



Pane e Cioccolata

Lab@ PROGETTI EDUCATIVI
PER AUTISMO E DISABILI
DELLO SVILUPPO

Corso ABA E AUTISMO per L'associazione ANGSA Bologna



Introduzione all'analisi del comportamento come scienza e alla sua applicazione in autismo.

Curriculum e Valutazione

Primi apprendimenti e Autonomie

Monica Mercatelli

Psicologa, Analista del Comportamento, BCBA

Organizzazione del Corso

13 Ottobre: Comportamenti problema, forma e funzione. Il sostegno al comportamento positivo. *Dott.ssa Valentina Bandini*

20 Ottobre: Introduzione allo sviluppo della programmazione educativa: curriculum iniziale, le aree non verbali. Sviluppo degli obiettivi di autonomia personale e domestica
Dott.ssa Paola Nobile

27 Ottobre: Curriculum iniziale: le aree verbali *Dott.ssa Erika Leonetti*

10 Novembre: Aree verbali, curriculum intermedio *Dott.ssa Paola Nobile*

17 Novembre: Accademico: prerequisiti e sviluppo delle prime abilità scolastiche
Dott.ssa Monica Mercatelli

24 Novembre: Gli ambienti di insegnamento, Net e Strutturato. Area sociale e accenno alle prime abilità di apprendimento in gruppo *Dott.ssa Silvia Cottitto*

1 Dicembre: il curriculum avanzato e l'insegnamento delle prime abilità sociali *Dott.ssa Elena Clò*

Argomenti della giornata

- Principi di Base dell'analisi del comportamento
- Descrizione del comportamento e dell'ambiente
- Valutazione individualizzata: breve excursus degli strumenti che ci guidano nella definizione di un curriculum

- Curriculum Preparatorio e prime abilità
- Autonomie

ABA: cos'è

L'analisi del comportamento applicata (ABA) è la scienza che utilizza tecniche e procedure derivate dai principi del comportamento per incrementare repertori comportamentali socialmente significativi e ridurre quelli problematici

Intervento educativo ABA

Sulla base dell'**osservazione diretta** del bambino

Si definiscono gli **obiettivi educativi** prioritari (socialmente significativi)

Si delineano strategie di insegnamento derivate dai **principi di base dell'apprendimento** (rinforzo, punizione, estinzione)

Si **misurano** i comportamenti per monitorare l'apprendimento nel tempo

ABA: cosa non è

Non è una cura per l'autismo

Non consiste in una serie di esercizi ripetitivi

Non è l'insegnamento a tavolino

Non produce comportamenti rigidi

Non robotizza i bambini

Non è una serie di programmi uguali per tutti

Alcuni assunti principali degli interventi ABA

- ogni alunno con autismo può imparare
- diritto a ricevere un trattamento efficace
- se la procedura o il programma proposto non produce miglioramenti il problema è da ricercare in questi ultimi e non nell'alunno: lo studente ha sempre ragione
- autodeterminazione: l'obiettivo dei training ABA è di aiutare e guidare le persone a raggiungere ciò che vogliono nella vita, non di forzare qualcuno ad essere "normale" o conforme alla società

Disturbi dello spettro autistico

DSM V

Sindrome comportamentale globale causata da un disordine dello sviluppo biologicamente determinato.

Deficit persistenti e generalizzati nelle aree della comunicazione e interazione sociale (criterio A).

Pattern di comportamenti, interessi o attività ristretti e ripetitivi (criterio B).

Disturbi dello spettro autistico

DSM V

Sono accorpate tutte le diagnosi: la diagnosi a sé stante di Sindrome di Asperger fa ora parte del disturbo dello Spettro Autistico

I sintomi devono essere presenti nella prima infanzia anche se possono essere riconosciuti molto più tardi: quando le esigenze sociali iniziano ad oltrepassare il limite delle capacità della persona (criterio C).

Disturbi dello spettro autistico

DSM V

L'insieme dei sintomi deve limitare e compromettere il funzionamento quotidiano (criterio D)
3 differenti livelli di compromissione che devono essere indicati nella diagnosi. Livello di supporto necessario è:

- Molto significativo
- Significativo
- Presente

Linee Guida Italiane (LGN, 2011)

Progetto finanziato dal Ministero della Salute Italiano
Raccomandazioni di intervento messe a punto mediante un processo di
revisione sistematica della letteratura

«Tra i programmi intensivi comportamentali il modello più studiato è
l'analisi comportamentale applicata (Applied behaviour intervention,
ABA): gli studi sostengono una sua efficacia nel migliorare le abilità
intellettive (QI), il linguaggio e i comportamenti adattativi nei
bambini con disturbi dello spettro autistico»

ABA e studi internazionali a lungo termine....

Nell'arco di decine di anni, centinaia di studi hanno dimostrato l'efficacia dell'analisi del comportamento su diverse popolazioni e contesti di applicazione

Dal 1973 (Lovaas, Koegel, Simmons) al 2012 (Flanagan, Perry, Freeman) decine di studi sostengono l'intervento educativo ABA come superiore a ogni altro approccio in termini di efficacia

...complessivamente ci dicono che

Nessun altro modello di trattamento può dimostrare un'efficacia paragonabile: a parità d'intensità d'intervento, il trattamento ABA produce maggior progresso in tutte le aree evolutive, come quoziente intellettivo, abilità adattive, linguaggio,

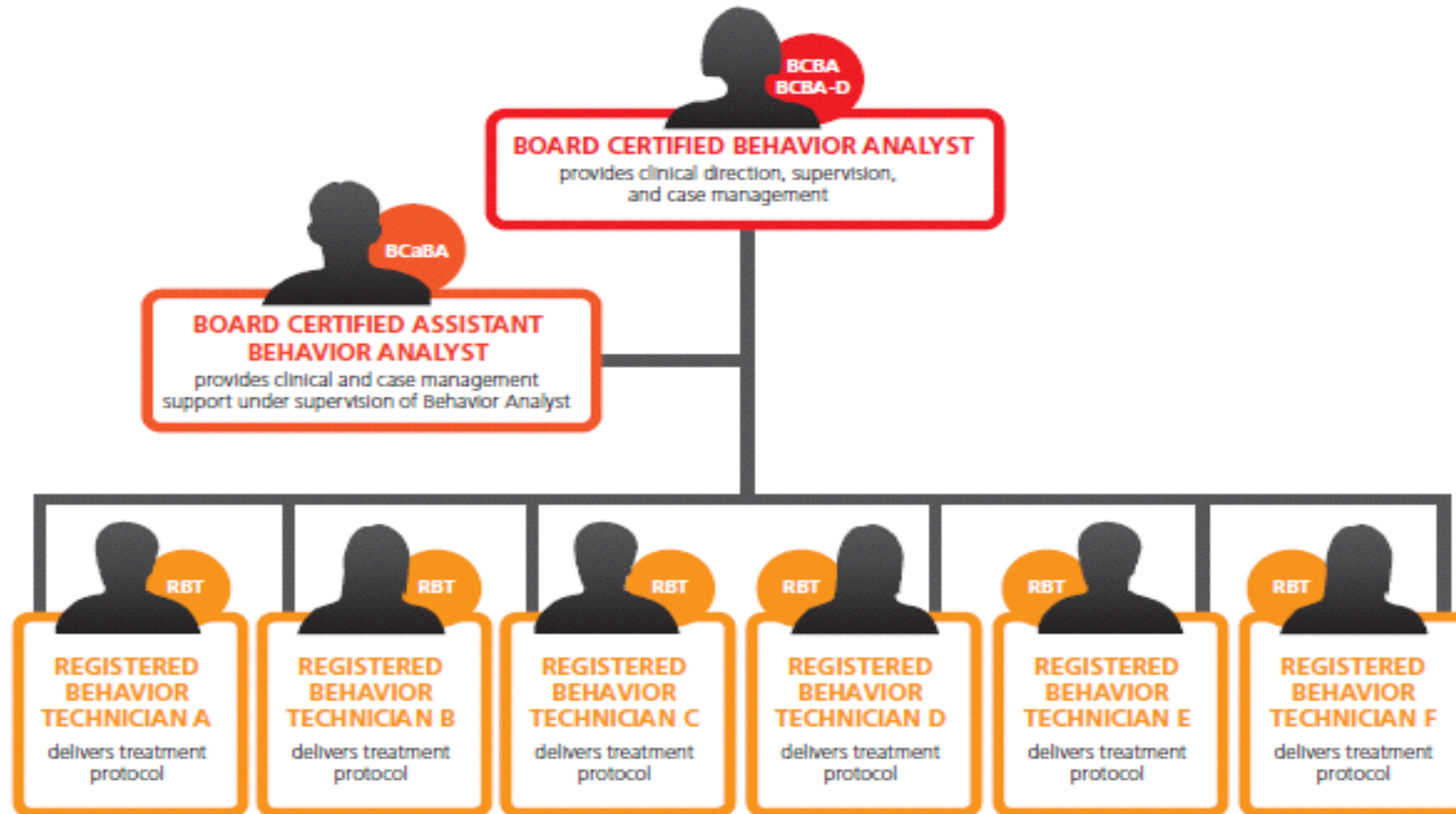
(vedi Eikeseth ed altri 2002, Howard ed altri 2005, Remington et al. 2007)

ABA e disabilità

Modelli di trattamento:

- Focused ABA: interventi focalizzati a un numero limitato di comportamenti target
- Comprehensive ABA treatment: EIBI- *Early Intensive Behavioral Intervention*

Organizzazione di un team



Copyright © 2014 by the Behavior Analyst Certification Board, Inc. ("BACB"). Ver. 2.0

Focused ABA

Nessuna restrizione di età, livello di funzionamento, condizioni mediche associate

Servizi diretti al cliente con obiettivi specifici

A volte parte di un piano di dimissione da un programma EIBI

Comprehensive ABA treatment

Trattamento indirizzato all'insegnamento di obiettivi in tutte le aree di sviluppo

EIBI- *Early Intensive Behavioral Intervention* è il trattamento d'elezione per soggetti con autismo

EIBI- *Early Intensive Behavioral Intervention*

Risultati ottimali per interventi di 25-30 ore settimanali per almeno 2 anni, con inizio entro i 4 anni di età

Contesto di insegnamento individualizzato, con la diretta partecipazione dei genitori e trasferimento delle competenze a tutti gli ambienti attivamente programmato

Per definire correttamente gli obiettivi è necessario descrivere:

Comportamento: tutto ciò che l'organismo fa. Comportamento è definito in termini di azioni/movimento in interazione con l'ambiente; è quindi misurabile e osservabile.

Il comportamento operante

La maggior parte dei comportamenti non sono casuali ma avvengono per una ragione

Il comportamento è operante: selezionato, modellato e mantenuto dalle sue conseguenze

Il comportamento cresce o cala in virtù delle conseguenze ambientali che incontra

Il comportamento e le sue conseguenze

I comportamenti operanti seguiti da rinforzatori si rafforzano

I comportamenti operanti seguiti da stimoli punitivi si indeboliscono

Quando possiamo determinare le variabili di controllo del comportamento, allora possiamo prevedere il comportamento stesso e plasmarlo

Descrizione delle contingenze

La gran parte di ciò che facciamo (e pensiamo!) è determinata da avvenimenti e stimoli che hanno luogo prima (antecedenti) e dopo (conseguenze) il nostro comportamento.

Le relazioni funzionali tra questi stimoli antecedenti e conseguenti e il comportamento sono state identificate da Skinner nei suoi primi esperimenti e chiamate “*principi fondamentali*” del comportamento

Principi di base

A	B	C
<p data-bbox="529 565 843 611">Antecedente</p> <p data-bbox="415 711 958 756">Controllo dello stimolo</p> <p data-bbox="647 843 721 889">MO</p>	<p data-bbox="1090 565 1488 611">Comportamento</p> <p data-bbox="1026 853 1551 1025"><i>risposte accomunate dall'averne lo stesso effetto nell'ambiente</i></p>	<p data-bbox="1717 565 2040 611">Conseguenza</p> <p data-bbox="1778 722 1977 768">Rinforzo</p> <p data-bbox="1684 815 2084 943">(Sr condizionati e Schemi di rinforzo)</p> <p data-bbox="1760 993 2002 1039">Estinzione</p> <p data-bbox="1760 1086 1989 1132">Punizione</p>

Conseguenze

RINFORZATORI	PUNIZIONI
<p>Conseguenze contingenti che risultano nell' aumento della frequenza di un comportamento</p> <p>Esempio Metto un euro nel distributore del caffè. Esce il caffè. Cosa farò quando in quel contesto rivorrò' il caffè?</p>	<p>Conseguenze contingenti che risultano nella diminuzione della frequenza di un comportamento</p> <p>Esempio Metto un euro nel distributore del caffè, ma esce il the, due the, tre the .. dopo smetto di mettere i soldi. Cosa farò quando in quel contesto rivorrò il caffè?</p>

Conseguenze

Rinforzo positivo	Rinforzo negativo
<p>Un comportamento e' immediatamente seguito da uno stimolo che aumenta la frequenza futura del comportamento in condizioni simili</p> <p>Esempio Da quando la maestra elogia Maria per l'aspettare bene in fila, Maria attende tranquillamente il suo turno in fila per andare in bagno.</p>	<p>Rimozione di un evento contingente a un comportamento che aumenta la frequenza futura di quel comportamento</p> <p>Esempio Aprire l'ombrello per ripararsi dalla pioggia</p>

Conseguenze

	RINFORZO	PUNIZIONE
POSITIVO (PRESENTAZIONE)	↑	↓
	COMPORTAMENTO	
NEGATIVO (ELIMINAZIONE)	↑	↓

Valutazione delle competenze

Fase conoscitiva in cui viene indagato il livello di competenze adattive

Scopo: permetterci di arrivare a rispondere alle domande:

- Cosa insegnare?
- Come insegnare?
- Quando insegnare?

L'importanza dell'assessment

Guida l'intervento

Definisce una baseline

Monitora le acquisizioni

Consente aggiornamenti alla programmazione

Un assessment inadeguato può compromettere la buona definizione del curriculum

Strumenti che ci guidano e supportano
nella valutazione delle competenze e nella stesura di un
curriculum

VB-MAPP (Sundberg, 2008; ed. italiana 2012)

- il behavioral Milestones Assessment and Placement Program è uno strumento basato sull'analisi Skinneriana del comportamento verbale, è progettato per valutare il linguaggio esistente e le abilità ad esso correlate nel repertorio di bambini con disabilità dello sviluppo
- ideato da Mark Sundberg per determinare le abilità presenti, guidare un programma, monitorare i progressi.
- 3 livelli curricolari 0-18m /18-30m /30-48m che corrispondono approssimativamente alle abilità di linguaggio e apprendimento di bambini a sviluppo tipico.

VB-MAPP

cinque componenti

1. Milestones assessment

Misura 16 domini su tre livelli di sviluppo (0-18;18-30;30-48) per un totale di 170 pietre miliari

2. Barriers assessment

Esamina 24 barriere relative all'apprendimento e al linguaggio

3. Transition assessment

18 domini utili a pianificare il contesto di apprendimento adeguato per il bambino

VB-MAPP

cinque componenti

4. Supporting skills and task analysis

Checklist di abilità aggiuntive che scompongono le diverse milestones (analisi del compito e monitoraggio delle abilità)

5. Programmazione e obiettivi per la stesura del Pei

Fornisce raccomandazioni per lo sviluppo del programma basato sul profilo Vb Mapp e i risultati ottenuti nelle milestones e 24 barriere.

Le aree curricolari: progressione

Livello 1: 0-18 mesi

Mand

Tact

Ecoico

Vocale

Ascoltatore

Imitazione

VP/MTS

Gioco indipendente

Sociale

Livello 2: 18-30 m.

Intraverbale

Ricettivo FCA

Gruppo classe

Struttura linguistica

Livello 3: 30-48 m.

Lettura

Scrittura

Matematica

Barriere

- E' fondamentale identificare non solo le abilità presenti, ma anche le difficoltà e i problemi che si manifestano
- Il protocollo identifica 24 barriere relative all'apprendimento e all'acquisizione del linguaggio
- Dopo aver identificato una barriera è necessario effettuare un' analisi di quel comportamento (descrittiva, funzionale e dettagliata)

Barriere relative a:

- comportamenti negativi: impediscono l'insegnamento e l'apprendimento (aggressioni, sib; non collaborazione)
- operanti verbali o abilità correlate che sono assenti, deboli o compromesse (ecolalia, mand carenti etc)
- difficoltà nei comportamenti sociali: correlate alla compromissione dell'area di produzione e comprensione verbale
- stile di apprendimento (difficoltà della generalizzazione, dipendenza dal prompt)
- comportamenti specifici che interferiscono con l'insegnamento (autostimolazione, iperattività)
- condizioni fisiche, mediche, biologiche

ABLLS-R

“The Assessment of Basic Language and Learning Skills” (James Partington, PH.D., BCBA)

Non vi è una divisione curricolare ma è un assessment di competenze

25 domini suddivisi in 4 aree:

1. Valutazione delle abilità di base dell'allievo
2. Valutazione di abilità scolastiche
3. Valutazione di abilità di self-help
4. Valutazione di abilità motorie

Non fornisce norme di età (età di riferimento) , né paragona le abilità dell'alunno con quelle di un gruppo definito di pari. Progettato come valutazione e un sistema per tracciare le abilità dei bambini da utilizzare per identificare i primi obiettivi di un intervento educativo

AFLS (Assessment of Functional Living Skills) Partington-Mueller 2012.

“Assessment and curriculum guide” relativo alle abilità essenziali per indipendenza.

Lo strumento si suddivide in :

- Community Participation Skills
- *Basic Leaving Skills*
- *Home skills Assessment*
- *Schools skills*
- *Vocational skills*
- *Independent living skills*

EBIC (Early Behavioral Intensive Curriculum): Degli Espinosa, 2011

- Non è uno strumento di valutazione
- Divisione curricolare a 3 livelli (iniziale, intermedio, avanzato).
- Prende in considerazione tutte le aree curricolari fondamentali con traiettorie di sviluppo in ogni area che ripercorrono quelle dello sviluppo tipico.
- Non è presente una divisione per età.
- a disposizione sul sito www.analisiscomportamentale.com

Altri strumenti che non si basano su una classificazione skinneriana del linguaggio

ESDM (Early Start Denver Model): metodo completo di intervento precoce per bambini con autismo di età compresa tra i 12 e i 36 mesi

4 livelli di Abilità 12-18m / 18- 24m / 24-36m / 36-48m

AESP: Assessment, Evaluation and Programming Program for Infants and children (Test and Curriculum 0-3/3-6)

Vineland: intervista semi-strutturata

4 domini: comunicazione, abilità quotidiane e socializzazione (fino a 18 anni), motoria (fino 6 anni).

Caratteristiche degli Obiettivi educativi

Individualizzati

Realistici

Globali: in tutte le aree dello sviluppo

Evolutivi: con lo sviluppo neurotipico come guida

Priorità educative negli obiettivi di insegnamento: quali domande porsi...

Individuare obiettivi Realistici: l'alunno ha i prerequisiti necessari per l'apprendimento?

Socialmente significativi: miglioramento immediato nell'adattamento dell'alunno e della sua famiglia?

Aumentano le occasioni di rinforzamento?

Offrono la possibilità per ulteriori apprendimenti?

Priorità educative negli obiettivi di insegnamento: quali domande porsi...

Sono adeguati all'età del bambino?

L'abilità può essere generalizzata?

E' volta alla riduzione di eventuali comportamenti problematici?

Definizioni delle Aree Curricolari

Mand: si riferisce alla capacità del bambino di richiedere ciò che desidera.

Tact: si riferisce alla denominazione, cioè l'etichettamento di nomi, azioni, ecc. su presentazione di stimoli non verbali (immagini, suoni, odori etc.)

Ecoico: si riferisce all'imitazione vocale, quindi se il bambino ripete esattamente ciò che viene detto dall'adulto per es. suoni, parole, frasi etc.

Intraverbale: si riferisce alla capacità di rispondere verbalmente unicamente sulla base di un antecedente verbale.

Repertorio dell'ascoltatore: si riferisce alla comprensione del linguaggio da parte del bambino e si riferisce ad una risposta non verbale sulla base del comportamento verbale di un'altra persona

Definizioni delle Aree Curricolari

Risposta dell'ascoltatore per classe, funzione e categoria: si riferisce alla capacità del bambino di comprendere, come ascoltatore, parole che descrivono o modificano nomi e verbi mediante la loro funzione, caratteristica e categoria.

VP-MTS: si riferisce ad un abbinamento visual to visual (target allo stimolo campione)

Imitazione: abilità di imitare azioni grosso o fino motorie con e senza oggetti

Gioco: interazioni funzionali con materiale ludico-ricreativo (dal gioco funzionale ad attività più complesse)

Sociale: tutte le competenze in cui il mantenimento dell'interazione con un'altra persona è il rinforzatore.

Accademico: di base (prerequisiti per la scuola prima) + lettura, scrittura, matematica

Altre aree di intervento fondamentali

Gestione del Comportamento (Assessment Barriere VB Mapp)

Autonomie

Prerequisiti Generali

- il bambino sta vicino/accanto all'adulto (pairing) e collabora (alternanza istruzione-rinforzo)
- definire un sistema di comunicazione
- stabilità: seduto al tavolo

Pairing

Identificazione e controllo dei rinforzatori

Associazione dell'educatore al rinforzo: il bambino contatta il rinforzatore contingente alla vostra presenza.

Il bambino sta intorno/vicino al suo insegnante

Accetta rinforzatori dalle sue mani

Si avvicina spontaneamente all'adulto in presenza della sua attività preferita.

Rimane vicino durante l'attività, ride, sorride.

Fa richieste e accetta istruzioni

Obiettivi trasversali ai vari contesti di insegnamento: stabilità e primi comportamenti e risposte di attenzione

- stabilità quando seduto (al tavolo, a terra etc.) e assenza di comportamenti interferenti: mani giù prima e dopo aver svolto l'istruzione
- guardare l'adulto prima di una istruzione

Prerequisiti specifici relativi alle prime abilità non verbali

Ricettivo:

- si orienta verso i suoni e li discrimina
- primi comportamenti e risposte di attenzione: mani giù, contatto oculare prima dell'istruzione

Imitazione:

- tenere oggetti in mano; movimenti motori di base
- guardare l'adulto
- uso funzionale oggetti

Prerequisiti specifici relativi alle prime abilità non verbali

Visuo percettiva:

- orientamento dello sguardo
- guardare stimoli fissi e in movimento
- scanning degli oggetti sul tavolo

Gioco: abilità motorie di base

(prendere, tirare, schiacciare, ruotare, rilasciare, spingere, trasferire oggetti da una mano all'altra, presa a pinza)

Cosa fare se non ci sono???

Insegniamo i Prerequisiti dei Prerequisiti!!

CURRICULUM PREPARATORIO: Insegnamento delle competenze di base per permettere l'acquisizione delle prime abilità

Errorless learning

Letteralmente apprendimento senza errori:

L'obiettivo è rinforzare la risposta corretta, prevenendo eventuali possibilità di errore

Come?

Fornendo inizialmente tutto l'aiuto necessario (prompt), con l'obiettivo di sfumare (fading) progressivamente i suggerimenti e ottenere la risposta corretta e indipendente.

Uso consapevole del rinforzo.

Unità di apprendimento di base

A	B	C
Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Es. Istruzione	Selezione/esecuzione	SR+ secondo la <i>ratio</i> stabilita Procedura di correzione

Errorless teaching

Prompt: stimolo antecedente aggiuntivo che permette di evocare il comportamento target

Prompts nella risposta: suggerimenti che richiedono l'intervento di un'altra persona che evoca la risposta target

Fisico (guida)

Modello

Verbale

Tipi di prompts

Prompts nello stimolo o ambientali: cambiamento nello stimolo (aggiunta o rimozione) che incrementa la probabilità di risposta

- di posizione
- nello stimolo stesso

Prerequisiti Ricettivo

Orientamento al suono:

1) Trova la musica

2) Discriminazione del suono (*Eikeseth-Hayward «The discrimination of object names and object sounds in children with autism: a procedure for teaching verbal comprehension»; 2009*)

Obiettivi Ricettivo

Istruzioni ricettive con e senza oggetto

Consegna di Oggetti e Selezione di Immagini su Istruzione verbale

Prerequisiti Imitazione

Insegnamento delle abilità fino-motorie di base:

- Rilascio
- Aprire, ruotare, strappare, spingere
- Presa a pinza
- Infilare
- Uso funzionale di oggetti

Obiettivi Imitazione

- Con oggetti (singoli e in discriminazione)
- Grosso Motoria
- Fino-motoria
- Catene
- In movimento

Generalizzata

Prerequisiti Area Visuo- Percettiva

Guardare:

- Rinforzatore sul tavolo
- Rinforzatore in movimento (es. bolle)
- Oggetti non rinforzatori fissi e in movimento
- Trova la luce (una posizione/più posizioni)
- Figure su un libro

Obiettivi Area Visuo-Percettiva

Abbinamenti 3d (variare i formati)

Abbinamenti 2d

Prerequisiti Gioco

Abilità generali di base e motorie (grosso e fino motorie)

Movimenti grosso-motori

Alzarsi e Sedersi

Camminare da solo

Accovacciarsi e raccogliere un oggetto da terra

Salire e scendere le scale

Passare sotto un tavolo (dentro ad un tunnel)

Saltare

Salire e scendere da un ostacolo, scavalcare un ostacolo o aggirarlo

Prerequisiti Gioco

Motricità fine

Ruotare, Infilare, Aprire, Rilasciare, Presa a pinza

Alcuni esempi:

- Anelle
- Torre
- Palline nel portauova
- Gettoni
- Incastri semplici

Svolgere i giochi conosciuti da in piedi

Riuscire a portare a termine giochi a distanza

Giochi con i compagni

Profilo dello studente che possiede i prerequisiti per iniziare il curriculum iniziale

Sta accanto al suo insegnante

Impara a fare richieste

Esegue le transizioni tra i vari contesti di apprendimento

Rimane seduto a tavolino a svolgere semplici attività

Possiede i prerequisiti per l'insegnamento delle prime abilità non verbali

Profilo dell'insegnante

Sa come motivare il suo studente e insegnare le prime richieste

Alterna compiti e contesti di insegnamento in modo da offrire numerose opportunità di apprendimento

Prendi i dati sull'apprendimento

Conosce come implementare procedure di insegnamento senza errori

Conosce come effettuare la task analysis di un'abilità e come insegnarne i vari step

Prime Autonomie Personali

Prime abilità legate all'alimentazione: mangiare e bere

ABILITA'	TARGET
Prime abilità legate all'alimentazione	beve da una tazza: prende la tazza e la appoggia sul tavolo
	usa la cannuccia o il bicchiere
	mangia il cibo usando le dita (afferra e tiene stretto un biscotto)
	mangia con il cucchiaino
	mangia con la forchetta
	mangia restando seduto
	mangia autonomamente

Prerequisiti

Mangiare

Tenere la forchetta /cucchiaio in mano

Bere

- Tenere in mano il bicchiere
- Portare il bicchiere alla bocca
- Appoggiarlo al tavolo

Prime abilità nel vestirsi

ABILITA'	TARGET
Prime Abilità nel vestirsi	tira su e giù i pantaloni
	allunga il piedino quando richiesto
	apre lo strep delle scarpe
	toglie le scarpe
	collaborare nel mettere giacca e maglietta
	toglie i calzini e vestiti aperti
Obiettivi successivi	chiudere bottoni, ganci, cerniere
	vestirsi

Prime abilità legate alla cura della persona

ABILITA'	TARGET
Prime abilità legate alla cura della persona	accetta e collabora nel lavaggio le mani
	accetta e collabora per asciugare le mani
	accetta e collabora nel lavaggio del viso
	accetta e collabora nel pettinarsi i capelli
	accetta e collabora nel lavaggio dei denti
	accetta e collabora nel lavaggio del corpo: uso della spugna
	accetta che si lavino i capelli e si soffi il naso

Da Checklist ESDM livelli 2- 3 e Vineland

Ringraziamenti

Grazie a Elena Clò, Valentina Bandini e Francesca degli Espinosa per la continua formazione in tutti questi anni e per avere condiviso molti dei materiali che trovate in questa presentazione!

Grazie a Paola, Silvia e Erika per il confronto e lo scambio quotidiano!!

Grazie a tutti i bambini conosciuti in questi anni, alle loro famiglie, agli educatori e a tutti gli insegnanti.