

# SEMINARIO SUI DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO

Campli, 16 Dicembre 2014



Dr.ssa Virginia Di Felice  
Dr.ssa Marika Di Egidio

# AUTISMO

## Definizione

- La parola autismo, deriva dal greco *autòs* che significa "sé" e venne impiegata per la prima volta in psichiatria da Eugen Bleuler, all'inizio del ventesimo secolo, per descrivere uno dei sintomi della schizofrenia, consistente nel restringimento delle relazioni con le persone e con il mondo esterno talmente estremo da escludere qualsiasi cosa eccetto il proprio sé.
- Leo Kanner (1943, Baltimora) e Hans Asperger (1944, Vienna) furono i primi a pubblicare degli studi su questo disturbo che ritenevano fosse presente sin dalla nascita e che desse origine a problemi molto caratteristici. I bambini da loro osservati sembravano soprattutto che non sapessero allacciare normali relazioni affettive con i loro coetanei.



# AUTISMO

## Definizione

L'autismo è una sindrome comportamentale causata da un disordine dello sviluppo, biologicamente determinato, con esordio nei primi 3 anni di vita. Le aree prevalentemente interessate da uno sviluppo alterato sono quelle relative alla comunicazione sociale, alla interazione sociale reciproca e al gioco simbolico.

*(Linee Guida per il trattamento dell'autismo)*



# AUTISMO

## Epidemiologia

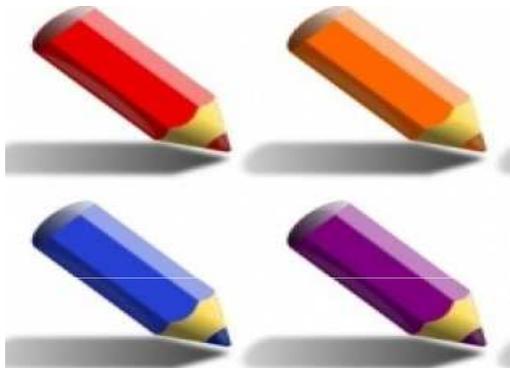


- La prevalenza attuale per lo spettro autistico (ASD), in Europa e Nord America, è del 6 per 1000
- M:F varia da 2:1 a 6.5:1, anche maggiore nei soggetti ad alto funzionamento.
- Sistemi informativi delle regioni Piemonte ed Emilia-Romagna indicano una presa in carico presso le UONPIA di minori con diagnosi di autismo rispettivamente di 25/10.000 e 20/10.000

# AUTISMO

## DSM-IV TR vs DSM-5

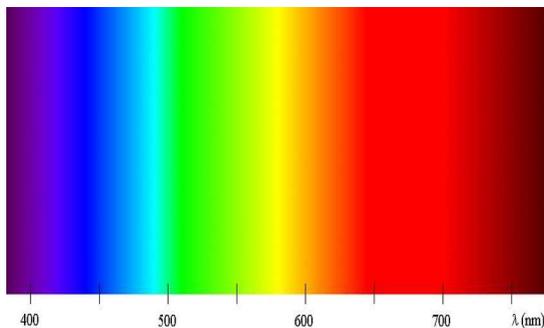
DSM-IV TR (2000)



Approccio categoriale

- Autismo
- Sindrome di Asperger
- Disturbo Disintegrativo dell'infanzia
- Disturbi pervasivi dello sviluppo non altrimenti specificati (NAS)

DSM-5 (2013)



Approccio dimensionale

Spettro autistico in un continuum dimensionale

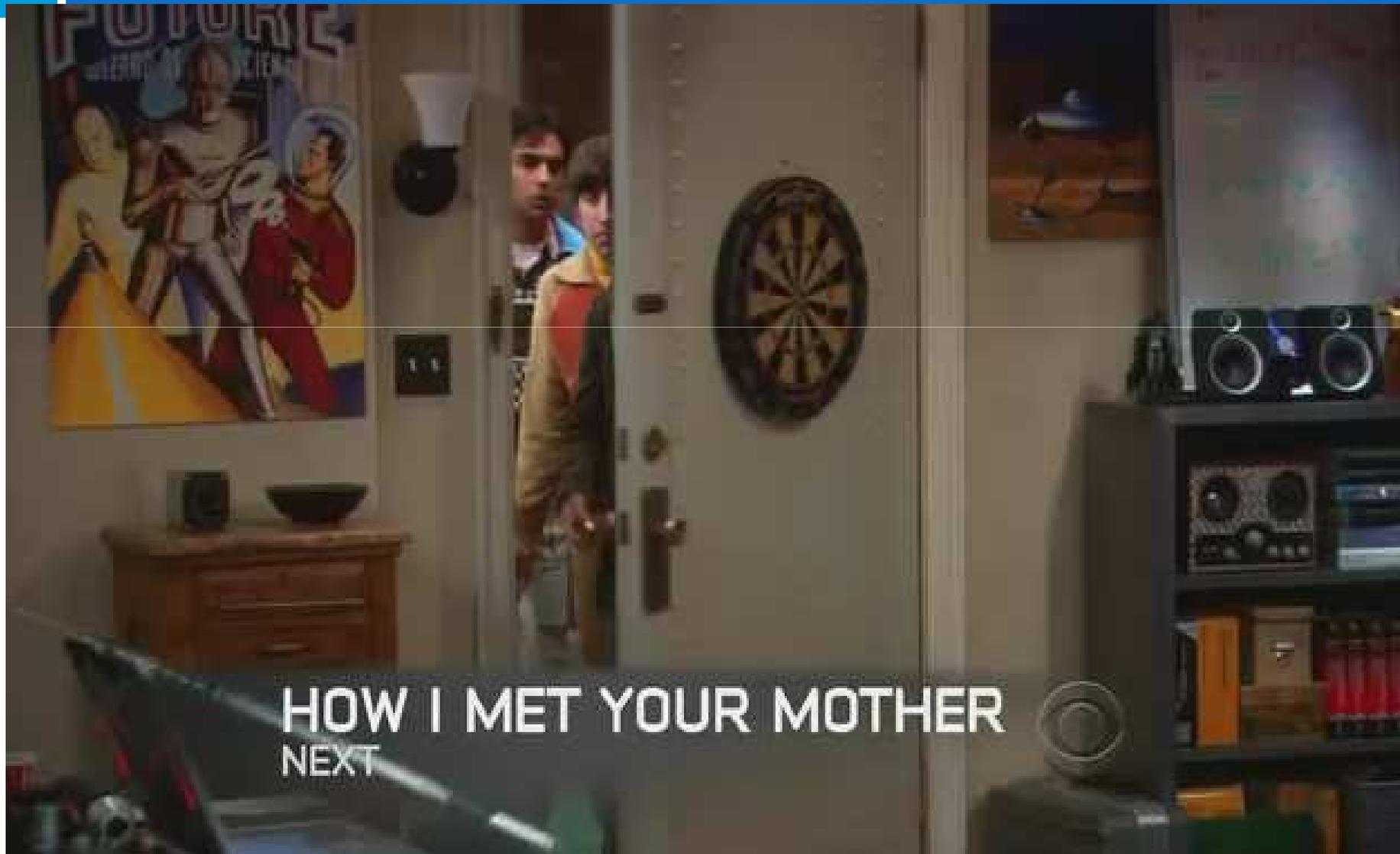


# Disturbo dello Spettro Autistico

## Criteri diagnostici (DSM- 5)

- A. **Deficit persistente nella comunicazione sociale e nell'interazione sociale** in diversi contesti, non spiegabile attraverso un ritardo dello sviluppo e manifestato da tutti e 3 i seguenti punti:
1. Deficit nella reciprocità socio-emotiva: un approccio sociale anormale e fallimento nella normale conversazione e/o un ridotto interesse nella condivisione degli interessi, emozioni, affetto e risposta; mancanza di iniziativa nell'interazione sociale.
  2. Deficit nei comportamenti comunicativi non verbali usati per l'interazione sociale, che vanno da una povera integrazione della comunicazione verbale e non, attraverso anomalie nel contatto oculare e nel linguaggio del corpo, o deficit nella comprensione e nell'uso della comunicazione non verbale, fino alla totale mancanza di espressività facciale e gestualità
  3. Deficit nello sviluppo e mantenimento di relazioni appropriate al livello di sviluppo (non comprese quelle con i genitori e caregiver): difficoltà nel regolare il comportamento rispetto ai diversi contesti sociali e difficoltà nella condivisione del gioco immaginativo e nel fare amicizie e/o apparente mancanza di interesse nelle persone.

A. Deficit persistente nella comunicazione sociale e nell'interazione sociale



# Disturbo dello Spettro Autistico

## Criteri diagnostici (DSM- 5)

B. **Comportamenti e/o interessi e/o attività ristrette e ripetitive** come manifestato da uno dei seguenti punti:

1. Linguaggio e/o movimenti motori e/o uso di oggetti stereotipati e ripetitivi, come: semplici stereotipie motorie, ecolalia, uso ripetitivo di oggetti, frasi idiosincratiche.
2. Eccessiva aderenza alla routine, comportamenti verbali o non verbali riutilizzati e/o eccessiva resistenza ai cambiamenti: rituali motori, insistenza nel fare la stessa strada o mangiare lo stesso cibo, domande o discussioni incessanti o estremo stress a seguito di piccoli cambiamenti.
3. Fissazione in interessi altamente ristretti con intensità o attenzione anormale: forte attaccamento o preoccupazione per oggetti inusuali, interessi eccessivamente perseveranti o circostanziati.
4. Iper-reattività e/o ipo-reattività agli stimoli sensoriali o interessi inusuali rispetto a certi aspetti dell'ambiente: apparente indifferenza al caldo/freddo/dolore, risposta avversa a suoni o tessuti specifici, eccessivo odorare o toccare gli oggetti, fascinazione verso luci o oggetti roteanti.



B. Comportamenti e/o interessi e/o attività  
ristrette e ripetitive



# Disturbo dello Spettro Autistico

## Criteri diagnostici (DSM- 5)



- c. I sintomi devono essere presenti nella prima infanzia (ma possono non diventare manifesti finché la domanda sociale non eccede il limite delle capacità).
- d. L'insieme dei sintomi deve compromettere il funzionamento quotidiano.

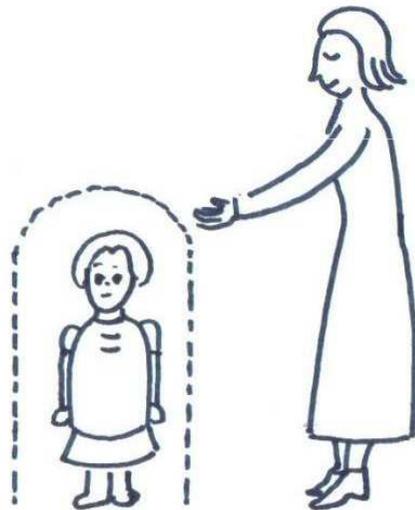
Autismo grave - Autismo medio - Autismo lieve



# I tre tipi di disturbo sociale

(Wing e Gould, 1988)

IL RISERVATO



IL PASSIVO

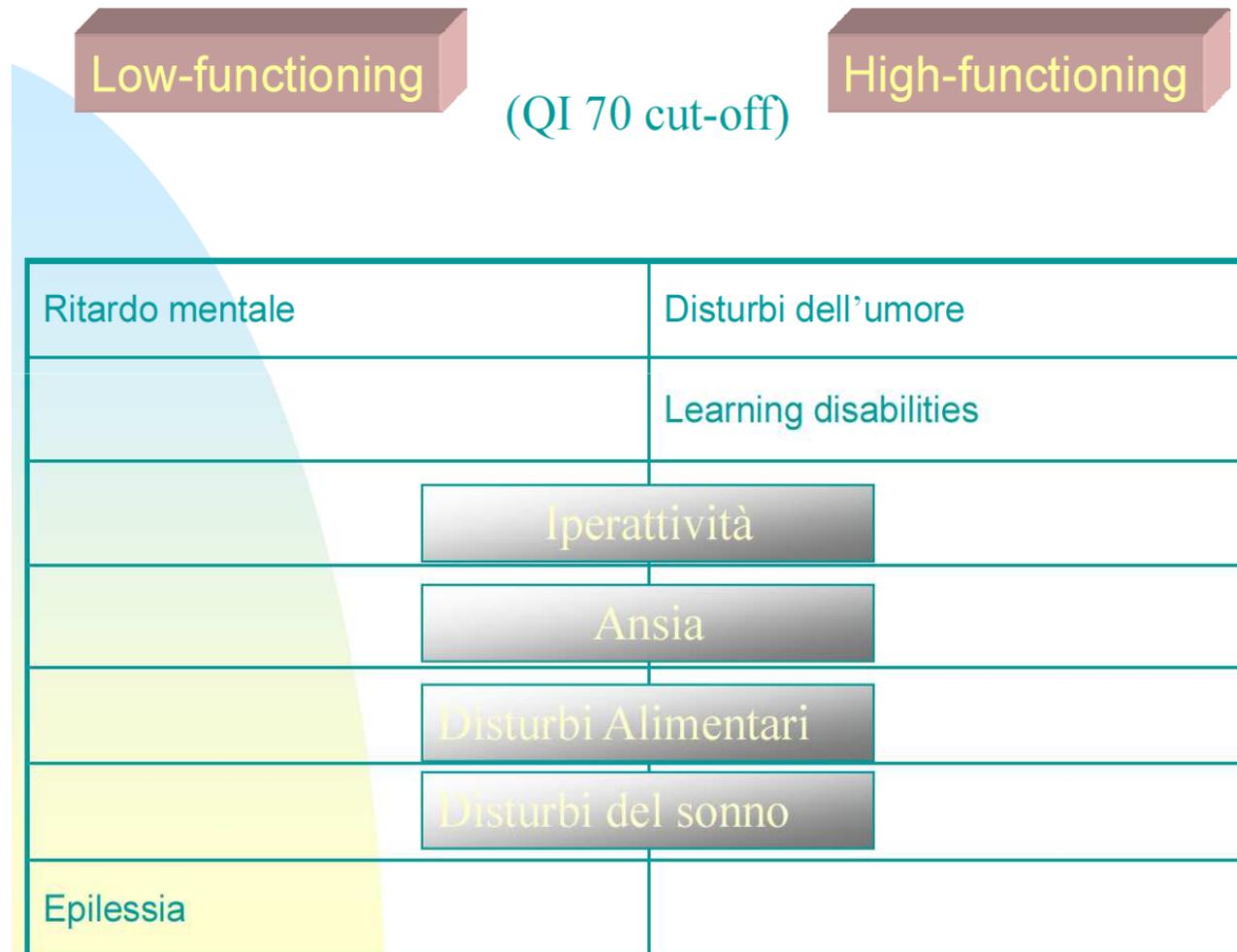


LO STRANO



# Disturbi dello spettro autistico

## Comorbilità



# Disturbi dello spettro autistico

## Eziopatogenesi

---

Nonostante molti studi di ricerca, non si conosce ancora quale sia il percorso eziopatogenetico che conduce allo sviluppo dei quadri di autismo.

La ricerca si è orientata maggiormente a:

- indagare il ruolo dei fattori genetici.
- allo studio del cervello, soprattutto attraverso le tecniche di *neuroimaging, sia strutturale sia funzionale*.
- I dati finora prodotti dalla ricerca consentono di avanzare solo ipotesi sull'origine del disturbo e nell'insieme non fornisce al momento elementi di certezza sulle cause, che restano sconosciute.
- Non esiste un marker biologico per l'Autismo.
- L'unica diagnosi possibile per una malattia neurobiologica è di tipo comportamentale

# Disturbi dello spettro autistico

## Eziopatogenesi

- Concordanza tra gemelli omozigoti è del 90%
- Rischio di avere un secondo figlio autistico è del 3-6% rispetto allo 0.6% nella popolazione normale
  
- Autismo fa parte di una sindrome più ampia e specifica quale: s. dell'X fragile, sclerosi tuberosa, NF 1, s. di Smith-Lemli-Opitz.
- Autismo in questi casi si accompagna ad altri segni quali: dismorfismi, malformazioni, micro-macrocefalia, ritardo mentale, epilessia, ipotonia...
  
- Sindrome fetale da farmaci antiepilettici (VPA).
- Infezioni virali prenatali /rosolia, citomegalovirus).
- Prematurità.

# Modelli esplicativi del funzionamento autistico e dello stile cognitivo

---

- Teoria della mente (ToM)
- Teoria della coerenza centrale
- Deficit delle funzioni  
esecutive

# Teoria della Mente

(Baron- Cohen et. al. )



Georges de La Tour, *Il baro con l'asso di quadri*, 1635

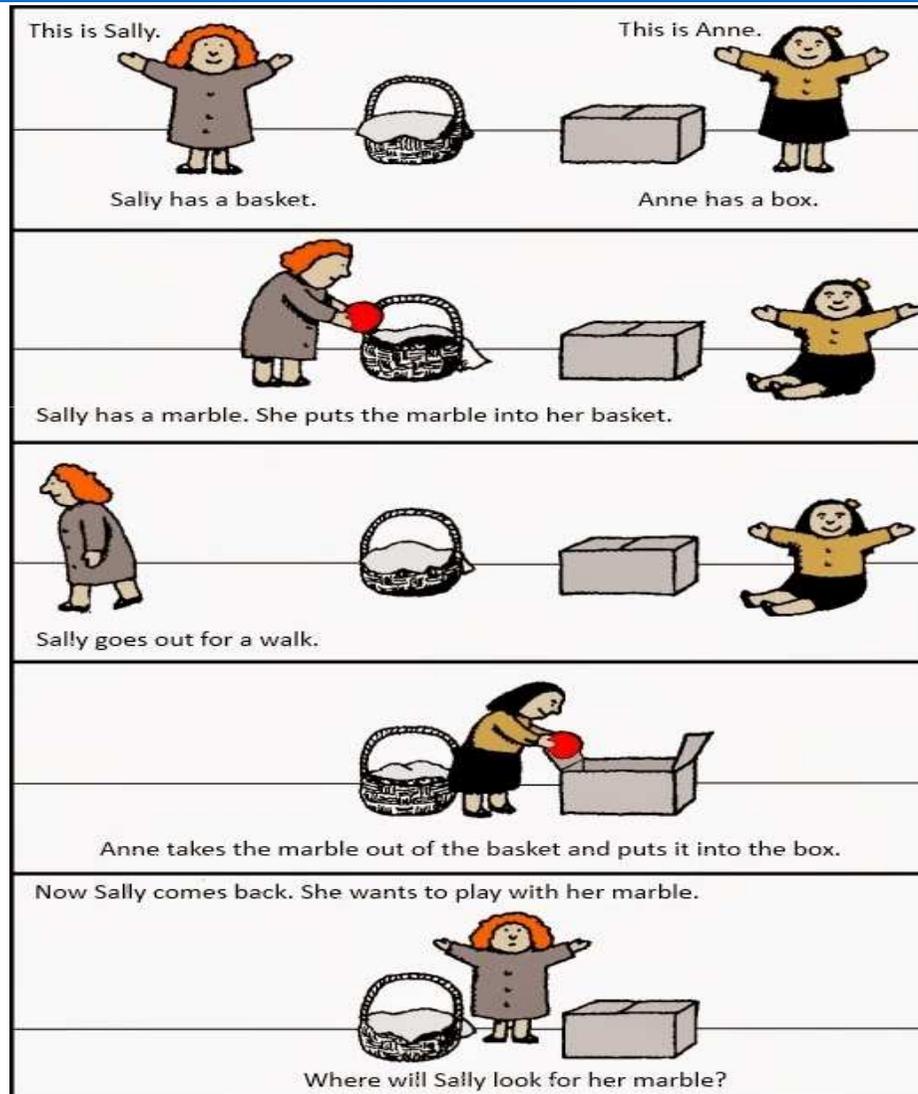
# Teoria della Mente

(Baron- Cohen et. al. )

---

- E' la capacità di attribuire ad altri stati mentali e di prevederne il comportamento sulla base di tali stati.
- Capacità di riflettere sulle emozioni, sui desideri e sulle credenze proprie ed altrui e di comprendere il comportamento degli altri in rapporto non solo a quello che ciascuno di noi sente, desidera o conosce, ma in rapporto a quello che ciascuno di noi pensa che l'altro sente, desidera o conosce

# Il test di Sally e Anne sulla comprensione della falsa credenza ( Perner e Wimmer, 1983)



# Teoria della mente

---

- I bambini di 3 anni in genere falliscono in questo tipo di prove
- I bambini di 4 anni solitamente sono in grado di rispondere correttamente
- La gran parte dei bambini autistici falliscono in questo tipo di prove anche se possiedono un'età mentale di 7 anni

# Precursori della Teoria della Mente

- Attenzione condivisa: inizia quando il bambino manifesta interesse per le cose osservate dall'adulto.
- Gesti protodichiarativi. È una modalità che succede all'attenzione condivisa e ne è molto simile: il bambino indica un oggetto all'adulto e gira lo sguardo in direzione dell'adulto. L'indicare non è "lo voglio" ma condividere l'esperienza.
- A 18-24 mesi il bambino inizia il gioco simbolico: fare finta che una banana sia un telefono; la banana percepita (mondo reale) diviene un telefono nel mondo della finzione.

# Teoria della Mente

---

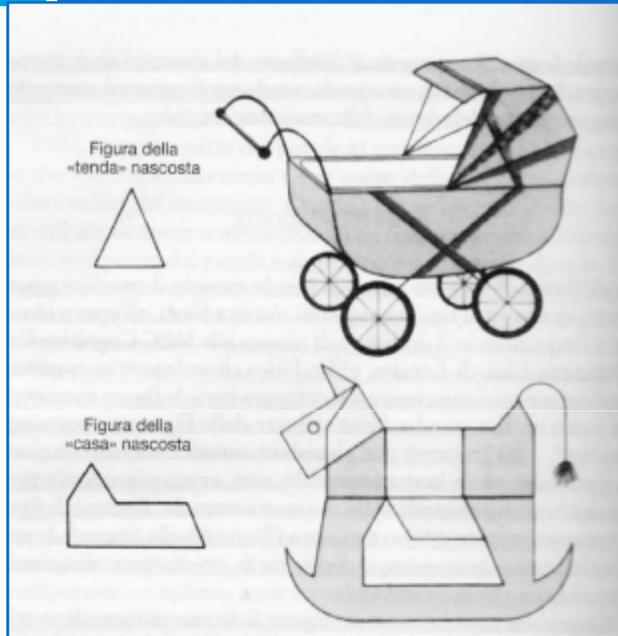
- Questi deficit nel corso dello sviluppo portano di conseguenza ad un deficit più generale nella teoria della mente che è reso esplicito nel fallimento delle prove di "falsa credenza"
- Baron-Cohen (1985) dimostrò che la prova di Sally non era risolta dall'80% dei bambini con autismo mentre, al contrario era superata dall'86% dei bambini con sindrome di down.
- Questo andava nella direzione di mostrare la specificità del problema non ascrivibile genericamente ad un ritardo nello sviluppo

# Deficit della Teoria della Mente (Cecità mentale)

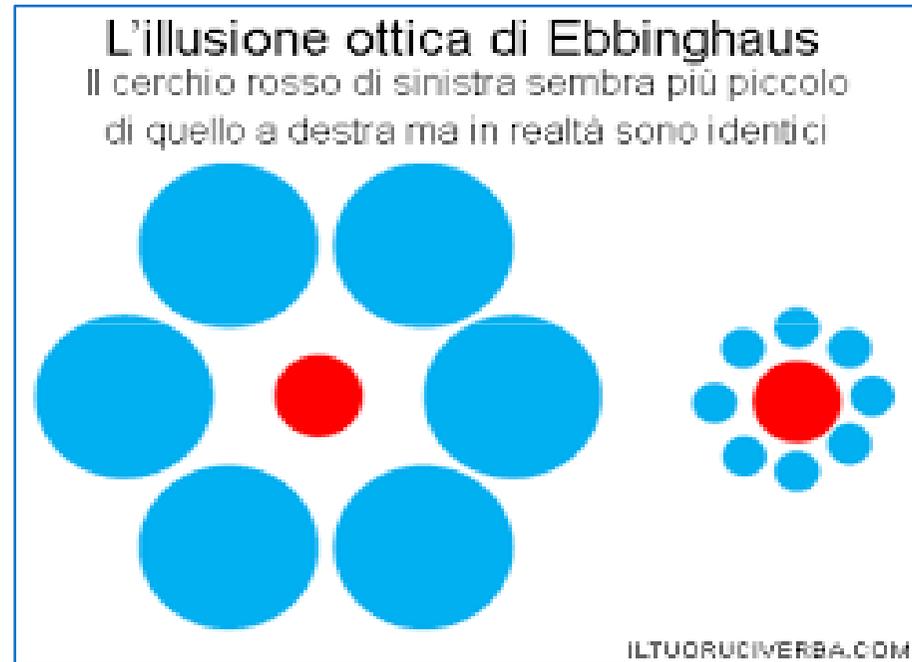
---

- Mancanza del gioco di finzione
- Difficoltà nel leggere le emozioni
- Difficoltà a capire il doppio senso
- Incapacità di comprendere il punto di vista dell'altro
- Difficoltà nel comprendere l'ironia
- Incapacità a rappresentare le intenzioni

# Teoria della Coerenza Centrale (Uta Frith)



*Test della figura nascosta di Witkin*



La caratteristica del normale processo di elaborazione delle informazioni è quello di "riunire insieme" le diverse informazioni e dare priorità alla comprensione del significato (approccio sintetico)

# Teoria della Coerenza Centrale

- Nel distacco autistico, il rompicapo del puzzle resta un insieme di frammenti, anche quando essi sono incastrati l'un l'altro
- La mancanza di effetto del contesto e di conseguenza la mancanza di una guida per il significato può essere definita come una debolezza della coerenza centrale.



# Teoria della Coerenza Centrale

---

I bambini autistici avrebbero una bassa spinta alla coerenza centrale. Questo spiegherebbe sia alcuni punti di forza che di debolezza:

- Elaborazioni frammentarie spiegherebbero azioni irrilevanti e frammentarie a loro volta
- La difficoltà a dare un senso alle relazioni interpersonali
- Le isole di abilità (attenzione centrata su particolari)

# Deficit delle funzioni esecutive



- Le funzioni esecutive consistono in una serie di operazioni mediate dai lobi frontali, che consentono il controllo volontario del comportamento cognitivo e motorio. Esse consentono:
  - l'organizzazione delle azioni in sequenze gerarchiche di mete ed obiettivi;
  - lo spostamento flessibile dell'attenzione sulle informazioni rilevate;
  - l'attivazione di strategie appropriate e l'inibizione di risposte non adeguate

# Deficit delle funzioni esecutive

Alcuni aspetti dell'autismo ricordano i deficit della funzione esecutiva che seguono un danno frontale. Il comportamento delle persone autistiche, infatti, appare:

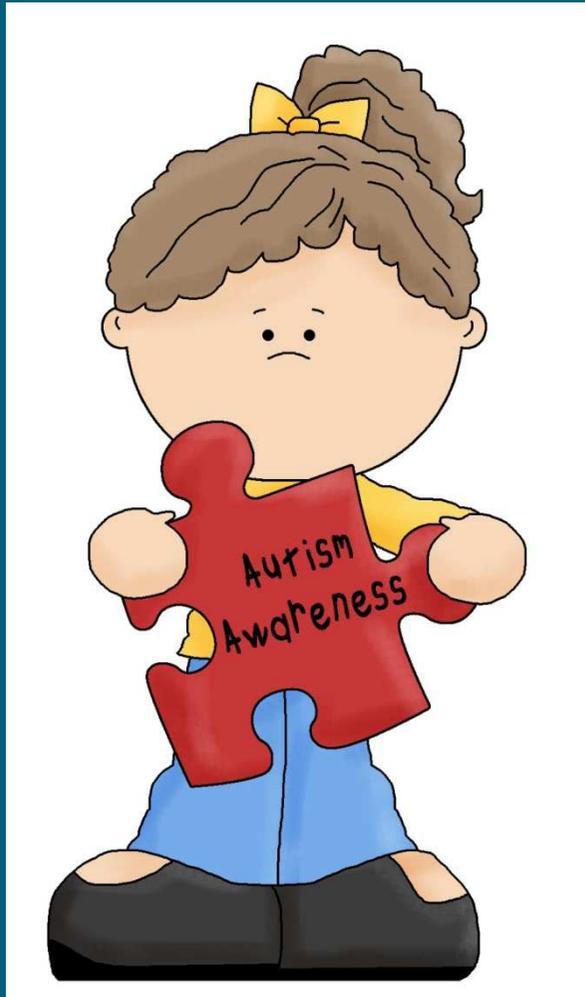
- spesso rigido ed inflessibile: molti bambini autistici sono angosciati ad ogni modificazione dell'ambiente e insistono a seguire la loro routine in maniera ossessiva (Turner, 1998);
- tendono a concentrare l'attenzione su aspetti minimali e a dar vita a comportamenti stereotipati;
- possono essere impulsivi e avere difficoltà a ritardare o inibire le risposte.
- alcuni individui autistici possiedono ampia memoria meccanica, ma non accennano ad utilizzare in maniera funzionale questa capacità.



ciò potrebbe spiegare la presenza di  
comportamenti stereotipati e degli interessi  
ristretti

# Temple Grandin





# ABA E PRINCIPI COMPORTAMENTALI

# ABA: APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS

---

- ABA: scienza basata sull'applicazione sistematica di principi e tecniche comportamentali e finalizzata a favorire:
  - Insegnamento di abilità sociali (linguaggio, gioco, comunicazione, socializzazione, autonomia personale, abilità accademiche, ecc.)
  - Identificazione e intervento a comportamenti problematici (autostimolazioni, aggressività, autolesionismo, ossessioni, ecc.)

# NON SOLO AUTISMO...

- L'ABA non conosce limitazione nella sua applicazione relative a età o patologie
- Questa metodologia non è appannaggio esclusivo dell'autismo ma è utilizzabile anche in situazione di disabilità cognitiva, Disturbo Specifico dell'Apprendimento, ADHD, ecc.



# IL MODELLO COMPORTAMENTALE

---

- Si basa sull'assunto che ogni comportamento serve una funzione
- Questa funzione è il risultato della storia degli apprendimenti e delle interazioni dell'individuo con l'ambiente
- 3 funzioni:
  - Accesso
  - Evitamento
  - Autositmolazione

# FUNZIONE DI ACCESSO

1. FUNZIONE DI ACCESSO:
  - ▣ Stimolo tangibile (es. Gioco, attività, cibo, ecc.)
  - ▣ Rinforzi generalizzati (Es. Attenzione Sociale)

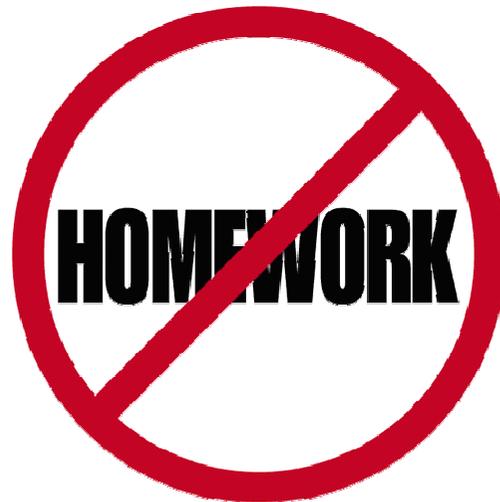


# FUNZIONE DI EVITAMENTO

---

## 2. FUNZIONE DI EVITAMENTO:

- ▣ Regola imposta dall'ambiente
- ▣ Compito/indicazione (sia verbale sia operativa)



# AUTOSTIMOLAZIONE

## 3. AUTOSTIMOLAZIONE:

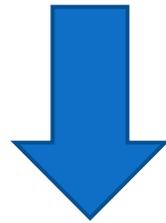
- ▣ Funzione che caratterizza le stereotipie
- ▣ Il feedback ottenuto da tali comportamenti è intrinseco, percepito dalla persona che lo emette
- ▣ Per questo motivo le stereotipie sono i comportamenti più complessi su cui intervenire. Inoltre le stereotipie diventano spesso un mezzo per ottenere attenzione sociale.



# IL MODELLO COMPORTAMENTALE

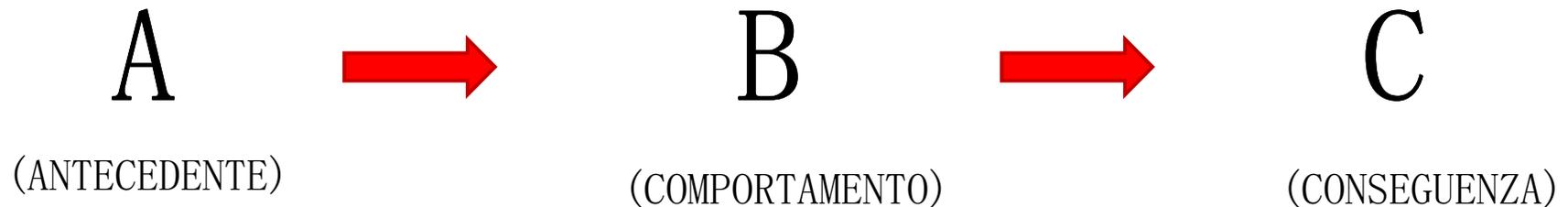
---

- Il modello comportamentale enfatizza la relazione esistente tra eventi ambientali e comportamento dell'individuo.



CONTINGENZA A TRE TERMINI

# CONTINGENZA A TRE TERMINI



- E' l'unità di analisi del comportamento
- Permette una valutazione degli antecedenti e delle conseguenze
- Il comportamento ha una posizione centrale all'interno dei tre termini e questo sta a sottolineare come esso possa dipendere dagli antecedenti, dalle conseguenze o da entrambi gli stimoli

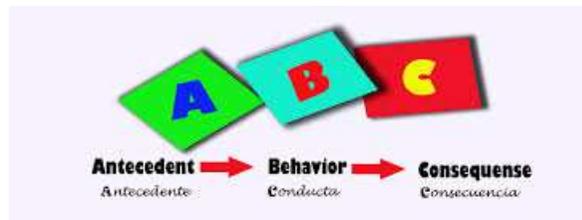
# A – ANTECEDENTE

- E' una condizione ambientale o un cambiamento di stimoli che avviene immediatamente PRIMA del comportamento target
- E' sempre un evento osservabile
- E' l'evento scatenante del Comportamento Problema



# B – COMPORTAMENTO

- E' ogni interazione dell'organismo con l'ambiente che provoca un cambiamento visibile all'interno dell'ambiente stesso.
- Comportamento Problema: qualsiasi comportamento che impedisce all'individuo un accesso all'ambiente. Dipende dal contesto in cui l'individuo è inserito.



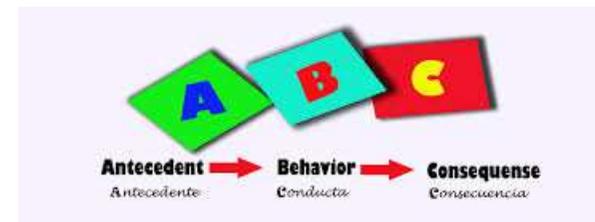
# C – CONSEQUENZA

- E' un cambiamento nell'ambiente che avviene immediatamente DOPO l'emissione del comportamento target
- Alcune conseguenze hanno un'influenza significativa su quello che sarà il comportamento target in futuro.



# TANTE CONSEGUENZE!

- Le conseguenze di un comportamento, in base alla loro natura e alla modalità in cui si presentano, possono indebolire o rafforzare la probabilità di comparsa del comportamento che le ha prodotte.
- Alla luce di ciò possiamo introdurre i tre Principi Comportamentali che regolano la maggior parte delle modificazioni comportamentali in atto quotidianamente:
  - ▣ Principio del Rinforzo
  - ▣ Principio dell'Estinzione
  - ▣ Principio della Punizione



# IL RINFORZO

## □ LEGGE COMPORTAMENTALE:

*"Quando un comportamento è immediatamente seguito dall'applicazione di un rinforzo, ci sarà un aumento futuro della frequenza/intensità/durata del comportamento stesso".*



# RINFORZO POSITIVO E NEGATIVO

- Non c'è alcuna accezione qualitativa nei termini "POSITIVO" e "NEGATIVO"
- RINFORZO "POSITIVO" indica la presentazione di uno stimolo immediatamente dopo l'emissione del comportamento.
- RINFORZO "NEGATIVO" indica la sottrazione di uno stimolo immediatamente dopo l'emissione del comportamento.

...quindi...

LA CONSEGUENZA FUTURA PER IL COMPORTAMENTO, SIA CHE SIA AVVENUTO UN RINFORZO POSITIVO CHE NEGATIVO, E' UN AUMENTO DEL COMPORTAMENTO STESSO

# ASPETTI IMPORTANTI DA CONSIDERARE

---

- IMMEDIATEZZA DEL RINFORZO
- PRECISIONE DEL RINFORZO
- ADEGUATEZZA DEL RINFORZO ALLA RICHIESTA
- NON SI RINFORZA LA PERSONA MA IL COMPORTAMENTO DELLA STESSA
- MOTIVAZIONE DEL BAMBINO AD ACCEDERE AL RINFORZO

# ESTINZIONE

*"Processo che avviene quando viene INTERROTTO un rinforzo dato in passato a un comportamento. Come conseguenza il comportamento DIMINUISCE nelle sue manifestazioni future fino a estinguersi"*

- Non si può mettere in estinzione un comportamento se non si conosce la sua funzione → FUNZIONE = RINFORZO DEL COMP.



# ESTINZIONE

- **ATTENZIONE AL PICCO DI ESTINZIONE!**

La conseguenza immediata dell'applicazione dell'Estinzione a un comportamento è quella di un AUMENTO dello stesso

- **COMPORAMENTO DI ASSESTAMENTO:** se un comportamento è sempre stato emesso per ottenere una certa conseguenza, è ovvio che, nel momento in cui la conseguenza viene modificata, il comportamento avrà bisogno di assestarsi su nuovi livelli (almeno un mese).

# PUNIZIONE



*"Processo che porta alla diminuzione immediata di un' emissione comportamentale per effetto della presentazione (PUNIZIONE POSITIVA) o sottrazione di uno stimolo (PUNIZIONE NEGATIVA)".*

- Esempi di PUNIZIONI POSITIVE: Rimproveri, Blocco della risposta comportamentale, Esercizio contingente, Overcorrection.
- Esempi di PUNIZIONI NEGATIVE: Time-out, Costo della Risposta.

**SE POSSIBILE EVITARE LE PUNIZIONI E PREFERIRE A ESSE I RINFORZI!**

# PROMPT

- I prompt sono aiuti utilizzati per accrescere la probabilità che lo studente risponda correttamente in presenza dell'istruzione proposta.
- Accompagnano gli antecedenti: MAI dare prompt contemporaneamente o immediatamente dopo la richiesta.
- **Problema: PROMPT DEPENDENCY**
- **Importanza della procedura di PROMPT FADING**



# LA GERARCHIA DEI PROMPT

- PROMPT FISICO: aiuti fisici che accompagnano la risposta del bambino.
- Ordine:
  - ▣ Mano su mano (+ invasivo)
  - ▣ Polso
  - ▣ Avambraccio
  - ▣ Gomito
  - ▣ Bicipite
  - ▣ Spalla
  - ▣ Shadow spalla
  - ▣ Indipendente (- invasivo)

# LA GERARCHIA DEI PROMPT

- MODEL PROMPT: consiste nel "modellare", mostrare la risposta corretta allo studente
- GESTURE PROMPT: consiste nell'indicare allo studente la risposta esatta
- PROMPT VERBALE: consiste nel suggerire allo studente la risposta esatta.

Es. In. "Come ti chiami?", "Davide"

Bo. "Davide"

- PROMPT SCRITTI: si fornisce un prompt scritto della risposta

Es. In. "Come ti chiami?",

DAVIDE

Bo. "Davide"

# Non solo correzioni!

---

- I concetti di Contingenza a tre termini, Rinforzo, Estinzione, Punizione e Prompt sono utili non solo per gestire e correggere i comportamenti problema ma anche per insegnare ai nostri bambini **COMPORAMENTI ALTERNATIVI** più idonei e appropriati.
- Spesso per correggere un comportamento problema è utile interrompere quel comportamento e ridirezionarlo proponendo un'attività alternativa.

# Comportamenti alternativi

- Il bambino butta oggetti a terra per ottenere l'attenzione dell'insegnante
- Blocchiamo il comportamento (possiamo agire in maniera preventiva eliminando dal banco tutto gli oggetti che potrebbe tirare) e chiediamo al bambino di raccogliere gli oggetti che ha buttato a terra.
- Introdurre insegnamento di un Comportamento Alternativo (CA).

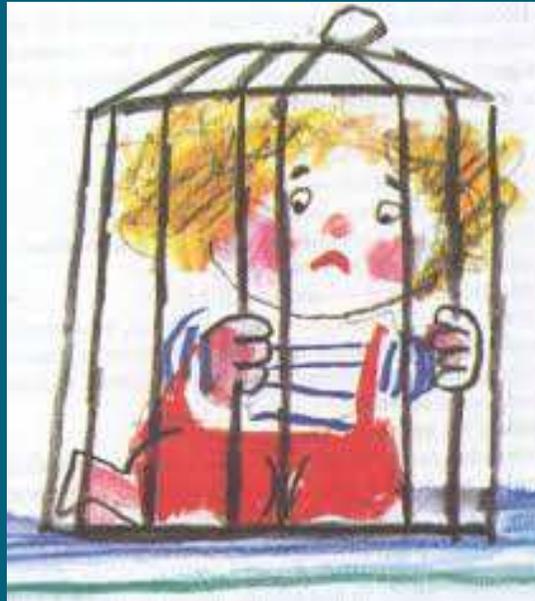
## Esempio

**CA da apprendere: colpetto su braccio dell'insegnante per attirare la sua attenzione.**

## Prompt fisico mano su mano:

- prendiamo la mano del bambino e la mettiamo sul nostro braccio (assicuriamoci che il bambino ci stia guardando mentre compiamo quest'azione)
- Solo quando la mano di Paolino sarà sul nostro braccio, guarderemo il bambino e gli diremo "Bravo che mi hai toccata per chiamarmi". Il nostro feedback verbale sarà il RINFORZO per il comportamento adeguato del bambino.
- Procediamo incrementando gradualmente la frequenza delle occasioni in cui proponiamo il CA. Parallelamente sfumiamo il prompt fino a che Paolino non produrrà autonomamente il CA. Per ogni passo in avanti grandissimi rinforzi al bambino.

E ORA METTIAMOCI ALL'OPERA!  
GESTIRE I COMPORTAMENTI  
PROBLEMA



# STEREOTIPIE VISIVE



*"Paolino avvicina la testa al trenino giocattolo che si trova sul pavimento davanti a lui. Inizia a fissarlo in maniera insistente e costante per vari minuti".*

- COSA POSSIAMO FARE?
- Offriamo un'alternativa a Paolino: prendiamo un contenitore vuoto e iniziamo a giocare con il trenino in maniera alternativa, ad esempio facciamo entrare il trenino nella "Stazione" contenitore.

# ECOLALIE



*“Lezione di storia, l’insegnante sta spiegando gli antichi egizi e Paolino inizia a ripetere ininterrottamente il nome dei personaggi di un cartone animato che gli piace tanto”Peppa e George, Peppa e George, Peppa e George...”*.

- COSA POSSIAMO FARE?
- ridirezionare questo comportamento con commenti appropriati facendo il modeling a Paolino di ciò che potrebbe dire in una data situazione al posto di ciò che sta producendo, senza pretendere la risposta corretta, ma solo esponendolo ai commenti appropriati (ovviamente, se Paolino dovesse imitarvi, lo rinforzerete!). Ricordate che i commenti che cercate di modellare devono essere semplici da verbalizzare per lui.

Es. Gesto del silenzio

“Guarda (indichiamo figura delle piramidi sul libro o sul quaderno) adesso studiamo gli egizi”

# GIOCO RIPETITIVO



*"Paolino apre la scatola del puzzle, prende i singoli pezzi e li mette in fila sul pavimento. Ogni volta che prende questo gioco Paolino ripete lo stesso comportamento".*

- COSA POSSIAMO FARE?
- è un'autostimolazione, come tale va ridirezionata proponendo attività appropriate da fare con l'oggetto in questione o nella situazione in cui si trova.

Es. Prendiamo i singoli pezzi e iniziamo a comporre il puzzle con il bambino

# Buttare oggetti a terra



Non si  
tirano  
oggetti

*"Paolino non vuole eseguire l'istruzione data dall'insegnante e sua oppositività gettando il quaderno a terra".*

- COSA POSSIAMO FARE?
- in generale quando ha questo comportamento, Paolino deve raccogliere ciò che ha tirato (anche se fa i capricci) e deve essere aiutato fisicamente. Parallelemente, interveniamo in modo proattivo cercando di evitare la sua frustrazione modificando il nostro modo di lavorare. Se questo comportamento è un segnale di rabbia e/o frustrazione, analizziamo cosa del nostro lavoro lo sta frustrando ed apportiamo cambiamenti ad esso (es. setting troppo lungo, attività proposta troppo complessa, rinforzo inadeguato, incapacità di comprendere le istruzioni, stanchezza, caos del campo... ).

Es. In. "Paolo prendi il colore giallo!"

Bo Paolino tira il colore giallo a terra

In. Chiediamo a Paolino di raccogliere il colore e se non lo fa mettiamo in mano a Paolino un altro colore (manteniamo sempre l'istruzione impedendo la fuga dal compito)

# Comportamenti aggressivi



*"Paolino picchia l'insegnante"*

- COSA POSSIAMO FARE?
- Analizziamo la funzione del comportamento aggressivo manifestato dal bambino:
  - ▣ ATTIRARE L'ATTENZIONE: Allontanatevi da lui e ignorate il suo comportamento.
  - ▣ COMUNICARE: I comportamenti aggressivi sono una forma estrema di comunicazione. Tenendo presente questo possiamo agire così:
    1. Allontaniamoci da Paolino e ignoriamo il suo comportamento
    2. Quando il Bo si sarà calmato riprendiamo a lavorare normalmente
    3. In un momento successivo, di calma e tranquillità, introduciamo un comportamento alternativo insegnando a Paolino un altro modo per comunicare agli altri ciò che vuole.

# Autoaggressività

- *E quando i comportamenti aggressivi sono rivolti verso sé stessi?*
- *“Paolino può avere una crisi e iniziare a sbattere la testa contro il muro”*
  
- COSA POSSIAMO FARE?
- Mantenere la calma per gestire la situazione!
- Mettere in sicurezza il bambino: se batte la testa contro il muro mettere un cuscino tra la sua testa e il muro in modo da attutire i colpi; ignorare il comportamento.
- Analizzare la funzione del comportamento
  - Attirare l'attenzione
  - Comunicare

# Toccare le parti intime



*"Paolino tocca ripetutamente i genitali"*

## □ COSA POSSIAMO FARE?

mettere in estinzione questo comportamento e cercare di ridirezionare Paolino in modo neutrale spingendolo ad usare le mani per fare altro in modo appropriato.

# Mensa

*“Paolino si alza dalla sedia perché non vuole mangiare quello che gli è stato proposto”.*

## □ COSA POSSIAMO FARE?

- Se il bambino si alza non può portare con sé il cibo.
- Quando ci si alza da tavola, il pasto è terminato.
- Step intermedi possono essere lo stare a tavola senza dover mangiare



# E ORA METTIAMOCI ALL'OPERA! GLI APPRENDIMENTI



# Gli apprendimenti

- I concetti di Contingenza a tre termini, Rinforzo e Prompt sono utili non solo per gestire i comportamenti problema ma anche per insegnare ai nostri bambini comportamenti alternativi più idonei e appropriati.
- Concetti utili anche per favorire gli apprendimenti scolastici



# Insegnare i colori



- Procediamo per step:

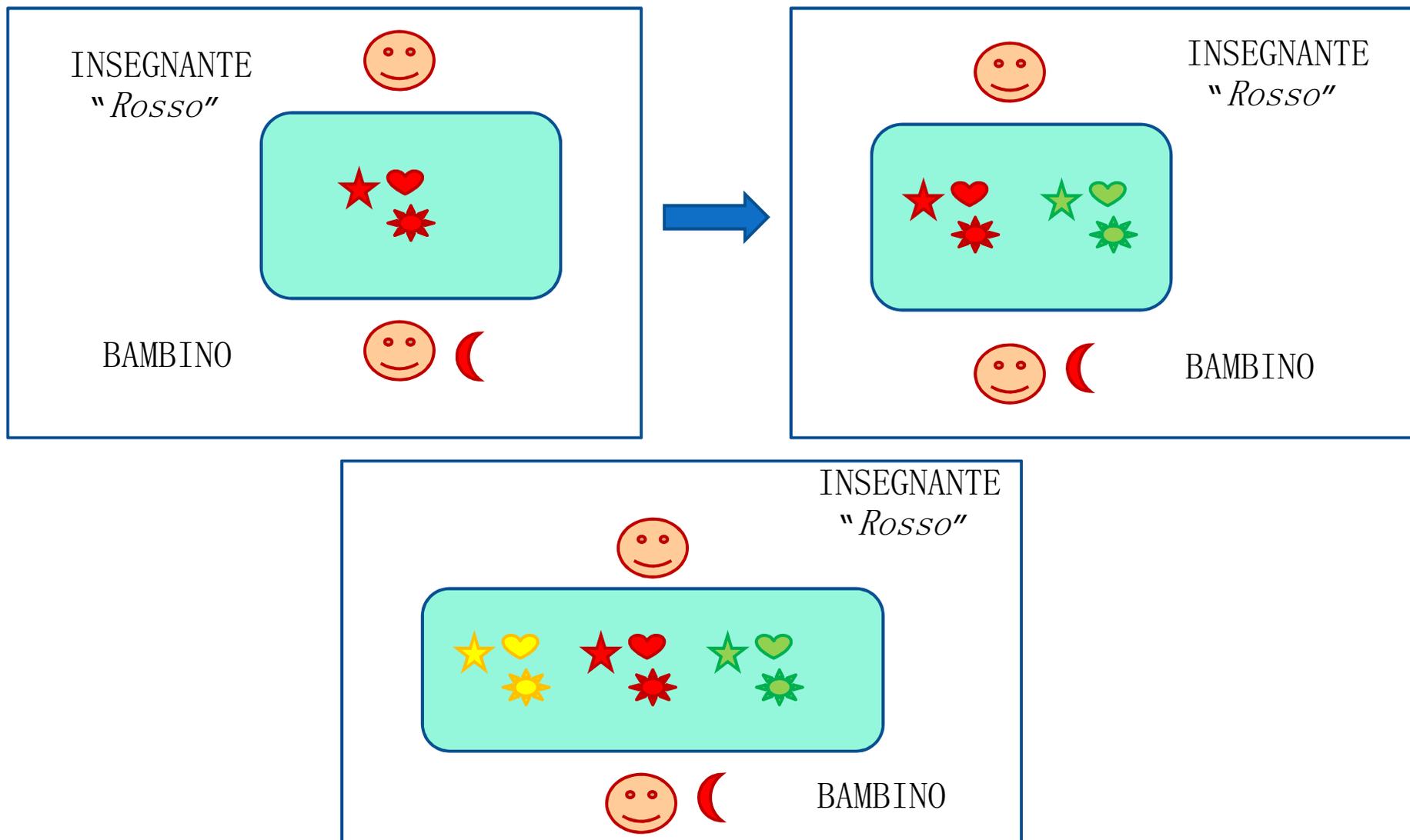
- OB1: Discriminazione dei colori

E' possibile insegnare al Bo questa abilità attraverso un semplice compito di accoppiamento.

Si lavora con gruppi di oggetti diversi (sia 3D sia 2D) ma dello stesso colore. Al Bo viene dato un oggetto e gli si chiede di accoppiare tale oggetto con il gruppo corrispondente in base al colore. L'istruzione da dare al Bo sarà il nome del colore (rosso, blu, verde, giallo, arancione, viola, marrone, nero, rosa, grigio, bianco, ecc.).

**NB.** Per semplificare l'insegnamento di tale competenza si può procedere in modo progressivo lavorando prima con un unico gruppo target. Si procederà in seguito inserendo dei gruppi distrattori (uno alla volta, fino a un max di 3).

# OB. 1 - Discriminare i colori



# Insegnare i colori



- OB2: Comprensione dell'istruzione "prendi/tocca/... (colore)".

Una volta che il Bo avrà imparato a discriminare i vari colori possiamo introdurre una difficoltà in più, ossia comprendere l'istruzione "Prendi/Tocca *colore*".

Come per OB.1 si lavora con gruppi di oggetti diversi (sia 3D sia 2D) ma dello stesso colore. L'istruzione da dare al Bo è "Tocca (nome del colore)" oppure "Prendi (nome del colore)".

- OB3: Espressivo "che colore è?" e il bambino risponde nominando il colore dell'oggetto che gli proponete.

Impariamo a guardare il mondo da  
un'altra prospettiva..

---

# Autism



the world from a different perspective