

PROCEDURA ANALOGA DI ANALISI FUNZIONALE

*Behavioral Directions, LLC
7945 MacArthur Boulevard, Ste. 204
Cabin John, Maryland 20818*

*Jane M. Barbin, Ph.D., BCBA
Licensed Psychologist
Board Certified Behavior Analyst*

Questa procedura di valutazione è progettata per identificare le potenziali funzioni dei comportamenti disadattivi esibiti qualche volta dai clienti così che possano essere valutate le procedure appropriate di trattamento per la riduzione del comportamento. Potete trovare più sotto una descrizione delle procedure per condurre una breve analisi funzionale.

RASSEGNA

Vengono generalmente valutate 5 condizioni standard, tuttavia la sessione "da solo" potrebbe non essere valutata per quei clienti in cui l'aggressione è il comportamento target primario. Le sessioni sono lunghe 5 minuti e dovrebbero essere condotte in un'area designata libera da stimoli non necessari e da distrazioni. Le sessioni dovrebbero essere sospese se il comportamento del paziente raggiunge un certo livello o la severità (es. ferite, danni alla pelle, danni al terapeuta, ecc) e dovremmo parlarne prima di iniziare la procedura. Le sessioni dovrebbero essere presentate in ordine casuale, senza sostituzioni. Per facilitare le differenze attraverso le condizioni, in ogni condizione dovrebbero essere usati diversi materiali/giocattoli e dovrebbero essere condotte da diversi terapeuti. I giocattoli dovrebbero essere simili (ma non uguali) attraverso le

condizioni, tuttavia nella condizione Tangibile dovrebbero essere usati giocattoli preferiti.

PRESA DATI

La definizione operativa per ogni comportamento target dovrebbero essere stabilite in anticipo. I dati sulla frequenza, intervallo o durata dovrebbero essere presi su comportamento inappropriati combinati. I dati dovrebbero essere analizzati e posti su grafico per livello per minuti per sessione e rappresentati in un disegno multielemento, usando simboli differenti per ogni condizione.

DESCRIZIONE DELLE CONDIZIONE PER SESSIONE

1. condizione sociale di attenzione

Il Paziente è nella stanza con i giocattoli disponibili. Il terapeuta siede nella stanza leggendo un giornale e presta attenzione al bambino soltanto quando il bambino emette i comportamento target (es. SIB, distruzione, aggressione, ecc - vedere le definizioni operazionali). Esempi di commenti sociali di attenzione includono "Non si fa, ti farai del male" e "Non lanciarlo, lo romperai".

- **Materiali:** giocattoli, giornale, una sedia
- **Condizioni stimolo:** il terapeuta siede su una sedia, leggendo un giornale. I giocattoli sono a disposizione nella stanza.
- **Istruzioni per il paziente:** il terapeuta informa il paziente che a del lavoro da fare e che il paziente può giocare con i giocattoli.

- Conseguenze per i comportamenti target: fornire attenzione sociale (es. "Non si fa, ti farai del male"). Il terapeuta presta attenzione dopo ogni comportamento problema.
- Conseguenze per altri comportamento: ignorare tutti gli altri comportamenti che non rientrano nel target: Ignorare anche i tentativi del paziente di ottenere l'attenzione in maniera appropriata.

2. condizione (di controllo) di gioco con giocattoli

Al paziente è permesso di muoversi liberamente per la stanza con i giocattoli disponibili. Il terapeuta ignora tutti i comportamenti inappropriati e presta attenzione soltanto quando il paziente esibisce comportamenti appropriati (ogni 30 secondi circa). Se il bambino emette il comportamento inappropriato target 5 secondi prima dell'attenzione del terapeuta o durante i 30 secondi di intervallo, le lodi del terapeuta sono sospese fino a che il paziente non esibisce comportamento inappropriato per 5 secondi. Fornire 5-10 secondi di lodi verbali e sociali (es. "come giochi bene", pacche sulle spalle, dammi il 5) ad ogni intervallo.

- Materiali: giocattoli, una sedia
- Condizioni stimolo: il terapeuta siede sulla sedia. I giocattoli sono presenti, tuttavia il paziente non è promptato a giocare con i giocattoli e non viene presentata nessuna richiesta e nessun compito. I giocattoli possono essere periodicamente presentati al paziente e il terapeuta dovrebbe mantenersi abbastanza vicino mentre permette al paziente di impegnarsi in gioco spontaneo isolato o cooperativo o muoversi liberamente per la stanza.

- Istruzioni al paziente: il terapeuta dice al paziente che ci sono giocattoli con cui giocare e che giocheranno insieme per un po'.
- Conseguenze per i comportamenti target: ignorare tutti i comportamenti target inappropriate.
- Conseguenze per altri comportamenti: se il paziente inizia il gioco o la comunicazione, il terapeuta dovrebbe interagire con il paziente o impegnarsi in gioco parallelo (non impegnarsi in gioco fisico).

3. condizione di richiesta di compito

Il paziente e il terapeuta sono seduti ad un tavolo, e il terapeuta propone una serie di compiti accademici con 5 sec. di pausa tra ogni compito. Una collaborazione guidata a 3 step composta da prompt sequenziali verbali, gestuali e fisici è implementata in contingenza alla non collaborazione. Il paziente riceve lodi verbali e fisiche dal terapeuta per la collaborazione (es. "Bel lavoro. Questo è abbinare rosso"). Se il paziente emette uno qualsiasi dei comportamenti target disadattivi, il terapeuta dice "Ok. Non devi farlo", e rimuove i materiali, il compito e non proponendo altri compito per 30 secondi. Alla fine dei 30 secondi, il terapeuta inizia di nuovo la presentazione dei compiti.

- Materiali: materiali per i compiti, un tavolo, 2 sedie
- Condizioni stimolo: il terapeuta ed il paziente sono seduti al tavolo. Il terapeuta presenta il compito usando collaborazione guidata a 3 step. Il terapeuta concede 5-10 secondi tra i prompts.
- Comportamento "fuori dalla sedia": I compiti dovrebbero continuare se il paziente lascia la sua sedia, tuttavia su base individuale il paziente potrebbe (o non

potrebbe) essere guidato al tavolo prima di continuare i compiti. ut of seat behavior.

- Istruzioni al paziente: il terapeuta dice al paziente che è l'ora di lavorare. Al paziente viene anche detto che se emette il comportamento target (descrivendolo in parole brevi e comprensibili tipo "Se ti picchi in testa, mi spingi, getti via il materiale..", ecc) gli direte "Ok. Non devi farlo".
- Conseguenze per i comportamenti target: dichiarate "Non devi farlo" mentre rimuovete il materiale, poi allontanatevi dal paziente e non lo guardate. Non proponete nessun altro compito per 30 secondi.

Durante l'intervallo di FUGA, non prestate attenzione a nessun altro comportamento e continuate a evitare il contatto oculare.

Dopo 30 secondi, ritornate a presentare i compiti e partite con una nuova richiesta.

Conseguenze per altri comportamenti: durante l'intervallo di RICHIESTA di compito, quando il paziente collabora per il compito (seguendo prompt verbali o gestuali), fornite lodi verbali. Non prestate attenzione a comportamenti fuori target.

4. condizione da "solo"

Il paziente è solo nella stanza e non ci sono disponibili giocattoli. Se non è disponibile una stanza parallela con specchio unidirezionale, chi prende i dati dovrebbe osservare da una posizione fuori la vista del paziente e quest'area dovrebbe essere più nascosta possibile. E' usato un CRITERIO DI USCITA - come quando la sessione è finita, il paziente non potrebbe uscire dalla stanza fino a che non sono passati 30 secondi senza emissione di comportamenti target (e questo potrebbe coincidere con la fine della sessione se non ci sono state emissioni negli ultimi 30 secondi della sessione).

- Materiali: nessun materiale è presente

- Condizioni stimolo: il paziente è da solo nella stanza
- Istruzioni al paziente: il terapeuta dice al paziente che deve aspettare in questa stanza per qualche minuto fino a che non torna il terapeuta.
- Conseguenze per i comportamenti target: nessuna conseguenza segue l'emissione del comportamento target.
- Conseguenze per altri comportamenti: nessuna conseguenza segue l'emissione di comportamenti non- target.

5. condizione tangibile

Il paziente è nella stanza con giocattoli molto graditi disponibili. Il terapeuta siede nella stanza trattenendo i giocattoli graditi a meno che non venga emesso il comportamento problema. Se il comportamento viene emesso, gli oggetti graditi sono presentati al paziente con il commento "Ok. Puoi giocare con questi".

- Materiali: giocattoli preferiti, una sedia
- Condizioni stimoli: 2 minuti PRIMA DELL'INIZIO della sessione, al paziente è permesso accedere ai giocattoli preferiti (non vengono presi dati). La sessione inizia quando il terapeuta toglie tutti i giocattoli al paziente.
- Istruzioni al paziente: il terapeuta dice al paziente che il terapeuta ha alcuni dei suoi giochi preferiti; e se "si picchia, calcia o getta via i materiali ecc" può averli
- Conseguenze per i comportamenti target: il terapeuta dice " Ok, puoi giocare con questi" e riconsegna i giocattoli per 30 secondi. Il terapeuta non fornisce attenzione sociale o gioco interattivo.
- Conseguenze per altri comportamenti: ignorare tutti gli altri comportamenti non-target e le richieste appropriate per i giocattoli.

Censito e tradotto da Hope per lo Staff di Ippocrates

WWW.IPPOCRATES.IT

