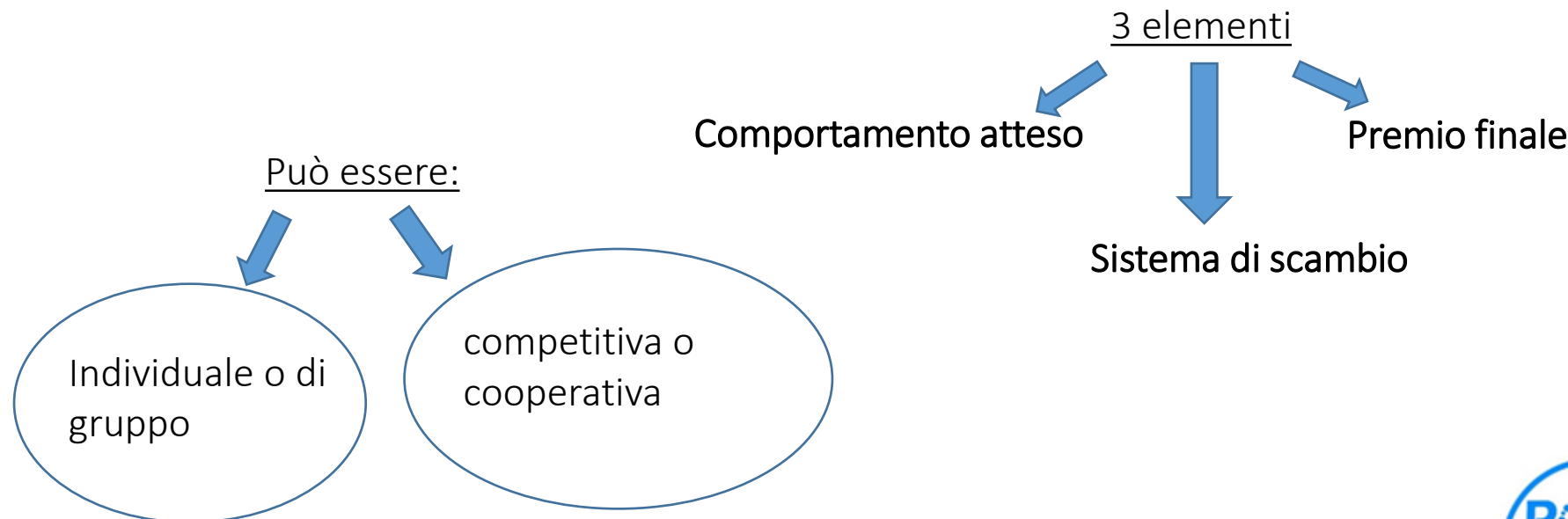


# L'ECONOMIA A GETTONI

## Token Economy



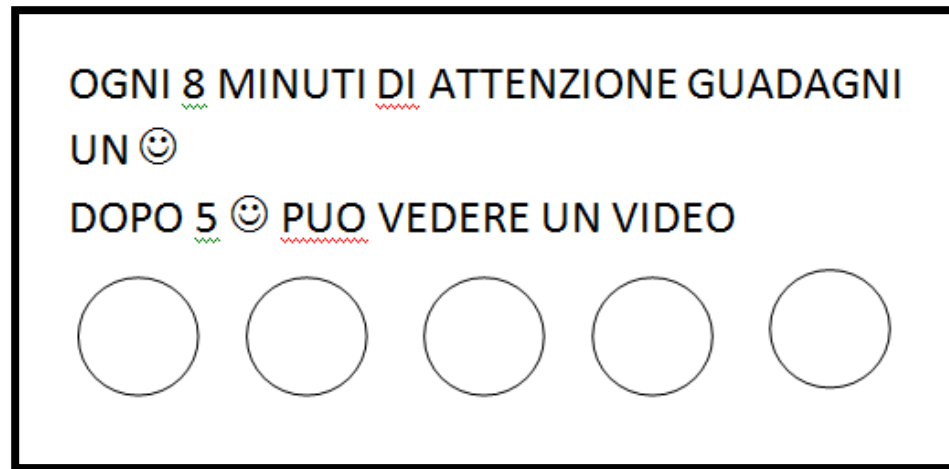
È un sistema di rinforzamento che prevede l'utilizzo di *token* (rinforzatori simbolici). I token possono essere gettoni, punti, figurine o simili, che vengono accumulati per essere scambiati con un rinforzatore «di sostegno», ossia attività o premi particolarmente graditi all'alunno o alla classe.





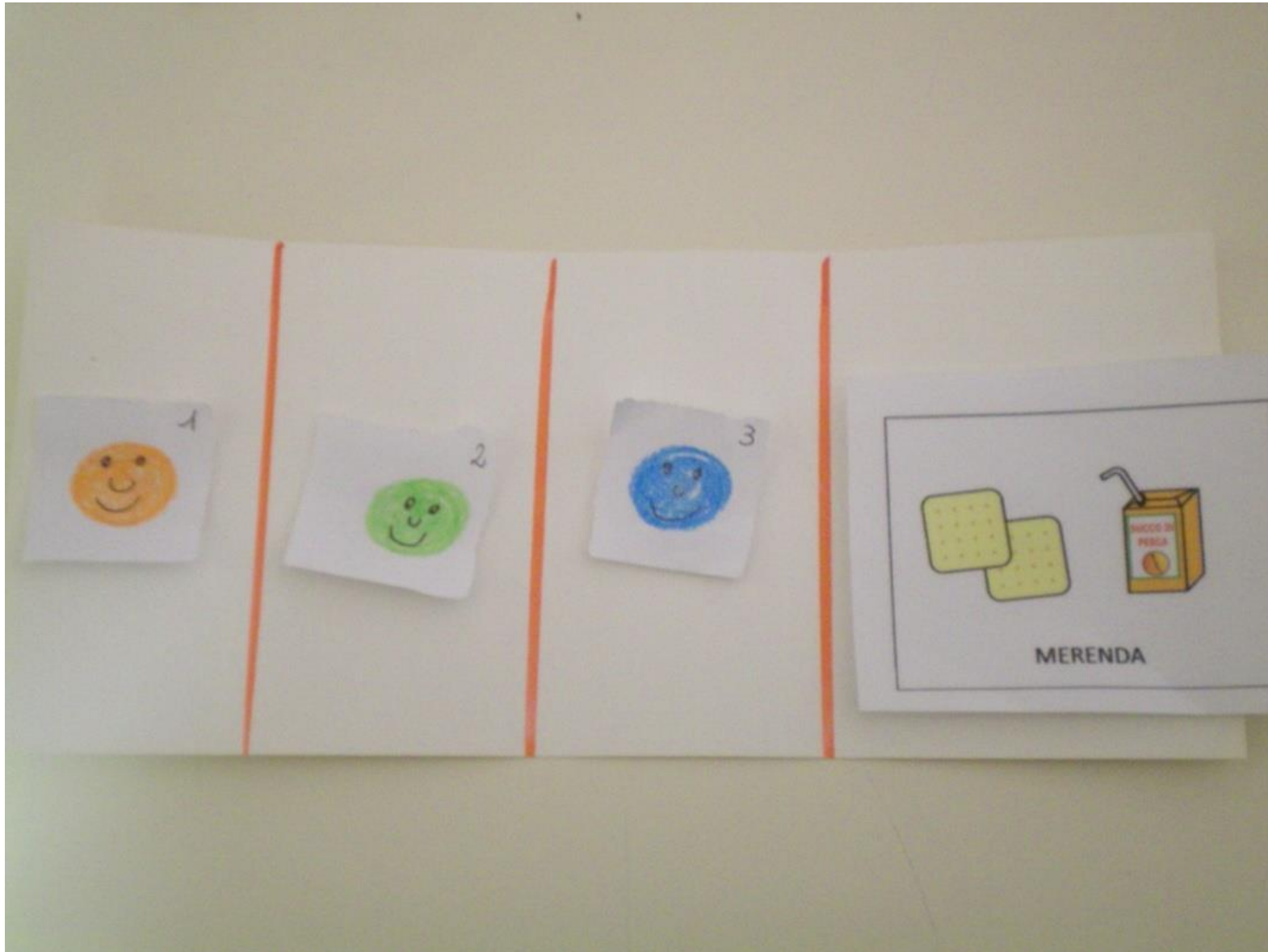
## TOKEN ECONOMY

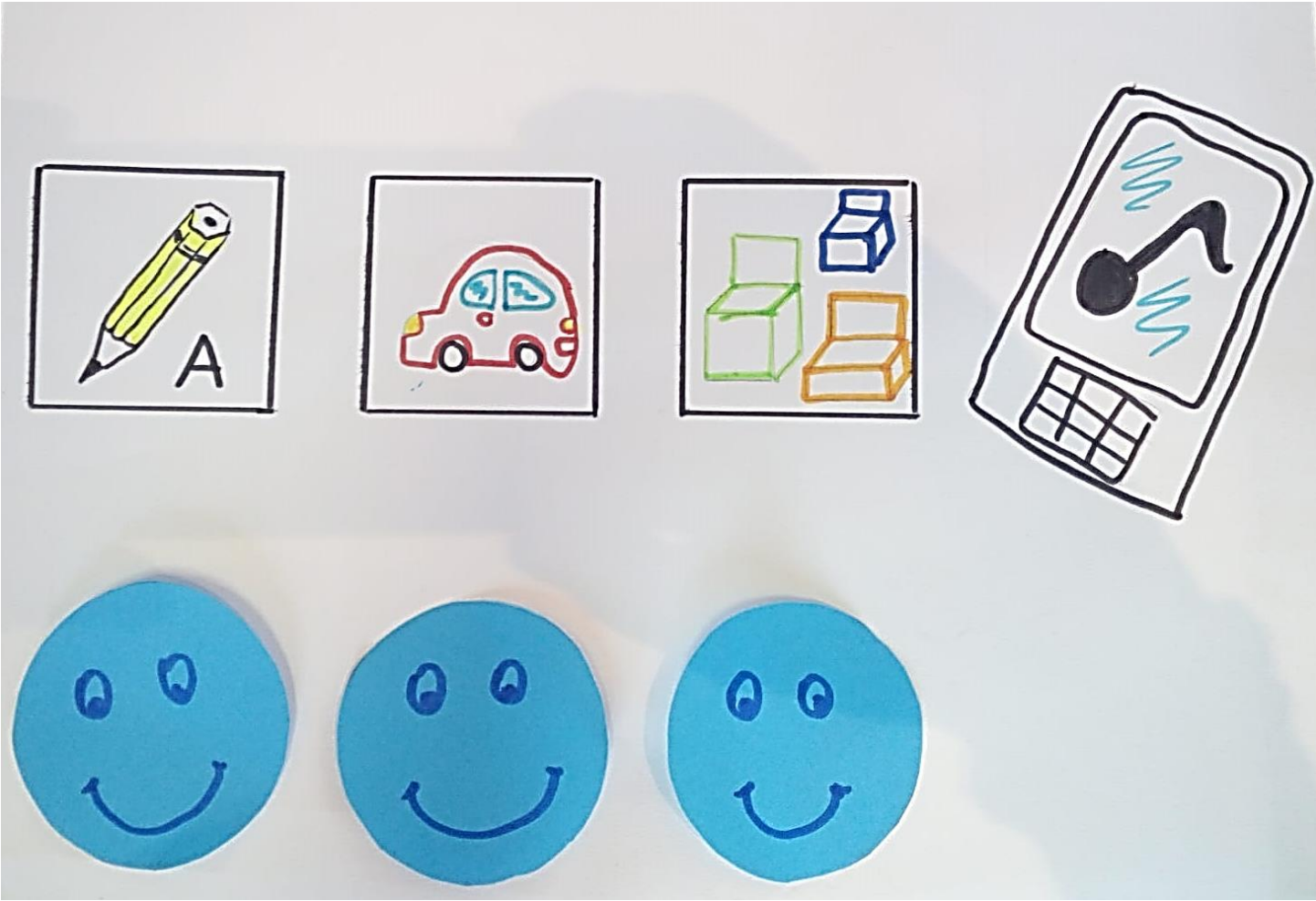
Sistema di Gratificazione subalterno  
all'ottenimento di gettoni (token).



Serve ad incrementare comportamenti  
appropriati in sostituzione ai comportamenti  
problema.

# TOKEN ECONOMY





TOKEN ECONOMY  
Autonomia Ingresso Scuola



Svestirsi  
da sola



Mettersi  
le pantofole  
da sola



Salutare  
Mamma  
&  
Papà



Andare  
a giocare



$\Rightarrow$   $\frac{1}{2}$  caramella



$\Rightarrow$  1 caramella



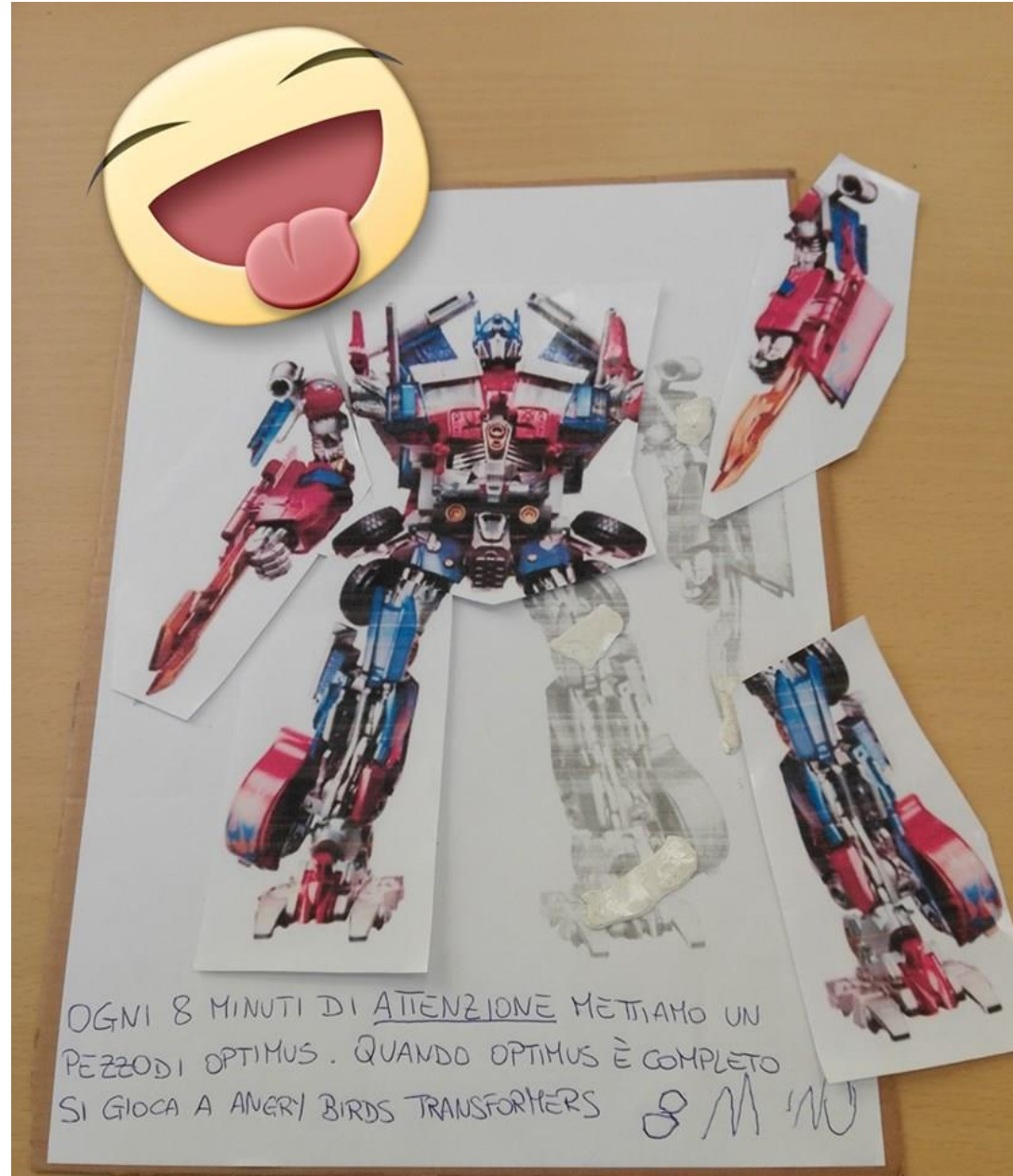
$\Rightarrow$  5 minuti  
in più  
di gioco



$\Rightarrow$




Si va  
in giardino  
a giocare

# TOKEN ECONOMY



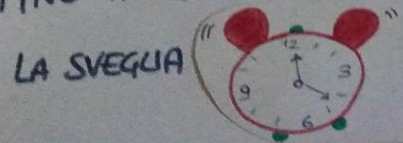


## PATTO DEL PRANZO

OGNI VOLTA CHE RIMARRAI SEDUTO   
FINO ALLA FINE DELLA CLESSIDRA   
RICEVERAI UN PEZZO DI PUZZLE   
QUANDO AVRAI COMPLETATO TUTTO IL PUZZLE  
POTRAI ALZARTI E GIOCARE CON IL  
TRATTORE

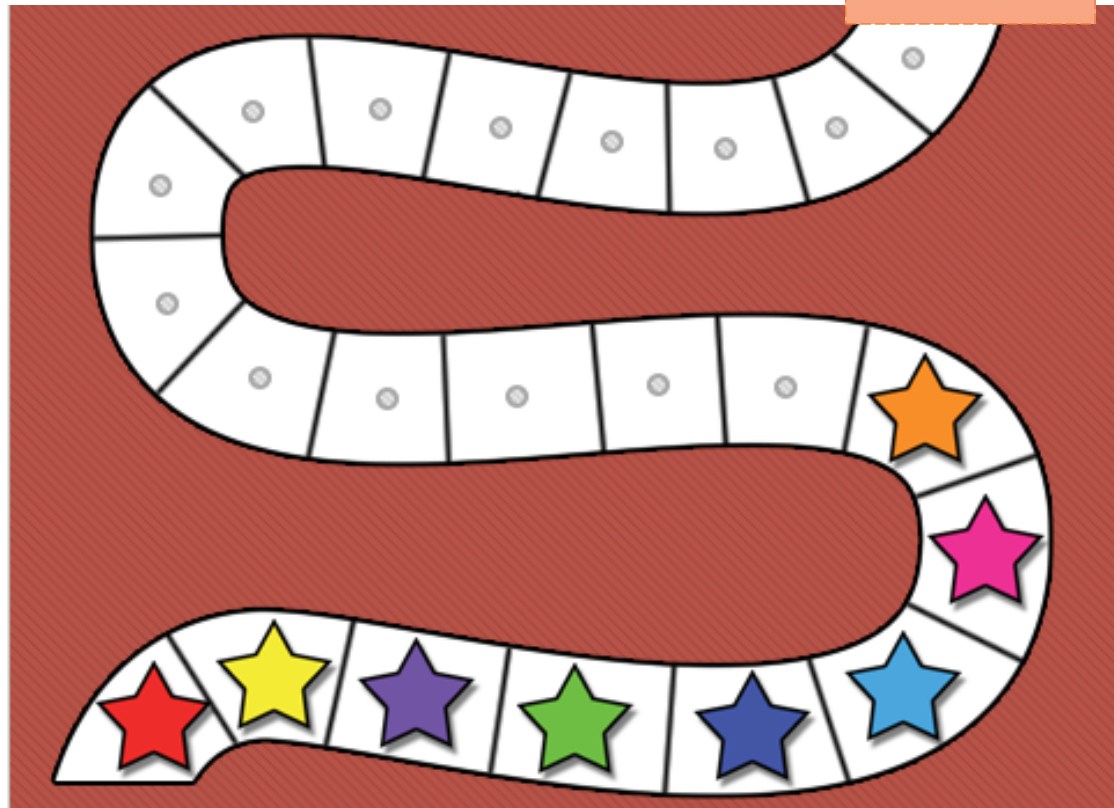


FINO A QUANDO NON SUONERA'



# TOKEN ECONOMY

TEMPO  
LIBERO  
PER  
GIOCARRE

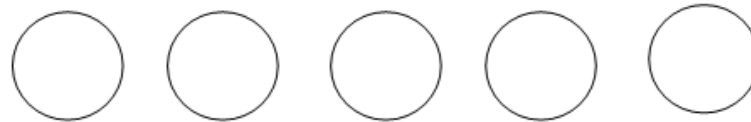


# PATTI EDUCATIVI

VENGONO DEFINITI A PRIORI CIO' CHE SI ANDRA' A FARE, STABILENDO DEI PREMI FINALI E DEI COSTI IN CASO IN CUI NON VIENE RISPETTATO IL PATTO

OGNI 8 MINUTI DI ATTENZIONE GUADAGNI  
UN 😊

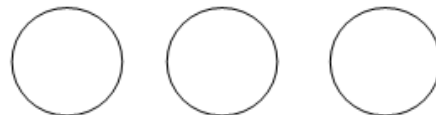
DOPO 5 😊 PUO VEDERE UN VIDEO



SI EVITA DI FARE VERSI

OGNI TRE RICHIAMI PER AVER FATTO VERSI

SI PERDE UN 😊





# PATTI EDUCATIVI



- FACCIO LE ATTIVITA' CON IMPEGNO E SENZA LAMENTELE FINCHÉ SUONA LA SVEGLIA



- QUANDO SUONA LA SVEGLIA HO IL MIO PREMIO:

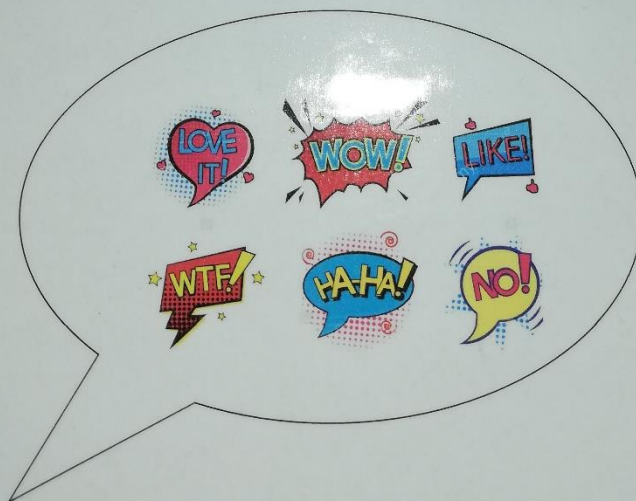


HO 5 MINUTI




PER POTER LAVORARE AL

MIO FUMETTO OPPURE ALLA MIA STORIA



# PATTI EDUCATIVI



1 MINUTO DI VIDEO  YouTube

ATTIVITA' SEDUTI A TAVOLINO



MERENDA

GIOCO LIBERO: RISPETTO LE  
REGOLE

- PAROLE GENTILI
- MANI E PIEDI A POSTO



PARTECIPAMO AI GIOCHI DA  
TAVOLO



# STRATEGIE DI INTERVENTO PER LA GESTIONE DEI COMPORAMENTI PROBLEMA

STRATEGIE  
**PROATTIVE**



Strategie che agiscono sugli antecedenti,  
ovvero PRIMA che il comportamento  
problema si manifesti

STRATEGIE  
**REATTIVE**



Strategie che agiscono sulle  
conseguenze, ovvero quando il  
comportamento si è già manifestato

# INTERVENTO REATTIVO

Lavoro basato sulla gestione delle conseguenze;  
Servono a gestire il comportamento nel momento in  
cui si manifesta ed impedirne il raggiungimento del  
rinforzo.



Perché?

Non tutto è sempre prevedibile, e **non sempre** è  
possibile prevenire un comportamento problema.

# INTERVENTO REATTIVO

Utilizzo di strategie **comportamentali** per fronteggiare il comportamento problema, con l'obiettivo di interrompere la sua attuazione e/o di bloccare il raggiungimento del rinforzo

# STRATEGIE REATTIVE

- Estinzione ed ignorare sistematico
- Punizione (positiva o negativa)
- Time Out
- Mantenimento della consegna
- Conta e richiedi
- Rinforzo differenziale
- Correzione ed Ipercorrezione
- Blocco fisico

# STRATEGIE REATTIVE

**Estinzione:** è una procedura che prevede di sospendere il rinforzo che solitamente il soggetto ottiene dopo aver agito il comportamento problema. Come alcune conseguenze rinforzano i comportamenti, così la mancanza di conseguenze li indebolisce progressivamente.

Fasi:

- Aumento iniziale della frequenza e dell'intensità (extinction burst). È possibile assistere ad un provvisorio incremento del comportamento non desiderato che spesso compare dopo che si inizia la procedura dell'estinzione. L'Extinction burst suggerisce che il rinforzatore che manteneva il comportamento è stato identificato.
- Graduale decremento di frequenza e intensità del comp. problema

Quando non usare l'estinzione? Quando il comportamento da estinguere può essere imitato da altri; di fronte a comportamenti pericolosi per sé e per gli altri; come procedura isolata (fatto solo una volta → extinction burst)

# STRATEGIE REATTIVE

## Applicazione dell'Estinzione:

Togliere TUTTI i rinforzatori che mantengono il comportamento problema, allontanandoli in modo significativo (se è attenzione, allontanarsi, guardare altrove, parlare con qualcuno, ecc.)

- Combinare l'estinzione con altre procedure (rinforzo differenziale)
- Usare le istruzioni (prompt) per accompagnare il soggetto
- Prevedere che l'estinzione può produrre comportamenti aggressivi
- Prevedere un numero elevato di utilizzo prima che sia efficace
- Far applicare l'estinzione a TUTTE le figure di riferimento e TUTTE le volte che il comportamento si presenta.
- Anche successivamente, porre sempre attenzione al fatto che il comportamento estinto (diminuito), può ritornare



# ESTINZIONE

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

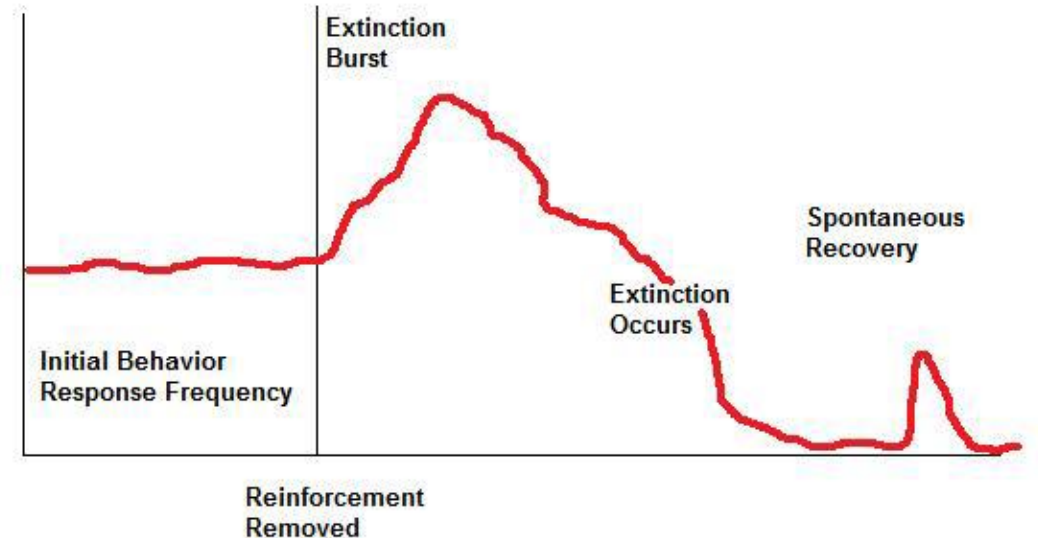


Attenzione: escalation iniziale.....

L'efficacia è graduale

**COERENZA**

Extinction Graph



# STRATEGIE REATTIVE

## Mantenimento della consegna:

Quando do un'istruzione all'alunno, che risponde con un comportamento problema, gli ripeto (ogni circa 3-5 sec.) l'istruzione data; l'unica attenzione che do al soggetto è per ripetergli l'istruzione: Siediti...siediti...siediti...siediti...siediti...siediti...)

## Conta e Richiedi:

Richiesta comprensibile ma espressa con comportamento problema.

Il bambino fa la richiesta in modo non appropriato – L'operatore lo stoppa e mostra con le dita il passaggio del tempo per circa 5' (può inoltre contare ad alta voce). Si possono dire frasi come "Non piangere" "Calmati" mentre si conta; ci si ferma non appena ricomincia il comportamento-problema. – Appena il bambino interrompe il comportamento-problema, l'operatore inizia a contare; finito di contare, l'operatore dà il prompt per la richiesta corretta ("cosa vuoi", oppure "patatina" se il soggetto deve ripetere); se il soggetto richiede in modo appropriato, l'operatore consegna, altrimenti ripete la procedura per max 10 tentativi.

# STRATEGIE REATTIVE

## Rinforzo differenziale:

Erogare il rinforzatore quando il comp. problema non viene agito per un certo tempo, oppure quando viene emesso un comportamento differente non problematico.

## Correzione ed Ipercorrezione:

Nella correzione l'interessato dovrà ripristinare la situazione da lui destabilizzata con il suo comportamento (Ad esempio raccogliere ciò che si è rovesciato).

Nell'ipercorrezione inoltre l'interessato oltre a ripristinare la situazione dovrà anche migliorarla sensibilmente (raccogliere ciò che si è rovesciato, e sistemare anche altre cose).

# STRATEGIE REATTIVE

## Time-Out:

La sottrazione dell'opportunità di guadagnare rinforzi, o perdita di accesso ai rinforzatori, per un certo periodo di tempo dopo l'emissione di un comportamento-problema. Lo stimolo rinforzante viene rimosso dopo l'emissione del comportamento problema; nel tempo si osserva il decremento della frequenza di detto comportamento.

- Time out da esclusione: l'individuo è fisicamente rimosso dall'ambiente rinforzante dopo l'emissione del comportamento problema.
  - Stanza del time-out: vicina, disadorna e senza oggetti, luce adeguata. Molto meno efficaci:
  - muro del time-out (ostacolo che impedisce non solo di partecipare ma anche di vedere il setting rinforzante)
  - corridoio (sconsigliato perché in corridoio si trovano molteplici rinforzi)

# STRATEGIE REATTIVE



## Time-Out:

- Time-out da non esclusione:
  - sottrarre un specifico rinforzo positivo (ad es. il tablet);
  - osservazione contingente: il soggetto, dopo l'emissione del comportamento-problema, viene messo nel setting ad osservare l'attività rinforzante senza potervi partecipare per un certo tempo.

# Time out = riprendi il controllo

“se sei agitato siediti in parte per due minuti, mettiti tranquillo, poi torna qui”

- Privo di aggressività, con poche parole





# STRATEGIE REATTIVE

## Blocco Fisico

Il blocco fisico (o contenimento) si attua solitamente con soggetti molto gravi, che presentano continui e importanti atti di autolesionismo o eteroaggressività.

Il «blocco fisico contingente» si applica solo in presenza di una crisi e quindi è strettamente legato al comportamento del soggetto



Per finire...la parola del giorno

Cosa vi portate «a scuola»  
da questi incontri di  
formazione? Un concetto,  
un'immagine, una  
strategia