



L'ANALISI E LA GESTIONE DEI COMPORTAMENTI PROBLEMA

Centro Autismo e Disturbi dello Sviluppo
Azienda USL di Rimini U.O. di Neuropsichiatria
dell'Infanzia e dell'Adolescenza

CHE COS'È UN COMPORTAMENTO PROBLEMATICO?

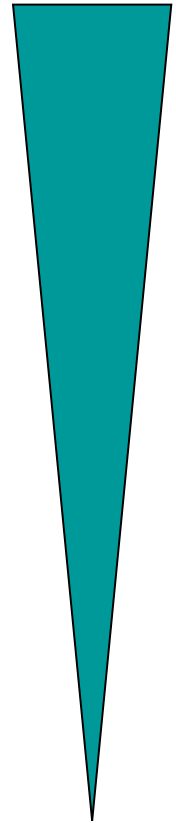
E' un comportamento distruttivo e/o pericoloso per:

- l'individuo
- gli altri
- l'ambiente
- oppure un comportamento che ostacola l'apprendimento e l'interazione sociale

QUANDO UN COMPORTAMENTO PROBLEMatico DIVENTA TALE?

1. Il comportamento è una minaccia per la vita della persona?
2. Il comportamento è una minaccia per l'incolumità fisica della persona?
3. Il comportamento è una minaccia per l'incolumità fisica di terzi?
4. Il comportamento interferisce con il processo di apprendimento della persona?
5. Il comportamento interferisce con il processo di apprendimento di altre persone?
6. Il comportamento danneggia o distrugge oggetti?
7. Se non si interviene ritiene che il comportamento peggiorerà?
8. Il comportamento interferisce con l'accettazione della persona? Produce stigma?

M. Demchak, K.W. Bossert (2005)



TOPOGRAFIE PREVALENTI

- Aggressività verso altri
- Autolesionismo
- Distruzione della proprietà
- Fuga/Scappare
- Ecolalia
- Urla
- Autostimolazioni
- Proteste verbali
- Non collaborazione

ATTENZIONE:

Il comportamento è operante: modifica l'ambiente ed è mantenuto dalle risposte che riceve.

La prima volta che un comportamento problematico si verifica può anche essere casuale, successivamente però si verifica perché è stato rinforzato e mantenuto dall'ambiente.

Ogni comportamento, sia adattivo che problematico, ha una funzione.

Anche i comportamenti problema sono appresi.

Unità di analisi

Antecedente

- Operazioni motivative
- Stimolo discriminativo

Comportamento

- Forma
- Funzione

Conseguenza

- Rinforzo positivo/negativo
- Punizione positiva/negativa

ANTECEDENTI

- **Setting events:** elementi contestuali o eventi presenti (eventi sociali, fisici e biologici) che potrebbero esercitare un controllo sul comportamento, es. rumore nella stanza, febbre, distrattori presenti...
- **Stimoli discriminativi:** elementi contestuali che segnalano che un certo rinforzatore è disponibile
- **Operazioni motivative:** elementi contestuali che aumentano temporaneamente il valore di certi stimoli come rinforzatori ed evocano i comportamenti che in passato hanno permesso di ottenere tale rinforzatore

COMPORTAMENTO: come si misura?

DURATA: quanto dura il comportamento?

FREQUENZA: quante volte si verifica il comportamento?

INTENSITA': con quanta forza si verifica il comportamento?

PRODOTTI: si misura non il comportamento in sé ma ciò che il comportamento ha prodotto

CONSEGUENZE POSSIBILI

Rinforzo: conseguenza che aumenta la probabilità che un comportamento venga emesso, o la mantiene stabile

Positivo: qualcosa viene aggiunto all'ambiente

Negativo: qualcosa viene tolto all'ambiente

Punizione: conseguenza che diminuisce la probabilità che un comportamento venga emesso

Positiva: qualcosa viene aggiunto all'ambiente

Negativa: qualcosa viene tolto all'ambiente

Estinzione: nessuna conseguenza; diminuisce la probabilità futura che un comportamento venga emesso

Esercitiamoci un po'

Luigi dà un calcio alla porta e si fa male a un piede; Luigi smette di dare calci alla porta. Il dolore è	P+
Carlo prende in giro Alice, lei gli dà uno schiaffo; Carlo la prende in giro ancora di più. Lo schiaffo è	R+
La mamma dice a Giulia di portare fuori più spesso la spazzatura; per ogni volta che lo fa le dà una paghetta; Giulia ci va sempre meno	P+
Franco racconta barzellette ma nessuno ride; nel tempo smette di raccontarle.	E
Lodi contingenti alla corsa portano lo studente a correre 1 km in meno tempo. Le lodi sono	R+
La mamma sculaccia il bambino perché ruba i biscotti; i furti aumentano. La sculacciata è	R+

Esercitiamoci un po'

Grattare il pizzico di zanzara dà sollievo dal dolore. Grattare è mantenuto da	R-
L'insegnante usa un sistema di punti per aumentare il tempo sul compito dello studente; il tempo aumenta	R+
Entra nella stanza la zia "cattiva", il bambino esce subito dalla stanza. Uscire è mantenuto da	R-
Il bambino ha aumentato le prese in giro da quando l'insegnante ha iniziato a sgridarlo tutte le volte. La sgridata è	R+
Quando Gigi sta scomodo sulla sedia inizia a muoversi. Muoversi sulla sedia è mantenuto da	R-

COMPORTAMENTO PROBLEMA

Prima d'intervenire su un comportamento problematico è importante individuarne la funzione.

Se si fraintende la funzione il rischio è di sbagliare intervento, quindi non solo non ci sarà diminuzione nella frequenza del comportamento problema, ma il soggetto potrebbe apprendere comportamenti alternativi non corretti.

COMPORTAMENTO: TOPOGRAFIA

- Importanza di dare una **definizione operativa** (descriviamo ciò che vediamo! NO interpretazioni!)

Posso descriverlo? Posso misurarlo?

Esempio:

Autolesionismo	
Corretta	Picchiare la testa sul pavimento Darsi pugni sulla testa Schiacciarsi l'occhio con il dito
Non corretta	Farsi del male Essere autoaggressivo E' nervoso, agitato
Comportamento stereotipato	
Corretta	Sventolare le mani Dondolare il corpo Mettere in bocca oggetti e succhiarli
Non corretta	Comportamento immotivato Comportamento ripetitivo Autostimolazione ripetitiva

COME AFFRONTARE UN COMPORTAMENTO PROBLEMA?

- **Obiettivo iniziale:** attraverso l'analisi funzionale del comportamento si vogliono acquisire i dati per descrivere le variabili che mantengono il comportamento:
 - le relazioni tra ambiente e comportamento,
 - la fonte di rinforzo del CP
- che ci permetteranno di formulare ipotesi sulla funzione.

- Dovremo indagare quindi:
 - Quali sono gli antecedenti che mantengono i CP
 - Quali sono le conseguenze che mantengono i CP

COMPORAMENTO PROBLEMA: VALUTAZIONE FUNZIONALE

–*Metodi indiretti*

- Questionari/interviste:

- SSAF/FAST

- QABF

- MAS

–*Metodi diretti*

- Descrittivi (osservazione e registrazione del CP in ambiente naturale):

- ABC

- Scatterplot

- Manipolazione delle variabili in situazione sperimentale (usato solo da personale specializzato)

Metodi Diretti: ABC

Si osservano le contingenze del CP che si verificano in ambiente naturale e si registrano i dati rispetto a:

- Antecedente (A)
- Comportamento (B)
- Conseguenza (C)

Vantaggi

- Aiuta a sviluppare definizioni operazionali del comportamento e procedure di misurazione
- Può portare all'individuazione di correlazioni tra antecedenti, comportamenti e conseguenze: ipotesi di funzione

Metodi Diretti: ABC

A Antecedenti:

Tutto ciò che viene prima del comportamento (B), ovvero

- Data, orario, situazione
- Persone presenti
- Attività in corso
- Cosa fa l'interlocutore subito prima del comportamento

B Comportamento:

- Il comportamento problematico

C Conseguenze:

–Tutto ciò che segue il comportamento (B), ovvero

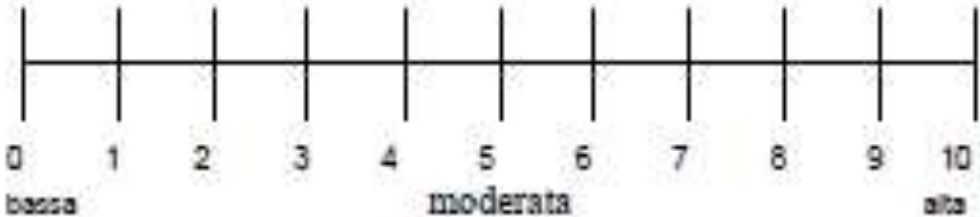
- Cosa cambia nell'ambiente
- Cosa fa l'interlocutore subito dopo il comportamento (B)

Metodi Diretti: ABC

A	B	C
<p>In classe; ore 11.30. La maestra di classe dice ai bambini di scrivere.</p>	<p>F. non prende la penna, continua a giocherellare con il didò.</p>	<p>L. (ins. Sost.) gli apre il quaderno e gli dice di scrivere.</p>
<p>L. (ins. Sost) gli apre il quaderno e gli dice di scrivere.</p>	<p>F. si butta per terra</p>	<p>Le insegnanti cercano di tirarlo su di peso</p>
<p>Le insegnanti cercano di tirarlo su di peso.</p>	<p>F. non si alza</p>	<p>L. offre a F. di uscire un attimo dalla classe.</p>
<p>L. offre a F. di uscire un attimo dalla classe.</p>	<p>F. si alza.</p>	<p>L. e F. vanno fuori dall'aula per qualche momento.</p>

Metodi Diretti: ABC

PRESA DATI ABC SCHEMATICA
tradotta da Toogood, A. 2010

Comportamento	
Data:	
Ora inizio	
Ora fine	
PRIMA	DOPO
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> suggerito un compito/data istruzione<input type="checkbox"/> attenzione spostata o tolta<input type="checkbox"/> interazione sociale in corso<input type="checkbox"/> attività preferita in corso<input type="checkbox"/> rimozione dell'oggetto/attività preferita<input type="checkbox"/> da solo (nessuna interazione nè oggetto)	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> data attenzione sociale<input type="checkbox"/> rimproverato<input type="checkbox"/> eliminata la richiesta di fare un compito<input type="checkbox"/> consegnata attività/oggetto preferito<input type="checkbox"/> rimossi i materiali per i compiti<input type="checkbox"/> attenzione rimossa o sospesa

Metodi Diretti: ABC

Scheda di Registrazione ABC

Studente: _____

Osservatore: _____

Data: _____ Orario di inizio: _____ Orario termine osservazione: _____

ISTRUZIONI: Registrate l'antecedente (3 sec. prima) e la conseguenza (3 sec. dopo) del comportamento.

Se ne possono segnare più di uno per ogni categoria.

Antecedente	Comportamento	Conseguenza
<input type="checkbox"/> Sembra maleto o ha dolori	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disagio fisico alleviato
<input type="checkbox"/> Item/attività preferita negata	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ridirezionamento verbale
<input type="checkbox"/> Viene effettuata una richiesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Interruzione / blocco della risposta
<input type="checkbox"/> Ambiente molto stimolante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nessuna / Ignorato
<input type="checkbox"/> Attenzione data ad altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Attenzione sociale
<input type="checkbox"/> Non sono disponibili materiali o attività	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Viene guidato fisicamente a collaborare
<input type="checkbox"/> Item rimosso/attività terminata		<input type="checkbox"/> Il compito viene rimosso
<input type="checkbox"/> Altro _____		<input type="checkbox"/> Viene negato l'accesso a oggetti o attività
		<input type="checkbox"/> Time out (durata: _____)
		<input type="checkbox"/> Accesso ad oggetti o attività graditi
		<input type="checkbox"/> Altro

Metodi Diretti: SCATTERPLOT

Griglia in cui si registra frequenza o durata del comportamento problema per giorno e orario e in cui

–Colonne si riferiscono al giorno, periodo...

–Righe si riferiscono alle fasce orarie.



Ne consegue una rappresentazione grafica del momento in cui è più probabile che venga emesso il comportamento, suggerendo quindi una correlazione che andrà approfondita.

Vantaggi

–Utile per poter individuare periodi del giorno in cui effettuare analisi più accurate

Metodi Diretti: SCATTERPLOT

frequenza = > 2  1  0 

	Lunedì	Martedì	Mercol.	Giovedì	Venerdì	Sabato	domenica
8 – 8.30							
8.30 – 9.00							
9.00 – 9.30							
9.30 – 10.00							
10.00 – 10.30							
10.30 – 11.00							
11.00 – 11.30							
11.30 – 12.00							
12.00 – 12.30							
12.30 – 13.00							
13.00 – 13.30							
13.30 – 14.00							
14.00 – 14.30							
14.30 – 15.00							
15.00 – 15.30							

CONSEGUENZE CHE MANTENGONO IL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Si possono individuare tre tipi di rinforzo che mantengono il comportamento:

- *Rinforzo positivo:*

- Accesso a tangibile (attività od oggetti)
- Attenzione sociale

- *Rinforzo negativo*

- Fuga
- Evitamento

- *Rinforzo automatico*

CONSEGUENZE CHE MANTENGONO IL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Da una revisione sistematica che riassume i dati di 30 anni di analisi funzionale:

29.7% dei c.p. è mantenuto da *rinforzo negativo socialmente mediato*

29.2% da *rinforzo positivo socialmente mediato* (*attenzione* nel 17.2% e *accesso a tangibile* nel 12% dei casi)

16.9% *rinforzo automatico*

24.3% *contingenze multiple di rinforzo*

COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO POSITIVO (R+)

- Accesso ad attività o oggetti
- Richiesta di attenzione

La funzione in questo caso è definita di **accesso a rinforzatori tangibili o attenzione sociale**

COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO NEGATIVO (R-)

- Fuga
- Evitamento di un compito

La funzione in questo caso è definita di **fuga** o **evitamento**

COMPORAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO

- Comportamento manifestato per mantenere una situazione fisiologica che produce rinforzo intrinseco (per esempio stereotipie)
- Si definisce **automatico** perché il comportamento stesso produce il rinforzo
- Il rinforzo automatico può essere positivo (**RA+**) o negativo (**RA-**)

ESEMPI:

Rinforzo positivo (dare)	Rinforzo negativo (togliere)	Rinforzo automatico
<i>Stefano sfarfalla sotto lo scaffale dei biscotti. “vuoi i biscotti? Ecco qua!”</i>	<i>Stefano sta completando un puzzle e comincia a sfarfallare. “Ti sei stancato, eh? Vai un po’ a rilassarti sul tappeto”.</i>	<i>Stefano sfarfalla le mani mentre guarda una videocassetta.</i>
Comportamento emesso per avere accesso a qualcosa (es. biscotti).	Comportamento emesso per far cessare un’attività.	Comportamento che rappresenta già di per sé un rinforzatore.

GLI INTERVENTI

- **Procedure proattive:** manipolazione di antecedenti e conseguenze in modo da insegnare comportamenti alternativi a quelli problematici.
- **Procedure reattive:** manipolazione delle conseguenze in modo da gestire il comportamento problematico appena emesso per far sì che venga rinforzato meno possibile.

GLI INTERVENTI

Un progetto efficace deve comprendere tutte le seguenti strategie:

Alterare le variabili antecedenti	<i>Intervento sugli antecedenti</i>
Sostituzione del comportamento con una risposta alternativa (Insegnamento di una risposta alternativa)	<i>Intervento sul comportamento</i>
Eliminare la conseguenza rinforzante	<i>Intervento sulle conseguenze</i>

Antecedenti comuni per il CP

- .Mancanza di attenzione
- .Quando non si ha accesso a qualcosa
- .Quando non si può avere qualcosa (NO)
- .Quando c'è un ritardo nella consegna di ciò che si desidera (ASPETTA)
- .Quando bisogna riconsegnare qualcosa (DAMMI)
- .Transizione da attività gradita a compito
- .Istruzione da parte dell'adulto
- .Difficoltà e/o durata del compito
- .Basso valore o assenza di rinforzatori
- .Passaggio da un'attività gradita ad un'altra
- .Accesso ai rinforzatori gratuitamente o per altri comportamenti

Intervento sugli Antecedenti: INTERVENIRE SULLA MOTIVAZIONE DEL CP

Alterare variabili presenti negli antecedenti in modo che sia meno probabile che venga emesso il CP.

Modificare :

–La motivazione per il CP: per esempio dare più attenzione durante il giorno nel caso di CP mantenuti da attenzione (sazietà)

–Gli SD che innescano i CP: es. evitare la strada che passa davanti alla stazione se l'individuo emette CP per ottenere di andarci

Aumentare:

– Lo sforzo della risposta: per esempio mettere i biscotti in un punto raggiungibile solo spostando e salendo su una sedia.

Intervento sugli Antecedenti: INTERVENIRE SULLA MOTIVAZIONE DEL CP

Alcune strategie comuni:

- Rinforzo non contingente (NCR)
- Sequenza di richieste facili
- STRUTTURAZIONE di tempi, spazi, attività
- PREVEDIBILITA' (es. schema giornaliero)
- CHIARIFICAZIONE (attività auto-esplicative per obiettivo e durata)
- ADEGUAMENTO delle attività rispetto:
 - alle caratteristiche,
 - alle capacità,
 - alle motivazioni del bambino.
- Arricchimento dell'ambiente
- Non esposizione allo stimolo avversivo

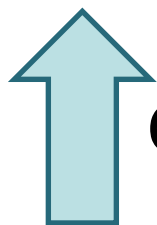
SOSTITUIRE IL COMPORTAMENTO CON UNA RISPOSTA ALTERNATIVA

- È la CHIAVE dell'intervento educativo!
- Rinforzo differenziale di comportamenti
 - ALTERNATIVI (diversi da quello inadeguato ma equivalenti per funzione)
 - INCOMPATIBILI (ovvero tutti quei comportamenti che la persona non può emettere contemporaneamente al comportamento inadeguato)
 - ALTRO (si premia qualsiasi comportamento che non sia quello problematico)

SOSTITUIRE IL COMPORTAMENTO CON UNA RISPOSTA ALTERNATIVA

Molto frequentemente è necessario insegnare modalità comunicative socialmente accettabili e comprensibili:

- Linguaggio dei segni, gesti
- Pittogrammi – PECS
- Strumenti informatici (es. VOCA)
- Comunicazione verbale



Comunicazione



Comportamenti problematici

SOSTITUIRE IL COMPORTAMENTO CON UNA RISPOSTA ALTERNATIVA

Quindi... insegnare modi efficaci per

- Chiedere oggetti\attività
- Richiamare l'attenzione
- Chiedere di smettere
- Chiedere aiuto

Intervento sulle Conseguenze: ELIMINARE LA CONSEGUENZA RINFORZANTE

Possibili conseguenze:

- Estinzione
- Punizione

- Usare l'intervento più efficace e meno restrittivo

Intervento sulle Conseguenze: ESTINZIONE

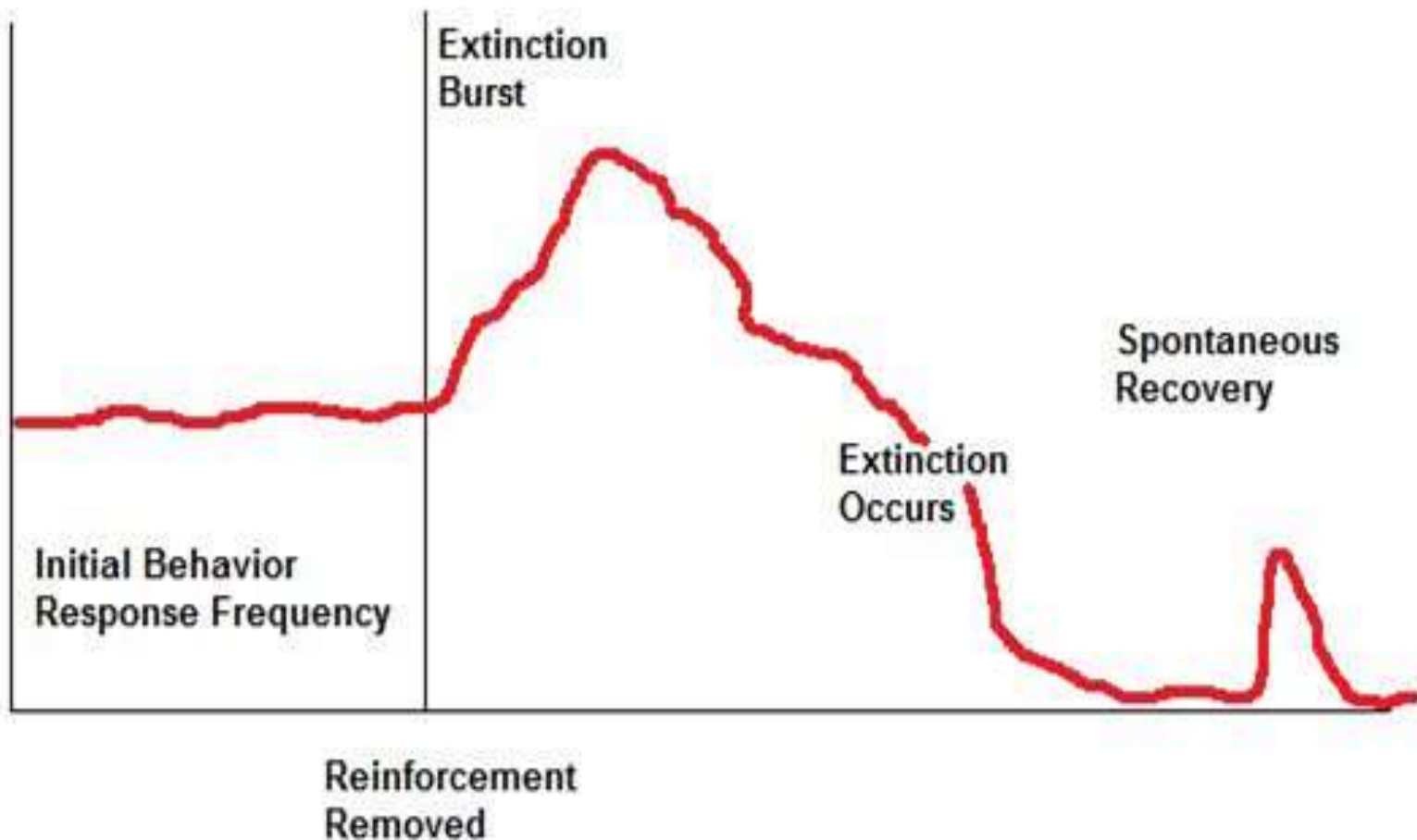
Processo per cui la non consegna del rinforzatore, che fino a quel momento era ottenuto in conseguenza del CP, porta il comportamento stesso gradualmente ad estinguersi.

Considerazioni:

- Un CP che ha avuto una storia di *rinforzo intermittente* è più difficile da mandare in estinzione
- Nel caso invece di *rinforzo continuo* il processo di estinzione è più veloce.
- Un rinforzo qualitativamente o quantitativamente alto è più difficile da estinguere.
- Lo *scoppio di estinzione* genera variabilità.

Intervento sulle Conseguenze: ESTINZIONE

Extinction Graph



Intervento sulle Conseguenze: ESTINZIONE

Attenzione:

- Usare l'estinzione solo in combinazione con altre strategie di rinforzo differenziale
- Non proporla se si pensa che non verrà applicata attentamente (altrimenti si ottiene un rinforzo intermittente)
- Il processo sarà più rapido se le prove di estinzione saranno maggiori
- Il comportamento decrementa più rapidamente se la persona è informata sul fatto che verrà applicata la procedura
- Attenzione ad eventuali reazioni aggressive
- NON usare l'estinzione se l'incremento dell'intensità o frequenza dovuto allo scoppio di estinzione potrebbe essere pericoloso per la persona (es. comportamenti autolesivi).

Intervento sulle Conseguenze: PUNIZIONE

La PUNIZIONE è eticamente giustificata solo quando:

- Non si possa utilizzare l'ESTINZIONE (nel caso di comportamenti auto-lesivi o etero-lesivi medio-gravi)
- Non funzioni nessun'altra strategia
- Sia necessaria per rendere possibile l'insegnamento di comportamenti funzionalmente alternativi.
- Utilizzata come integrazione di procedure proattive

Quando viene inserita, è fondamentale prendere i dati

Se in circa 2 settimane la frequenza non cala almeno del 20% la punizione non funziona

Il comportamento dovrebbe evidenziare un “crollo” nella frequenza

Intervento sulle Conseguenze: PUNIZIONE

Affinchè una PUNIZIONE sia efficace nella riduzione del CP essa deve essere:

- *Continua*. Fornita ogni volta che si presenta il CP
- *Immediata*. Fornita entro 2-3 secondi dall'emissione del CP.
- Erogata alla *massima potenza*.

Attenzione: fare sconti o dilazioni è già un rinforzo al CP!
Se in 2 settimane di intervento con punizione il CP non diminuisce di almeno il 20% la strategia allora non è efficace.

PUNIZIONE:

Effetti collaterali

Problemi	Possibili soluzioni
Non insegna comportamenti alternativi	Va sempre usata insieme ad altre strategie basate sul rinforzo di comportamenti alternativi
Chi eroga la punizione diventa stimolo discriminativo per comportamenti di evitamento e fuga	Chiarire quali comportamenti verranno puniti
Elicita una forte risposta emotiva, può promuovere l'aggressione	Non permettere che la punizione venga procrastinata o diminuita
Dà un modello di comportamento poco desiderabile	Usarla solo se eticamente opportuno
È rinforzante per chi punisce	Stabilire un criterio di interruzione
Learned helplessness = se la punizione arriva per ogni comportamento la persona "non fa più niente"	Selezionare chiaramente i comportamenti da punire

PUNIZIONE:

PUNIZIONE POSITIVA:

- Rimprovero
- Blocco della risposta
- Esercizio contingente
- Overcorrection
- Stimolazioni avversive

PUNIZIONE NEGATIVA:

- Time out senza esclusione:
 - Ignorare
 - Eliminazione di un rinforzatore specifico
 - Osservazione contingente
 - Nastro del time out
- Time out con esclusione
- Costo della risposta

PUNIZIONE POSITIVA:

Rimprovero

Blocco della risposta: intervenire in modo da fermare il movimento appena inizia (spesso usato insieme al redirezionamento)

Esercizio contingente: viene proposta un'azione non correlata topograficamente con il CP

Overcorrection: viene proposto uno sforzo che è direttamente correlato con il CP.

Stimolazioni avversive

PUNIZIONE NEGATIVA:

Time out: sospensione dell'opportunità di ottenere un rinforzo positivo per un tempo specifico

Time out senza esclusione:

Ignorare: rinforzatori sociali rimossi per un tempo specifico

Eliminazione di un rinforzatore specifico: es. spegnere la Tv mentre il bambino urla.

Osservazione contingente: es. nella classe il bambino può osservare gli altri che giocano ma non può partecipare

Nastro del time out: chi ha il nastro può accedere al rinforzatore

Time out con esclusione: la persona viene rimossa dall'ambiente per un periodo di tempo

Linee guida per l'uso del time out

- Arricchire l'ambiente del “time in”
- Definire i comportamenti che porteranno al time out
- Definire la durata del time out (in genere meno di 10 minuti)
- Definire i criteri per la fine del time out

PUNIZIONE NEGATIVA:

Costo della risposta: perdita di una specifica quota di rinforzo. Possono essere tolti:

Rinforzatori generalizzati, es. monete, punti della token economy

Rinforzatori tangibili, es. figurine

Attività, es. minuti della pausa, minuti per ascoltare la musica...

Multe

INTERVENTO SULLE CONSEGUENZE

L'intervento SOLO sulle conseguenze:

- È nocivo (viene sostituito da un altro comportamento problematico più “potente”)

- È inefficace (non dura nel tempo)

se non è accompagnato dagli interventi sugli antecedenti e sull'**insegnamento di abilità alternative di comunicazione e di comportamento.**

Avere sempre il consenso dei genitori!!

INTERVENTI

Suddivisi per funzione

PRIMA DI INIZIARE UN INTERVENTO EDUCATIVO

Verificare:

- Condizioni mediche che potrebbero spiegare quel comportamento
- Ore e qualità del sonno

Correlazioni con i problemi di sonno

I bambini che dormono poco e male sono:

Più irritabili (Richman, 1981; Wiggs & Stores, 1996),

Più facilmente affaticabili

Si fanno male più facilmente (Koulouglioti, Cole, & Kitzman, 2008)

N° di stereotipie inversamente correlato con le ore di sonno

Meno disponibili a seguire istruzioni (meno collaborativi)

Meno probabilità di apprendere concetti accademici

(Gruber et al., 2010),

Più probabilità di emettere comportamenti problema

(Wiggs & Stores, 1996; Zuckerman, Stevenson, & Bailey, 1987)

Esercitazione:

Problema: Marilena vede la madre svuotare le borse della spesa e tirar fuori un pacco di patatine. Marilena inizia ad urlare. La madre per calmarla apre il sacchetto e le dà le patatine. Marilena ogni volta che vede le patatine o le buste della spesa urla.

Funzione del comportamento?

ACCESSO A TANGIBILE



Esercitazione:

Funzione: accesso a tangibile

Valutazione: Marilena sa chiedere alcune cose utilizzando i segni ma il suo vocabolario è ancora limitato a: palla, biscotto, acqua, gira, bolle.

Intervento pro-attivo:

- .Riduzione motivazione all'emissione c.p. con NCR (sazietà)
- .Maggior prevedibilità sull'accesso al rinforzo (agenda)
- .Sostituzione della richiesta problematica: strutturare sessioni di insegnamento della richiesta di patatina con il segno
- .Training all'accettazione del NO

Intervento reattivo:

- se Marilena può ottenere le patatine: CONTA E RICHIEDI,
- .se Marilena non può ottenere le patatine: estinzione (ignorare il c.p. non fornendo le patatine)



INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA ACCESSO AD OGGETTI/ATTIVITÀ (R+)

Strategie pro-attive

- Training di comunicazione funzionale: insegnare la richiesta appropriata (es. chiedere il succo)
- Accettazione del “NO”
- Insegnare ad aspettare
- Accettazione interruzione
- Riconsegna
- Rendere prevedibile l’accesso durante la giornata

Strategie reattive

- Estinzione: non consegna il rinforzatore che mantiene il comportamento
- Quando termina il comp. problema insegnare la richiesta adeguata



Esercitazione:

Problema: Roberto sputa al compagno ogni volta che la maestra entra in classe. Quando Roberto sputa la maestra gli si avvicina e arrabbiata gli urla “Non si sputa!”. Roberto sputa al compagno sempre più spesso e qualche volta anche alla maestra.

Funzione del comportamento?

ATTENZIONE



Esercitazione:

Funzione: Attenzione

Valutazione: richieste appropriate per attività/cibo/oggetti, mancanza di richieste per attenzione (es. “guarda”, “vieni”, “gioca con me”, “stai con me”, nome persona...)

Intervento pro-attivo:

- NCR - Attenzione gratuita e frequente (sazietà)
- Sostituzione del c.p. con richiesta adeguata (es. nome persona)
- Insegnamento abilità di auto-intrattenimento
- Accettazione dell'attesa

Intervento reattivo:

se R. sputa all'insegnante: estinzione: non dare attenzione,

•se R. sputa al compagno: punizione: time out

(eliminaz. rinf. specifico) o costo risposta, togliere attenzione.




INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA ATTENZIONE (R+)

Strategie pro-attive

- NCR: Aumentare l'attenzione non contingente
- Arricchire l'ambiente
- Insegnare a giocare/intrattenersi da solo
- Aumentare tempi di attesa
- Training di comunicazione funzionale: insegnare la richiesta adeguata per avere attenzione

Strategie reattive

- Estinzione: non do' attenzione
 - Attendere un comportamento adeguato e dare attenzione in seguito a quello
 - Time out
- 

Esercitazione:

Problema: Marco rifiuta di sedersi al tavolo di lavoro. Quando la maestra riesce a farlo sedere e gli presenta alcune attività di lavoro, dopo qualche compito Marco rovescia tutto per terra e si alza. La maestra pensando che sia stanco gli dà una pausa dal compito. Ora la maestra, per evitare che Marco butti sempre tutto per terra, dà al bambino un compito e poi lo fa subito alzare, a volte però Marco rovescia ancora per terra il materiale.

Funzione del comportamento di rovesciare il materiale per terra?

EVITAMENTO



Esercitazione:

Funzione: evitamento del compito

Valutazione: richieste appropriate per attività, cibo, oggetti e attenzione, mancanza di richieste per interruzione di attività (es. “basta”, “pausa”,...). La pausa rappresenta il rinforzo per lavorare.

Intervento pro-attivo:

- .Pairing al tavolino (es. accendere il video o fornire il gioco/cibo preferito solo quando M. è seduto)
- .Associazione del rinforzo al compito (iniziando con compiti a basso costo)
- .Facilitazione del compito
- .Insegnamento della richiesta di aiuto
- .Insegnamento della richiesta di interruzione (“basta”, “pausa”)

Intervento reattivo:

- .Rimozione di eventuali alternative gradite
- .Mantenimento dell'istruzione. Permettere al b. di alzarsi solo dopo aver portato a termine il compito. Nel caso rovesci il materiale raccoglierlo e mantenere istruzione



INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA FUGA O EVITAMENTO (R-)

Strategie pro-attive

- Pairing (l'adulto si associa al rinforzatore)
- Verificare la motivazione
- Facilitare il compito
- Insegnare a chiedere "aiuto" o "pausa"
- Insegnare a scegliere tra alternative offerte dall'adulto
- Associare le richieste a rinforzatori

Strategie reattive

- Rimozione immediata dell'alternativa alla situazione non gradita
- Mantenimento dell'istruzione. Quando ha portato a termine la consegna concedere la pausa
- Ritorno al pairing dopo avere ripreso il controllo dell'istruzione



INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO POSITIVO (RA+)

Strategie pro-attive

- Sostituzione con risposte alternative a simile valore sensoriale
- Accesso al comportamento dopo altre risposte adeguate
- Rinforzo differenziato di altri comportamenti non compatibili
- Insegnamento di attività ludiche/concedere momenti specifici

Strategie reattive

- Blocco della risposta
- Direzionare ad un'altra risposta con stesso valore sensoriale



INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO NEGATIVO (RA-)

Strategie pro-attive

- Limitare le stimolazioni sensoriali nell'ambiente e nei compiti
- Insegnare comportamenti per limitare il fastidio (es. chiudere le orecchie)
- Insegnare a comunicare lo stress o il sovraccarico (es. "Via", "Voglio andare via", "basta") e insegnare comportamenti alternativi per chiedere aiuto
- Desensibilizzazione sistematica

Strategie reattive

- Blocco della risposta
- Rinforzo differenziale (rinforzare e direzionare verso attività e comportamenti che mitigano la sovrastimolazione (es. attività di rilassamento))



INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO NEGATIVO

Funzione: ESPRESSIONE DISAGIO FISICO

Strategie pro-attive

- Insegnare a comunicare il dolore, la malattia, la stanchezza
- Semplificare le richieste, rinforzare spesso

Strategie reattive

- Intervento medico

N.B. Il comportamento problematico dovuto a fattori organici può talvolta assumere un'altra funzione che viene poi mantenuta nel tempo.



QUANDO L'INTERVENTO NON FUNZIONA...

Verificare:

- L'intervento è stato portato avanti in modo consistente e coerente?
- I rinforzi sono salienti? E sono forniti immediatamente? Gli interessi/motivazioni del bambino sono rispettate?
- Le attività sono basate sulle reali competenze del soggetto? La successione degli eventi/attività è prevedibile?
- Gli obiettivi sono realistici e suddivisi in piccoli step?
- Gli aiuti sono efficaci?
- L'ambiente è facilitante/piacevole?

PROBLEMI DI COLLABORAZIONE

Intervento sulla collaborazione

Candidati: dall'analisi descrittiva, uno studente in cui si sospetta che il CP sia mantenuto da una storia di istruzioni rimosse a seguito dei CP.

Interventi

Insegnamento di una risposta
funzionalmente equivalente

- Es. comunicare “basta”, “via”, “pausa”

Manipolazione delle variabili antecedenti
per diminuire la motivazione alla fuga

Collaborazione

Fasi per ottenere la collaborazione:

1. pairing
2. richieste
3. richiesta con ritardo di consegna
4. pairing al tavolo
5. rinforzo intermittente al tavolo

Come motivare il bambino? 1.

Dopo una breve osservazione fare da subito una valutazione delle preferenze

Oggetto/ attività	Data	15/10	16/10	17/10	18/10	19/10	
trottola		1	0	0	0		
Schiuma da barba sulle mani		3	3	3			

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Caramella	X	X								
Palla	X		X							
Trottola		X	X							

PAIRING

1.

PAIRING: associarsi al rinforzatore – essere il tramite che permette al bambino di accedere ai rinforzatori

Determinare da quale livello partire. Es.:

- Consegnare senza guardare e commentare
- Consegnare con contatto oculare ma senza commentare
- Consegna + contatto oculare + commento
- ...

PAIRING

Cosa non fare durante il pairing:

- Non dare istruzioni sui giochi
- Limitare le istruzioni allo stretto necessario (es. per evitare situazioni di pericolo)
- Non toccare il gioco se questo infastidisce il bambino
- Non rimuovere oggetti dalle mani del bambino
- Non chiedere al bambino di rimettere a posto un gioco
- Non rinforzare in modo accidentale comportamenti problema (se emette un comportamento problema togliere gli oggetti graditi dalla portata fino a che non cessa, poi ricominciare il pairing)
- Non dare accesso ai giocattoli usati nel pairing fuori dalla sessione di pairing

PAIRING

Criteri per andare avanti:

- Il bambino si avvicina a voi
- Vi prende e vi porta in un certo luogo
- Accetta oggetti dati da voi
- Vi prende la mano per azionare un gioco
- La maggior parte del tempo sta in vostra prossimità

Ripeterlo costantemente anche quando la collaborazione è già raggiunta.

Collaborazione

Una volta che avete fatto pairing iniziare a farsi CHIEDERE gli oggetti che prima il bambino riceveva gratuitamente

2.

Solo quando il bambino sarà in grado di chiedere ciò che desidera in modo appropriato (senza strappare dalle mani, urlare, piangere, arrampicarsi addosso, spingere...) si potrà cominciare ad insegnare altre abilità: il bambino chiede, l'adulto dà una istruzione, il bambino esegue, l'adulto consegna ciò che il bambino ha chiesto

3.

Collaborazione

NO REINFORCER
NO LESSON!

Intanto fare il PAIRING AL TAVOLO prima di usarlo per l'insegnamento, consegnando gratuitamente rinforzatori quando il bambino è seduto.

4.

Inizialmente ogni istruzione che viene eseguita al tavolo viene premiata. In seguito si inizia a consegnare il rinforzatore in maniera imprevedibile (rinforzo intermittente)

5.

9 regole d'oro...

1. associare l'ambiente di insegnamento con rinforzatori e usare rinforzatori competitivi
2. aumentare gradualmente lo sforzo/la difficoltà del compito
3. aumentare gradualmente il numero di istruzioni
4. ridurre gli errori dello studente
5. mescolare istruzioni facili con le difficili.
6. mischiare e variare le istruzioni.
7. usare un ritmo adeguato
8. insegnare fino a raggiungere la fluenza
9. estinguere risposte di evitamento

... tutte dimostrate scientificamente!

9 regole d'oro...

- 1. ASSOCIARE L'AMBIENTE DI INSEGNAMENTO CON RINFORZATORI E USARE RINFORZATORI COMPETITIVI.**
Inizialmente correlare l'ambiente di insegnamento con con rinforzatori molto potenti ad alta intensità. (Lalli, Vollmer, Progar, Wright, Borrero, Daniel, Barthold, Tocco and May, 1999; Michael, 1993, De Leon et al. 2001; Piazza, et al 1997, Lalli and Casey, 1996; Harding, et al, 1999; Fisher and Mazur, 1997.
- 2. AUMENTARE GRADUALMENTE LO SFORZO/LA DIFFICOLTA' DEL COMPITO.** Assicurandosi che la risposta che viene insegnata è semplice e fluente si ridurrà l'aumento del valore della fuga come rinforzo e l'evocazione dei comportamenti problematici. (Wacker, Steep, Northup, Sasso, Berg, Reimers, Cooper, Cigrand and Donn, 1990); Iwata, Smith and Michael, Homer and Day, 1991; Weld and Evans, 1990; Richman, Wacker and Winborn, 2001.

9 regole d'oro...

- 3. AUMENTARE GRADUALMENTE IL NUMERO DI ISTRUZIONI.** Presentare inizialmente poche istruzioni e poi aumentare gradualmente il numero e la difficoltà modificando il tasso di rinforzo. (Weld & Evans, 1990; Pace, Iwata, Cowdery, Andree, and McIntyre, 1993; Zarccone, Iwata, Vollmer, Jagtiani, Smith, and Mazaleski, 1993; Zarccone, Iwata, Smith, Mazaleski and Lerman, 1994; Pace, Ivanic and Jefferson, 1994; Piazza, Moes and Fisher, 1996)

9 regole d'oro...

4. RIDURRE GLI ERRORI DELLO STUDENTE.

Ridurre gli errori dello studente usando metodologie di insegnamento che assicurino alti livelli di risposte corrette. Queste procedure abbasseranno il valore della fuga come rinforzo e faranno in modo che le istruzioni legate all'insegnamento siano correlate ad un miglioramento nelle condizioni (alta densità di rinforzo e tempi brevi per contattarlo) al contrario del peggioramento della situazione (bassa densità di rinforzo e tempi lunghi per contattarlo). (Terrace, 1963;

Sidman and Stoddard, 1966; Sailor, Guess, Rutherford, and Baer (1968); Reese, Howard and Rosenberger, 1977; Etzel and LeBlanc, 1979; Allman, Hobbs, Roberts and Haavik, 1980; Carr, Newsom and Binkoff; 1980; Weeks and Gaylord-Ross, 1981; Touchette and Howard, 1984; Can and Durand, 1985; Lancioni and Smeets, 1986; Woolery, Bailey and Sugai, 1988; Durand, 1990; Homer and Day, 1991; Woolery, Ault and Doyle, 1992; Cameron, Luiselli, McGrath and Carlton, 1992; Cameron, Ainsleigh and Bird, 1992; Sprague and Homer, 1992; Heckman, Alber, Hooper and Heward, 1998; Smith and Iwata, 1997; Woolery, Ault and Doyle, 1992.)

9 regole d'oro...

5. MESCOLARE ISTRUZIONI FACILI CON LE DIFFICILI. Intervallare compiti “facili”, che risultano in risposte corrette e in un’alta densità di rinforzo con risposte relativamente più “difficili” riduce il valore della fuga come rinforzo. (Singer, Singer and Homer, 1987; Mace, Hock, Lalli, West, Belfiore, Pinter & Brown, D. F. (1988). Mace and Belfiore, 1990; Harchick and Putzier, 1990; Homer, Day, Sprague, O'Brien and Healthfield, 1991; Zarcone, Iwata, Hughes and Vollmer, 1993)

9 regole d'oro...

6. MISCHIARE E VARIARE LE ISTRUZIONI. Presentare compiti in cui lo stimolo antecedente e la risposta cambiano di prova in prova riduce il valore della fuga come rinforzo, se confrontato con l'uso delle prove di massa e la presentazione dello stesso compito più volte consecutivamente. (Dunlap and Koegel; 1984; Winterling, Dunlap and O'Neil; Dunlap, 1984)

9 regole d'oro...

7. USARE UN RITMO ADEGUATO. Le istruzioni date con un ritmo alto (basso intervallo tra le prove) può ridurre i comportamenti problematici e gli errori dello studente abbassando il valore della fuga come rinforzo relativamente alle stesse istruzioni quando presentate lentamente. Un'importante precisazione è che l'effetto di abolizione della fuga può essere raggiunto solo se vengono usate le strategie di apprendimento senza errori già esposte e se il numero di compiti semplici prima di contattare il rinforzo viene aumentato gradualmente (tasso di rinforzo). (Carnine, 1976; Weeks and Gaylord-Ross, 1981; Carnine and Engelmann, 1982; Dunlap, Dyer and Koegel, 1983; West and Sloane, 1986;. Cameron, Luiselli, McGrath and Carlton, 1992; Zanolli, Daggett, and Pestine, 1995)

9 regole d'oro...

- 8. INSEGNARE FINO A RAGGIUNGERE LA FLUENZA.** Portare le abilità a fluenza (corretto e veloce) invece che solo a correttezza diminuisce il valore della fuga come rinforzatore. Sembra che gli studenti che imparano a rispondere in modo veloce e accurato e non solo accurato tendono a mostrare sessioni di insegnamento più lunghe con meno comportamenti problema. (Binder, 1982; 1984; 1990; 1996)

9 regole d'oro...

9. ESTINGUERE RISPOSTE DI EVITAMENTO. Usare l'estinzione per i comportamenti problematici che emergono. (Zarcone, Iwata, Smith, Mazaleski, and Lerman, 1994; Pace, Ivanic, and Jefferson, 1994.)

Griglia di verifica:

Metodi didattici	Sì	No
1. Uso di rinforzi competitivi (pairing)		
2. Diminuzione delle istruzioni		
3. Riduzione della difficoltà delle risposte		
4. Mescolare e variare i compiti		
5. Riduzione degli errori dell'alunno (apprendimento senza errori)		
6. Alternare compiti facili e difficili		
7. Estinzione delle risposte estranee al compito		
8. Consegna immediata del rinforzo		
9. Inizialmente ridurre il più possibile gli intervalli tra le prove		

Grazie per la partecipazione e
buon lavoro a tutti!