

Appunti di lavoro (del Team Centro Autismo)

Il controllo educativo ed i problemi di comportamento

Migliorare il **CONTROLLO EDUCATIVO** favorisce una miglior collaborazione, e quindi migliori risultati, nel lavoro col bambino. Esempi di abilità: Ri-consegna del rinforzatore, Rispondere al nome e venire su richiesta, Transizioni attività, Transizioni luoghi, Eeguire semplici istruzioni («sedersi», «riordina»), Contatto oculare, Saper aspettare, Pointing, ecc.

Esempio di lavoro per IL CONTROLLO EDUCATIVO. Il contatto oculare

OBIETTIVO: Aumentare il contatto oculare

PROCEDURA: Lavorare sul contatto oculare nella situazione motivante, quando il bambino richiede. Consegnate ciò che il bambino ha richiesto quando ha guardato per un numero di secondi che avete stabilito. La dilazione nella consegna del rinforzatore crea la motivazione affinché il bambino guardi negli occhi (se serve, iniziale oggetto vicino agli occhi). Partire da contatto oculare per 1" e aumentare progressivamente fino ad arrivare a 5".

Esempio di lavoro per IL CONTROLLO EDUCATIVO. La riconsegna del rinforzatore

OBIETTIVO: Che il bambino riconsegna il rinforzatore su richiesta

PROCEDURA: Dite al bambino "dammi" tendendo la mano e lui dovrà consegnarvi il rinforzatore. Se il bambino consegna subito ditegli "bravo" e ridategli immediatamente il rinforzatore. Il rinforzo per aver consegnato sarà quello di riottenere l'oggetto appena consegnato. Se il bambino non lo consegna, con prompt fisico fatevi riconsegnare il rinforzatore. Dilazionate l'attesa prima che il bambino riottenga il rinforzatore: 3", 5", ecc. Dopo i 5", date semplici istruzioni prima di ridargli il rinforzatore «Fai così (ad es. battere le mani)».

Esempio di lavoro per IL CONTROLLO EDUCATIVO. Il pointing

OBIETTIVO: pointing. Insegnare al bambino a richiedere attraverso il gesto dell'indicare.

PROCEDURA. Dite al bambino "Cosa vuoi?". Il bambino indica ciò che vuole (inizialmente la scelta è tra un oggetto molto desiderato e uno non desiderato). Usate il prompt fisico. Sfumature di prompt. *P 100%* = mano su mano con guida fisica totale per puntare l'indice, allungare il braccio; *P 80%* = aiutare il bambino a puntare l'indice; *P 50%* = tendere il dito del bambino; *P 30%* = tocco al dito del bambino

Un **comportamento è definito problematico** quando: è pericoloso per il bambino e/o per gli altri; impedisce o limita le possibilità di apprendimento; "allontana" gli altri dal bambino. I principali comp. probl. sono: atti autolesionistici, atti etero-aggressivi, iperattività-agitazione, abitudini rigide, rituali, distruttività verso cose e oggetti, comportamenti che allontanano gli altri (dire parolacce, urlare, sputare, ecc.)

Principali cause dei comportamenti problema:

- *Attrarre l'attenzione.* Il bambino è rinforzato da altre persone che gli si avvicinano, gli parlano, lo toccano, lo consolano, lo rimproverano. Rinforzante anche l'aver altri bambini che ridono, imitano, guardano
- *Allontanarsi da situazioni aversive, spiacevoli e poco gratificanti* (fuga dal compito)
- *Per il raggiungimento di oggetti tangibili o attività gradite;*
- *Come forma di comunicazione* (in assenza di strumenti comunicativi usati funzionalmente)
- *Fattori organici e biologici* (ad es. endorfine, simili ad oppiacei, vengono rilasciate nel sangue dopo alcune lesioni, producendo benessere naturale)

- *Fattori omeostatici* (risposta a stimolazioni troppo alte o troppo basse da parte dell'ambiente).
- Come *autostimolazione sensoriale*. Il bambino emette comportamenti che automaticamente producono sensazioni sensoriali piacevoli a seguito dell'autostimolazione. Ad esempio: livello cinestesico (dondolarsi, girare su se stesso); livello tattile (strofinare le mani su mobili lisci, rotolare tra le dita palline di carta); livello olfattivo (annusare giornali, annusare le mani); livello uditivo (sentire il rumore della carta accartocciata); livello gustativo (leccare oggetti).

Gestione dei comportamenti problema

Estinzione: si tratta di sospendere il rinforzo che solitamente il bambino ottiene dopo aver agito il comp. problema. Alcune conseguenze rinforzano, la mancanza di conseguenze indebolisce i comportamenti. Fasi:

- Aumento iniziale di frequenza e intensità (extinction burst); compare dopo che si inizia l'estinzione.
- Graduale decremento di frequenza e intensità del comp. problema
- Recupero spontaneo
- Ulteriore 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

Come applicare l'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 di altri comportamenti adeguati/positivi)
- Usare le istruzioni (prompt) per accompagnare il bambino
- Prevedere che l'estinzione può produrre comportamenti aggressivi
- Prevedere un numero elevato di utilizzo prima che sia efficace
- Usare l'estinzione TUTTE le volte che il comportamento si presenta e da TUTTE le figure di riferimento
- Porre attenzione al fatto che il comportamento estinto può ritornare (recupero spontaneo)

Procedura di estinzione: MANTENIMENTO DELL'ISTRUZIONE.

Quando diamo un'istruzione al bambino, che risponde con un comp. problema, gli ripetiamo (ogni circa 3-5 sec.) l'istruzione data; l'unica attenzione che do al bambino è per ripetergli l'istruzione "Siediti...siediti...siediti...siediti..." (eventualmente si introducono prompt affinché il bambino assecondi l'istruzione che, infine, viene assecondata)

Procedura di estinzione: CONTA E RICHIEDI

Quando la richiesta del bambino è adeguata ma è emessa con comp. inappropriato (pianto, calci, urla, ecc.).

- Il bambino fa la richiesta in modo non appropriato
- L'adulto mostra la mano (a segno di STOP). Si possono dire frasi come "Calmati". Quando il bambino interrompe il c.-probl. l'adulto inizia a contare e mostra con le dita il passaggio del tempo per circa 5' (si può contare ad alta voce) col bambino tranquillo. Si interrompe la conta se il bambino ricomincia il c.-probl.
- Finito di contare, col bambino calmo, l'adulto dà il prompt perché il bambino ri-emetta la richiesta (con domande tipo "cosa vuoi"); se il bambino richiede senza c. problema, l'adulto consegna quanto richiesto.
- Se il bambino ripete la richiesta in modo non appropriato, l'adulto ripete la procedura. (In teoria) dopo 10 tentativi di "conta e richiedi" senza che il bambino abbia completato la procedura, si interrompe la procedura. (e non si consegna quanto richiesto)