



DAY HOSPITAL V.E.G.A.
FONDAZIONE "OPERA SAN CAMILLO"

**Progettazione e realizzazione di
strumenti visivi per la gestione di
comportamenti
problematici.
Strutturazione di ambienti e
materiali.**

Valerio Trione

Torino, 17 Novembre 2015

COMPORAMENTO

interessi **RISTRETTI**
e **STEREOTIPATI**



Dedizione
assorbente

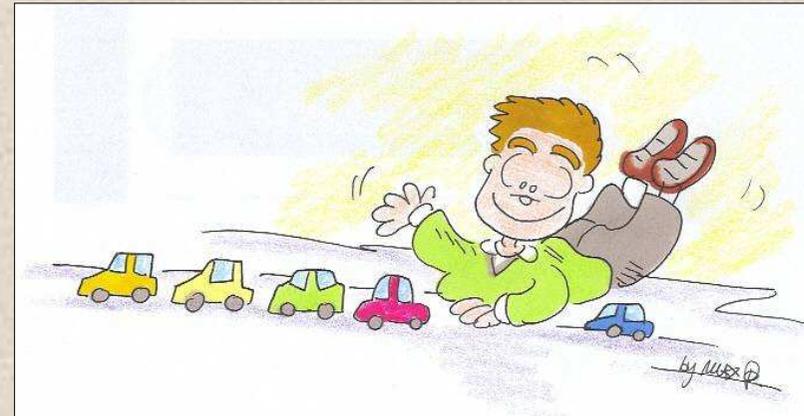
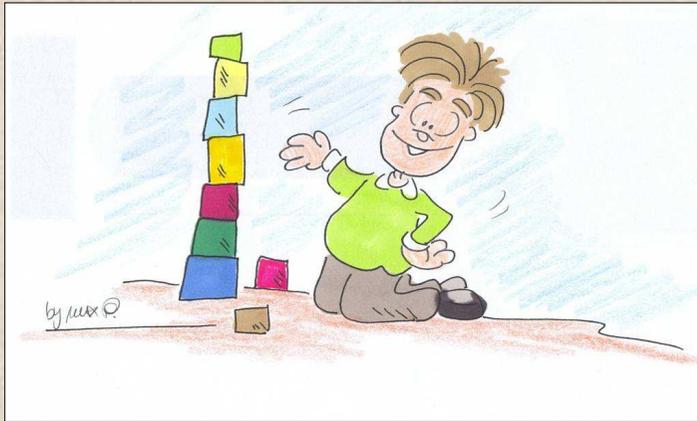
abitudini o
rituali specifici



Sottomissione
RIGIDA

Persistente ed eccessivo interesse per
parti di oggetti

COMPORAMENTO



SONO DEFINIBILI PROBLEMATICI

I COMPORAMENTI

- estremamente **fastidiosi**
- **insopportabili** per chi deve lavorare con lui
- che pregiudicano la **routine** quotidiana
- che impediscono l'**apprendimento**
- che causano **lesioni** al soggetto stesso e a chi è intorno



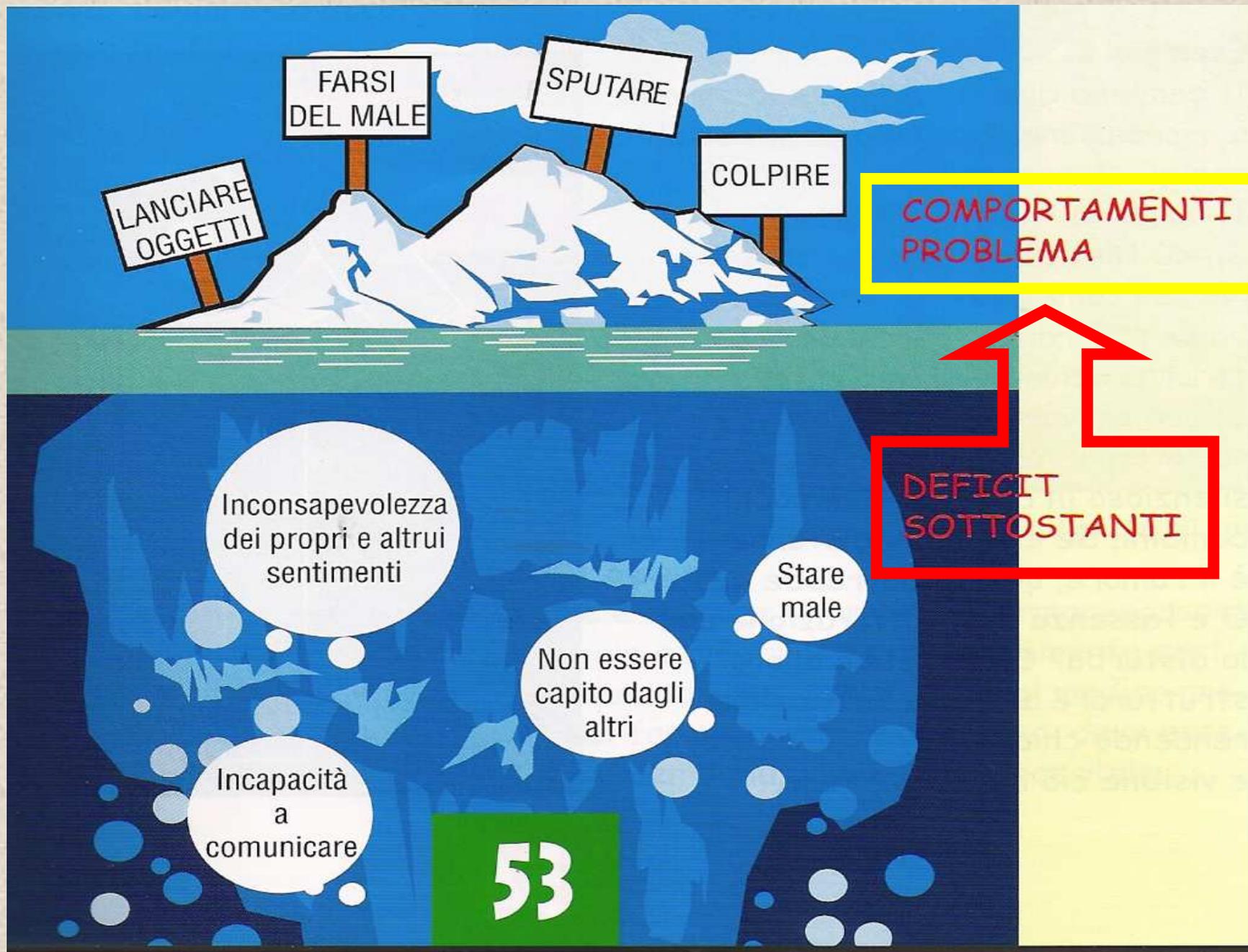
Tenete conto delle variabili

età,

livello delle abilità,

ambiente,

aspettative dei caregiver



COMPORAMENTI PROBLEMA

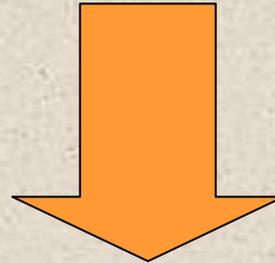
IL COMPORAMENTO HA SEMPRE UNA
FUNZIONE...

Comunicazione e comportamento

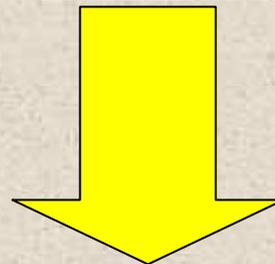
Molti dei problemi di comportamento sono tentativi non verbali di comunicare (*Durand e Carr, 1991*)

L'incremento della comprensione, anche se rudimentale, ha spesso come effetto una riduzione dei comportamenti problematici (aggressività, rabbia, rituali, ecc) e un aumento dell'interazione sociale (*Howlin e Rutter, 1987*)

**RIESCE A COMUNICARE
E A CAPIRE**

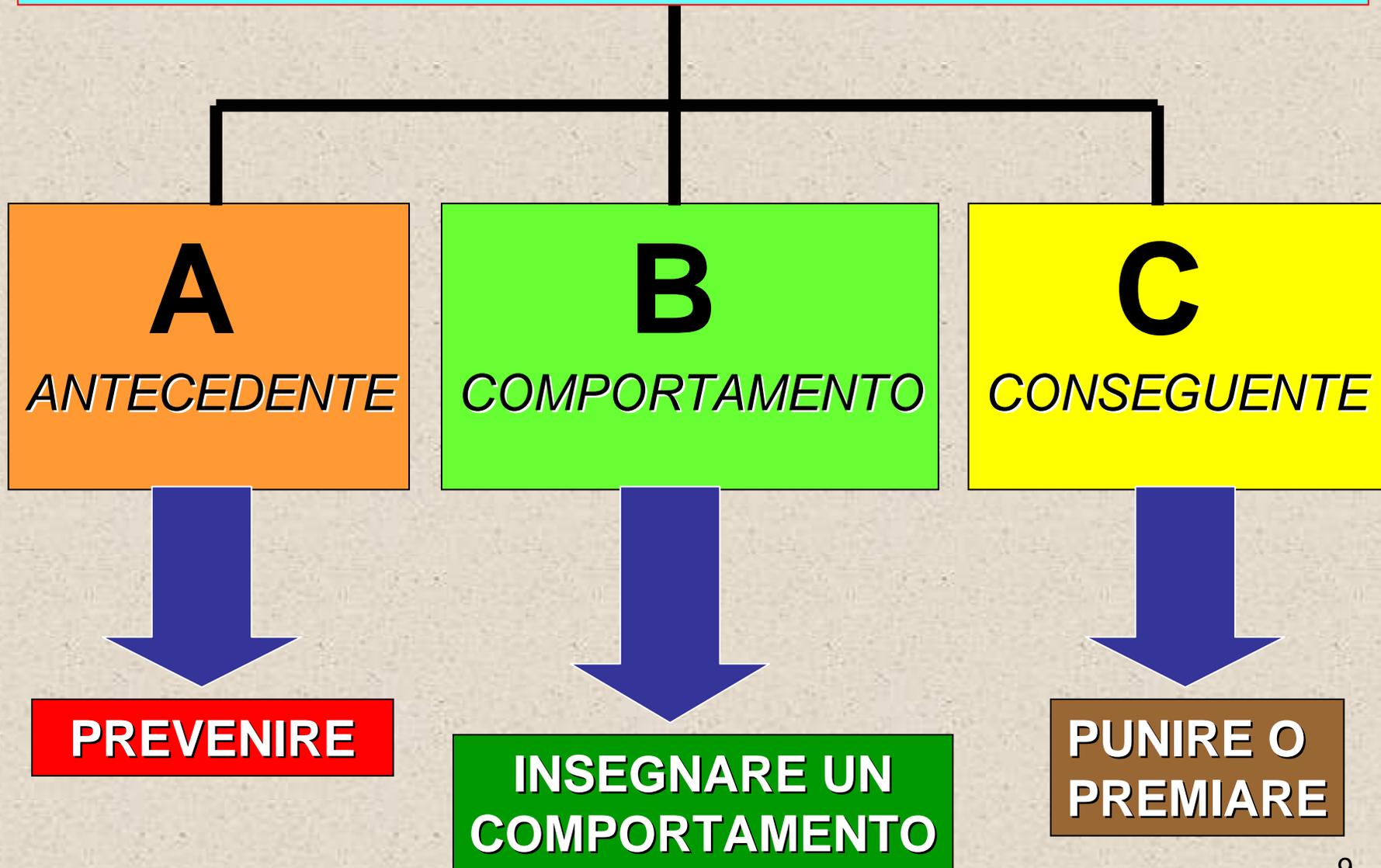


**MENO ANSIA
MENO FRUSTRAZIONE**



**MENO COMPORTAMENTI
PROBLEMA**

COME INTERVENIRE?

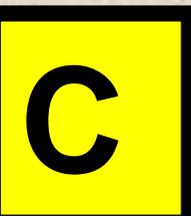


es.: COMPORTAMENTI AUTOLESIONISTICI

*Esistono 3 grandi funzioni
nei comportamenti **autolesionistici**:*

Rinforzo sociale positivo

(per ricevere attenzione, ecc.)26,3%



Rinforzo sociale negativo

(fuga o evitamento)38,1%



Rinforzo automatico

(stimolaz. sensoriale, riduzione del dolore, ecc.)25,7%



Funzioni multiple5,3%

Funzione non compresa4,6%

LAVORARE SUL COMPORTAMENTO

CANALIZZAZIONE del comportamento

se il bambino tira calci, portarlo vicino a un cuscino o una poltrona;

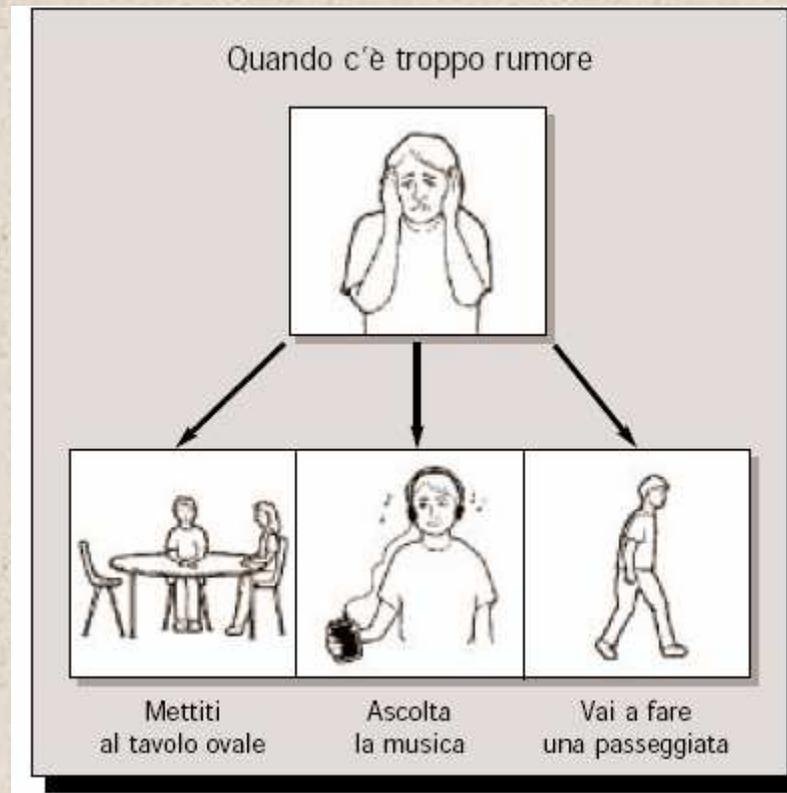
se gioca con la saliva, dargli un asciugamano e portarlo in un altro luogo

INSEGNARE UN COMPORTAMENTO DIFFERENTE

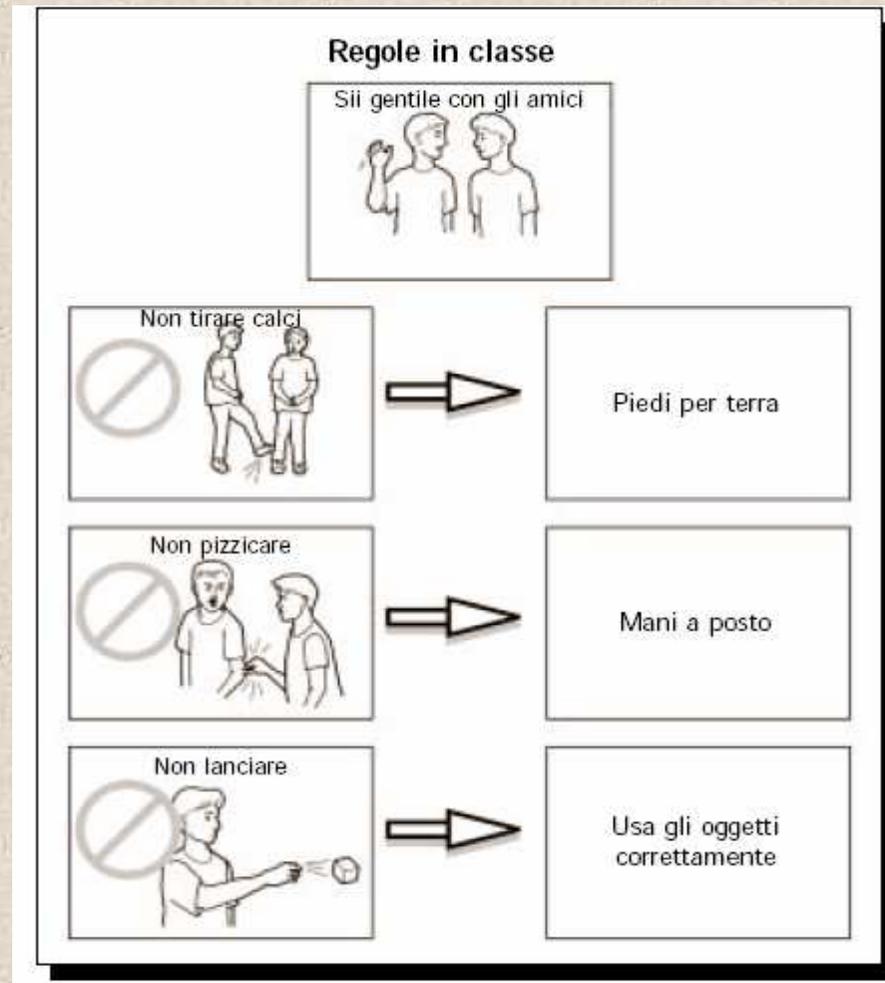
PIU' ADEGUATO

TENENDO PRESENTI LE
LEGGI DELL'APPRENDIMENTO

ESEMPI DI **USO DI AIUTI VISIVI E INSEGNAMENTO REGOLE E** **COMPORAMENTI ALTERNATIVI**



DA Hodgdon, L.A. (1999) *Strategie visive e comportamenti problematici*.
Brescia: Vannini, 2006



DA Hodgdon, L.A. (1999) *Strategie visive e comportamenti problematici*.
Brescia: Vannini, 2006

cose che si possono fare con Nicole ●

Posso salutarla ma non toccarla ✓

Posso parlarle ✓

Posso stare vicino ma non troppo ✓

cose che non posso fare con Nicole ●

Non posso toccare Nicole ✗

Non posso stare troppo vicino perché le do fastidio ✗

Al Nicole non piace quando la tocco ✗

LAVORARE SUL CONSEGUENTE

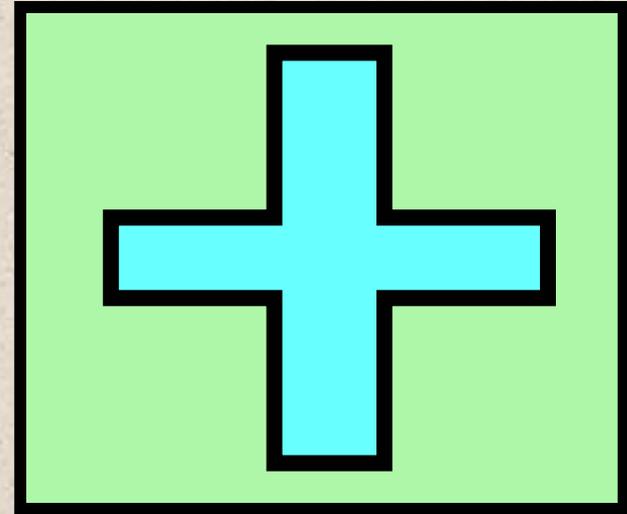
Per intervenire sulle conseguenze
possiamo decidere di:

AUMENTARE il comportamento
utilizzando il **RINFORZO**

Far **CESSARE** o **DIMINUIRE**
il comportamento

RINFORZO

- ALIMENTARE
- OGGETTI PIACEVOLI
- ATTIVITA' PREFERITE
- SITUAZIONI GRADITE
- RINFORZO NEGATIVO
- ATTENZIONE, LODE, APPROVAZIONE
- RINFORZI SIMBOLICI *(ES: TOKEN ECONOMY)*

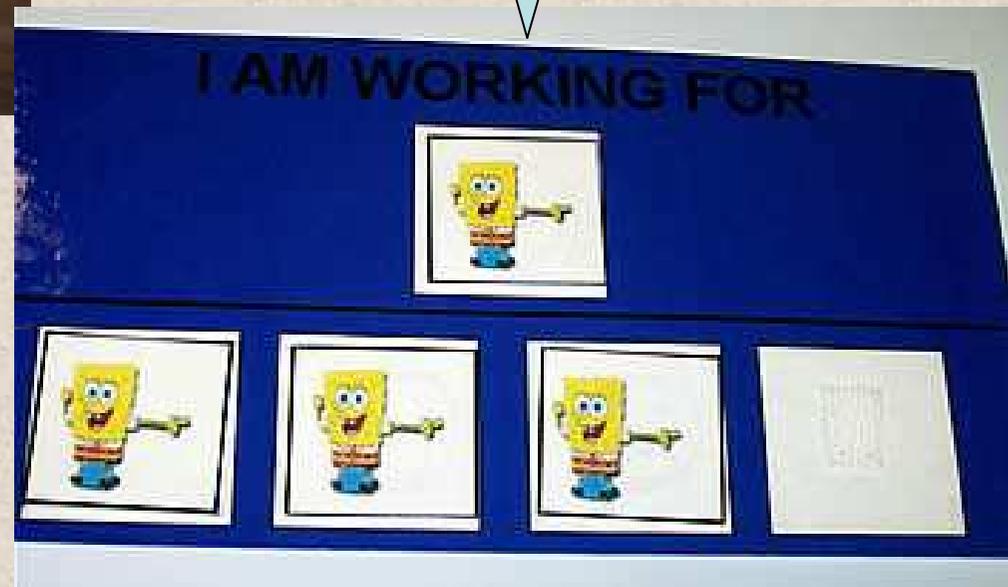


Noi tutti perseveriamo in quei comportamenti
per i quali riceviamo una ricompensa

Esempi di **TOKEN ECONOMY**



**STO LAVORANDO
PER...**



1	2	3	4	5	6
18	Cammie				7
17					8
16					9
15	14	13	12	11	10

TOKEN ECONOMY

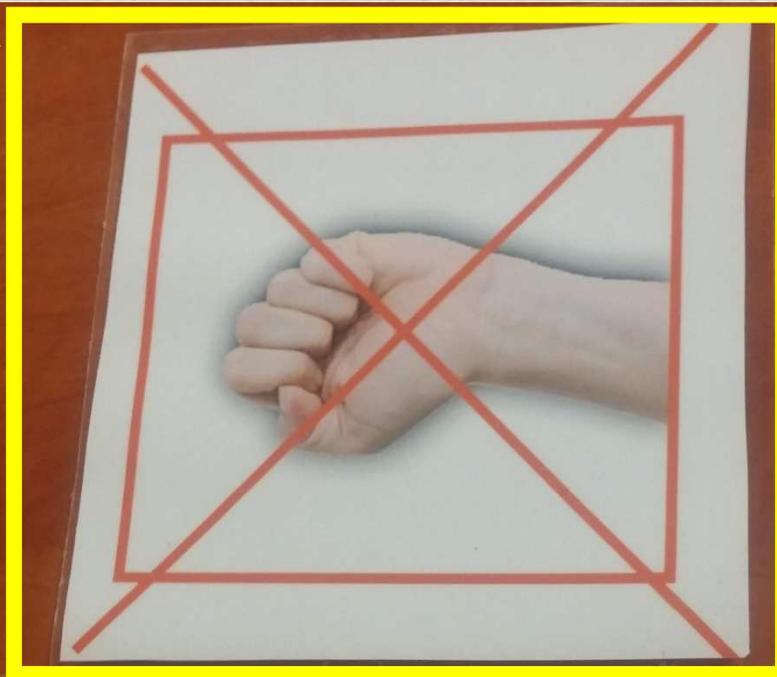
Un faccino per ogni
attività / ora / giorno
in cui si è comportato bene

**RINFORZO
FINALE**

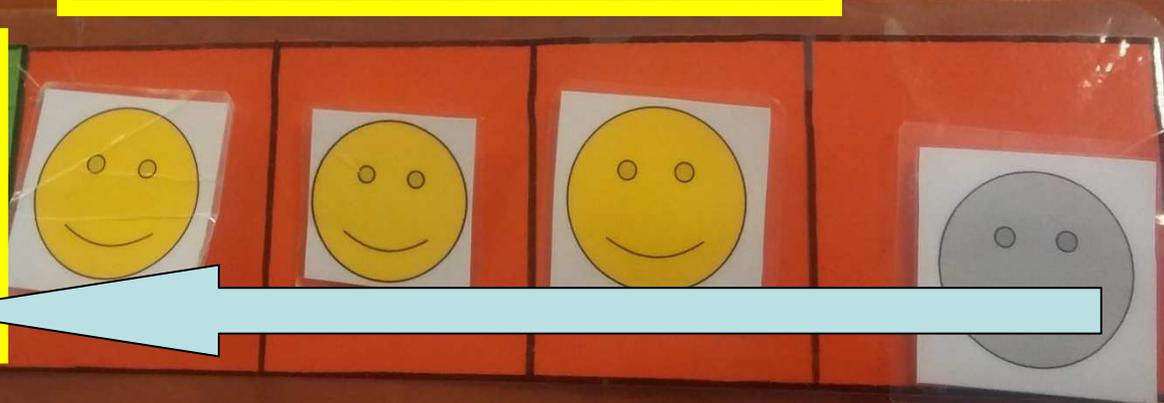


TOKEN ECONOMY AL CONTRARIO

COMPORAMENTO
TARGET



RINFORZO
FINALE



TOLGO AD OGNI C.P. TARGET



TOKEN ECONOMY al contrario

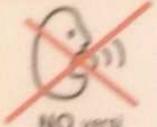
Se NON arrivi a 5x → VA BENE!

meno di 5x

risata da	X	X	X	X	😊	😊
parole da	X	X	X	X	😊	😊
	X				😊	😊

5x



REGOLE	 NO versi		 NO parlare	
				
PREMI				

ANDREA	★	★	★	😊
EMANUELE	★	★	★	😊
GIACOMO	★	★	★	😊
LORENZO	★	★		😊

TOKEN ECONOMY DI GRUPPO

CON REGOLE DECISE
PREVENTIVAMENTE
INSIEME

LE REGOLE DEL GRUPPO

- 1 EVITARE DI URLARE
- 2 ASCOLTARE CHI PARLA
- 3 EVITARE DI TOCCARE GLI OGGETTI DEL SAN CARLO
- 4 EVITARE DI METTERE I PIEDI SUL TAVOLO
- 5 EVITARE DI TIRARE I CALCI
- 6 ALZARE LA MANO PER PARLARE
- 7 EVITARE DI SCAPPARE DALLE ATTIVITÀ
- 8 QUANDO SONO CONTENTO POSSO DIRLO A VOCE (IO SONO CONTENTO)
- 9 EVITARE DI DIRE LE BUGIE
- 10 EVITARE DI FARE I DISPETTI
- 11 STARE SEDUTI COMPATTI
- 12 BLOCARE SEMPRE INSIEME
- 13 RISPETTARE IL PROPRIO TURNO
- 14 RISPETTARE I TURNI DEI GIOCHI
- 15 ACCONTENTARSI DEI GIOCHI
- 16 ACCETTARE LA PERDITA
- ~~17~~ ~~18~~ ~~19~~ ~~20~~
- 17) NON PIANGERE
- 18) NON ARRABBIARSI QUANDO SI PERDE
- 19) EVITARE DI TOCCARE LE PERSONE
- 20) ~~NON~~ EVITARE DI PARLARE NELLE ORECCHIE



Ci si guadagna il faccino solo se a fine attività si è sul **VERDE**

Ricompense da scegliere

A
G
E
N
D
A



1 attività =
1 gettone

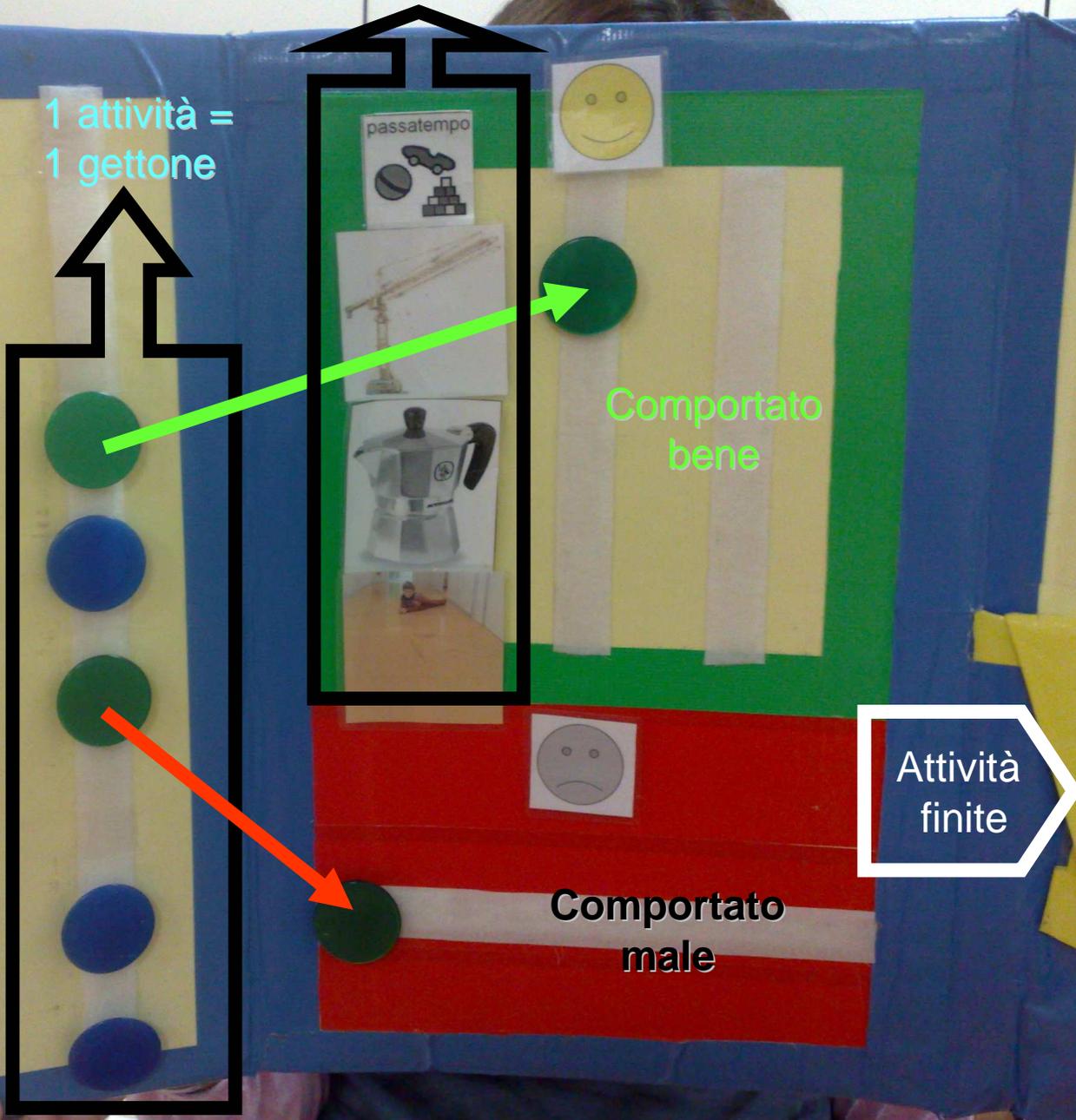


Comportato
bene



Comportato
male

Attività
finite



RICOMPENSA IMMEDIATA



DA SCEGLIERE FRA VARI RINFORZI



TANTI FACCINI

TOKEN

A CASA: TANTI TOKEN



...

RICOMPENSA FINALE

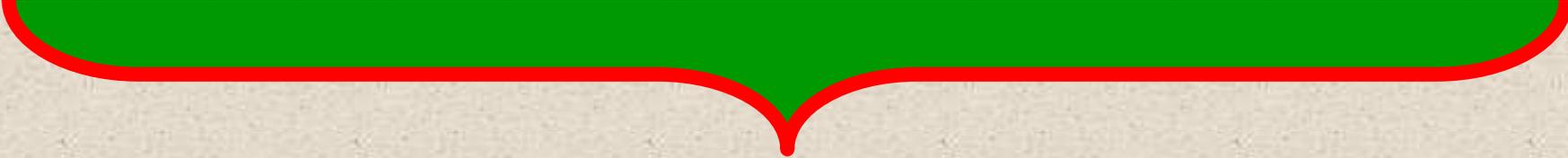


LE REGOLE DEL RINFORZO

IMMEDIATO

CHIARO

CONTINGENTE



COMPENSIBILE

Scheda per l'analisi
Antecedenti-Comportamento_Conseguenze (A-B-C)

Soggetto: _____

Data: _____

Osservatore: _____

ANALISI FUNZIONALE

Antecedenti	Comportamento	Conseguenze
A		C
	B	

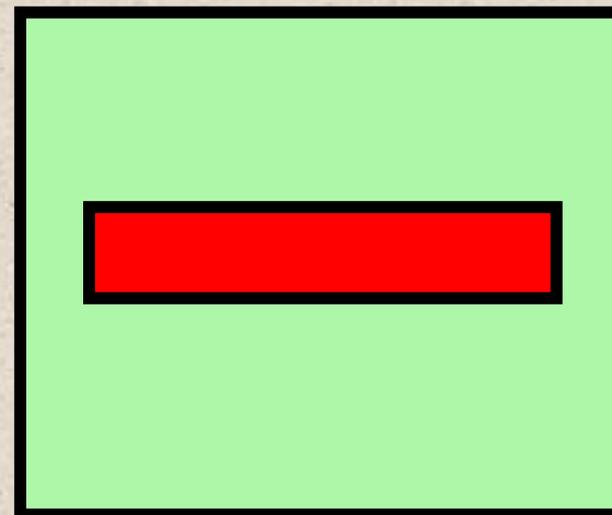
I MODI PER ESTINGUERE I COMP. PROBLEMA SONO DIVERSI:

IGNORARE in modo programmato un
comportamento **lievemente** rischioso >>
ESTINZIONE

ISOLAMENTO

(non autolesionismo!)

in un luogo che non lo spaventi,
dove **non** ci siano **stimoli** > può rielaborare
e riorganizzare il proprio comportamento



TIME OUT si interrompe l'**attenzione** e l'interazione positiva con il bambino

TIME OUT AL CONTRARIO Ipercorrezione del comportamento
(es: far pulire dove ha sporcato e anche tutto intorno)

COSTO DELLA RISPOSTA subire le **conseguenze**

E ANCORA:

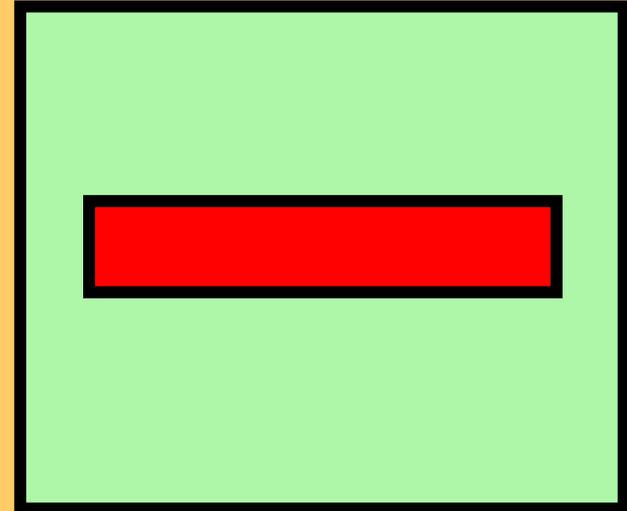
DISAPPROVAZIONE

si comunica il **NO**
(*gli si dà attenzione*)

PRIVAZIONE di oggetti o eventi
previsti; può essere immediata o ritardata

TOKEN ECONOMY (AL CONTRARIO)

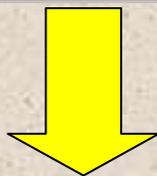
tolgo 1 gettone ad ogni comportamento problema
(*con comportamenti ripetuti*)



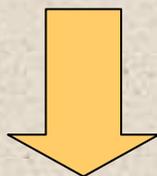
DEVONO ESSERE **COMPENSIBILMENTE**
RIFERIBILI AL COMPORTAMENTO PROBLEMA

PROCEDURE RESTRITTIVE

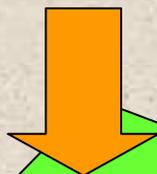
puntano ad **ELIMINARE** un comportamento



risultati solo **momentanei** ma non a **lungo termine**



nuovi, differenti **comportamenti** **PROBLEMA**



INSEGNARE **COMPORAMENTI ALTERNATIVI**
CHE ASSOLVANO LA **STESSA FUNZIONE**

LAVORARE SUGLI ANTECEDENTI

- **AVERE CURA DELLA STRUTTURA**
- **DEL RITMO**
- **DELLE ATTIVITA'**
- **VALUTAZIONE DELLE REALI ABILITA'**
- **DELLA PULIZIA DELLA COMUNICAZIONE**
- **TERAPIA FARMACOLOGICA**



ADATTARE L'AMBIENTE

STRUTTURAZIONE

```
graph TD; A[STRUTTURAZIONE] --> B[SPAZI]; A --> C[TEMPI]; A --> D[MATERIALI];
```

SPAZI

TEMPI

MATERIALI

FACILITAZIONE

1. AIUTO DIRETTO

diminuzione graduale dell'aiuto

Guida Fisica >>

Aiuto Gestuale >>

Aiuto Verbale >>

AUTONOMIA

MA

riuscirò mai a fare in modo che il mio
aiuto non sia più necessario?



FACILITAZIONE

2. ORGANIZZAZIONE

FACILITATA DEL COMPITO

andare incontro alle loro peculiari caratteristiche

MODIFICANDO L'AMBIENTE

MODIFICANDO LO **STILE DELLE RICHIESTE**

STRUTTURANDO IL COMPITO

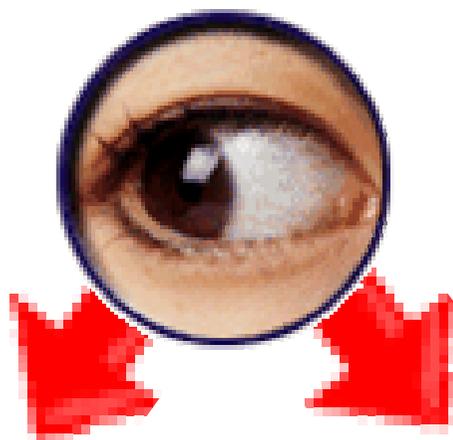
Andargli incontro

Mancanza di innata **motivazione** al contatto e scambio sociale

Mancanza di **attenzione, memoria episodica, regolazione delle emozioni**

Inadeguata intersoggettività (es: **attenzione congiunta**)

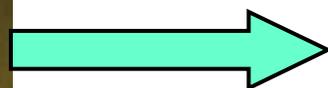
Alternare lo sguardo fra



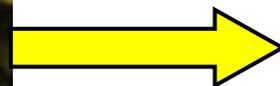
*la cosa che
si sta
osservando*

l'altra persona

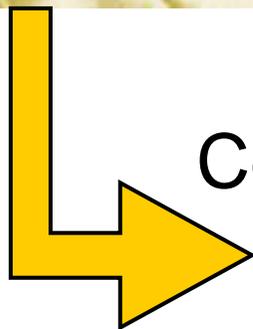
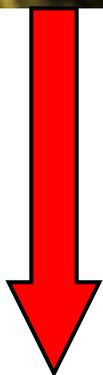
ATTENZIONE CONGIUNTA



Seguire con lo sguardo
l'**indicazione** dell'altro



Portare una cosa all'altro **per**
fargliela vedere



Controllare dove l'altro sta guardando e
guardare **nella stessa direzione**

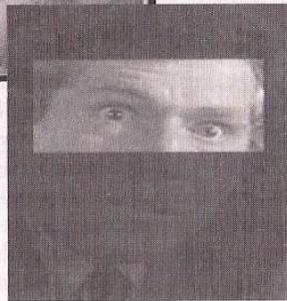
Indicare per mostrare o per chiedere: "Cos'è?"

L'EYE-TRACKING

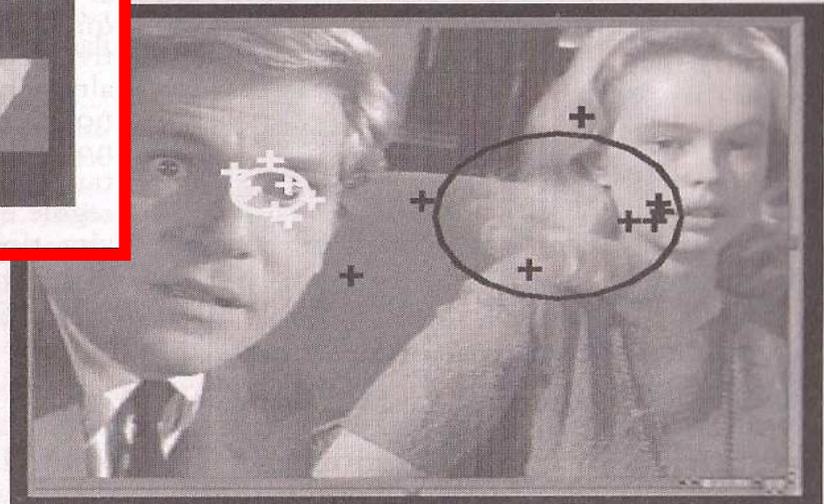
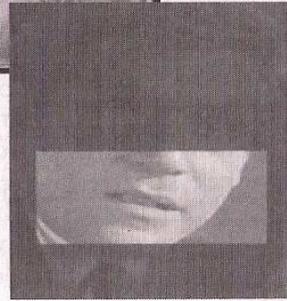
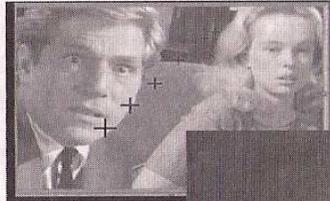
(tracciato dei punti di fissazione visiva)

Fa meglio comprendere la ricerca spontanea di significati, in persone a sviluppo tipico e in quelle affette da autismo, in una situazione sociale.

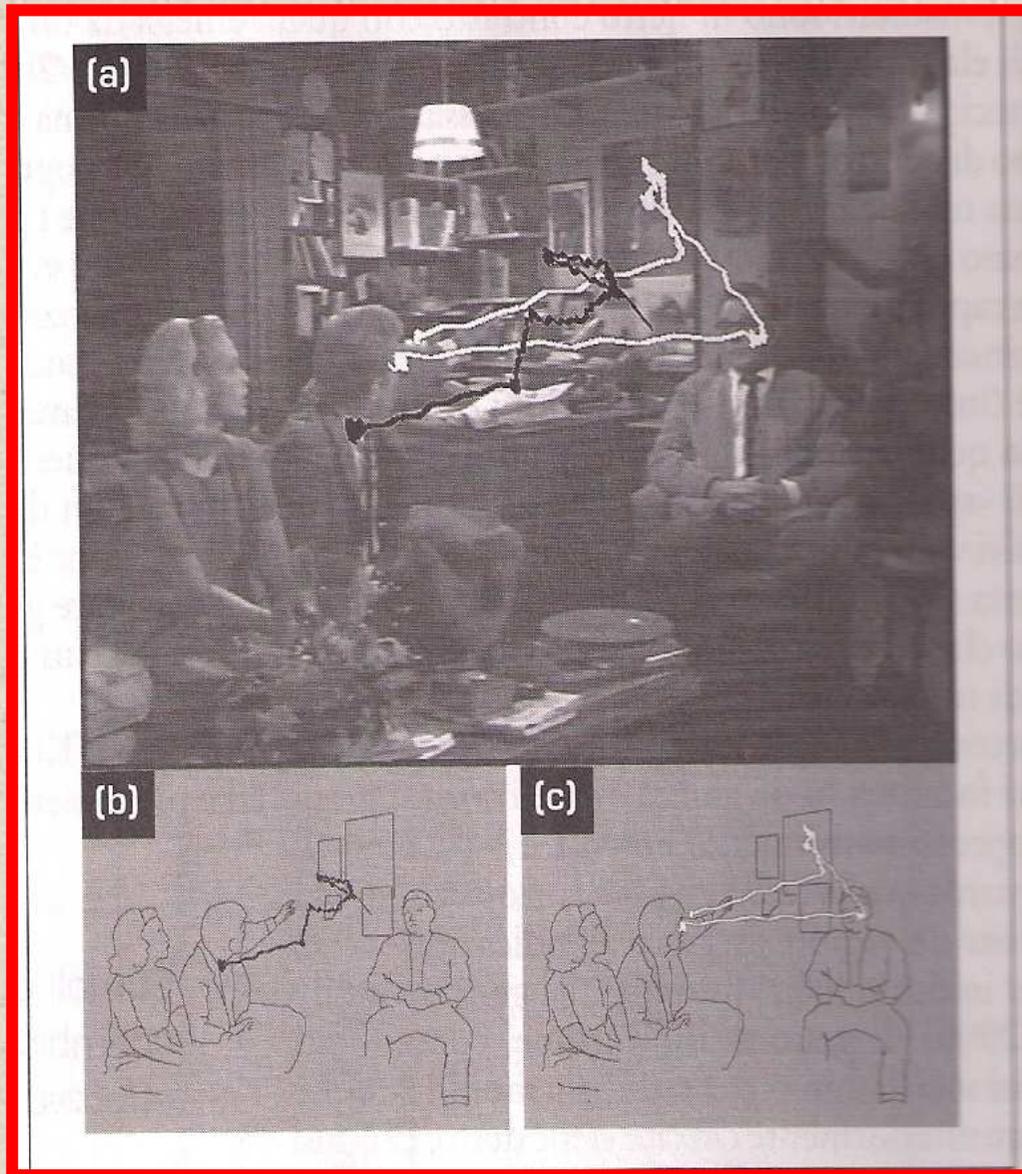
(a)



(b)



ATTENZIONE CONDIVISA



*triangolazione
dello sguardo*

Difficoltà di scoprire il significato sociale di una situazione

DEFICIT DI COERENZA CENTRALE

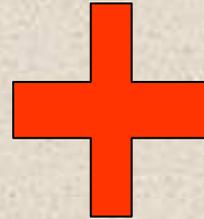


Stephen Wiltshire





...**non** hanno
LE STESSE INFORMAZIONI
che noi diamo per scontate



**Difficoltà nei
piani d'azione,
nelle regole...**

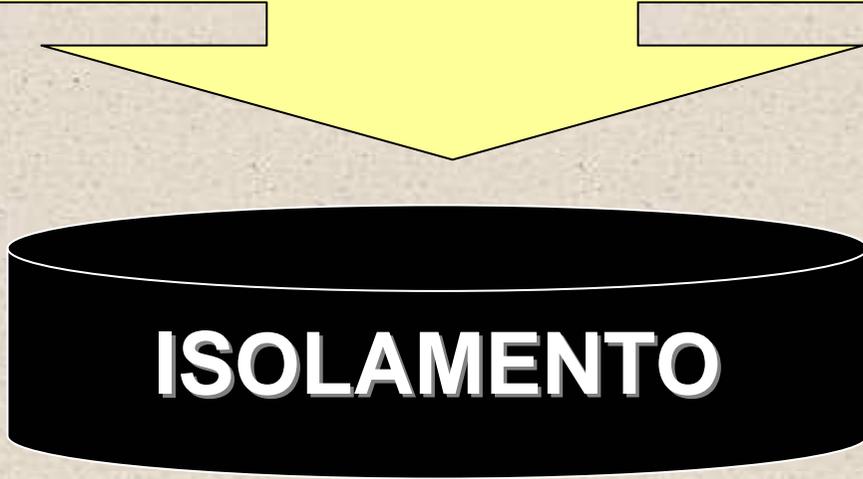
**Difficoltà di
comunicazione
(verbale e no)**

Iperattività

“Nelle situazioni sociali
il bambino autistico
letteralmente **VEDE** cose **diverse**,

perchè **GUARDA**
componenti della scena **diverse**.”

Enrico Micheli, prefaz. a
C. Gray, “Il libro delle storie sociali”, Vannini



ISOLAMENTO

IMITAZIONE

Neuroni a specchio



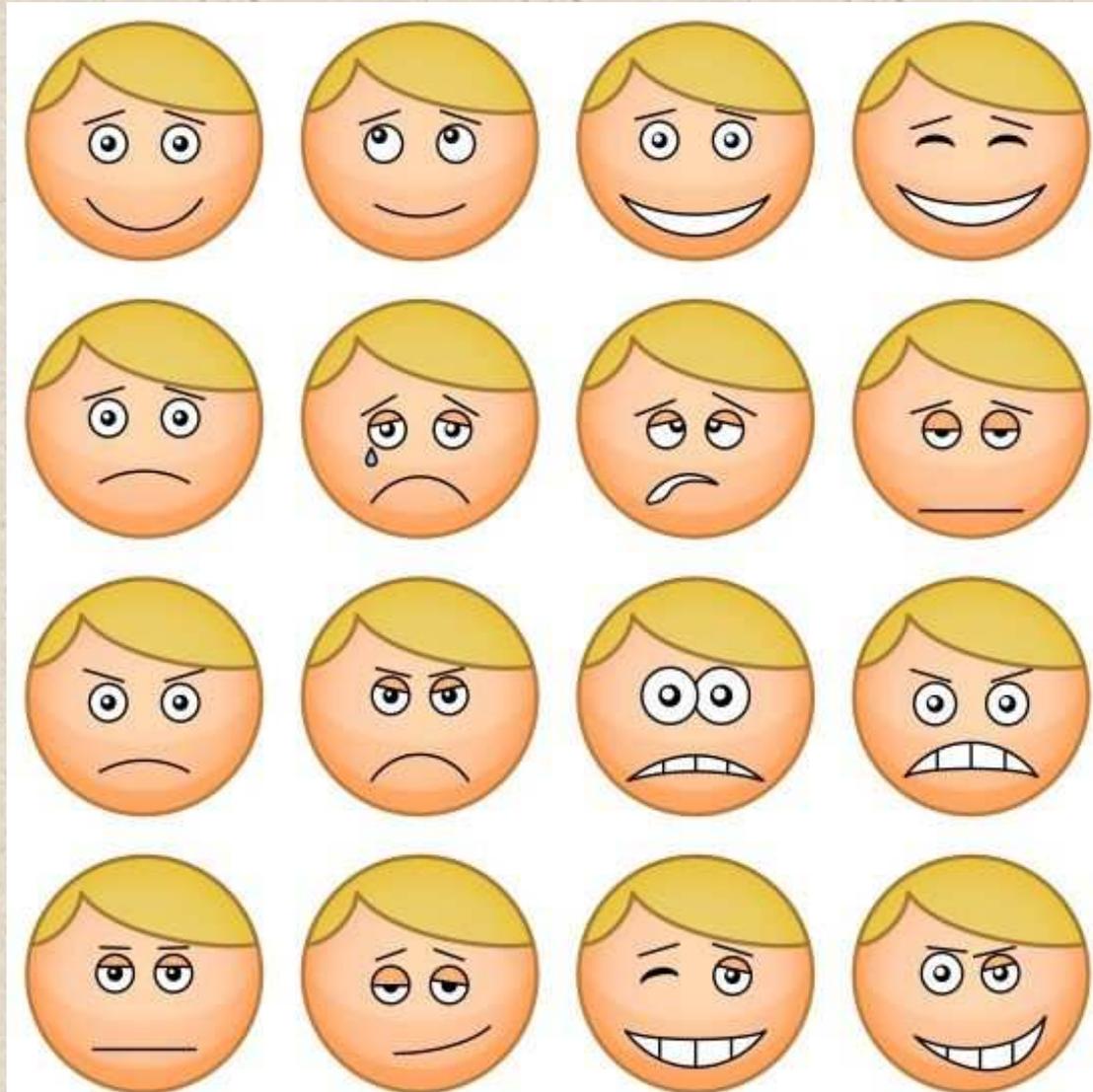
Difficoltà ad imitare e mancanza di una motivazione a farlo

TEORIA DELLA MENTE

mettersi nei panni degli altri



Problemi nel riconoscere le espressioni emotive



PROBLEMI UDITIVI



“Se mi trovo in un luogo rumoroso, non riesco a capire quello che mi viene detto, perché non riesco a escludere il rumore di sottofondo.”

PROBLEMI VISIVI

“Un autistico
mi disse di
avere difficoltà
a guardare le
persone negli
occhi perché
gli occhi non
stanno mai
fermi”



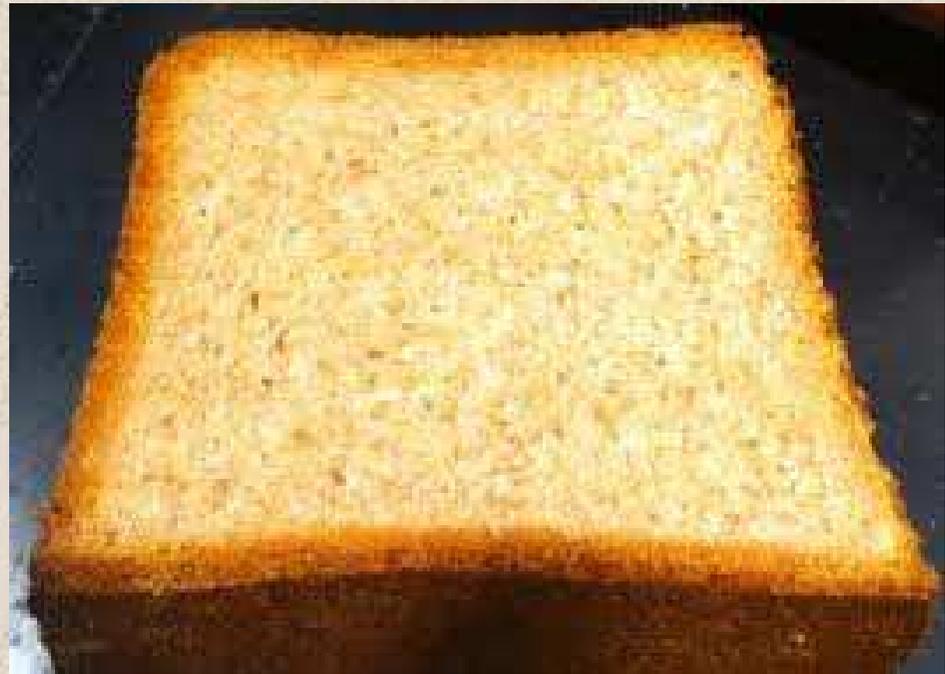
OLFATTO, GUSTO, TATTO

“Io, ad esempio, odiavo tutto quello che era gelatinoso, come i budini o gli albumi d'uovo poco cotti. Molti detestano i cibi croccanti perchè producono un rumore troppo forte quando li masticano.”





CROSTE





comprendono meglio gli stimoli **visivi**
rispetto a quelli **uditivo-verbali**

