



I.I.S.S «DON MICHELE ARENA»



Corso formazione ABA e AUTISMO

DISPENSA DIDATTICA

A cura di

Dott.ssa Fabiana Cimino

Dott.ssa Ilaria Collura

ABA *Applied Behavior Analysis*

L'ABA è la scienza dell'Analisi Comportamentale Applicata. L'analisi comportamentale applicata viene definita come il processo di applicare sistematicamente interventi i cui principi si basano sulla "TEORIA DELL'APPRENDIMENTO" per migliorare comportamenti socialmente significativi, e di dimostrare che gli interventi utilizzati sono responsabili per il cambiamento del comportamento selezionato (Baer, Wolf and Risley, 1968). Gli analisti comportamentali, come gli scienziati di altre discipline, indipendentemente dall'oggetto del loro studio, misurano in maniera obiettiva e sistematica gli eventi e provano a manipolare diverse variabili per verificarne gli effetti sugli eventi stessi.

L'autismo è una delle aree in cui l'applicazione dei principi dell'analisi comportamentale si è rivelata più efficace nell'apportare cambiamenti migliorativi a lungo termine, di qualunque altro tipo di intervento educativo. Infatti l'ABA non nasce come intervento specifico per l'autismo e non può essere considerato un metodo, bensì può essere considerato come l'applicazione sistematica ed intensiva dei principi comportamentali di base e tecniche e procedure derivate da più di 30 anni di ricerca hanno dato vita ad un modello di intervento estremamente efficace su questa popolazione.

Un intervento ABA in autismo vede come obiettivo centrale quello di incrementare repertori comportamentali socialmente significativi e ridurre quelli problematici attraverso l'impostazione di un programma comprensivo che include i seguenti elementi:

1. Intervento Intensivo: l'intervento deve essere intensivo. Le procedure e gli obiettivi non possono essere limitati a pochi momenti o a qualche ora di terapia la settimana ma coinvolgere nel quotidiano tutti i momenti di vita dell'individuo.
2. Intervento precoce: i cambiamenti maggiori si ottengono se il trattamento inizia in età prescolare.
3. Coinvolgimento massiccio della famiglia: l'intervento richiede il coinvolgimento della famiglia, insegnanti ed altri operatori coinvolti nella vita quotidiana dell'individuo.
4. Curriculum individualizzato: il curriculum deve essere individualizzato ai repertori deficitari. Gli obiettivi devono seguire il più possibile una sequenza evolutiva ed essere funzionali all'inserimento dell'individuo in un contesto sociale appropriato (casa, scuola o lavoro).
5. Insegnamento strutturato: gli obiettivi a lungo e breve termine vengono sottoposti ad un'analisi del compito (task analysis) e suddivisi in minime unità facilmente gestibili dall'individuo, genitori ed insegnanti.
6. Programma di insegnamento di comunicazione: nel caso in cui l'individuo non possieda repertorio ecoico (imitazione vocale) s'introduce un sistema di Comunicazione Alternativa ed Aumentativa (CAA) per selezione (es: immagini) o topografia (segni) per permettere la comunicazione delle proprie necessità e la possibilità di influenzare l'ambiente in maniera socialmente appropriata, prevenendo in questo modo la manifestazione di comportamenti problema con funzione comunicativa (Carr & Durand, 1985). Alla CAA si associa un programma per incentivare l'emissione vocale e portarla, in alcuni casi, sotto controllo di stimolo (stimulus control).
7. Generalizzazione programmata: programmi specifici per facilitare la generalizzazione devono essere introdotti per ogni obiettivo stabilito.
8. Gestione dei comportamenti problema: la gestione dei comportamenti problema deve essere costante onde evitare un impatto negativo sull'apprendimento. La gestione dei comportamenti problema deve basarsi su un'analisi funzionale preliminare e dettagliata (Iwata et al, 1982; O'Neill et al, 1997) per verificarne la funzione e gli antecedenti e conseguenze che ne mantengono la presenza. A quest'analisi seguirà poi un piano di intervento proattivo per

insegnare comportamenti/abilità sostitutive socialmente appropriate ed un piano reattivo per gestire il comportamento problema nel momento in cui questo si manifesti.

9. Procedure basate sulla letteratura scientifica: tutte le tecniche e procedure utilizzate devono essere supportate dalla ricerca sperimentale revisionata e pubblicata.

L'intervento ABA fornisce una struttura per osservare il comportamento, cosa lo causa, cosa lo mantiene attivo e ci permette di capire come intervenire per diminuirlo o per incrementarlo e laddove necessario ci dà possibilità di insegnare abilità ex novo, dunque insegnare un comportamento che non è presente nel repertorio comportamentale del soggetto.

VOCABOLARIO ABA

STIMOLO: qualsiasi cosa o evento. "Un cambiamento di energia che influenza un organismo tramite le sue cellule recettori"

PROMPT: Un prompt (o aiuto) è uno stimolo in più che viene consegnato subito prima o subito dopo l'SD o istruzione che aiuterà il bambino o che evocherà il comportamento corretto.

Aiutano il bambino ad emettere il comportamento e gradualmente devono essere eliminati per permettere l'emissione di risposte autonome. Tipi di Prompt: Prompt verbale; modello; Prompt fisico; Prompt indicativo o gesto. Le foto (prompt visivo); Prompt scritto (visivo).

Attenzione a non creare dipendenza dal Prompt! → Si verifica quando lo studente risponde solo con la presenza del prompt e il comportamento target non viene evocato dall'SD (non risponde correttamente senza il prompt). Può essere evitato sfumando i prompt velocemente e fornendo i rinforzi solo per le risposte corrette senza un prompt.

ATTENZIONE

- Usare sempre il prompt meno intrusivo;
- Stabilire una gerarchia di prompt (di solito la guida fisica è la più intrusiva);
- Diminuire il livello di prompt prima possibile;
- Utilizzare prompt durante la correzione dell'errore;
- Fare sempre una prova indipendente dopo la correzione;
- Se un abilità è acquisita ma ha avuto bisogno di prompt ritestatela durante la sessione;
- Rinforzare sempre le risposte "promptate" in acquisizione;
- Attenzione ai prompt inavvertiti;
- Dare sempre un prompt alla volta

INSEGNAMENTO SENZA ERRORI: Tecnica di insegnamento e di riabilitazione cognitiva che consiste nell'inserire nella situazione didattica uno stimolo con funzione di aiuto. Questo stimolo di aiuto

(prompt) serve in un primo tempo ad impedire al soggetto di sbagliare. In un secondo tempo, quando il soggetto comincia a padroneggiare la nuova abilità, il prompt viene eliminato in modo graduale (fading).

ANTECEDENTE: uno stimolo che si verifica PRIMA di un comportamento. Gli antecedenti ci permettono di sapere quando e quale tipo di comportamento verrà emesso, quindi cambiando L'antecedente possiamo cambiare il comportamento.

RISPOSTA: comportamento dell'organismo.

CONSEGUENZA: uno stimolo che si verifica DOPO un comportamento. Cambiando gli eventi che si manifestano immediatamente dopo un comportamento possiamo modificare la frequenza di tale comportamento.

MAND: una richiesta. Es. Voglio una caramella?

TACT: la denominazione di un oggetto, suono, sensazione ecc. Es. "Wow. C'è un cane!" quando vede un cane).

INTRAVERBALE: una risposta ad uno stimolo verbale (non c'è niente di visivo presente!) Es. "Carlo" in risposta alla domanda "come ti chiami?"

ECOICO: la ripetizione di uno stimolo verbale. Es. "gatto" quando si sente la parola "gatto".

LISTENER – risposte ricettive: seguire le indicazioni o eseguire le richieste degli altri. Esempio: "trova la penna" e lo studente prende la penna/ "per favore accendi la luce" e lo studente esegue la richiesta.

PROGRAMMA: Un "programma" è una procedura che contiene tutti i dettagli necessari per insegnare la competenza allo studente.

COMPORTAMENTO: l'interazione fra un organismo e l'ambiente. Tutto ciò che un individuo dice o fa.

STIMOLO DISCRIMINATIVO: Uno stimolo che evoca un comportamento specifico o un insieme di comportamenti perché nella sua presenza quel comportamento ha prodotto un rinforzo nel passato. Indica che quel rinforzo per quel comportamento è probabilmente disponibile.

STIMOLO DELTA S-Delta: Uno stimolo nella presenza del quale un dato comportamento non ha prodotto un rinforzo nel passato. Indica che probabilmente il rinforzo non sarà disponibile. Esempio: Se vado al negozio di abbigliamento, non posso comprare il pane.

MANTENIMENTO: Il mantenimento è il grado in cui il bambino riesce ad emettere un comportamento acquisito dopo un periodo di tempo quando non è più stato presentato durante la

terapia. Ad esempio se il bambino ha imparato come leggere la parola “casa”, e poi riesce a leggerla una settimana dopo, due settimane dopo o quattro settimane dopo, diciamo che la competenza è stata mantenuta.

GENERALIZZAZIONE DELLA RISPOSTA: Se una risposta non viene generalizzata, probabilmente non sarà mantenuta. “Generalizzare un comportamento” significa che deve essere mantenuto dall’ambiente naturale.

OPERAZIONI MOTIVAZIONALI: crea un desiderio o un bisogno nei confronti di un rinforzo mentre un SD indica che il rinforzo è disponibile. Aumenta temporaneamente l’efficacia o il valore di un rinforzo. Aumenta temporaneamente i comportamenti che sono stati seguiti da quel rinforzo in passato. Fattori che possono influenzare un OM:

1. Deprivazione: quando per un certo tempo non hai avuto un oggetto desiderato, ciò ne aumenta il suo valore. Ad esempio: se sei assetato, l’acqua diventa un oggetto altamente desiderabile.
2. Sazietà: quando hai ricevuto una grande quantità della cosa che desideravi. Ad esempio: se hai mangiato per 4 giorni consecutivi pasta alla carbonara, potresti non volerne più.

MENU DEI RINFORZATORI: Create una lista con giochi o attività che potrebbero interessare al vostro studente; provate a presentarli e vedete se sono graditi. Obiettivo iniziale e determinare il maggior numero di oggetti (stimoli) che possono servire da rinforzo durante l’insegnamento.

RINFORZATORE: Evento che incrementa la frequenza del comportamento. Qualsiasi evento che segue un comportamento e ha la proprietà di modificare la probabilità di comparsa di quel comportamento in condizioni ambientali future simili. Rinforzatori possono essere Visivi (film, video, torcia, trottole luminose, palloncino, torre di palline, giochi al PC, giochi che si illuminano, tv) Rinforzatori Uditivi (musica, giochi sonori, campane, tamburi, cantare canzoni, libri sonori ecc), Rinforzatori Tattili (palle anti-stress, sabbia, pongo, giocare con la sabbia, giocare con l’acqua, giocattoli elastici/gommosi ecc), Rinforzatori Cinestesici (tapepto elastico, rimbambire su una palla, saltare, vola-vola, arrampicarsi, ballare, correre, roteare ecc)

RINFORZO: La presentazione o la sottrazione di uno stimolo dopo una risposta o comportamento che aumenta la probabilità che il comportamento si verifichi nel futuro.

Qualcosa che accade (rinforzo) dopo che si verifica un comportamento e che verificherà il verificarsi dello stesso comportamento in situazioni future simili.

I *rinforzatori* possono essere classificati in base alle caratteristiche fisiche: Alimentare Sensoriale Tangibile Sociale.

Per Migliorare l’Efficacia del Rinforzo:

- Selezionare i Rinforzi con Cura, assicuratevi che quello che avete scelto funge effettivamente da rinforzatore per il vostro alunno!

- Usare i rinforzi con un alto valore
- Usare una varietà di rinforzi
- Per i comportamenti nuovi o in acquisizione, rinforzare ogni occorrenza del comportamento
- Utilizzare i rinforzi e i prompt insieme.
- Aumentare gradualmente il tempo che intercorre tra la risposta e l'erogazione del rinforzatore.
- Col tempo cercare di utilizzare i rinforzi dell'ambiente naturale.

REGOLE DEL RINFORZO

1. I rinforzi devono essere rinforzanti. Ciò che può essere rinforzante per un bambino può non esserlo per un altro! Le cose che un bambino trova rinforzanti una volta possono non esserlo più tardi!
2. Il rinforzo deve essere contingente. I rinforzi devono essere disponibili solo se si verifica un determinato comportamento in modo da non diminuirne il potere. (I rinforzi non contingenti possono essere presentati nel tentativo di abbinare l'istruttore o un'attività non desiderata al rinforzo)
3. I rinforzi utilizzati devono essere diversi. Ciò per assicurarsi che il rinforzo manterrà il suo valore cos"come fornirà il modo per dare rinforzamento differenziato.
4. Abbinare sempre rinforzi sociali a rinforzi primari
5. Sviluppate e identificate continuamente nuovi rinforzi. Osservate il bambino quando si autostimola per determinare cosa gli piace.
6. Utilizzate rinforzi appropriati all'età. Ciò aumenterà l'accettazione da parte dei suoi coetanei e aumenterà la probabilità che il bambino incontri gli oggetti di
7. I rinforzi sono valorizzati dall'imprevedibilità e dalla novità. Le sorprese sono solitamente molto piacevoli e altamente motivanti. Una borsa o una scatola delle sorprese possono essere d'aiuto.
8. All'inizio il rinforzo dovrà essere presentato immediatamente Dovete essere sicuri che il bambino associ il suo comportamento al rinforzo. Il rinforzo è più efficace se si verifica entro ½ secondo dal comportamento appropriato.
9. E' meglio stabilire uno schema dei diversi rinforzi e seguirlo con conformità.
10. Il rinforzo deve essere estinto nel tempo man mano che il bambino apprende l'abilità. I compiti semplici dovranno avere un peso relativo nello schema dei rinforzi.
11. Valutate i tempi del rinforzo. Non interrompete il momento del lavoro per il rinforzo e lavorate per costruire un gruppo di risposte prima di dare un premio tangibile.
12. Nel tempo, modificate i rinforzi, in modo che diventino un apprezzamento sociale - pratico e quindi più naturale

RINFORZI INCONDIZIONATI: I rinforzi incondizionati sono stimoli che funzionano come rinforzo per tutte le persone dalla nascita. Non devono essere condizionati o appresi. Sono legati alle cose necessarie per vivere e comprendono: Cibo, Acqua, Vestiti (per stare al caldo o evitare freddo), Sesso.

RINFORZO AUTOMATICO: Rinforzo che accade senza la mediazione delle altre persone. Il comportamento produce il rinforzo (le autostimolazioni ne sono un esempio). I bimbi con autismo hanno un deficit sensoriale, motivo per cui spesso si auto stimolano per ridurre la “deprivazione sensoriale”. Così per esempio girano su loro stessi per avere sensazioni vestibolari, muovono velocemente le mani davanti gli occhi per vedere la “scia” che il movimento produce. Non possiamo manipolare le conseguenze di quel comportamento. Quello che possiamo fare è arricchire il suo ambiente circostante di stimoli (giochi divertenti, attività piacevoli) che dobbiamo fare diventare più divertente e interessante delle sue auto stimolazioni. Manipoliamo l’antecedente “deprivazione sensoriale”.

PUNIZIONE: Il principio della punizione afferma che se in una data situazione, un comportamento è seguito da uno stimolo punitivo, allora è meno probabile che quello stesso comportamento in situazioni simili si manifesti ancora. La procedura consiste nel presentare immediatamente dopo il comportamento non desiderabile uno stimolo avversivo (punizione positiva- aggiungiamo qualcosa di negativo) o nel togliere uno stimolo piacevole (punizione negativa- sottraiamo qualcosa di positivo). Uno stimolo punitivo (punisher) è un evento che, quando viene presentato immediatamente dopo un comportamento, ne provoca una riduzione in termini di frequenza.

I fattori che influenzano l’Efficacia della Punizione sono: L’immediatezza della punizione, Uso della punizione nel passato, L’intensità della punizione, I modelli o la frequenza nella punizione, Disponibilità di rinforzo per il comportamento target, Disponibilità di rinforzo per comportamenti alternativi.

I possibili Problemi e Effetti collaterali della Punizione: Elicitarne risposte emotive e aggressive non desiderate, Fuga ed Evitamento, Aumentare la frequenza del comportamento problema in condizioni di non-punizione, Modellare comportamenti indesiderati, Non insegnare al paziente cosa deve fare, Abuso della punizione in quanto l’agente punitivo assume proprietà di stimolo avversivo.

PUNIZIONE INCONDIZIONALE: Con questa procedura presentiamo stimoli avversivi che attivano i recettori del dolore (punizione fisica come sculacciate, suoni molto forti, etc.) o altri recettori che evocano sensazioni spiacevoli. Si chiamano “incondizionali” perché sono stimoli che

elicitano, ovvero provocano necessariamente, quel tipo di risposta, senza che ci sia stato un precedente condizionamento (apprendimento).

TIME OUT: E' una forma di punizione negativa poiché presuppone la rimozione del rinforzatore in modo contingente al comportamento problema. (Più è piacevole per il bimbo l'ambiente in cui si trova o l'attività che sta svolgendo e più è probabile che questa procedura funzioni). E' necessario assicurarsi che la funzione del comportamento problema non sia l'evitamento e che quindi la situazione o l'attività siano veramente rinforzanti per il bimbo. Altrimenti, allontanare il bimbo da quella situazione o eliminare quell'attività percepite dal bimbo come avversive sarebbe per il bimbo, piuttosto che una punizione, una conseguenza positiva (rinforzo negativo) al suo comportamento e quindi al contrario lo andremmo ad incrementare!

Esempio: a scuola il bambino in seguito a comportamenti problema con funzione di evitamento del compito viene portato fuori permettendo anche l'accesso ad attività piacevoli come il disegnare o passeggiare per i corridoi. Queste conseguenze non fanno altro che incrementare i comportamenti problema perché funzionali per il raggiungimento dello scopo del bimbo (evitare il compito). Dunque prima di scegliere una conseguenza al comportamento problema del bimbo (una procedura) è necessario individuarne la funzione di quel comportamento target mediante l'Analisi funzionale ABC.

Ci sono due tipi di time out "con esclusione" e "senza esclusione" → "con esclusione", in seguito ad un comportamento problema il bambino viene allontanato da una situazione piacevole e condotto con un adulto (che non darà attenzione al bambino) in una situazione priva di rinforzatori (la "stanza del time out") dove resterà per un periodo di tempo stabilito (fino a quando il bambino smette di manifestare il comportamento problema). Questa stanza dovrebbe essere sicura (priva di vetri e specchi e oggetti pericolosi) soprattutto presenza di comportamenti auto/etero aggressivi. Nel secondo caso, "senza esclusione", il bimbo non viene allontanato dalla situazione in cui si trova ma gli viene sottratto il rinforzatore. Per esempio: un bimbo gira su se stesso durante un cartone che gli piace tanto e la mamma spegne immediatamente la tv. Oppure ancora, se un bimbo spinge un altro bimbo mentre giocano lo si fa sedere in una sedia ("sedia del time out") ma sempre all'interno di quella stanza.

IL COSTO DELLA RISPOSTA: Questa procedura implica che in seguito ad un comportamento non desiderabile venga sottratta al soggetto una specifica quantità di rinforzatore.

ESTINZIONE: Il principio dell'estinzione sostiene che se un comportamento, che in una determinata situazione è stato rinforzato, non viene più rinforzato, allora la probabilità che quello stesso comportamento si manifesti in futuro in situazioni simili si riduce significativamente. La procedura dell'estinzione dunque consiste nella completa eliminazione del rinforzatore. Un comportamento che

“non paga” tende sempre ad estinguersi. Prima di assistere ad una riduzione della frequenza del comportamento è necessario che questo si manifesti diverse volte senza il rinforzatore. L'estinzione è più rapida se il comportamento è stato rinforzato in passato in modo “continuo”, ovvero tutte le volte che si presentava il comportamento (es. tutte le volte che piangeva raggiungeva il suo scopo), rispetto ad un comportamento che è stato rinforzato in modo “intermittente”, ovvero occasionalmente. Quest'ultimo risulta essere infatti “resistente all'estinzione”.

COMPORTAMENTO PROBLEMA: comportamenti che creano difficoltà al bimbo/ragazzo, agli altri o all'ambiente, che costituiscono una barriera all'insegnamento e all'apprendimento, che compromettono significativamente l'interazione sociale e quindi l'integrazione (stereotipie, comportamenti auto ed etero aggressivi sono soltanto alcuni esempi di comportamenti problema). Quando osserviamo e registriamo un comportamento problema questo si deve definire in termini “operazionali”. Dobbiamo utilizzare quindi un linguaggio descrittivo. Per es. non utilizzare mai etichette generali (“e' aggressivo”, “si è innervosito”) ma scriviamo quello che il bimbo/ragazzo fa (es. “grida, lancia il quaderno”, “avvicina la mano alla bocca e comincia a mordersela”). Questo ci permette di potere misurare il comportamento e di individuarne i precursori.

DIMENSIONI DEL COMPORTAMENTO: Ci sono 5 dimensioni del comportamento che possiamo misurare e modificare: la TOPOGRAFIA (cosa fa?), LA FREQUENZA (quante volte lo fa in un determinato periodo di tempo?), LA DURATA (per quanto tempo lo fa?), L'INTENSITA' (quanto è “forte” questo comportamento?), IL TEMPO DI REAZIONE (quanto tempo passa tra la presentazione dello stimolo e la risposta?).

ANALISI FUNZIONALE COMPORTAMENTALE ABC: ogni comportamento problematico ha una funzione, dunque ha uno scopo ben preciso: ottenere o evitare qualcosa. Attraverso il modello ABC possiamo effettuare un'analisi descrittiva del comportamento problema che ci permette di formulare delle ipotesi circa la funzione del comportamento problema. Individuare la funzione di un comportamento problema è essenziale per elaborare un programma di modificazione comportamentale. Con questo strumento registriamo i dati che osserviamo su una scheda (ABC) organizzata su tre colonne. Nella colonna centrale (B) scriviamo cosa fa il bimbo/ragazzo, il suo comportamento. Nella colonna di sinistra (A) scriviamo gli antecedenti, cosa è successo prima. Nella colonna di destra (C) invece scriviamo le conseguenze, cosa è successo dopo. Registriamo anche la data, l'orario, il luogo e le persone presenti.

AUTISMO: è una sindrome caratterizzata da carenze ed eccessi comportamentali che hanno una base neurologica, ma che possono cambiare a seguito di specifiche interazioni programmate con l'ambiente.

PAIRING: È importante che lo studente impari ad apprendere in un ambiente rilassato. Pairing è una procedura basata sul condizionamento classico, al fine di realizzare un trasferimento di funzione. È fondamentale che lo studente impari a riconoscere il terapeuta, l'insegnante, l'educatore come qualcosa di positivo, in quanto la Motivazione del bambino/ragazzo è indispensabile ai fini di un intervento efficace.

Prima di iniziare un percorso formativo-educativo con il vostro studente lavorate sulla sua Motivazione, quindi concedetevi un periodo iniziale di “gioco” in cui creerete la vostra “Relazione”.

TOKEN ECONOMY: Sistema in cui la persona ottiene un token, chips, punti come immediata conseguenza di uno specifico comportamento; gli alunni accumulano token e li scambiano con giochi e attività.

COME CREARE AMBIENTI EDUCATIVI EFFICACI

COMINCIARE BENE ... L'IMPORTANZA DEL PAIRING

L'inizio è una fase critica e bisogna cominciare la relazione con l'alunno con cautela. È importante che il bambino/ragazzo continui a provare piacere nello stare con le persone e che capisca che imparare è un "cosa buona"

Il primo compito dell'insegnante/educatore è di insegnare all'alunno che quando l'insegnante arriva, succedono delle belle cose! In termini comportamentali dovete "associarvi (pairing) ai rinforzi. Questo si può ottenere in molti modi ma principalmente dovete osservare con attenzione il vostro alunno e interagire con lui in modo che vi trovi divertente. Osservate come gli piace essere avvicinato, toccato, quale timbro di voce gli risulta gradita, come risponde alle diverse espressioni facciali, con quale giochi o attività preferisce giocare. Giocate con lui senza fare richieste, talvolta potrebbe essere utile portare con voi un cibo o un rinforzatore "speciale" che è disponibile solamente quando c'è l'insegnante. Tutto ciò fa sì che l'insegnante diventi una sorta di "rinforzatore condizionato".

Se quando arrivate il vostro alunno apparirà felice o comunque sereno, saprete di aver ottenuto successo.

IMPORTANTI FATTORI DA ATTENZIONARE:

1. Avere a disposizione varie tipologie di rinforzatori
2. Elargite gratuitamente al vostro alunno rinforzatori e non pretendere immediata interazione diretta da parte dell'alunno
3. Non togliere o sottrarre oggetti/rinforzatori che avete concesso
4. Non allontanare o togliere immediatamente l'attività piacevole quando l'insegnante arriva in classe
5. Non date istruzioni al bambino ad esempio: "tieni, guarda, prendi, ecc..."
6. Interagite in modo animato e divertente senza eccedere ma tenendo sempre conto delle di ciò che preferisce il bambino

7. Ricordate che in Pairing il nostro obiettivo non è insegnare o passare delle abilità specifiche ma il nostro obiettivo è rendere MOTIVANTE lo stare insieme a noi. Quindi il nostro impegno è quello di Costruire una RELAZIONE

L'IMPORTANZA DELLE PREFERENZE: "I RINFORZATORI"

I rinforzatori sono stabiliti esclusivamente dalla persona con cui stiamo lavorando. Non è possibile obbligare la persona ad essere interessata a premi che noi vorremmo le piacesse. Il modo più semplice per comprendere cosa piace ad un soggetto è quello di offrire a qualcuno due potenziali rinforzatori e osservare quale viene scelto; osservare significa non chiedere all'individuo di scegliere o di prendere uno dei due oggetti, ma semplicemente metterli a disposizione e Aspettare. Una scelta "libera" non può e non deve essere promptata, se lo facessimo toglieremmo l'indipendenza.

Il lavoro di valutazione delle preferenze deve essere vista come un'attività costante, NON come una fase ristretta dell'intervento. È utile iniziare le sessioni di lavoro valutando prima l'efficacia di un determinato rinforzatore in quel preciso momento.

TOKEN ECONOMY "FACCIAMO UN PATTO"

Nel mondo in cui viviamo siamo motivati ad ottenere certi risultati, evitare certe conseguenze o reagire a certe circostanze. Quando si tratta di individui con specifiche difficoltà varie, è importante aiutare a capire quali sono i risultati che derivano da varie azioni e scelte che fanno. Al fine di raggiungere questo obiettivo potrebbe essere utile "fare un patto" detta *token economy*.

Il patto viene stipulato direttamente con lo studente. Prima di tutto si stabilisce cosa vuole l'individuo dunque il rinforzatore e solamente dopo si comunica cosa vuole l'insegnante. Quindi una volta stabilito cosa desidera lo studente bisogna immediatamente indicare (con parole, gesti, prompt fisico) che cosa vogliamo che lo studente faccia prima di ricevere il premio.

La TOKEN ECONOMY è un Sistema di rinforzo positivo basato sul monitoraggio del comportamento che si intende modificare: 1. Comportamento desiderabile= guadagno di un token 2.

Il raggiungimento del numero di punti stabiliti = ricompensa concordata

Procedura

1. Mentre si promuove il comportamento corretto si elimina quello scorretto in una sinergia di intenti.
2. Il comportamento meno frequente deve essere rinforzato con il maggior numero di tokens.
3. Si passa da contingenze continue a intermittenti.
4. Più il numero di tokens necessari per il premio aumenta più l'intervallo di tempo si amplia.
5. Il rinforzamento si fa via via meno sistematico, il rinforzatore simbolico assume forme sempre più sociali e svincolate da beni di consumo. Verso l'autocontrollo
6. La procedura si interrompe quando il controllo dello scambio viene gestito in modo autonomo dal soggetto.
7. Tale graduale e lento passaggio consente di svincolarsi dal rinforzo e di sviluppare una motivazione intrinseca.
8. Il piacere delle cose in sé si può imparare a patto che il percorso sia piacevole e privo di frustrazioni
9. L'obiettivo è sempre l'autonomia

I RINFORZI

I Rinforzi tangibili → premi materiali . Rinforzi sociali → manifestazioni di approvazione o affetto. Rinforzi simbolici → bollini/punti che possono essere scambiati con un altro rinforzo. Rinforzi dinamici→ attività gratificanti o privilegi particolari.

IMPORTANTE: 1. elargire il rinforzo in modo contingente (immediatezza). 2. rispettare le preferenze personali (desiderabilità). 3. Variare spesso i rinforzi (flessibilità). 4. offrire grandi ricompense per un grande miglioramento (gradualità). 5. Fornire un rinforzo che sia proporzionale al comportamento messo in atto. 6. Utilizzare una frequenza adeguata (rinforzo saltuario sufficiente solo con comportamenti già consolidati). 7. NON togliere un rinforzatore precedentemente elargito.

RINFORZO SOCIALE

Cosa fare: sottolineare la correttezza del comportamento messo in atto Es. “Ho notato che durante la lezione hai aspettato il tuo turno nella conversazione”. Aggiungere commenti positivi al rinforzo Es. “Mario, sei stato seduto al tuo posto durante il compito, così va proprio bene”

Cosa NON fare: 1. NON esprimere giudizi sul bambino Es. “Bravissimo!” non dice nulla sul comportamento! 2. NON aggiungere commenti negativi Es. “Mattia, bravo che sei stato seduto al tuo posto durante il compito, perché non riesci a farlo sempre?” 3. NON rinforzare il comportamento prima che sia avvenuto Es.”se adesso andiamo un po’ fuori devi promettere che quando torni finisci gli esercizi” 4. NON promettere una ricompensa per far cessare il

comportamento oppositivo Es. “se adesso smetti di piangere e fai il compito, dopo potrai usare il tablet!”

CONSEGUENZE NEGATIVE: LA PUNIZIONE

La riduzione della probabilità di comparsa di un comportamento, o la sua eliminazione dal repertorio individuale.

Quando vanno applicate?

1. Il comportamento inappropriato produce una conseguenza positiva per il bambino. Es. aggressività per possesso oggetto. Il semplice senso di possesso di un oggetto desiderato rinforza il comportamento aggressivo. 2. Il comportamento inappropriato è pericoloso

Ma NON dovrebbe essere la prima o l'unica strategia PERCHE' la punizione fornisce informazioni su ciò che è sbagliato ma non spiega nulla sul comportamento corretto!!

Per essere efficace la punizione deve:

1. Essere inflitta in modo contingente. Punire di sera, un comportamento emesso di mattina, di fatto punisce tutt'altro comportamento...mentre il comportamento target, controllato da altri antecedenti, rimane intatto.
2. Certa entità (intensa). Se aumentata nel tempo produce effetti di desensibilizzazione in una spirale di ostilità.
3. Erogata in modo continuo

Errata gestione della punizione crea:

1. Un clima educativo ostile.
2. Suscitare fenomeni di aggressività da parte del soggetto punito verso persone più deboli.
3. Reazioni emotive di forte intensità
4. Generalizzazione degli effetti puniti a persone o situazioni associati a chi eroga la punizione
5. Provocazione e liberazione per chi eroga piuttosto che scientificamente programmata.

IMPORTANTE! Sono le risposte a essere punite, non le persone. Mentre si riducono i comportamenti disadattivi è necessario offrire nuove opportunità di apprendimento e compensare la perdita del comportamento scorretto con un comportamento nuovo ed efficace.

Tipologie di conseguenze negative:

A) IGNORARE PIANIFICATO

Ignorare sistematicamente il comportamento indesiderabile.

- Quando si può usare? Comportamento con scopo di attirare l'attenzione
- Quando NON si può usare? Comportamento pericoloso per se stessi o per gli altri oppure perché il Comportamento molto disturbante

B) RIMPROVERO

C) COSTO DELLA RISPOSTA

Associa all'emissione del comportamento negativo la perdita di un privilegio (es. bollini).

COMPORTAMENTI PROBLEMA

COSA FARE QUANDO... ?

CONTA E RICHIEDI

Cosa fare se il bambino piange per ottenere quello che vuole?

Procedura del Contare

Questa procedura fa capire al bambino che il rinforzo attualmente non è disponibile. Può essere usata quando un bambino vuole qualcosa che può avere, ma non per un comportamento inappropriato. Il bambino ha un comportamento negativo (piange, calcia, urla, ecc.) per ottenere quello che vuole.

Insegnante: "Non piangere" (inizia a contare non appena il bambino fa un respiro ma si ferma non appena ricomincia a piangere).

Insegnante: ripete "Non piangere" (inizia a contare di nuovo ogni volta che il bambino smette di piangere).

BAMBINO: < Smette di piangere per 10 secondi >

Insegnante: Prompt il bambino al suo livello attuale (imitativo, con segno utilizzando l'aiuto mano su mano, con la domanda "Cosa vuoi?") a richiedere quello che vuole.

IGNORARE STRATEGICO E PIANIFICATO

COSA FARE SE LA LUNNO GRIDA , PIENGE O EMETTE QUALSIASI ALTRO COMPORTAMENTO PROBLEMA PER OTTENERE LA MIA ATTENZIONE?

Se il comportamento problema è una richiesta di attenzione è fondamentale NON dare attenzione al comportamento problematico ma ignorare sistematicamente ogni sua emissione. Quindi non guardare, non dire nulla al bambino/ragazzo quando emette quel comportamento target.

Se il bambino usa un comportamento distruttivo o autolesionistico per ottenere attenzione, non lasciate il bambino da solo. Bloccate il comportamento e proteggete il bambino ma non dategli niente e non fornite eventuali coccole.

Insegnante al bambino ad usare le parole per dirvi che ha bisogno di attenzione. Per esempio, insegnategli a dire "voglio essere abbracciato" o "vieni a giocare con me" e assicuratevi di dargli tantissima attenzione quando usa queste parole!

SE il vostro alunno non è vocale quindi non utilizza il linguaggio parlato per comunicare, insegnate a richiedere in modo funzionale la vostra attenzione ad esempio "picchettare sul braccio dell'altro per chiamarlo"

COSA FARE SE L'ALUNNO EMETTE IL COMPORTAMENTO PROBLEMA PER SFUGGIRE DA UNA SITUAZIONE O DA UN COMPITO?

Comportamento di fuga ed evitamento.

Quando l'alunno ha un comportamento negativo per questo scopo, è importante non permettere di fuggire o di evitare l'esecuzione del compito o della richiesta che gli è stata posta. Una volta che una domanda o un compito è stato dato, è importante che l'insegnante continui ad eseguire la richiesta fino a quando l'alunno non avrà eseguito il compito o la richiesta data:

MANTENIMENTO DELLA CONSEGNA

Inoltre è importante:

1. Osservare l'ambiente per capire da cosa l'alunno sta fuggendo e poniamoci delle domande: il compito era troppo difficile?
 - A. Ho fatto troppe richieste?
 - B. Non rinforzo adeguatamente?
 - C. Sono troppo aversiva?
 - D. Ambiente troppo rumoroso?
 - E. Ecc...
2. INSEGNIAMO all'alunno un comportamento alternativo e funzionale ad esempio se abbiamo capito che fugge dal compito quando è troppo stanco, insegniamo a richiedere una pausa in modo funzionale

COME INTERVENGO SE IL COMPORTAMENTO E' AUTOSTIMOLATORIO?

In questo caso, dovete prevenire fisicamente il comportamento prima che avvenga. I comportamenti auto stimolatori si rinforzano da soli. Se ad un bambino viene permesso di continuare, il comportamento aumenterà. Insegnate al bambino a rinforzarsi con interazioni sociali (con i pari) e/o con altre attività che forniscano lo stesso input sensoriale in modi più appropriati e meno dannosi.