



IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION



La gestione e l'intervento sul comportamento problema nel contesto di classe

Dott.ssa Odeta Dinoshi
Psicologa, Analista del comportamento
AdC SIACSA-ABAIT



Un comportamento problema è un comportamento inadeguato, grave e persistente che rappresenta un pericolo per se stessi e gli altri o per l'ambiente e/o che ostacola l'apprendimento o l'interazione sociale

(Emerson, 1995; Moderato, 2020)

- I bambini con autismo sono maggiormente a rischio per lo sviluppo di comportamenti problema
- I comportamenti problema interferiscono con la qualità di vita
- I comportamenti problema sono spesso una conseguenza delle difficoltà comunicative e sociali sperimentate dai bambini con autismo

(Carr & Durand, 1985; Durand & Merges, 2001; Sigafos, 2000; Holden & Gitlesen, 2006; McTiernan et al., 2011)

Alcuni punti chiave: la funzione comunicativa

Io voglio uscire
da questa
stanza!

Sono annoiato!

Sono stanco!

Sono
arrabbiato!

Non lo voglio
fare

Voglio
giocare con
...

Mi sento
solo!

Sono frustrato!

Non voglio fare
questo lavoro!

Voglio giocare
con te

I comportamenti problema sono
appresi nel corso delle normali
interazioni quotidiane...



Come intervenire?

1. Osservare

2. Comprendere

3. Intervenire



1 Osservare

- Che cosa fa?
- Quando si verifica?
- Che cosa si verifica immediatamente prima?
- Capita più frequentemente quando
 - Vuole un gioco?
 - Non vuole fare una cosa?
 - Vuole l'attenzione dell'altra persona?
 - É in presenza di attività poco o nulla gradite?



1 Osservare

- Che cosa si verifica immediatamente dopo?
 - Ottiene un gioco
 - Ottiene di non svolgere un compito
 - Ottiene l'attenzione?

2. Comprendere la funzione

- **Accesso al tangibile**: ottenere oggetti desiderati
- **Attenzione**: ottenere l'attenzione dell'altra persona
- **Evitamento del compito**: evitare di svolgere il compito
- **Autostimolazione**: il comportamento stesso funge da rinforzatore

LA FUNZIONE

A	B	C
La maestra sta riordinando i giochi	Luca si avvicina alla maestra e la morsica	La maestra dice Che cosa c'è Luca... non fare così vuoi la macchinina? Basta chiederla tieni
La maestra dice Che cosa c'è Luca... non fare così vuoi la macchinina? Basta chiederla tieni	Luca afferra la macchinina e inizia a giocare	

A	B	C
La maestra si avvicina a un bambino e lo aiuta a svolgere un esercizio	Luca inizia a piangere	La maestra dice Luca arrivo subito e si avvicina a Luca
La maestra dice Luca arrivo subito e si avvicina a Luca	Luca smette di piangere	

A	B	C
La maestra chiede a Luca di prendere l'astuccio	Luca inizia a piangere	La maestra dice "sei stanco? Dai facciamo una pausa e dopo lo finisci"
La maestra dice "sei stanco? Dai facciamo una pausa e dopo lo finisci"	Luca smette di piangere	

A	B	C
Momento di attesa: I bambini sono tutti in fila di fronte alla porta della mensa. La maestra è di fianco a Luca	Luca inizia a sfarfallare	La maestra rimane di fianco a Luca in silenzio
La maestra rimane di fianco a Luca in silenzio	Luca continua a sfarfallare	

Quando viene presentato il compito Luca lancia la penna in fondo all'aula, la professoressa lo fa alzare e lo invita a raccogliere. Luca si alza a prendere la penna e ritarda l'esecuzione del compito.

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione

Tommaso non trova il suo temperino, tira la maglietta del compagno e cerca di afferrare il temperino dalle mani del compagno

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione



I compagni conversano tra di loro. Marco inizia a dire delle parolacce. I compagni iniziano a ridere e guardarlo.

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione



La maestra parla con la collega, Antonio urla e simula il pianto di un bambino piccolo. La maestra si avvicina: «Lo sai che non devi farlo, disturbi i tuoi compagni così!»

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione

Durante l'intervallo Maria sfarfalla con le mani mentre mangia il cracker

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione



Ogni volta che Giorgio si sdraia sul tavolo, la mamma rimuove le schede di italiano e gli propone di fare un disegno

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione

Arturo ripete ad alta voce le puntate di Masha e Orso mentre cammina in corridoio

Quale funzione?

1. Accesso all'attività
2. Attenzione
3. Fuga/evitamento
4. Autostimolazione



Definizione
operazionale



Colloqui e questionari



Osservazione
strutturata con ABC



Un comportamento identificato come aggressivo è troppo generale per essere osservato affidabilmente. L'etichetta di aggressione deve essere definita operazionalmente; ovvero, in termini comportamentali specifici.

Definire i comportamenti bersaglio in modo chiaro completo e in termini misurabili è un prerequisito fondamentale per progettare e attuare un programma di modificazione comportamentale

~~è nervoso, è iperattivo, è agitato, non collabora...~~

LA DEFINIZIONE DEL COMPORTAMENTO

Affinchè una definizione del comportamento
dia indicazioni significative ai fini
dell'intervento essa deve essere una
DEFINIZIONE OPERAZIONALE.

DEFINIZIONE OPERAZIONALE

- Linguaggio chiaro
- Deve fare riferimento a caratteristiche del comportamento OSSERVABILI E MISURABILI.
- Essere espressa al positivo (NON usare negazioni)
- NON deve utilizzare termini mentalistici
- Mettere in evidenza quando il comportamento si verifica e quando non si verifica.

MODALITÀ DI DESCRIZIONE OPERAZIONALE

AUTOLESIONISMO	
Corretta	Mordersi la mano Darsi pugni sulla testa Graffiarsi le mani
Non corretta	Procurarsi dolore Essere masochista Tendenza all'auto aggressività
STEREOTIPIA	
Corretta	Sfarfallare Battere gli oggetti Succhiare gli oggetti
Non corretta	Comportamento immotivato Comportamento ripetitivo eccitazione

ANTONIO È UN BAMBINO DI 4 ANNI E FREQUENTA LA SCUOLA MATERNA

Descrizioni non Comportamentali:

Nei primi giorni Antonio stava a scuola malvolentieri.

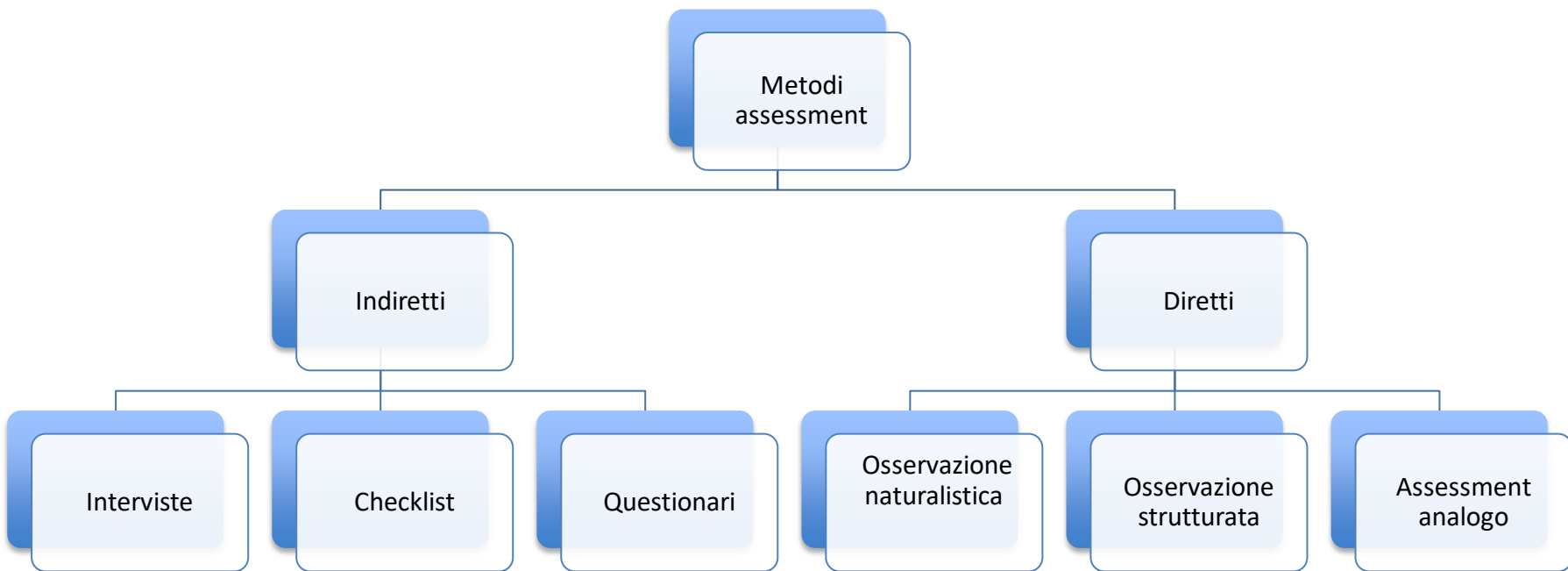
Nei giorni seguenti si è adattato e adesso è contento.

Descrizioni Comportamentali:

Il primo giorno, appena entrato in classe, urla per 30 minuti chiamando la mamma, si tira i capelli resta davanti la porta senza sfilarsi la giacca . Poi, tolta la giacca, comincia a giocare con i cubi colorati.

Il secondo giorno piange 10 minuti,dopo che la mamma se ne è andata.

Il terzo giorno sorride, e saluta la mamma dandole un bacio.



PROCEDURE INDIRETTE DI ASSESSMENT

- ✓ Hanno lo scopo di ricavare informazioni in tutte le situazioni in cui non è possibile osservare in modo immediato il comportamento.
- ✓ Con questi strumenti si chiede solitamente di ricordare fatti precedenti o di formulare delle considerazioni sulla base delle loro osservazioni.
- ✓ Le procedure indirette possono essere utilizzate in diverse fasi del processo di ricerca, da quelle iniziali d'identificazione delle aree da esaminare a quelle di raccolta dati.

PROCEDURE INDIRECTE DI ASSESSMENT

1. Colloqui con familiari e/o insegnanti
2. Role-playing (ricreare la situazione dove manifesta il comportamento problema)
3. Automonitoraggio

INTERVISTA AL SOGGETTO

- Utile per identificare una lista di potenziali comportamenti target
- Non si focalizza su perché
- Si focalizza su che cosa succede e quando

INTERVISTA AL SOGGETTO

- Obiettivo principale: identificare le variabili che promuovono il verificarsi del comportamento
- Consente di formulare ipotesi che andranno poi verificate
- Attenzione a indagare anche comportamenti appropriati

INTERVISTE AD ALTRI SIGNIFICATIVI

- Quando: sempre e soprattutto se paziente non verbale o non ha le competenze
- Aiutare a descrivere in modo operativo il comportamento
- Che cosa fa
- In quali momenti della giornata?
- Ci sono momenti in cui lo fa di più o di meno?
- In quali situazioni?
- Ci sono luoghi in cui lo fa di più?

- Quante cose fa?
- Quali sono i comportamenti meno collaborativi
- Quali sono i comportamenti più collaborativi
- Come reagiscono di solito le persone
- Se il bambino fosse più maturo e competente come dovrebbe comportarsi?



- Le interviste dovrebbero darci informazioni sul bambino ma anche coinvolgere i genitori
- Valutare il livello di consapevolezza dei genitori
- Dovrebbero coprire le aree rilevanti
 - Comunicazione
 - Collaborazione
 - Problemi comportamentali
 - Gioco
 - Relazioni con fratelli
 - Abilità di vita quotidiana
 - Abilità motorie
- Valutare le risorse disponibili
- Valutare le relazioni familiari



CHECKLIST

- Possono essere usate da sole o integrate all'intervista
- Forniscono descrizioni dei comportamenti specifici (di solito in ordine gerarchico) e le condizioni o situazioni in cui un evento si verifica
- Possono essere generali o molto specifiche
- Indagano tutte le dimensioni del comportamento

CHECKLIST

VANTAGGIO

Rapidità e semplicità di somministrazione

SVANTAGGIO

Essendo pre-codificati non permettono di osservare ciò che accade naturalmente

Procedura diretta: assessment osservativo o descrittivo ABC

Per scoprire le variabili che controllano un comportamento si può effettuare **un'analisi descrittiva ABC** in cui si descrivono accuratamente gli antecedenti e le conseguenze immediate di quel comportamento in contesti naturali.

- Il miglior metodo di raccolta dati è l'osservazione diretta in ambiente naturale
- Quando non è possibile e come integrazione: metodi indiretti

(Cipani, 2011)



- Consiste nell'osservazione del comportamento target in relazione ad eventi che non sono prestabiliti dallo sperimentatore
- Utile per identificare variabili correlate al comportamento target
- Identifica relazioni funzionali tra eventi

(Bijou, Peterson & Ault, 1968)

	<i>Contesto Attività Persone presenti</i>	<i>Antecedente</i>	<i>Comportamento</i>	<i>Conseguenza</i>
<i>Data</i>				
<i>Ora</i>				
<i>Durata</i>				
<i>Persona</i>				
<i>Intensità</i>				
<i>Data</i>				
<i>Ora</i>				
<i>Durata</i>				
<i>Persona</i>				
<i>Intensità</i>				
<i>Data</i>				
<i>Ora</i>				
<i>Durata</i>				
<i>Persona</i>				
<i>Intensità</i>				

Analisi funzionale descrittiva

intensità: 0-10

	Contesto Attività Persone presenti	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Data	Salotto sono presenti terapeuta, bambina, amico gioco del maialotto	Terapeuta mostra il gioco all'amico di Maria	Maria si alza e sale sul divano	Terapeuta continua a mostrare il gioco all'amico di Maria
Ora				
Durata				
Persona:				
Intensità:				
Data		Terapeuta continua a mostrare il gioco all'amico di Maria	Maria inizia a saltare	Terapeuta continua a mostrare il gioco all'amico di Maria
Ora				
Durata				
Persona				
Intensità				
Data		Terapeuta continua a mostrare il gioco all'amico di Maria	Maria salta più in alto	Terapeuta continua a mostrare il gioco all'amico di Maria
Ora				
Durata				
Persona				
Intensità				
Data		Terapeuta continua a mostrare il gioco all'amico di Maria	Maria lancia i giochi rivolta verso l'amichetto	La terapeuta si avvicina toglie i giochi e chiede a Maria di non lanciaarli più
Ora				
Durata				
Persona				
Intensità				
Data		La terapeuta si avvicina toglie i giochi e chiede a Maria di non lanciaarli più	Maria torna a sedersi sorridendo	
Ora				
Durata				
Persona				
Intensità				

Storia di apprendimento

Bambino

Bambino smette di
lanciare oggetti

MO:

Deprivazione
di attenzione

SD:

Terapista
altro
bambino

Risposta:

Allontanarsi e
lanciare oggetti

Rinforzatore:

La terapeuta si
avvicina e dà
attenzione

Matteo è in classe. Ora di matematica. L'insegnante di Matteo chiede scrivi 4.

Matteo lancia per terra il quaderno.

La maestra gli dice “dai è l'ultimo compito poi giochiamo”.

Matteo lancia la matita

La maestra “dai che sei bravo forza prova a scrivere 4”

Matteo lancia la gomma verso l'insegnante.

L'insegnante dice “sei proprio stanco eh... facciamo una pausa”, mette via il quaderno. Matteo rimane seduto. L'Insegnante dice “bene”

Contesto	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Ora di matematica in classe La maestra è seduta di fianco a Matteo	La maestra chiede "scrivi 4"	Matteo lancia il quaderno	Maestra dice "dai è l'ultimo compito poi giochiamo"
	Maestra dice "dai è l'ultimo compito poi giochiamo"	Matteo lancia la matita	La maestra dice "dai che sei bravo, forza scrivi 4"
	La maestra dice "dai che sei bravo, forza scrivi 4"	Matteo lancia la gomma verso la maestra	La maestra dice "sei proprio stanco facciamo una pausa" e mette via il quaderno
	La maestra dice "sei proprio stanco facciamo una pausa" e mette via il quaderno	Matteo resta seduto	La maestra dice "bene"

3 Intervenire

- Il contesto
- Il comportamento

Il contesto

È importante creare un *contesto nutriente*, ovvero che faciliti l'emissione di comportamenti appropriati e riduca il rischio di comportamenti non appropriati (Biglan, 2015)

Come?

- Creare motivazione
 - Dare spesso attenzione
 - Coinvolgerlo in compiti e attività gradite
 - Presentare tanti giochi che a lui piacciono
 - Lodare tutti i comportamenti appropriati
 - Dare prevedibilità: avvisarlo di ciò che verrà fatto, eventualmente con il supporto di immagini
 - Avvisare in anticipo dei cambiamenti
 - Aiutare il bambino in compiti difficili



Il comportamento: alcune domande guida

- *Che cosa desidera?*
- *Che cosa posso insegnargli per fare in modo riesca a ottenere ciò che desidera con comportamenti appropriati?*
- *Che cosa dovrebbe sapere fare meglio?*
- *Che cosa dovrebbe sapere comunicare?*
- *Che cosa posso insegnargli?*



Procedure pro-attive

Consistono nella manipolazione degli eventi **antecedenti** per insegnare all'individuo un comportamento sostitutivo incompatibile con quello problema

Procedure reattive

Consistono nel manipolare le **conseguenze** per gestire il comportamento problema quando si manifesta e minimizzare la possibilità di rinforzarlo ulteriormente

Interventi sugli antecedenti

La strutturazione della giornata

- Fornire prevedibilità in merito agli eventi della giornata
- Chiara strutturazione dei momenti di studio
- Prevedere rinforzi
- Prevedere pause
- Manipolare la motivazione per la partecipazione
- Fornire opportunità di scelta



Per rendere un intervento efficace è indispensabile non agire solo sul comportamento ma **anche sull'AMBIENTE** (Leon, 2013):

- Arricchimento ambientale
- Organizzazione ambientale

Vantaggi

Focalizzare l'attenzione sulla manipolazione degli stimoli antecedenti permette di:

- Creare un contesto favorevole all'emissione di comportamenti appropriati (Horner, Day & Day, 1997).
- Ridurre l'utilizzo di procedure di punizione ed estinzione (Goh & Iwata, 1994).

Strategie antecedenti in classe

- La presenza di regole in classe
- La presenza di routine di classe
- La presenza di una precisa strutturazione della giornata
- La gestione del tempo
- Le interazioni studenti insegnanti
- Le procedure di insegnamento adottate
- La frequenza di erogazione del rinforzo
- Attività e materiali utilizzati
- Monitoraggio degli apprendimenti
- Organizzazione ambientale



Regole di classe

- Importante:
 - Poche regole
 - Esplicitare chiaramente le regole
 - Utilizzare un linguaggio chiaro
 - Formularle al positivo
 - Stabilire premi per il loro rispetto
 - Stabilire conseguenze per la loro infrazione
 - Fornire un modello per il loro rispetto
 - Renderle chiaramente visibili



Le strategie antecedenti

- Riducono la probabilità di emissione del CP
- Incrementano la probabilità di emissione dei comportamenti meta.
- Non sono interventi intrusivi
- Richiedono meno vigilanza da parte dello staff poiché non devono essere contingenti all'emissione del comportamento.

Interventi sulle conseguenze

- Rinforzo positivo
- Rinforzo negativo
- Punizione positiva
- Punizione negativa
- Estinzione



Comportamenti mantenuti da evitamento



Esempio

A	B	C
L'educatore dice a S di fare un puzzle.	S. comincia a lanciare i pezzi e a urlare.	L'educatore porta S. sul divano e cerca di farlo rilassare, niente puzzle.

Strategie proattive	Strategie reattive
PAIRING	ESTINZIONE: mantenimento dell'istruzione attuale.
NUMERO DI PROVE RIDOTTE O DI TEMPO SUL COMPITO	Punizione negativa: rimozione di ogni attività piacevole. Dopo 3 risposte indipendenti è possibile rinforzare.
TIPOLOGIA DI PROVE	
RICHIESTA DI AIUTO O PAUSA	
INSEGNARE LA COLLABORAZIONE	



Prevedibilità

- Fornire prevedibilità in merito agli eventi della giornata
- Chiara strutturazione dei momenti di studio
- Prevedere rinforzi
- Prevedere pause
- Manipolare la motivazione per la partecipazione
- Fornire opportunità di scelta



Collaborazione

Venire quando chiamato

Sedersi su richiesta

Riconsegnare il rinforzatore

Insegnare la collaborazione

Sedersi su richiesta

- FASE 1.
- **SD.:** “siediti qua, per favore” (indicando la sedia)
- **Risposta:** La bambina inizia a dirigersi verso il tavolo entro 3 secondi dall'SD.
- **Prompt:** presentazione dell' oggetto altamente gradito sopra il tavolo.
- **Latenza tra Sd e risposta:** 3 secondi .

Modello di rinforzo: rinforzare la bambina ad ogni risposta corretta (continuo).

Criterio di acquisizione della fase 1 per passare alla fase 2: 90% prove positive in due sessioni consecutive.

FASE 2.

- **SD.:** “siediti qua, per favore” (indicando la sedia)
- **Risposta:** La bambina inizia a dirigersi verso il tavolo entro 3 secondi dall'SD.
- **Prompt :** presentazione dell' oggetto altamente gradito alternata.
- **Latenza tra Sd e risposta:** di 3 secondi .
- **Criterio di acquisizione della fase 2:** 90% prove positive in due sessioni consecutive.
- **Modello di rinforzo:** rapporto variabile RV 3

Insegnare la collaborazione

Sedersi su richiesta

FASE 3.

- **SD.:** “siediti qua, per favore” (indicando la sedia)
- **Risposta:** La bambina inizia a dirigersi verso il tavolo entro 3 secondi dall'SD.
- **Prompt:** -----
- **Latenza tra Sd e risposta:** di 3 secondi
- **Modello di rinforzo:** rapporto variabile RV 3
- **Criterio di acquisizione generale:** La bambina si siede al tavolo tutte le volte che è stato richiesto 100% prove corrette in 5 sessioni consecutive.

Aspetti del compito a cui prestare attenzione

- Difficoltà del compito
- Tipologia del compito
- Durata del compito



Procedura di insegnamento

- Elenco di compiti
- Tabella con il velcro
- Scelta tra ordine di attività
- Definire il livello di aiuto



Apprendimento senza errori

Gli errori possono funzionare come motivazione per aumentare il valore del rinforzo negativo attraverso la rimozione o la cessazione delle attività.

(Carbone et al, 2010)

Fading delle richieste

- **Modificare difficoltà del compito** (Cameron, Ainsligh, & Bird, 1992; Weeks e Gaylord-Ross, 1981).
- **Il numero di richieste a bassa probabilità** (Ducharme & Worling, 1994),
- **Lo sforzo della risposta** (Homer & Day, 1991; Richman, Wacker e Winbom, 2001; Wacker et al, 1990; Weld & Evans, 1990).
- **Il numero di prove** (Kennedy, 1994; Zarcone, Iwata, Smith, Mazaleki, e Lerman, 1994; Zarcone, Iwata, Vollmer et al, 1993).

Variazione del compito

La variazione del compito riduce drasticamente la frequenza dei comportamenti problema in bambini e adulti con autismo

(Carbone et al, 2010).

Velocità della richiesta

- Brevi intervalli tra le prove riducono le stereotipie nei bambini con autismo rispetto a un intervallo tra le prove lungo (Koegel et al, 1983)
- Intervalli brevi danno alto tassi di rinforzo e minore comportamenti problema

Intervallare compiti facili con compiti difficili

Intervallare compiti facili e difficili sopprimono il valore della fuga come rinforzatore difficili.

(Carr et al, 1980; Harchik e Putzier, 1990; Horner, Giorno, Sprague, O'Brien, e Healthfield, 1991. ; Mace e Belfiore, 1990;. Mace et al, 1988; Neef, Iwata, e Pagina, 1980; Singer, Singer, e Horner, 1987).

Durata

Strutturare in maniera calibrata le sessioni di insegnamento, né troppo lunghe né troppo brevi ma calibrate in maniera individualizzata in base all'alunno.



Offrire opportunità di scelta

- Fare una scelta può funzionare come una operazione di soppressione per ridurre il valore della fuga dai compiti (McComas et al, 2000;. Vaughn e Horner, 1997).
- Scelta del rinforzatore riduce CP (Winterling, 1990)

Comunicazione funzionale

- Insegnare a chiedere aiuto
- Insegnare a chiedere una pausa



Fase 1

- Presentare il compito
- Suggerire pausa
- Bambino ripete
- Maestra toglie subito il compito

Quando il bambino chiede pausa spontaneamente senza emettere CP il 90% delle volte per 3 sessioni->fase 2

Fase 2

- Presentare il compito
- Bambino chiede la pausa
- Maestra alterna il permettere subito la pausa e “ok facciamo una cosa e poi arriva la pausa”.

Quando il bambino chiede pausa spontaneamente senza emettere CP il 90% delle volte per 3 sessioni->fase 2

Fase 3

- Presentare il compito
- Bambino chiede la pausa
- Maestra alterna il permettere subito la pausa e “ok facciamo due cose e poi arriva la pausa”



Riassumendo...

- Utilizzare un'agenda visiva che mostri i compiti da svolgere
- Pianificare delle pause
- Fare scegliere al bambino che cosa desidera fare nei momenti di pausa
- Alternare la richiesta di compiti più facili a compiti più difficili
- Quando si nota che è in difficoltà dare subito l'aiuto
- Lodare quando svolge compiti
- Incrementare gradualmente la durata e la quantità di attività proposte

(Roxburgh & Carbone, 2012; Moderato, 2020)

Consigli utili per prevenire evitamento durante l'insegnamento

- Iniziare con la valutazione delle preferenze
- Il bambino fa la richiesta che vi permette di individuare il rinforzatore per cui lavorerà
- Terminare con le richieste e/o pairing
- Non mostrare il rinforzatore in evitamento/fuga (NO “guarda che cosa c’è qui!” mostrando il rinforzatore)
- Mantenere costante l’istruzione
- Se la risposta è vocale e lo studente non accetta l’aiuto, passare ad una risposta della stessa difficoltà che potete suggerire o guidare
- Continuare fino a che lo studente non risponde da solo
- Ritornare all’istruzione originale che aveva evitato
- Concludere con richieste/pairing



IESCUM

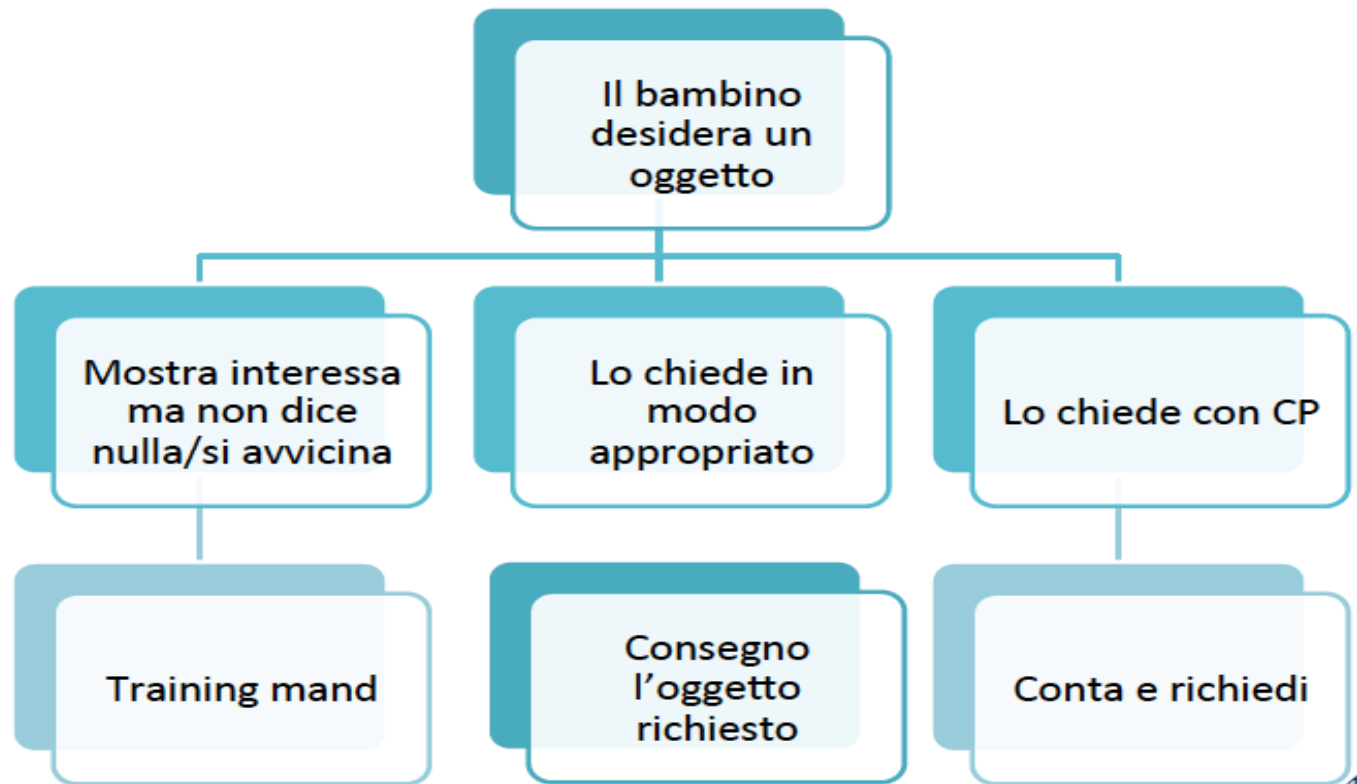
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT
ORGANIZATION

COMPORTAMENTI MANTENUTI DA ACCESSO A Oggetti /Attività



Strategie proattive	Strategie reattive
Comunicazione funzionale	Conta e chiedi
Token economy	Costo della risposta
	Estinzione
Insegnare a consegnare il rinforzatore	Punizione negativa
Accettare il no	
Imparare ad aspettare	
Imparare ad accettare le transizioni.	

Comunicazione funzionale per oggetti e attività: training mand



COMPORTAMENTO
INAPPROPRIATO PER
OTTENERE UN RINFORZATORE



PROTOCOLLO CONTA E
RICHIEDI (count and mand)

Quando utilizzare conta e richiedi?

- Quando la richiesta può essere accontentata ma viene emessa con comportamento problema.
- Lo studente fa una richiesta in modo non appropriato.
- Mostrare la mano (a segno di STOP) e mostrare con le dita il passaggio del tempo (es: 5 secondi) durante il quale lo studente deve restare in silenzio.
- Appena lo studente interrompe il CP, l'adulto immediatamente dà il prompt per la richiesta corretta, lo studente richiede, l'adulto consegna ciò che ha richiesto in modo appropriato.
- Se lo studente ripete la richiesta in modo non appropriato durante l'intervallo o dopo il prompt, l'adulto ripete la procedura.



Step

1. Imparare a chiedere oggetti e attività gradite e a riconsegnare il rinforzatore
2. Imparare ad aspettare il rinforzatore → token economy
3. Imparare ad aspettare il rinforzatore: programma aspetta
4. Imparare ad accettare il no

Imparare a riconsegnare il rinforzatore



Procedura di riconsegna del rinforzatore

Fase 1

- SD: Dammi + oggetto
- R: consegna il rinforzatore entro 1-2 sec
- Prompt: fisico solo se necessario.
- Modello di rinforzo: rinforzare ad ogni risposta corretta:
RICONSEGNARE L'OGGETTO CHE HA CONSEGNATO IMMEDIATAMENTE.

Fase 2

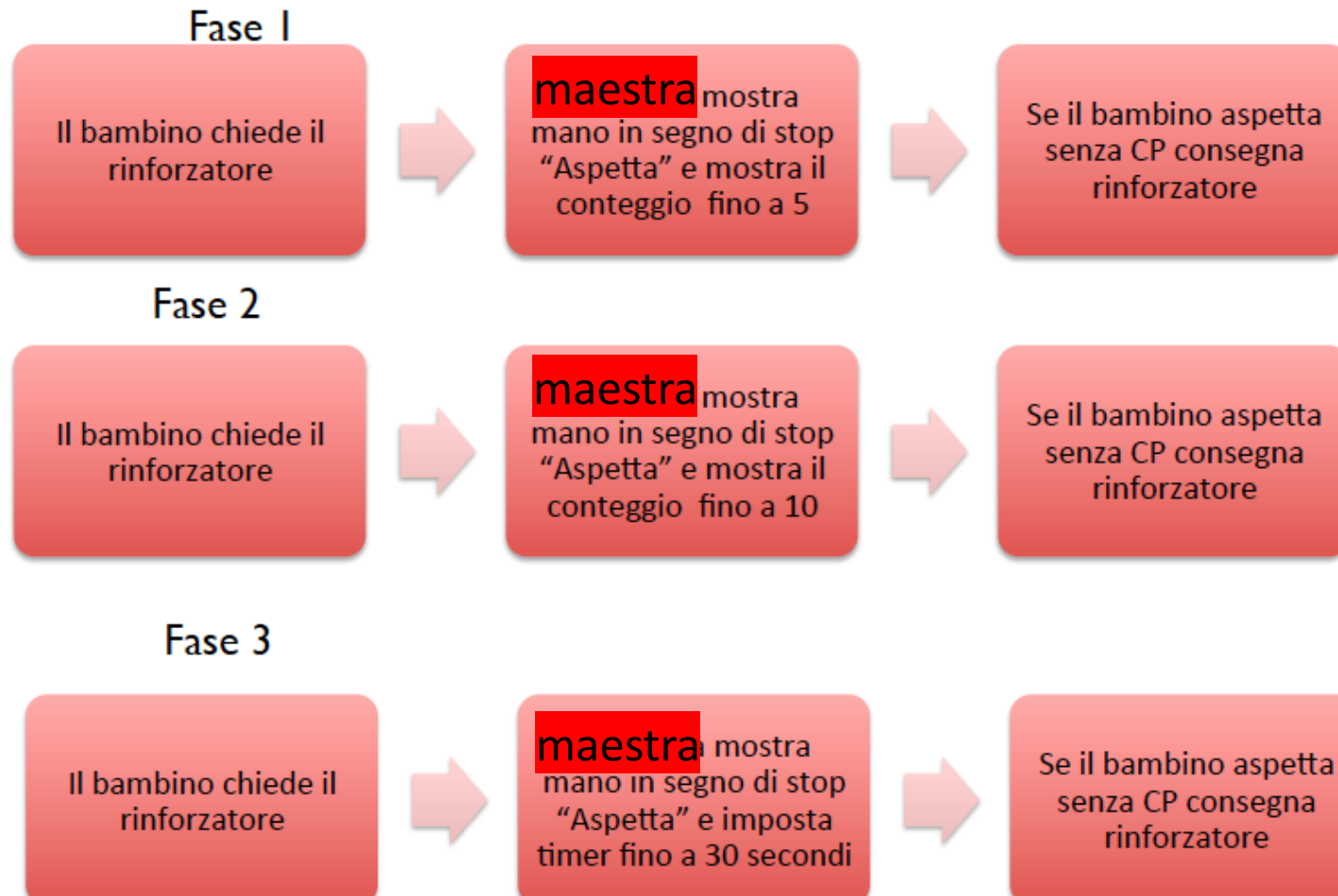
- SD: Dammi + oggetto
- R: consegna il rinforzatore entro 1-2 sec
- Prompt: fisico solo se necessario
- Modello di rinforzo:
RICONSEGNARE L'OGGETTO CHE HA CONSEGNATO 1 VOLTA SU 2.

Imparare ad aspettare il rinforzatore



Token economy

- Aumenta tempo tra esecuzione compito e consegna SR+
- Selezionare rinforzatori



Aumentare gradualmente il tempo

Imparare ad accettare le transizioni

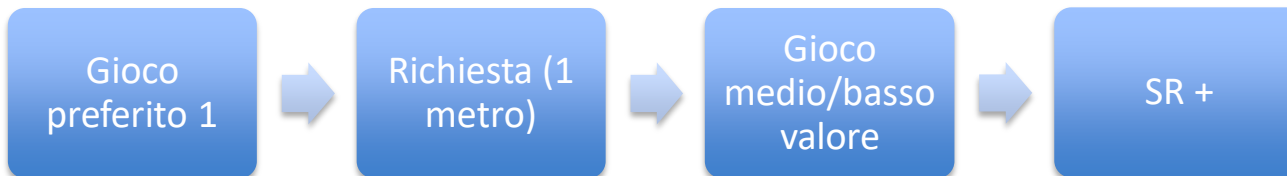


Transizione da un'attività all'altra

Fase 1



Fase 2

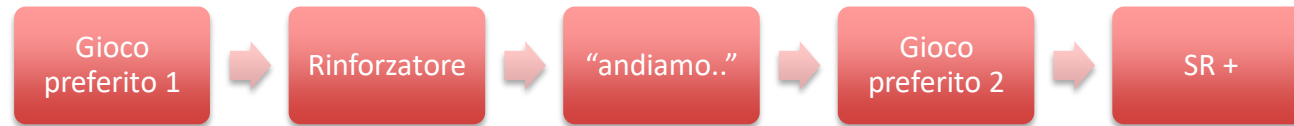


Fase 3



Transizione da un luogo all'altro

Fase 1



Fase 2



Fase 3



A scuola

1. Far scegliere una attività gradita PRIMA di ogni transizione. L'attività gradita sarà disponibile solo se la transizione avviene senza problemi.
2. Avvisare sempre con riferimenti chiari che l'attività sta per finire (facciamo ancora 2 salti con la palla e poi corriamo a in classe; fai ancora 3 corsette e poi entriamo in classe e facciamo la scheda di italiano; inventa ancora 3 parole e poi andiamo in classe a fare matematica).
3. Se il bambino collabora (senza manifestare comportamenti oppositivi) rinforzare consegnando l'oggetto/l'attività preferita concordata con il bambino.
4. Se il bambino non collabora ripetere l'indicazione mantenendo un tono calmo. Non rimproverare l'alunno

ACCETTAZIONE DEL NO

Obiettivo: insegnare al bambino ad accettare il NO in alternativa ai comportamenti problema.

Candidati per questo obiettivo: bambino il cui comportamento problema è determinato dalla storia di apprendimento di ottenere ciò che desidera in seguito al comportamento negativo.

DIFFICOLTA' AD
ACCETTARE IL
NO



PROTOCOLLO DI
ACCETTAZIONE
DEL NO

QUANDO IL COMPORTAMENTO SI MANIFESTA DURANTE LE ROUTINE QUOTIDIANE:

Quando il bambino richiede una attività/oggetto, **dire “no”**. Nel momento in cui dite “no” mostrare un rinforzatore o offrire una attività dicendo “invece di....puoi avere o fare questo”.

SE il bambino non emette comportamenti problema consegnare subito il rinforzatore.

SE il bambino emette comportamenti problema, togliere il rinforzatore offerto come alternativa e non dare attenzione al comportamento problema.

COMPORTAMENTI MANTENUTI DAL RINFORZATORE AUTOMATICO: AUTOSTIMOLAZIONI



Il termine rinforzo automatico è stato utilizzato per definire il rinforzo che si produce indipendentemente dalla mediazione da parte dell'ambiente sociale (Vaughan & Michael, 1982).

Comportamento mantenuto da rinforzo automatico

Strategie proattive	Strategie reattive
Risposta alternativa con stesso valore sensoriale	Ridirezionamento ad un'altra risposta
Rinforzo differenziale di un altro comportamento	Punizione positiva
Insegnamento di attività ludiche/indipendenti (limitare i tempi morti) – Arricchimento dell'ambiente	Punizione negativa

Rinforzatori automatici

- Sono sempre disponibili
- Non richiedono mediazione sociale



- Le persone con diagnosi di disturbo dello spettro autistico spesso mettono in atto comportamenti ripetitivi apparentemente senza alcuna funzione
- Questi comportamenti vengono definiti stereotipie
- Ridurre le stereotipie è spesso difficile soprattutto quando sono mantenute da rinforzo automatico (Singer, 2009)

Alcune strategie sulla base della funzione: autostimolazione

- Arricchire il contesto di giochi e attività gradite
- Proporre attività di gioco
- Coinvolgere il bambino in attività di gioco motivanti

Alcuni interventi

- Hanno usato la stereotipia stessa come rinforzatore per i comportamenti più desiderabili.
- Esempi:
 - Ogni volta che i bambini parlano in modo appropriato ottengono token al raggiungimento di tot token possono aver accesso per 2 minuti alla stereotipia motoria (Hung, 1978).
 - Charlop mostra che dare accesso al comportamento problema stesso è più rinforzante che consegnare un altro rinforzatore.

COMPORTAMENTI MANTENUTI DALL' ATTENZIONE



STRATEGIE PROATTIVE	STRATEGIE REATTIVE
Training alla comunicazione funzionale: insegnare la richiesta appropriata.	ESTINZIONE
Attenzione non contingente: aumentare l'attenzione non contingente	ESTINZIONE

Training sulla comunicazione funzionale

- Due Obiettivi:
 - Insegnare una risposta comunicativa socialmente appropriata
 - Rendere il comportamento problema non funzionale
- Procedura:
 - Insegnamento deve essere intensivo
 - Deve avvenire PRIMA che si manifesti il comportamento problema



Rinforzo non contingente

- PROCEDURA:
 1. Consegna del rinforzatore ad uno schema predeterminato
 2. Non consegna del rinforzatore se viene manifestato il comportamento problema (estinzione)

Per esempio, in una classe, l'insegnante gratifica Maria verbalmente ogni 15 minuti. Una volta che lo studente é in grado di richiedere attenzione, il rinforzo non contingente potrebbe non esser piú utilizzato.

Esempio

- Luca spesso inizia a battere violentemente il banco sul pavimento;
- L'analista del comportamento effettua una osservazione iniziale e osserva che Luca emette il comportamento ogni 10 minuti circa

- Ogni 9 minuti l'insegnante dà attenzione a Luca socialmente o coinvolgendolo in attività
- Quali attività?
 - Distribuire i quaderni
 - Ritirare i compiti
 - Sistemare le schede
 - Cancellare la LIM

Esempio

- Bambino di 6 anni
- Emette poche richieste per ottenere giochi e attività
- Quando l'insegnante si allontana inizia a piangere, se l'insegnante si avvicina si interrompe
- Durante la ricreazione si avvicina ai compagni tira loro i capelli, quando loro gli dicono che non si fa ride

Contesto	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Ora di matematica in classe La maestra è seduta di fianco a Matteo.	Matteo chiama la maestra la maestra dice “Marco 1 minuto, arrivo subito” e va vicino a Matteo	Luca colora il disegno	Maestra parla con Matteo
	Maestra parla con Matteo	Luca inizia a battere le mani sul banco	Maestra parla con Matteo
	Maestra parla con Matteo	Luca inizia a battere il banco sul pavimento	La maestra si avvicina a Luca e dice Luca non fare così spaventati gli altri compagni
	La maestra si avvicina a Marco e dice Marco non fare così spaventati gli altri compagni	Luca resta fermo in silenzio	La maestra dice “bravo”

Contesto	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Momento della ricreazione: gioco libero.	Compagni stanno giocando	Luca si avvicina li guarda	Compagni continuano a giocare
	Compagni continuano a giocare	Luca tira i capelli a Maria	Maria dice con tono arrabbiato <i>Mi hai fatto male</i>
	Maria dice con tono arrabbiato <i>Mi hai fatto male</i>	Luca si allontana ridendo	

Luca

- Quando è più probabile si verifichi
 - Se l'insegnante si allontana per qualche secondo
 - Se l'insegnante aiuta un altro bambino
 - Quando l'insegnante spiega per un po' senza dargli attenzione direttamente
 - Quando i compagni giocano senza coinvolgerlo e lui non ha l'insegnante vicino
- Che cosa fa
 - Durante le lezioni inizia a piangere oppure tira i capelli al vicino di banco
 - Durante i momenti di gioco tira i capelli al compagno di banco
- Che cosa accade dopo
 - La maestra si avvicina gli dice che non si fa
 - I compagni si lamentano gli dicono che non si fa che hanno sentito

Alcune strategie sulla base della funzione: attenzione

- Insegnare al bambino a richiamare l'attenzione in modo appropriato
- Se non si riesce a dare attenzione al bambino (per es. mentre si sta aiutando un compagno) impegnare il bambino con altre attività
- Coinvolgere il bambino in tante attività da svolgere insieme-> rinforzo non contingente
- Sfruttare le situazioni quotidiane per insegnare al bambino a richiedere attenzione in modo appropriato
- Rinforzo differenziale

Comunicazione funzionale: chiamare per nome l'altra persona, l'insegnamento

La maestra rimuove attenzione per un periodo limitato (3/ 5 secondi)

Suggerisce “nome della maestra”/dà prompt fisico per toccare la spalla

Bambino ripete

Maestra si gira e dà attenzione

Ai compagni...

Momento del gioco libero

Il bambino guarda ...si avvicina al compagno

Suggerire “Matteo giochi con me?”

“Giochiamo”

Il bambino fa un disegno

Dare l'aiuto per prendere il disegno mostrare al compagno e dire "guarda"



All'insegnante di classe

- Maestra spiega bambino sta per parlare
- Prompt fisico per alzare la mano e dire maestra

Tocca a voi!

- Pensate a uno dei vostri studenti
- Individuate un comportamento problema
- Identificate la funzione del CP
- Pensate alle strategie proattive da attuare