AUTISMO.

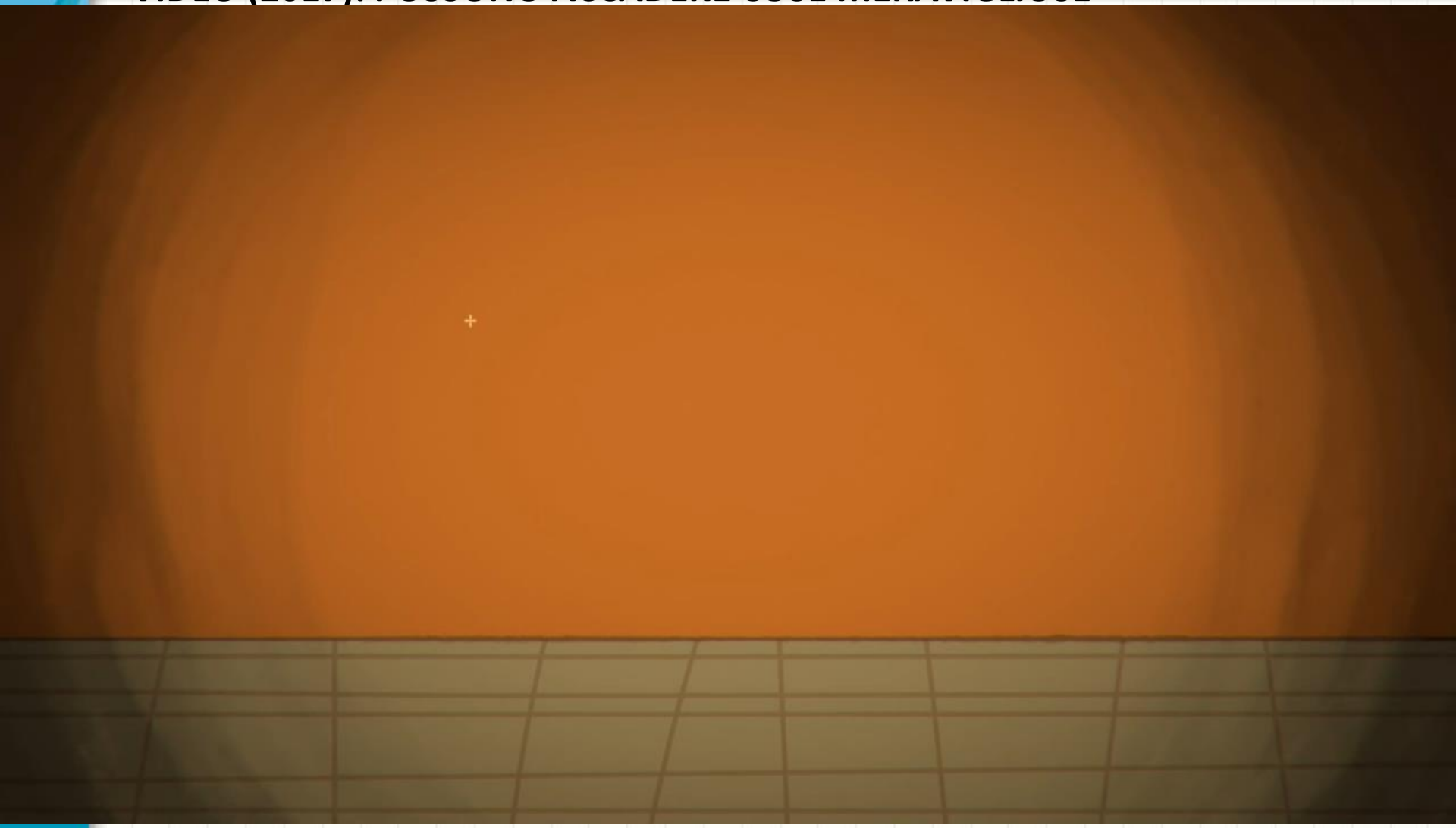
I COMPORTAMENTI PROBLEMA. COME PROVARE AD AFFRONTARLI (DEFINIZIONE, ANALISI E STRATEGIE PER PROVARE A MODIFICARLI)

Merate, 30 marzo 2022

Dr. Giuseppe Aceti

I disturbi dello spettro autistico: diagnosi

VIDEO (2017): POSSONO ACCADERE COSE MERAVIGLIOSE



I disturbi dello spettro autistico: diagnosi

I ***Disturbi dello Spettro Autistico*** rappresentano una sindrome comportamentale, ad eziologia sconosciuta, causata da un disordine dello sviluppo biologicamente determinato, con esordio entro i primi 3 anni di vita, caratterizzata da una severa compromissione generalizzata in diverse aree dello sviluppo:

- Interazione sociale reciproca
- Comunicazione verbale e non verbale
- Comportamenti, interessi ed attività ristretti, ripetitivi e stereotipati
- Anomalie sensoriali (deficit di integrazione sensoriale): ipo/iper-reattività verso gli stimoli sensoriali
- Anomalie in ambito motorio

Esistono quadri diversi di autismo con livelli di gravità disomogenei delle aree coinvolte, con sintomi meno gravi o variabili, a volte con un QI nella norma. Disomogeneità fenomenica -> spettro autistico -> ogni autistico è «unico».

I comportamenti problema: innanzitutto

Approccio concreto, comportamentale:

Parlando di **comportamenti**, è sempre importante **specificare il comportamento** in termini di **azioni osservabili e misurabili**.

- Definizione generica come "aggressivo" è troppo vaga, non permette una definizione affidabile e non è poi affrontabile in termini operativi.
  - L'etichetta «aggressivo» deve essere definita in termini di comportamenti specifici.
- Importante **partire da comportamenti concreti, misurabili e descrivibili**.

ESEMPI:

Antonio è violento = Antonio lancia gli oggetti
Chiara è aggressiva = Chiara morde gli altri
Andrea è disubbidiente = Andrea non esegue le istruzioni per espletare i suoi bisogni quando siamo in bagno

I comportamenti problema: definizione

Un **comportamento è definito "problematico"** quando:

1. è pericoloso per il bambino e/o per gli altri

2. impedisce o limita le possibilità di apprendimento

3. «allontana» gli altri dal bambino

I comportamenti problema: definizione

Se poi un comportamento raggiunga i criteri per essere definito o meno «problematico» dipende anche da **alcuni specifici parametri**

- la **frequenza**: è accettabile accendere e spegnere la luce un paio di volte, non 20 volte per volta; è accettabile lavarsi le mani 4-5 volte al giorno, non 50
- la **topografia** del comportamento: la forma osservabile vera e propria. E' accettabile stare in classe in pantaloncini e maglietta, non completamente nudi
- la **durata**: giocare col tablet ogni tanto va bene, ma non va bene farlo per 12 ore al giorno
- la **latenza**: è possibile riposare 10 minuti prima dei compiti, non 6 ore
- l'**intensità**: si può canticchiare o parlottare, non urlare

I comportamenti problema: definizione

Quando un **comportamento è definito problematico?**

Esempio 1: Renzo, 2 anni e ½, viene portato dai genitori, ortodossi, alla messa tutte le domeniche mattina. La messa dura circa 2 ore. Renzo sta al suo posto e segue senza disturbare la funzione ma, dopo 90 minuti circa, comincia ad alzarsi dalla sua sedia e a girare tra i banchi a lui più vicini. Questo comportamento viene considerato "molto problematico" dai genitori, perché "irrispettoso nei confronti degli altri e della funzione".

Esempio 2: Lucia, 4 anni, vorrebbe mangiare in continuazione quello che le piace (soprattutto tarallini e patatine al formaggio). Chiede quindi insistentemente a chiunque, ed in tutti i luoghi frequentati (scuola, centro, casa), i suoi alimenti preferiti. Se l'adulto risponde NO Lucia comincia ad urlare forte, cerca di colpire ripetutamente con calci e pugni l'interlocutore che ha detto NO e, se ancora non ottiene quanto richiesto, comincia a prendere gli oggetti che ha a portata di mano e li lancia in giro per la stanza.

I comportamenti problema: definizione

Per ognuno dei 2 comportamenti-problema, domandiamoci:

- è pericoloso per il soggetto e/o per gli altri?
- impedisce o limita le possibilità di apprendimento?
- "allontana" gli altri dal soggetto ?

Quindi:

Esempio 1: Renzo che dopo 90 minuti di funzione religiosa, comincia a spostarsi dal suo posto e a girare tra i banchi a lui più vicini

- è pericoloso per il soggetto e/o per gli altri? **NO**
- impedisce o limita le possibilità di apprendimento **NO**
- "allontana" gli altri dal soggetto **NO, anzi…**

NO
E' un comportamento fastidioso per i genitori ma non è comp. problema

Esempio 2: Lucia che chiede insistentemente di mangiare i suoi alimenti preferiti e che, su negazione, urla, aggredisce gli altri, lancia oggetti

- è pericoloso per il soggetto e/o per gli altri? **SI**
- impedisce o limita le possibilità di apprendimento? **NO**
- "allontana" gli altri dal soggetto **SI**

SI
E' certamente un comportamento problema

I comportamenti problema

I **principali comportamenti-problema 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, ,,,

NON sono comportamenti-problema: le stereotipie motorie

(sono su base neurologica e NON sono controllabili dal soggetto)

Inoltre, le stereotipie motorie:

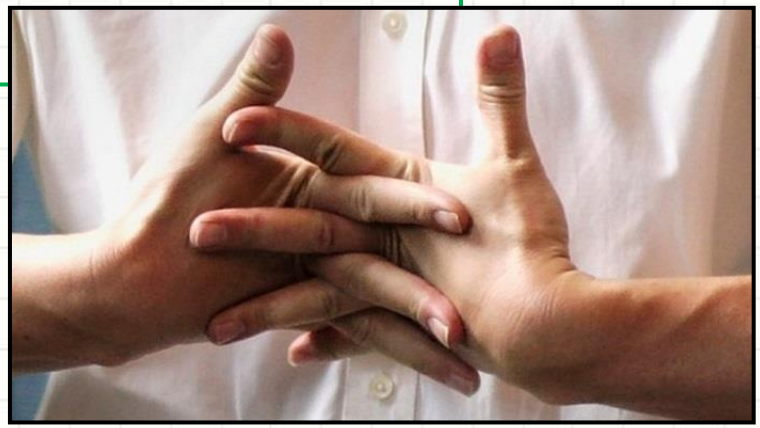
- non sono pericolose
- non limitano l'apprendimentonon allontanano gli altri

Lo «Stimming» (o «stereotipia»)

Vediamo meglio. Per **Stimming** (conosciuto dai più come *"stereotipia"*), si intende la ripetizione di uno o più comportamenti.

Tutti «*stimmiamo*» in qualche modo

I **neurotipici** compiono gesti, piccoli o grandi, che aiutano a **scaricare la tensione**



Come per i neurotipici, nel caso degli **autistici** lo stimming è un importante **mezzo di autoregolazione su base neurologica:** ha l'importante funzione di calmare l'ansia, generare la consapevolezza del proprio corpo, mantenere la concentrazione o affrontare sensazioni ed emozioni travolgenti.

Negli autistici può essere più frequente, ed avere topografie poco comuni, ma anche per loro non è una malattia o un sintomo patologico

Lo «Stimming» (o «stereotipia»)

UDITIVO

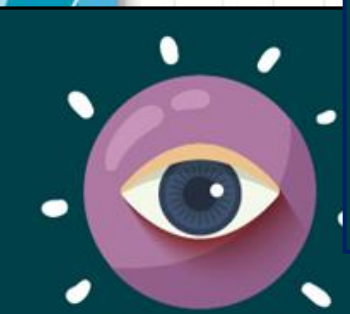
Ascoltare sempre la stessa musica/canzone o solo un pezzo della stessa, ripetere parole, cantare, ascoltare rumore bianco, tappare ripetutamente le orecchie...

MENTALE

Canticchiare a mente, pensare al proprio interesse assorbente, produrre rime, sciogli lingua, enigmi... sognare ad occhi aperti...

VOCALE

Produrre ronzii, schiarire la gola, canticchiare, produrre suoni, ripettere parole, trattenere il respiro...



VISIVO

Inclinare la testa per vedere da ngolazioni/luminosità differenti, guardare a polvere sospesa nell'aria, fissare oggetti brillanti o che ruotano, guardare nel dettaglio gli oggetti, i riflessi...

Lo stimming (o stereotipia), aiuta a lenire gli stati ansiosi, a stimolare l'apprendimento, ad esprimere e processare le emozioni e/o le informazioni, a comunicare...

STIMMING

Quando si estremizza, segnala uno stato di disagio e sofferenza. Quindi è importante non bloccarlo a prescindere. Bisogna invece imparare ad interpretarlo, per identificare le situazioni che provocano stress. Per gli autistici non verbali, è un importante mezzo per comunicare il proprio stato d'animo. A maggior ragione, bisogna riconoscere allo stimming la giusta importanza.

FISICO

Sfarfallare, camminare sulle punte dei piedi, scrocchiare dita/articolazioni, dondolare, oscillare gambe/braccia, masticare, saltellare, battere le mani, girare su se stessi, correre/camminare avanti e indietro seguendo un tragitto prestabilito...

OLFATTIVO

Annusare, soffiare, tirare su col naso...

TATTILE

Grattarsi, pizzicarsi, succhiare il pollice, sfregare le mani/piedi, toccare oggetti, mangiare le unghie, stuzzicare croste...

Chi presenta comportamenti problema

Nello sviluppo infantile «neurotipico»

Alcuni comportamenti problema sono una **normale tappa di sviluppo**.

È normale nei bambini piccoli: piangere, gridare, aggredire, mordere, dondolarsi. Ad es. per Bergson (2001):

- il battersi la testa o il picchiarsi sul volto è presente in almeno il 10-15% di bambini di 2 anni;
- il dondolarsi e lo sfarfallare è presente nel 90% dei bambini, e viene considerata una normale tappa dello sviluppo motorio.

Inoltre, il comportamento problema nel bambino piccolo è una **forma primitiva di comunicazione.**

I bambini a sviluppo tipico tendono a superare tali comportamenti:

- migliorando la loro capacità di comunicare attraverso il linguaggio verbale e i gesti;
- col progredire delle loro abilità adattive e di interazione.

Caratteristiche che possono maturare con difficoltà nei soggetti con disturbo dello spettro autistico.

Autistici che possono mantenere quindi un numero elevato di comportamenti problema anche crescendo.

Epidemiologia

Il comportamento problema, nella maggior parte dei casi

NON è direttamente causato dalla patologia neuropsichiatrica,
ma
è CONSEGUENZA dei deficit dovuti alla patologia,
e plasmato inavvertitamente dall'AMBIENTE.

Principali **fattori di rischio** per lo sviluppo di comportamenti problema:

- **ritardo cognitivo** e difficoltà di apprendimento
- **livello di funzionamento autonomo basso**
- **limitata abilità comunicativa/disturbo o assenza di linguaggio**
- **autismo a basso funzionamento,** come conseguenza alle difficoltà di apprendimento, al basso funzionamento adattivo ed alle difficoltà comunicative
- **autismo ad alto funzionamento,** conseguenza di esclusione, emarginazione, bullismo, …
- **l'istituzionalizzazione**

Funzioni dei comportamenti problema

Si può identificare la **funzione principale** dei comportamenti problema, ma spesso hanno cause **multifattoriali**.

Nel valutarne la funzione principale, non dimentichiamo mai il contesto: disturbi e sensazioni fisiche che il ragazzino può faticare a riconoscere e comunicare, le sue peculiarità sensoriali, cambiamenti recenti nell'ambiente sociale o nelle routines, l'accadimento di imprevisti, …

Principali funzioni dei comportamenti problema:

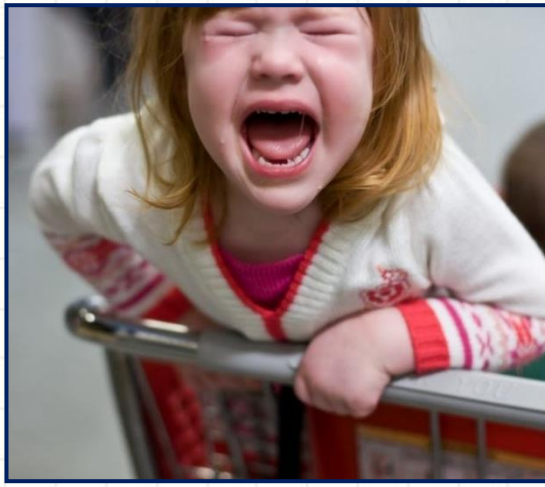
- ***Attirare l'attenzione***. Il ragazzino è rinforzato da altre persone che gli si avvicinano, gli parlano, lo toccano, lo consolano, lo rimproverano; l'avere altri ragazzini che ridono, imitano, guardano. **Esempio**: *il bambino a scuola prova a costruire una casetta con le costruzioni e, pur guardando spesso la maestra, quest'ultima non lo guarda e non gli da feedback (essendo impegnata con gli altri bambini). Il bambino, non ottenendo l'attenzione, comincia a lanciare alcuni mattoncini in giro, ottenendo l'attenzione dell'insegnante.* **Ricordiamoci**: avere attenzione è sempre importante e, pur di averla, per i bambini (con difficoltà) è meglio averla a valenza «negativa» (per marachelle) piuttosto di non averne.

Funzioni dei comportamenti problema

Principali funzioni dei comportamenti problema:

- ***Allontanarsi da situazioni avversive, spiacevoli, poco gratificanti o dove non si hanno le competenze per poter svolgere quanto richiesto*** (fuga dal compito); **Esempio**: *il disegno che il bambino deve fare è per lui troppo difficile; lo dice alla maestra che gli risponde di continuare a farlo; il bambino allora piange e, stizzito, comincia a buttare a terra i pennarelli fin quando la maestra lo fa uscire dalla classe (e quindi il bambino non fa più il disegno)*

- Per il ***raggiungimento di oggetti tangibili o attività gradite***; **Esempio**: *al supermercato Lucia chiede al papà di comprarle un pupazzetto; il papà dice NO ma quando arrivano nel corridoio con i pupazzetti Lucia inizia a piangere a urlare; per farla smettere, il papà prende un pupazzetto e lo da in mano a Lucia, che smette di piangere*



Funzioni dei comportamenti problema

Principali funzioni dei comportamenti problema:

- Come forma di comunicazione , in assenza di strumenti comunicativi più evoluti usati funzionalmente. Spesso il deficit non è solo nella comunicazione espressiva ma anche (e soprattutto) in quella ricettiva. **Esempio**: *il bambino che non parla e non utilizza i gesti come forma compensativa di comunicazione, se vuole un biscotto chiuso nella credenza in alto comincia a piangere e a urlare fin quando il papà, per prove ed errori, arriva a capirlo e gli da il biscotto*

- Fattori organici, biologici o omeostatici (necessità di stimolazioni troppo alte o troppo basse da parte dell'ambiente). **Esempio**: *il bambino può essere insensibile al dolore e ipersensibile al piacere delle endorfine (simili ad oppiacei che vengono rilasciate nel sangue dopo alcune lesioni, producendo benessere naturale). Può quindi iniziare a colpirsi il viso o mordersi non provando dolore e provando estremo piacere.*

Funzioni dei comportamenti problema

Principali funzioni dei comportamenti problema: *(continua)*

- Come ***autostimolazione sensoriale*** per elaborazione sensoriale peculiare/neuro-diversa. Emissione di comportamenti che automaticamente producono sensazioni sensoriali piacevoli a seguito dell'autostimolazione.

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

Innanzitutto !!

Ogni obiettivo di lavoro sui comportamenti deve essere **SMART**:

S: specifico

M: misurabile

A: Accettato e condiviso coi caregiver/col soggetto

R: Realistico e realizzabile

T: definito nel tempo (in quanto si può arrivare a raggiungerlo)

Gestione dei comportamenti problema

Innanzitutto !!

Dopo aver provato a capire la funzione principale di un comportamento problema, pensate a quali possono essere forme alternative di comportamento più desiderabili che preservano però la stessa funzione. Analizzate le alternative individuate: tra queste, di qualcuna il ragazzino possiede già le competenze necessarie? Se no, quale altro strumento potete utilizzare?

Esempio:

Comportamento iniziale: Un ragazzino in classe lancia oggetti per terra ripetutamente

Funzione principale: ***evitamento*** Quando è stanco e non riesce più a seguire la lezione in classe

Comportamento alternativo da implementare: insegnargli ad alzare la mano e a dire «*Sono stanco, posso uscire qualche minuto*?»

Gestione dei comportamenti problema

Regole su come gestire un intervento sui comportamenti-problema:

- ✓ Si affrontano per primi i **COMPORTAMENTI PIÙ PERICOLOSI** o con **FREQUENZA PIÙ ALTA**
- ✓ si affronta **UN COMPORTAMENTO PER VOLTA**
- ✓ si insegnano **COMPORTAMENTI ALTERNATIVI APPROPRIATI**

Gestione dei comportamenti problema

Procedure d'intervento:

Si interviene PRIMA

- **Procedure proattive**: Manipolazione degli eventi **ANTECEDENTI** per insegnare all'individuo un comportamento sostitutivo (nella funzione) con quello problema. Si cerca di insegnare nuove abilità (per la stessa funzione) così da rendere superfluo il comportamento problema (ad es. una forma di comunicazione se il soggetto si picchia quando vuole qualcosa e non comunica in modo più efficace)

Si interviene DOPO

- **Procedure reattive**: Consistono nel manipolare le **CONSEGUENZE** per gestire il comportamento problema quando si manifesta e minimizzare la possibilità di rinforzarlo ulteriormente. Ad esempio nella gestione della crisi comportamentale si cerca di interrompere il comportamento-problema (anche bloccando il soggetto) per far rientrare un comportamento altrimenti pericoloso

Gestione dei comportamenti problema

Procedure d'intervento *(continua)*:

Consigli in ambito PROATTIVO:

- Adattate l'ambiente
- Se il ragazzino ha bisogno di più tempo per fare una cosa, organizzatevi per darglielo
- Dategli prevedibilità: costruite routine giornaliera e, verso gli imprevisti, anticipateli con parole/immagini
- Tenete sempre in considerazione il suo funzionamento sensoriale
- Ricordate di favorire l'autodeterminazione del ragazzino tutte le volte che è possibile

Gestione dei comportamenti problema

Procedure d'intervento *(continua)*:

Ulteriore consiglio in ambito PROATTIVO:

Evitate quando possibile di portare i bambini/ragazzini in situazioni «difficili»: supermercato, incontri/convegni noiosi e di lunga durata, ecc.

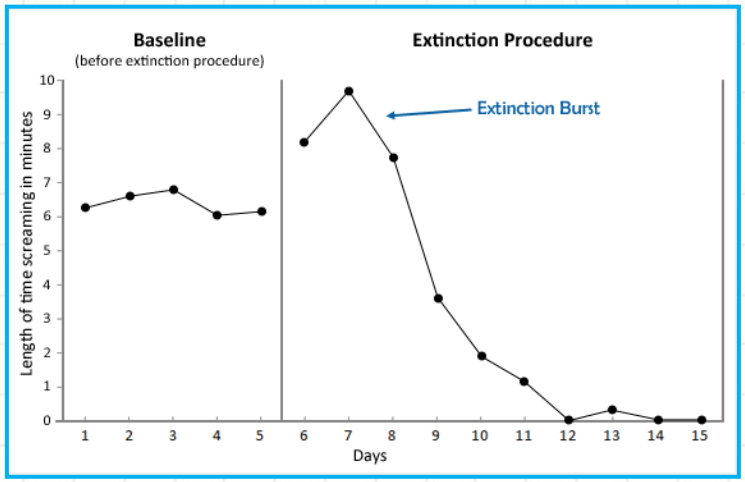
Gestione dei comportamenti problema

Una procedura REATTIVA:

Estinzione: sospendere il rinforzo che solitamente il ragazzino ottiene dopo aver agito il comportamento (problema). La mancanza di conseguenze indebolisce i comportamenti. **Fasi:**

- **aumento iniziale** di frequenza e intensità (extinction burst)
- **graduale decremento** di frequenza e intensità del c. problema
- **recupero spontaneo**
- **ulteriore decremento** di frequenza e intensità del c. problema

La si impiega quando si è **SICURI** di avere il tempo e contesto adeguato per poterla impiegare; se si pensa di non avere tempo, meglio **NON** iniziarla.



Nel momento in cui si inizia la procedura di estinzione, il Comportamento Problema ha un picco d'intensità.

Gestione dei comportamenti problema

Esempio. video (rinforzo+estinzione) (1’42’’)

Gestione dei comportamenti problema

Una procedura REATTIVA (ma poi PROATTIVA)

Il **rinforzo differenziale** prevede l'utilizzo di 2 principi: il rinforzo e l'estinzione (senza adottare procedure punitive).

DRO (Differential Reinforcement of Other Behavior): erogare il rinforzatore quando il comp. problema non viene agito per un certo tempo. Esempio DRO 3 minuti su mordere di continuo il polso della mano sinistra. Se nell'intervallo di 3 minuti il soggetto si morde, si ricomincia dall'inizio; se il soggetto non si morde, dopo 3 minuti riceve un rinforzo. L'intervallo di tempo inizialmente deve essere breve mentre successivamente si aumenta gradualmente l'intervallo di tempo DRO

DRI (Differential Reinforcement of Incompatible Behavior): Rinforzare un comportamento che non può essere emesso con il comportamento problema. Esempio DRI di correre in classe: rinforzare il comportamento di stare seduto al proprio banco.

Gestione dei comportamenti problema

Il rinforzo differenziale (*video* di DRO) *(0'38'')*

Gestione dei comportamenti problema

Una procedura REATTIVA (efficace ???)

La **Punizione**: quando un comportamento è immediatamente seguito da un evento che consente il decremento (immediato e) futuro dell'emissione di quel comportamento.

Fattori che influenzano l'efficacia della punizione:

- ✓ immediatezza (**subito**): più lungo è l'intervallo tra il comportamento e la punizione, meno efficace è la punizione stessa
- ✓ intensità (**forte**): maggiore è l'intensità della punizione e più velocemente sarà soppresso il comportamento da ridurre
- ✓ frequenza (**sempre**) migliori effetti per una continua emissione della punizione ad ogni emissione del comportamento da ridurre

Quando ha tali caratteristiche, la punizione è EFFICACISSIMA… (in natura). Ma molto raramente è possibile erogarla artificialmente con tali caratteristiche

Gestione dei comportamenti problema

Punizione positiva: aggiunge qualcosa che l'individuo trova irritante subito dopo la produzione di un comportamento, che comporterà il decremento immediato (e futuro)del comportamento stesso.

Positivo: aggiunta di un elemento spiacevole:

- *rimproveri* : "NO!" "FERMATI" "NON SI FA"
- *blocco della risposta*: intervenire fisicamente per bloccare velocemente il comportamento problema appena emesso
- *punizione comportamentale*: attività o cose spiacevoli da svolgere

Esempio: un bambino colora con le tempere i mobili e il tavolo (comportamento); la mamma gli impone *di pulire tutto il tavolo e i mobili e poi riordinare tutte le posate nell'apposito cassetto* (punizione); il bambino apprenderà che non gli conviene ripetere il comportamento

N.B. la punizione fisica NON E' MAI EFFICACE !!! Effetti indesiderati

- ✓ reazioni emozionali e aggressive. Questioni etiche.
- ✓ soppressione generale di molte risposte oltre che di quella target
- ✓ fuga o evitamento (tentativi di ridurre il contatto con l'agente punente)
- ✓ Anche l'ambiente diventano esso stesso avversivo
- ✓ Effetti transitori e assolutamente temporanei (se ci sono)
- ✓ Non insegna alcun comportamento appropriato
- ✓ Fornisce un modello negativo che il paziente impara ad imitare

Gestione dei comportamenti problema

Punizione negativa: portare via/togliere all'individuo un elemento positivo (piacevole) subito dopo la produzione di un comportamento, che comporterà il decremento immediato (e futuro) del comportamento stesso. (Es. Togliere la possibilità di giocare con i videogiochi, spegnere la televisione….).

Ad es: Time-out, costo della risposta (multe, rimozione di uno specifico rinforzatore che il soggetto già possiede dopo la comparsa di un comportamento problematico)

Esempio: ad una bambina che non riordina la stanza (comportamento) viene detto che, *se non riordina non può guardare il suo cartone preferito in tv* (punizione: attività piacevole negata), la bambina sarà più motivata a mettere in ordine

E' però sempre più efficace erogare una punizione in termini di «patto educativo» in positivo («sistema la stanza e poi guardi la TV») che di ricatto («se non sistemi, non guardi la televisione»)

Gestione dei comportamenti problema

Time-out (tipo di punizione negativa). La sottrazione dell'opportunità di guadagnare rinforzi, o perdita di accesso ai rinforzatori, per un certo periodo di tempo dopo l'emissione di un comportamento-problema.

Importante per l'efficacia del time-out:

- ✓ Definirne la durata
- ✓ Definirne il criterio di uscita del time-out
- ✓ Darne una spiegazione semplice e non "punitiva"
- ✓ Applicarlo in modo costante e coerente
- ✓ Rendere ancora più piacevole/rinforzare l'ambiente del time-in
- ✓ Definire concretamente i comportamenti che portano al time-out
- ✓ Ma soprattutto, essere sicuri che l'uscita dalla situazione contingente corrisponda veramente all'uscita da una situazione rinforzante per il bambino

Il fare uscire i bambini dalla classe perché non svolgono il compito e disturbano, è vero time-out? Spesso NO, anzi. Loro ottengono di uscire da una situazione aversiva e, facendoli uscire, rinforziamo il comportamento problema, che si presenterà più frequentemente in futuro e può venire imitato fagli altri

Grazie dell'attenzione