

The background features several large, overlapping, colorful swirls in shades of purple, green, and blue. Scattered throughout are numerous small, yellow, triangular shapes, some pointing upwards and some downwards, resembling a sunburst or starburst effect.

Comportamento problema: definizione e analisi

Azienda usl della Romagna Programma Autismo

Psicologa - Sara Zanforlin

Psicologa – Alessandra Ferrini

**Educatrice Professionale – Giulia Bertacchi;
Sara Vitali**



Secondo la prospettiva comportamentale **l'autismo**

è una sindrome caratterizzata da carenze ed eccessi comportamentali che hanno una base neurologica, ma che possono cambiare a seguito di specifici interazioni programmate con l'ambiente.





AMBIENTE: LA SORGENTE DEL CAMBIAMENTO

La possibilità di apprendere si applica anche agli individui con una struttura organica compromessa.



Si ritiene che esista sempre un substrato genetico, sul quale l'ambiente può influire in diversa misura. Qualsiasi cosa un organismo faccia o sia dipende sempre dalla interazione tra fattori genetici e ambientali.





I COMPORTAMENTI SONO CONTESTO DIPENDENTI

- Ogni interazione stimolo-organismo ha luogo in un contesto, che si caratterizza come **l'insieme di eventi tipici di quella particolare situazione.**
 - Per il comportamentismo **l'ambiente** non è semplice influenza sullo sviluppo, ma è **un elemento ineliminabile all'interno della relazione di incessante interdipendenza** stabilita con l'organismo nel corso del suo sviluppo (la storia del suo comportamento)
- 
- 

[VIDEO](#)

PER ESSERE UN COMPORTAMENTO

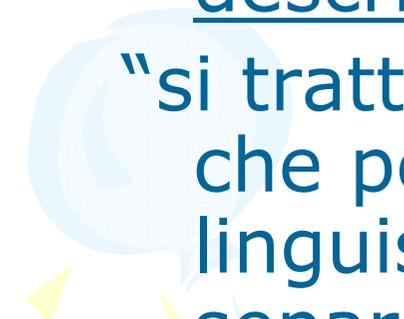
Deve essere:

- Accessibile all'osservazione
- Misurabile
- Validità intersoggettiva
- Definito operazionalmente

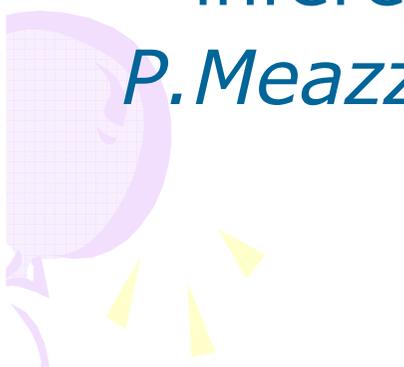


DESCRIZIONE OPERAZIONALE

“... quel tipo di linguaggio che può essere variamente denominato come linguaggio descrittivo, comportamentale ...”



“si tratta di un modo di parlare delle cose che permette di attuare un progresso linguisticamente di decisiva importanza: separare i fenomeni così come possono essere recepiti dai nostri sensi, dalle inferenze che su di essi poggiano”



P.Meazzini, 1997



Descrivere un comportamento

Quando descriviamo un comportamento lo **DEFINIAMO OPERAZIONALMENTE** in modo da renderlo inequivocabilmente accessibile all'osservatore e da consentirne un'efficace misurazione

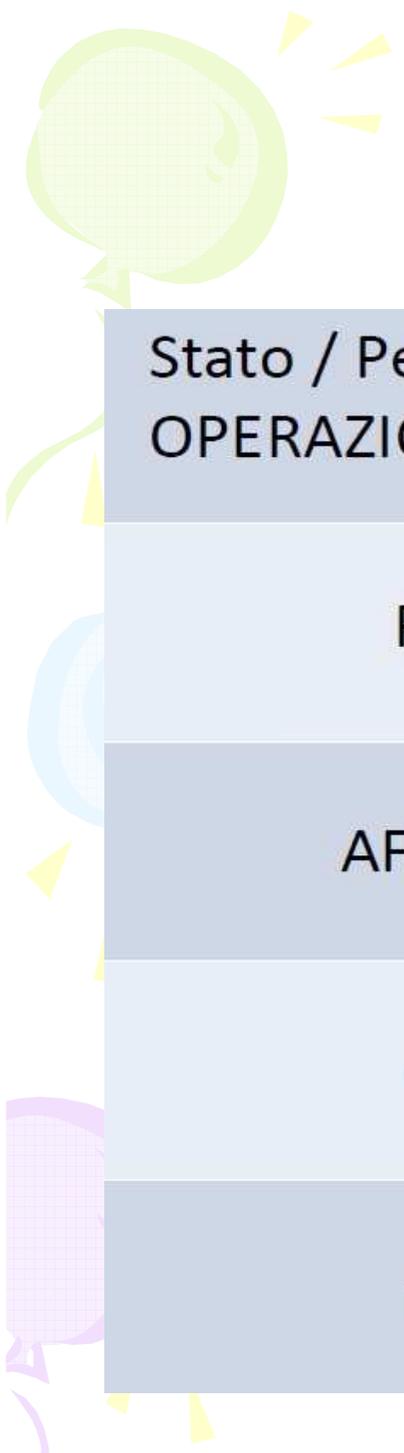
Definizione operativa

Marco è un
ragazzo timido

Marco sta da solo.
Se prova a conversare
con lui, risponde a
monoparole e non
reciproca neanche un
commento

Etichetta
sommara

Definizione
Operazionale



Alcuni esempi

Stato / Personalità : NON OPERAZIONALIZZABILE	Comportamento : OPERAZIONALIZZABILE
FELICE	SORRIDE
AFFETTUOSO	ABBRACCIA
CAPISCE	ESEGUE ISTRUZIONI
TIMIDO	GUARDA PER TERRA

ETICHETTE VS DESCRIZIONI OPERAZIONALI

Definizioni non operazionali	Definizioni operazionali
Agitazione psicomotoria	Cammina velocemente su e giù per la stanza; oscilla velocemente sul busto ed urla; muove ed agita le braccia in continuazione...
“Crisi”	Si butta a terra e batte i piedi, urla e a volte piange, si strappa il maglione e si morde la mano
Aggressività eterodiretta “agiti”; Acting aggressivi	Colpire con pugni, graffiare, sferrare calci...
Autolesionismo Aggressività autodiretta	Picchiare la fronte sul pavimento Darsi pugni sul capo all'altezza delle tempie Schiacciarsi l'occhio con il dito
Comportamento stereotipato, manierismo, ritualità ...	Sventolare le mani Dondolare il corpo Mettere in bocca oggetti e succhiarli



“Il bambino fa troppi capricci”



E' una definizione operativa del comportamento ?



Qual è la definizione operativa del comportamento?



Definizione operativa di capriccio

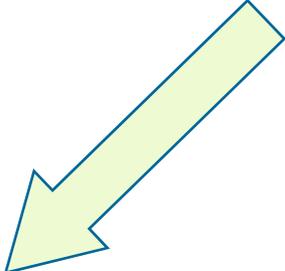
- 
- Gridare;
 - Piangere;
 - Pestare i piedi;
 - Lamentarsi con un interlocutore (Piagnucolare)



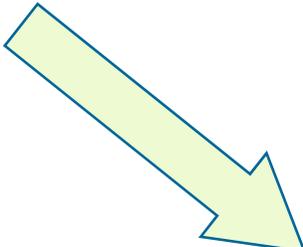
FINE



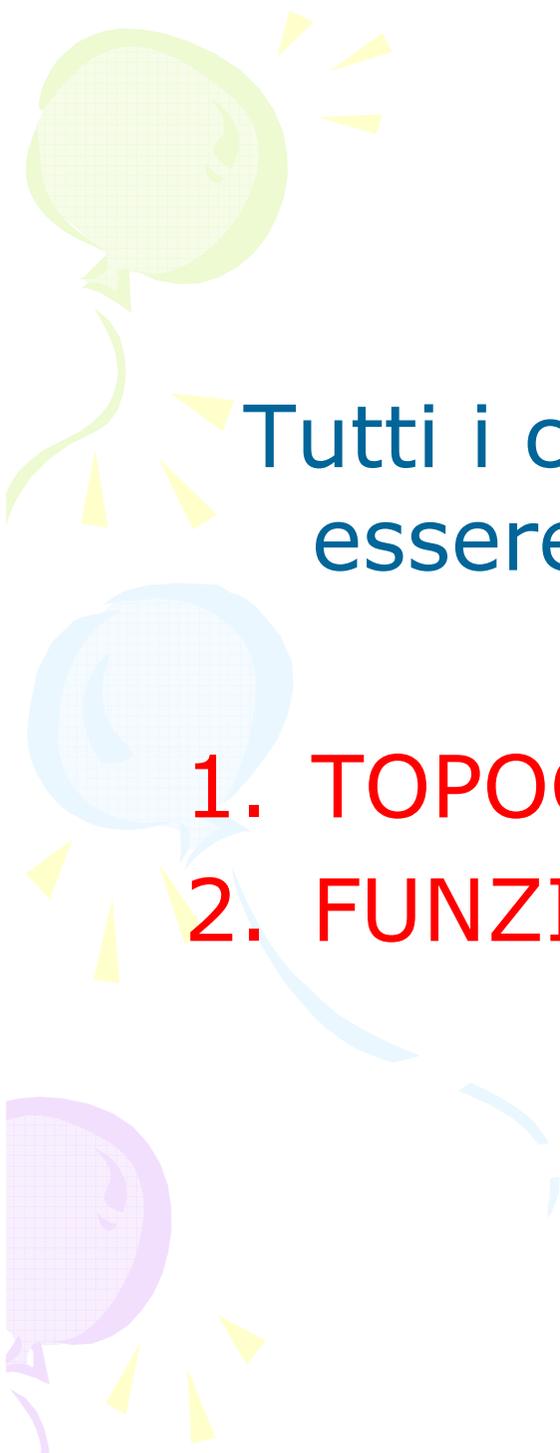
COMPORAMENTO



Topografia



Funzione



Tutti i comportamenti possono essere descritti in termini di :

1. TOPOGRAFIA (forma e struttura)
2. FUNZIONE (conseguenze che produce)

I comportamenti possono avere:
Stessa topografia ma funzioni differenti



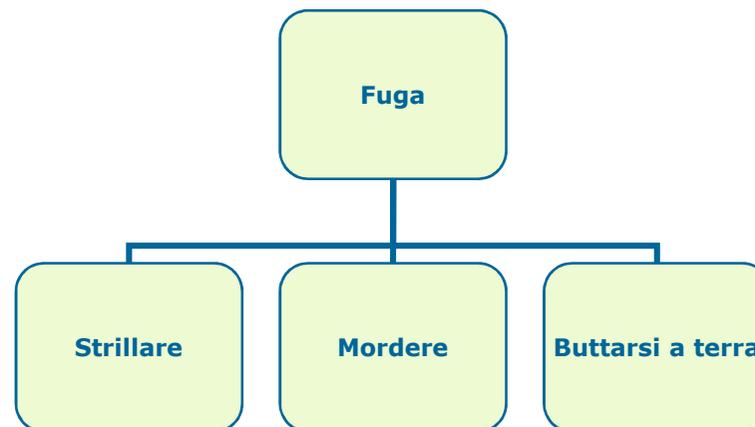
Stessa funzione ma topografie differenti

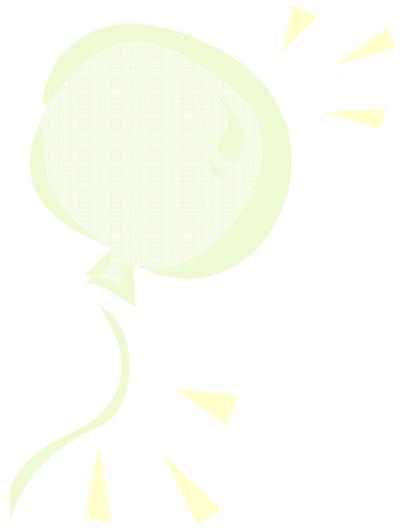


Topografia e Funzione

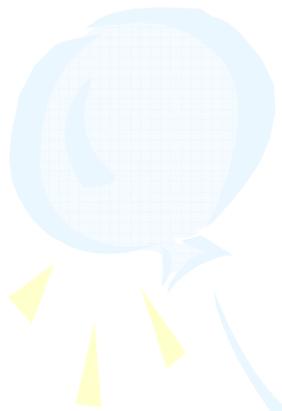
- Stessa topografia diversa funzione

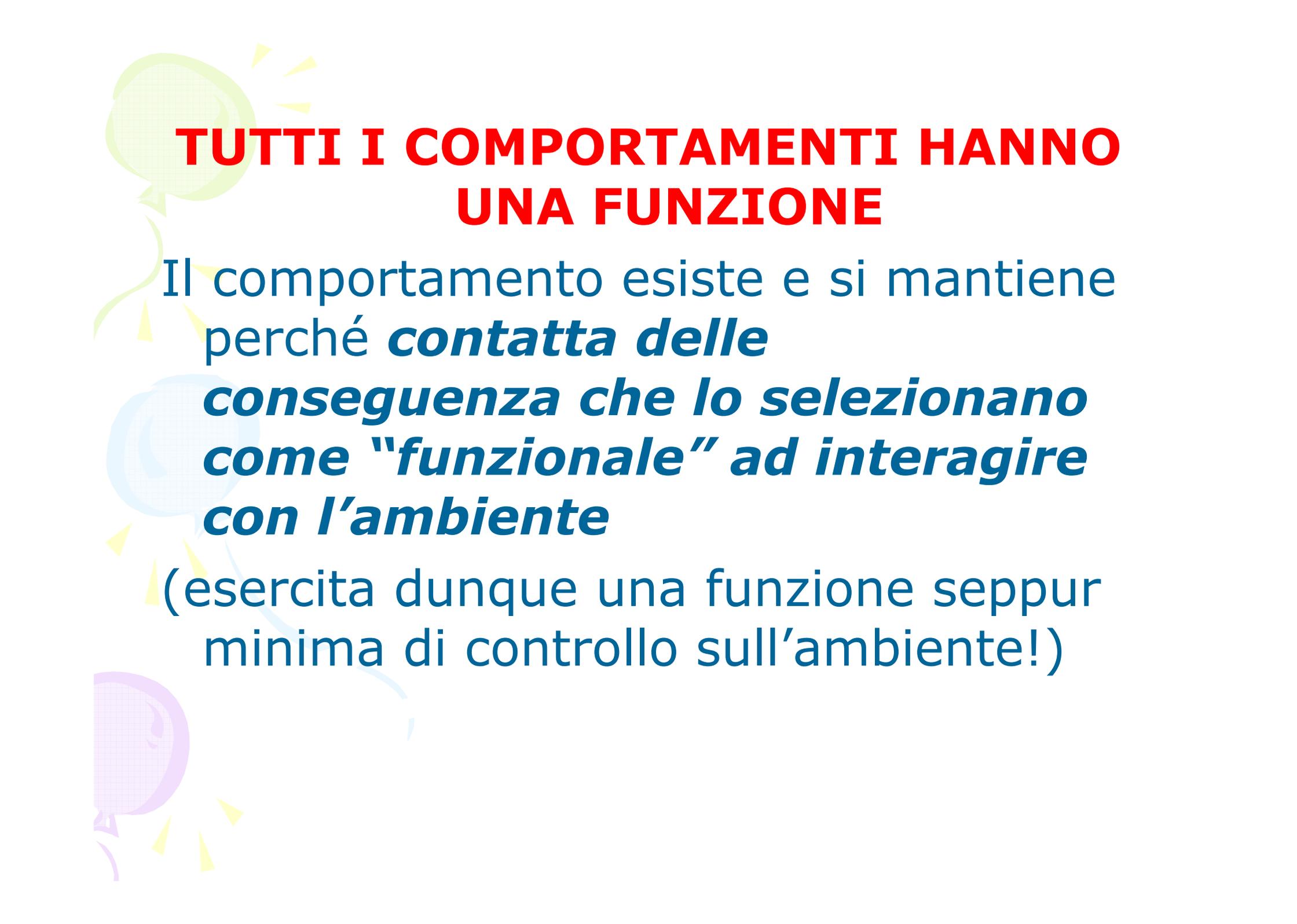
- Stessa funzione diversa topografia





funzione vs topografia





TUTTI I COMPORAMENTI HANNO UNA FUNZIONE

Il comportamento esiste e si mantiene perché ***contatta delle conseguenze che lo selezionano come "funzionale" ad interagire con l'ambiente***

(esercita dunque una funzione seppur minima di controllo sull'ambiente!)

Le 3 funzioni principali del comportamento

<i>1° funzione</i>	<i>2° funzione</i>	<i>3° funzione</i>
ACCESSO AL TANGIBILE	FUGA	STIMOLAZIONE SENSORIALE
ACCESSO ALL' ATTENZIONE	EVITAMENTO	

Funzione	Quale possibile conseguenza?
Attenzione	<p>La maestra si avvicina</p> <p>La mamma lo sgrida</p> <p>I compagni ridono</p>
Accesso al tangibile	<p>Ottiene il gioco</p> <p>Riesce a andare sulla giostra</p>
Autostimolazione	<p>Stimolazione visiva</p> <p>Stimolazione uditiva</p> <p>Stimolazione tattile</p>
Evitamento del compito	<p>La maestra mette via il quaderno</p> <p>La maestra concede una pausa</p> <p>La mamma dice "lo puoi fare dopo"</p>
Evitamento della situazione sociale	<p>La maestra esce insieme al bambino</p> <p>I compagni si allontanano</p>

E' SEMPRE LA FUNZIONE CHE ORIENTA LA PROCEDURA.





Quali sono le funzioni del
comportamento

"Scrivere" ?



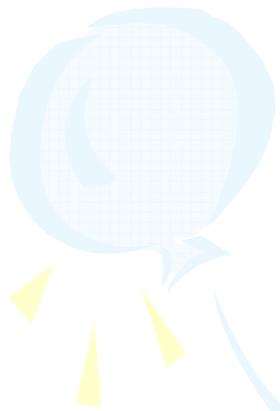
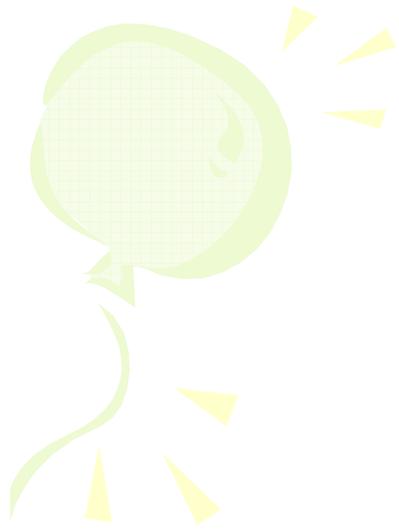
Scrivere

- Per prendere appunti;
- Per passare il tempo;
- Per segnalare una cosa al mio compagno di banco;
- Per far finta di essere attento ed evitare che il docente verifichi la mia comprensione della lezione;



COMUNICAZIONE E COMPORAMENTO PROBLEMA

- Le ricerche dimostrano correlazione tra deficit nel linguaggio e presenza di comportamenti problema.
- Molti comportamenti problema assumono la funzione di strumenti per comunicare i propri desideri, per ottenere accesso alle attività desiderate o per evitare attività non desiderate.
- Il deficit nelle abilità comunicative comporta spesso un aumento delle autostimolazioni e del ritiro sociale.



Comportamento Problema

COSA SIGNIFICA NON COMUNICARE

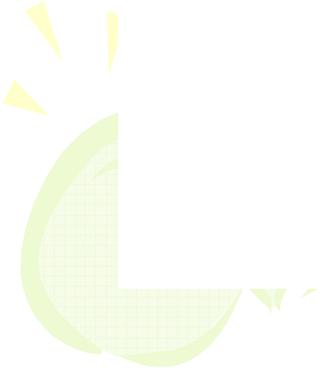
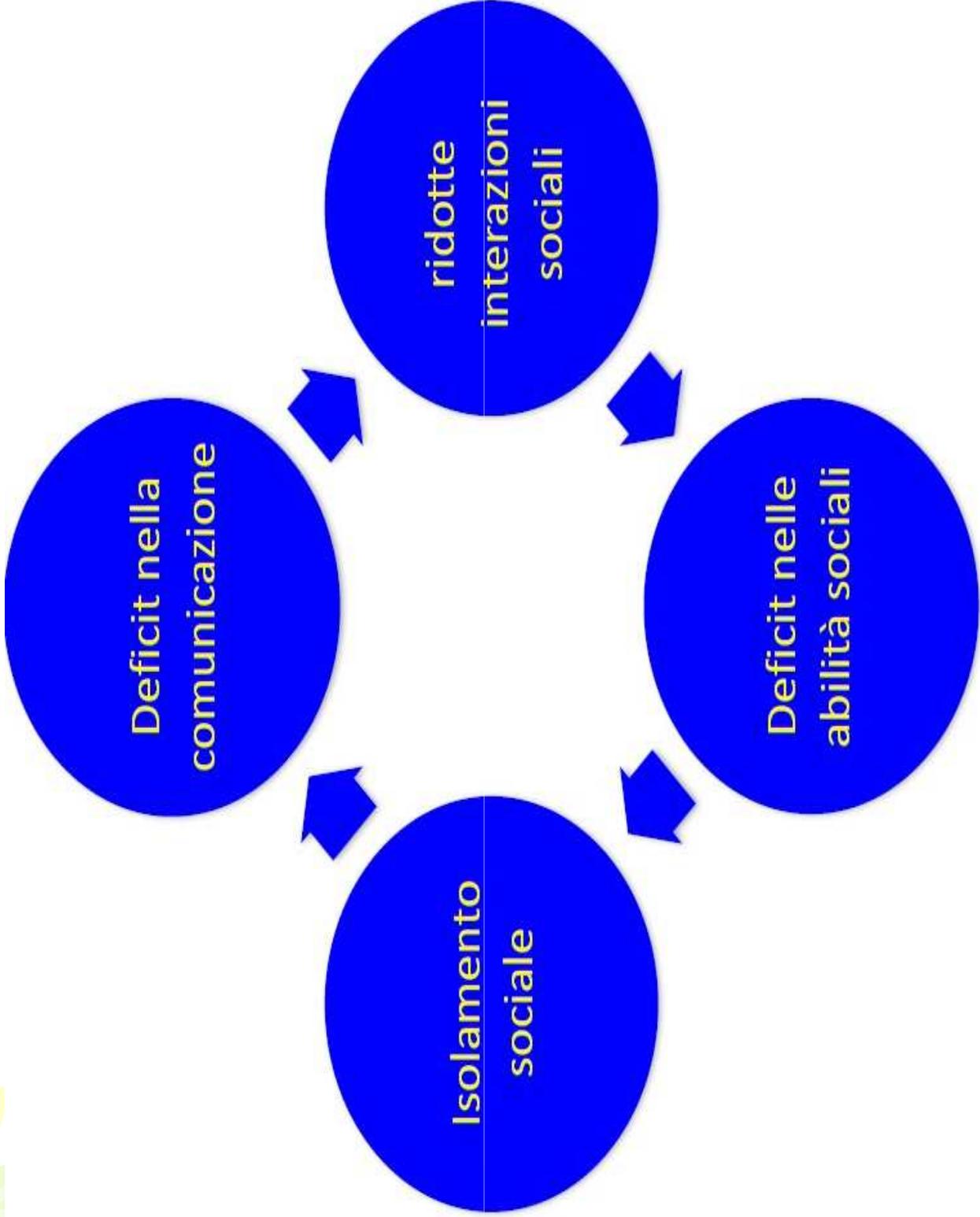
Non esprimere i propri desideri

Non potere dire "No"



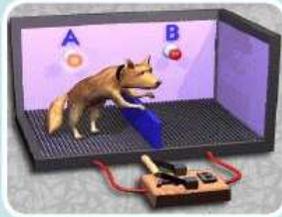
Non comprendere ciò che gli altri dicono

Non partecipare a conversazioni sociali



FATTORI DI VULNERABILITA'

Gardner, P. Willmerring (1999)



Impotenza appresa



Limitata gamma relazioni affettive



Dipendenza



Fragilità emotiva



Deficit abilità sociali e coping



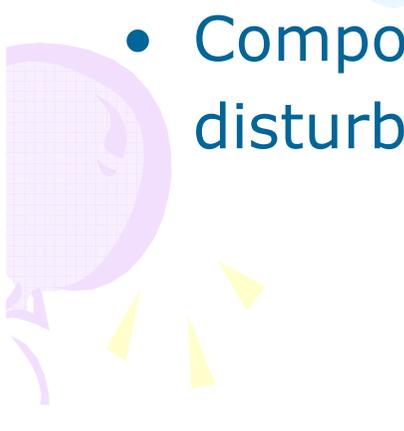
Altre limitazioni motivazionali



- Comportamenti dannosi



- Comportamenti dirompenti



- Comportamenti disturbanti

Questi comportamenti hanno la massima priorità e vanno sempre approcciati attraverso un piano completo di sostegno psicoeducativo positivo.

I comportamenti

- Minacciano la salute o la vita dello studente o di altri.

Questi comportamenti sono la seconda priorità. Bisogna lavorarci dopo aver affrontato eventuali comportamenti distruttivi.

I comportamenti

- Interferiscono con l'apprendimento (ad es., piangere, scappare).
- Impediscono alla persona di partecipare ad attività quotidiane a scuola o con la famiglia (ad es, esplosioni d'ira all'ora di pranzo o quando è ora di andare a letto).
- Portano a distruggere oggetti in modo pericoloso (ad es., usare oggetti affilati per danneggiare i mobili).
- Possono diventare distruttivi se ignorati.

Questi comportamenti non richiedono un piano formale a meno che non siano importanti per alcuni membri dell'équipe (o per tutti). Bisogna insegnare comportamenti sostitutivi se compatibili con gli altri obiettivi PEI ma non serve sviluppare un piano d'intervento prima di aver affrontato i bisogni più urgenti dello studente.

I comportamenti

- Possono interferire con l'accettazione sociale (ad es., ecolalia o sventolamento della mano in luoghi pubblici).
- Portano a danneggiare gli oggetti (ad es., strappare libri e fogli). Possono diventare distruttivi se ignorati.

SCALA DI VALUTAZIONE SOGGETTIVA DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Nome del bambino:	<u>SIMONA R.</u>		Data	<u>18/10/11</u>
Compilatore:	<u>SABRINA D. (EDUCATRICE)</u>			
Intervistato	<u>IRENE S. (MAMMA)</u>			
Comportamento problema	<u>MORDERE LA MANO</u>			
1. il comportamento rappresenta una minaccia per la vita?	SI		<input checked="" type="radio"/> NO	
2. Il comportamento mette a rischio la salute della persona?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
3. il comportamento è pericoloso per gli altri	SI		<input checked="" type="radio"/> NO	
4. Questo comportamento produce danni a cose?	SI		<input checked="" type="radio"/> NO	
5. il comportamento interferisce con l'apprendimento?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
6. L'estinzione di questo comportamento potrebbe portare al miglioramento di altri comportamenti?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
7. L'andamento di questo comportamento non vede alcuna evoluzione positiva o sta addirittura peggiorando?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
8. il comportamento può aggravarsi nel prossimo futuro se non trattato?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
9. Il comportamento preoccupa in modo importante i familiari e gli educatori?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
10. è da un po' che questo comportamento costituisce un problema?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	
11. Questo comportamento interferisce con l'accettazione della comunità?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input type="radio"/> NO	



L'UNITA' DI INDAGINE DELLA ANALISI FUNZIONALE E' "SISTEMATICA"



A → B → C
(Antecedent) (Behaviour) (Consequence)



L'ANALISI FUNZIONALE

L'analisi funzionale si fonda sul presupposto che i fattori che mantengono il *comportamento verbale* siano da ricercare prevalentemente del contesto, cioè nell'ambito delle continue e dinamiche interazioni che l'individuo realizza attraverso le sue esperienze.



Può essere definita come un set di procedure e di analisi finalizzate all'identificazione dei fattori che elicitano e controllano specifici atti comportamentali.



ABC: le variabili

- **Variabili educative/curricolari:** compiti difficili, cambiamenti di routine, programmi imprevedibili, assenza di rinforzi, compiti con alti tassi di errore, lentezza delle istruzioni, l'alunno non ha possibilità di scelta o esegue compiti per lui non significativi
 - **Variabili ambientali:** ambiente rumoroso, ambiente nuovo o sconosciuto, numero di persone presenti, posti a sedere scomodi, temperatura/illuminazione inadeguate, spazio tra le persone inadeguato;
 - **Variabili individuali:** fame o sete, dolore, malattie/allergie, tono dell'umore
 - **Variabili sociali:** cambio di operatori, presenza e attenzione dei coetanei o dagli operatori, vicinanza dei familiari
- 

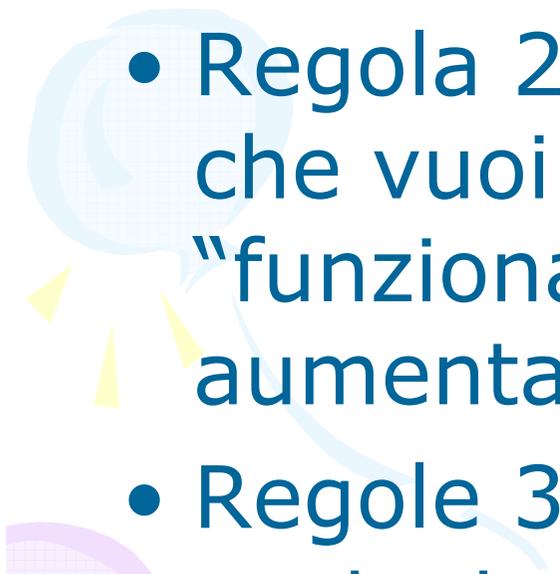
A-B-C

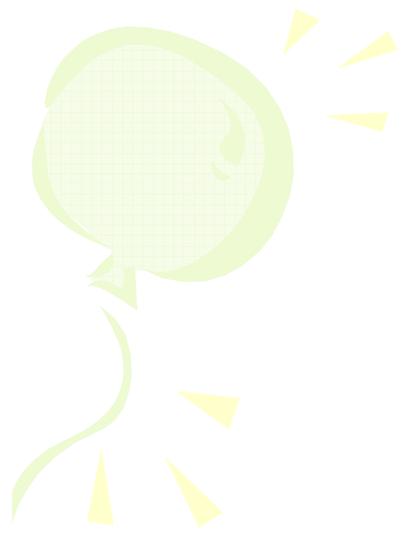
La contingenza a tre termini indica il legame di dipendenza funzionale che si è instaurato fra tre elementi:





Le 3 regole dell'assessment comportamentale

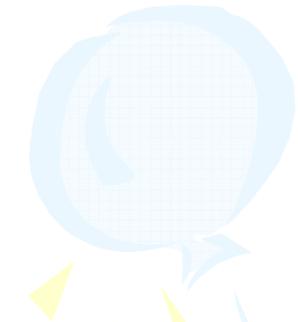
- Regola 1: guardare sempre alla funzione del comportamento
 - Regola 2: per ogni comportamento che vuoi diminuire DEVI averne uno "funzionalmente equivalente" da aumentare
 - Regole 3: costruire abilità in un contesto di rinforzo
- 
- 

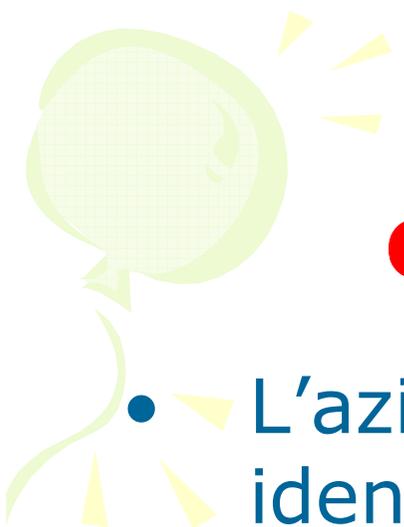


Implemento
abilità

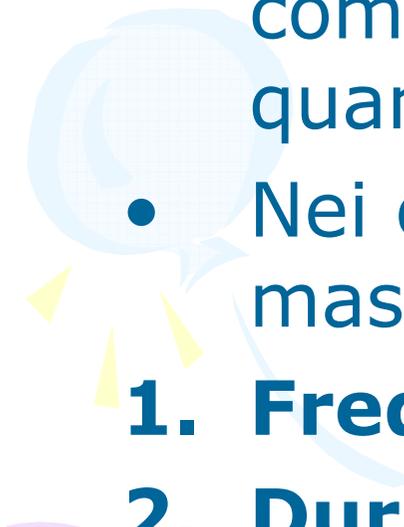


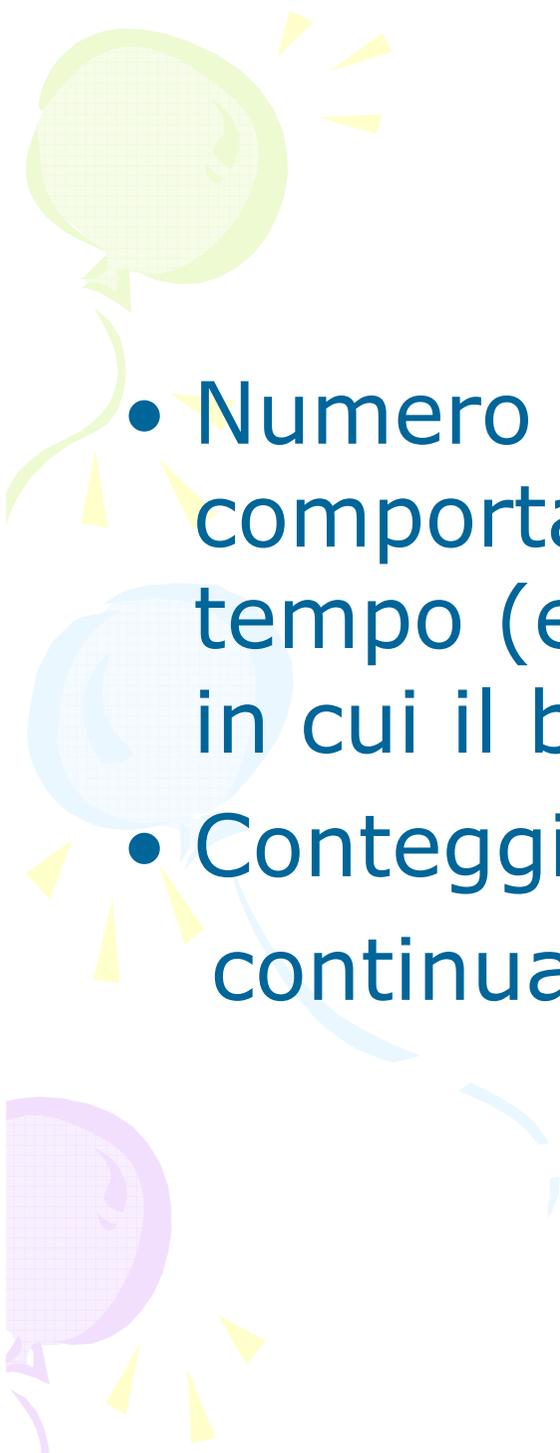
Comportamento
problema





Misurare un comportamento (B)

- L'azione di misura prevede la identificazione di un parametro del comportamento che può essere quantificato
 - Nei comportamenti problemi in linea di massima questi parametri sono:
 - 1. Frequenza**
 - 2. Durata**
 - 3. Intensità**
- 
- 



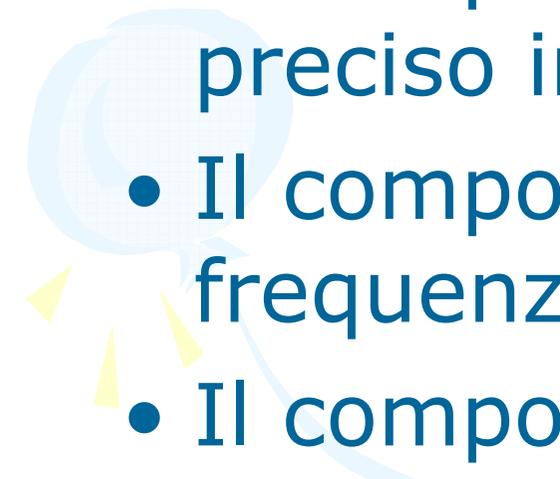
Frequenza

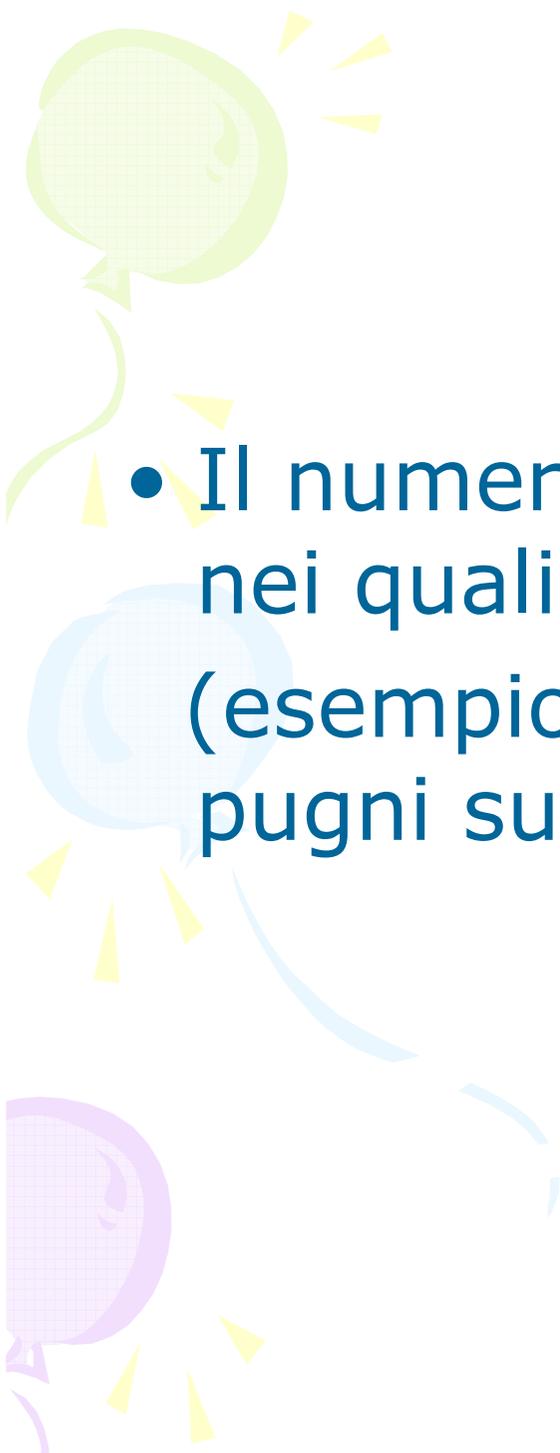
- Numero di volte in cui un comportamento compare nell'unità di tempo (esempio: n° di volte al giorno in cui il bambino tira i capelli)
- Conteggio frequenza: continuativo o limitato



Frequenza

Viene utilizzata quando:

- Il comportamento target ha un preciso inizio ed una fine
 - Il comportamento non si presenta a frequenza elevata
 - Il comportamento non si presenta per un ampio periodo di tempo
- 
- 



Durata

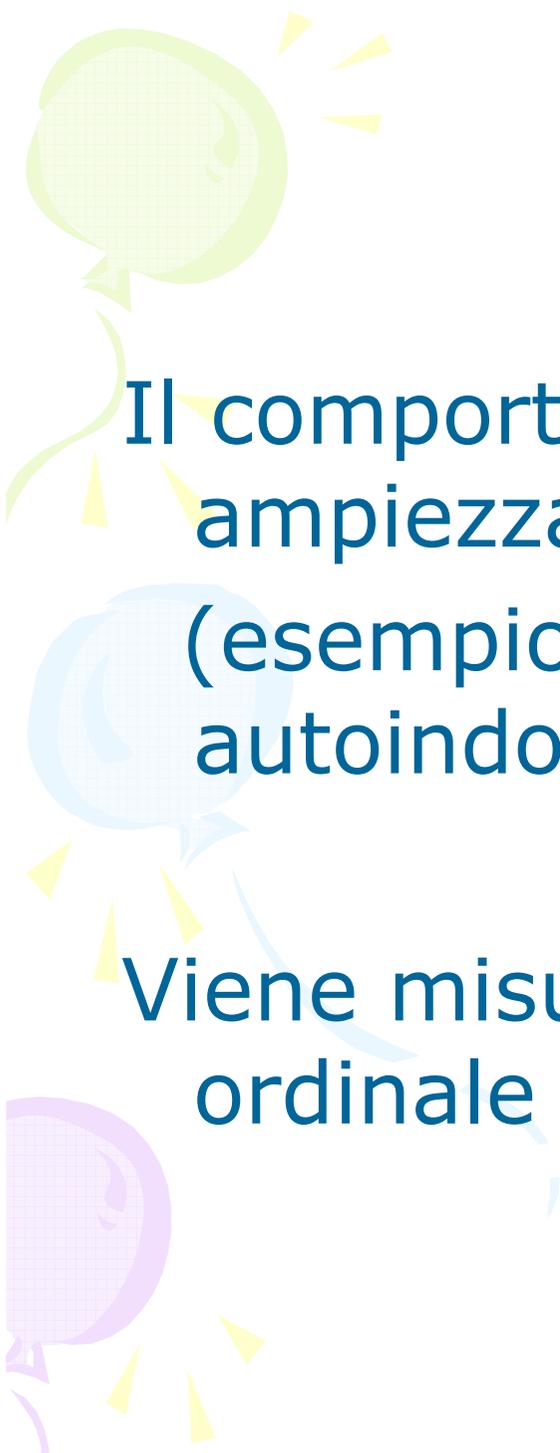
- Il numero di ore, minuti e o secondi nei quali un comportamento accade (esempio: Paolo ha urlato e picchiato pugni sul tavolo per 25 minuti)



Durata

Viene utilizzata quando:

- La durata è la dimensione critica per questo comportamento
 - Ha inizio e fine ben definiti
 - Il comportamento si presenta raramente
- 



Intensità

Il comportamento misurato per
ampiezza o livelli di ciascun episodio
(esempio: gravità di ferite
autoindotte)

Viene misurato utilizzando scale di tipo
ordinale (esempio scala Likert)



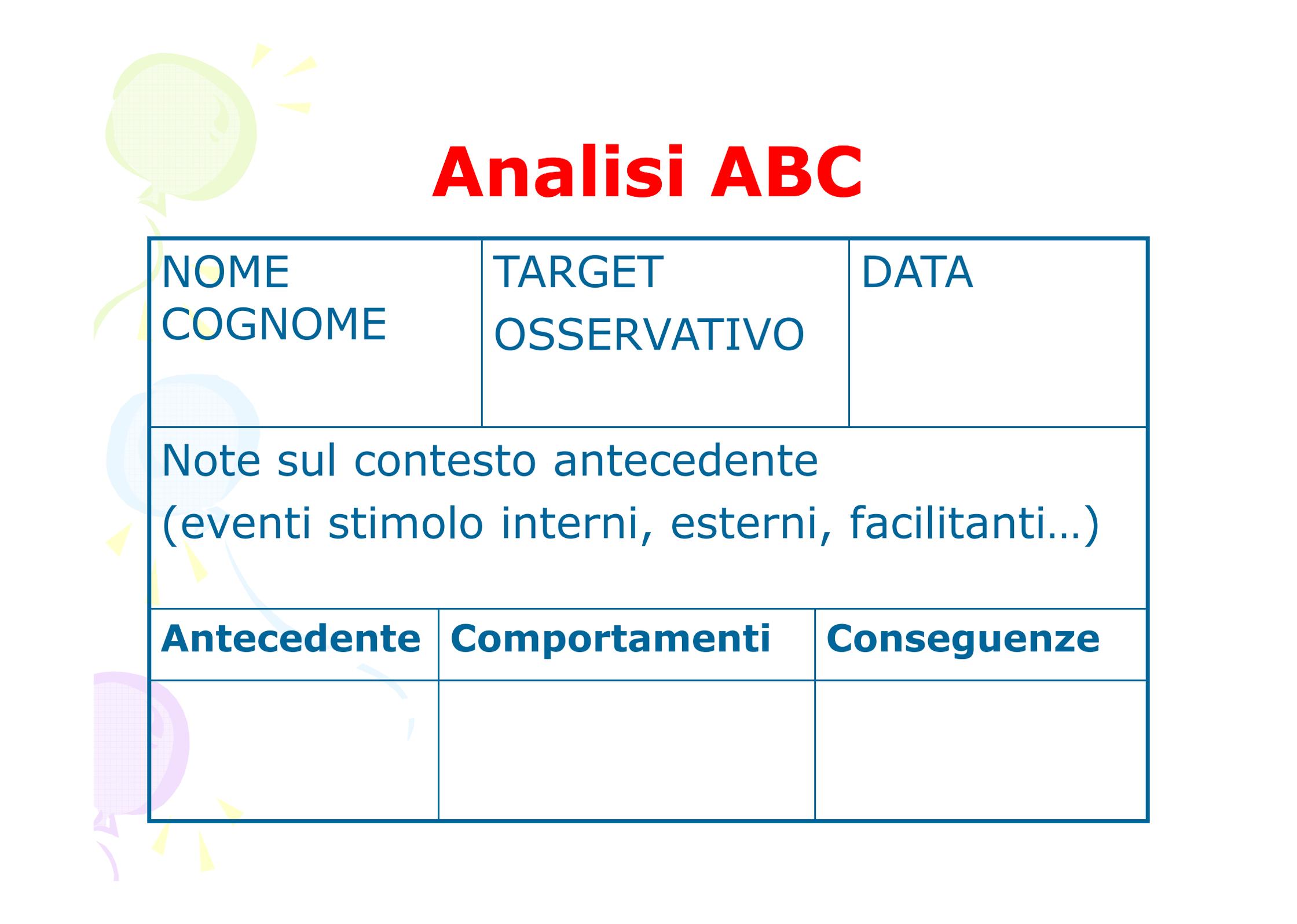
Gli antecedenti (A)

- La classe dei fattori antecedenti include una grandissima gamma di situazioni stimolo, interne ed esterne al soggetto, che precedono l'insorgere del comportamento problematico
 - Gli antecedenti rappresentano il contesto ambientale entro il quale ha la sua genesi il comportamento problematico.
- 
- 



Conseguenze (C)

- Le conseguenze sono quegli eventi che seguono immediatamente la manifestazione del problema comportamentale.
- La disamina delle conseguenze mette in risalto il complesso delle modificazioni ambientali sortite dal comportamento. La lettura delle diverse conseguenze di un dato comportamento possono pertanto portarci ad isolare quelle reazioni ambientali che possono favorire e cristallizzare alcuni repertori o al contrario, inibirli



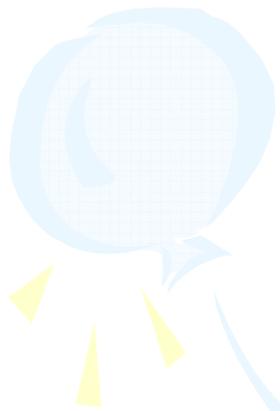
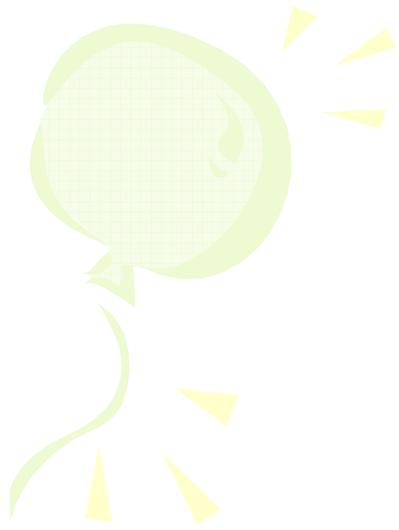
Analisi ABC

NOME COGNOME	TARGET OSSERVATIVO	DATA
Note sul contesto antecedente (eventi stimolo interni, esterni, facilitanti...)		
Antecedente	Comportamenti	Conseguenze

ANALISI FUNZIONALE

9.35	Mi avvicino a Sergio e dico che bisogna fare creta.	Prende la carta "lavoro" e la butta per terra	Gli ricordo che se non lavora non può andare al Parco delle Cornelle
	Gli ricordo che se non lavora non può andare al Parco delle Cornelle	Sergio si morde il dorso della mano	Lo prendo per il braccio e lo porto verso il laboratorio
	Lo prendo per il braccio e lo porto verso il laboratorio	Sergio inizia a urlare e corre da solo nel laboratorio e inizia a rovesciare tavoli e sedie	Gli dico che non mi fa paura
	Gli dico che non mi fa paura	Mi graffia il viso, mi sferra un calcio e lancia la colla sul vetro, urla forte	Chiamo Antonio e cerchiamo di fermarlo

<p>Chiamo Antonio e cerchiamo di fermarlo</p>	<p>Si dimena, urla, rovescia tavoli e sedie</p>	<p>Vado nella cucinetta e prendo i Ringo poi ritorno in laboratorio e fingo di essere tranquillo e mi metto a mangiarli</p>
<p>Vado nella cucinetta e prendo i Ringo poi ritorno in laboratorio e fingo di essere tranquillo e mi metto a mangiarli</p>	<p>Dopo circa 5 minuti si avvicina piagnucolando si siede per terra e mi porge la mano</p>	<p>Gli dico te ne do uno se stai tranquillo, poi glielo porgo. Antonio dice che creta la faremo domani.</p>



Comportamento problema

Le 3 funzioni principali del comportamento

<i>1° funzione</i>	<i>2° funzione</i>	<i>3° funzione</i>
ACCESSO AL TANGIBILE	FUGA	STIMOLAZIONE SENSORIALE
ACCESSO ALL' ATTENZIONE	EVITAMENTO	



Esempio

Durante la ricreazione in classe, Luca gioca con le carte (R+).

Il vocio in classe è più alto del solito. Arriva la psicologa che lo saluta. Luca la guarda e continua a giocare.

L'insegnante e la psicologa parlano di Luca e i ragazzi si avvicinano al banco del compagno e toccano le sue carte.

Luca butta tutto a terra e l'insegnante gli dice di raccogliere.

Luca non lo fa. L'insegnante lo aiuta a raccogliere e lo guida a sedersi chiedendo di continuare a giocare con le carte.

Luca butta tutto a terra. L'insegnante lo aiuta a raccogliere poi gli dice che andranno nell'aula del sostegno mostrandogli la foto dell'agenda.



Luca esce dando la mano all'insegnante. Giunto in stanza si siede e inizia a ritagliare le immagini di geografia (R+).

Antecedente	Comportamento	Conseguenze
<p>Classe. Ore 9.15 Sta unendo le sillabe Chiede alla maestra: " ti metti qui con me? Mi aiuti?" Fa le prime 4 sillabe</p>	<p>Si siede e esegue il compito</p>	<p>La maestra cancella e scrive nuove parole</p>
<p>La maestra cancella e scrive nuove parole</p>	<p>Dice: " lo so, ho capito" si gira verso i compagni e smette di fare il compito</p>	<p>La maestra scrive lei le parole e il bambino continua a non eseguire</p>
<p>La maestra scrive lei le parole e il bambino continua a non eseguire</p>	<p>Il bambino dice: "Non so fare, aiutami per favore"</p>	<p>Maestra da i colori ma non aiuta</p>
<p>Maestra da i colori ma non aiuta</p>	<p>Il bambino si mette a piangere e dice: " E' fatica" e tossisce</p>	<p>Maestra ne cancella due e gli chiede di farne solo due</p>



**COMPORAMENTI
PROBLEMA:**

**STRATEGIE COGNITIVO
COMPORAMENTALI**

Le funzioni devono guidare l'intervento

- Gli interventi apprestati devono essere congrui con le funzioni!!
- Applicare procedure senza riguardo per le funzioni: effetto paradosso!
- Attenzione alle funzioni plurime
- L'intervento è il banco di prova della bontà della analisi funzionale:
 - non cambiare in continuazione
 - non perseverare se non vi sono risultati

Intervento educativo

Antecedenti
Azioni volte a rendere
meno probabile il
comportamento target

Comportament
o target

Conseguenze
Capaci di ridurre in
futuro l'emissione

Antecedenti
Azioni volte a rendere
più probabile il
comportamento
alternativo

Comportament
o
Alternativo

Conseguenze
Capaci di
aumentare in
futuro l'emissione

80%

Strategie
proattive

20%

Strategie
reattive

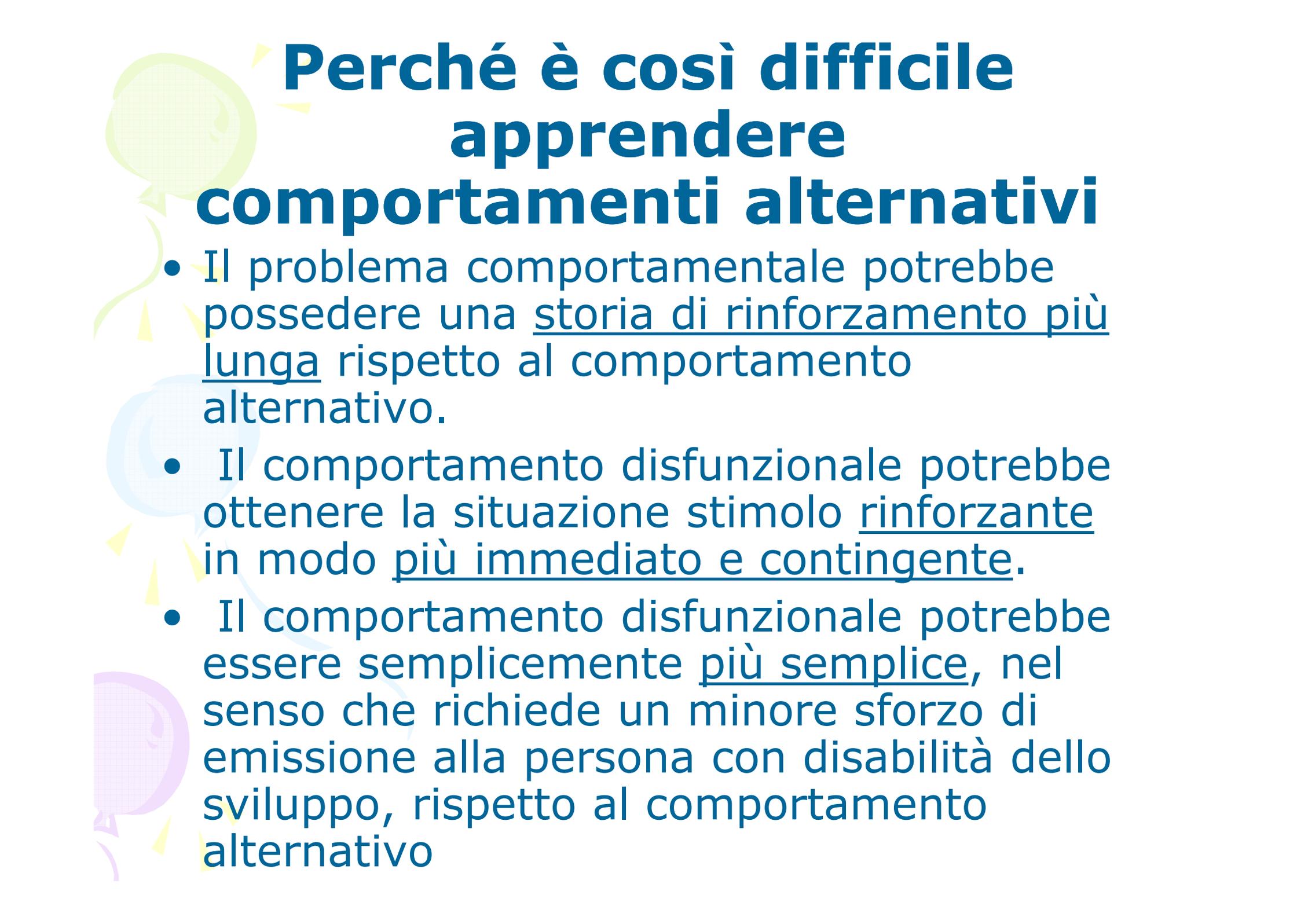


Da cosa dipende l'esito del nostro intervento

- **Lo sforzo fisico e cognitivo** implicato nella nuova forma di comunicazione, se confrontata con quella che viene espressa nel comportamento problematico (effettiva quantità di energia utilizzata);
 - **Lo schema di rinforzamento** (quel comportamento comunicativo verrà rinforzato sempre, ad intermittenza, assai sporadicamente...);
- 

Da cosa dipende l'esito del nostro intervento

- **La latenza** tra la comunicazione espressa mediante il nuovo codice insegnato e l'erogazione della risposta da parte dell'altro (operatore, genitore, insegnante...)
- **La qualità del rinforzatore** stesso. Ci deve essere un modo qualitativamente diverso di rispondere (più pronto, caldo, empatico ...) da parte delle figure educative, alla richiesta di "pausa" formulata con modalità comunicativa socialmente accettabile rispetto ad una "comunicazione" dello stesso tipo



Perché è così difficile apprendere comportamenti alternativi

- Il problema comportamentale potrebbe possedere una storia di rinforzamento più lunga rispetto al comportamento alternativo.
- Il comportamento disfunzionale potrebbe ottenere la situazione stimolo rinforzante in modo più immediato e contingente.
- Il comportamento disfunzionale potrebbe essere semplicemente più semplice, nel senso che richiede un minore sforzo di emissione alla persona con disabilità dello sviluppo, rispetto al comportamento alternativo

Procedure Pro-attive

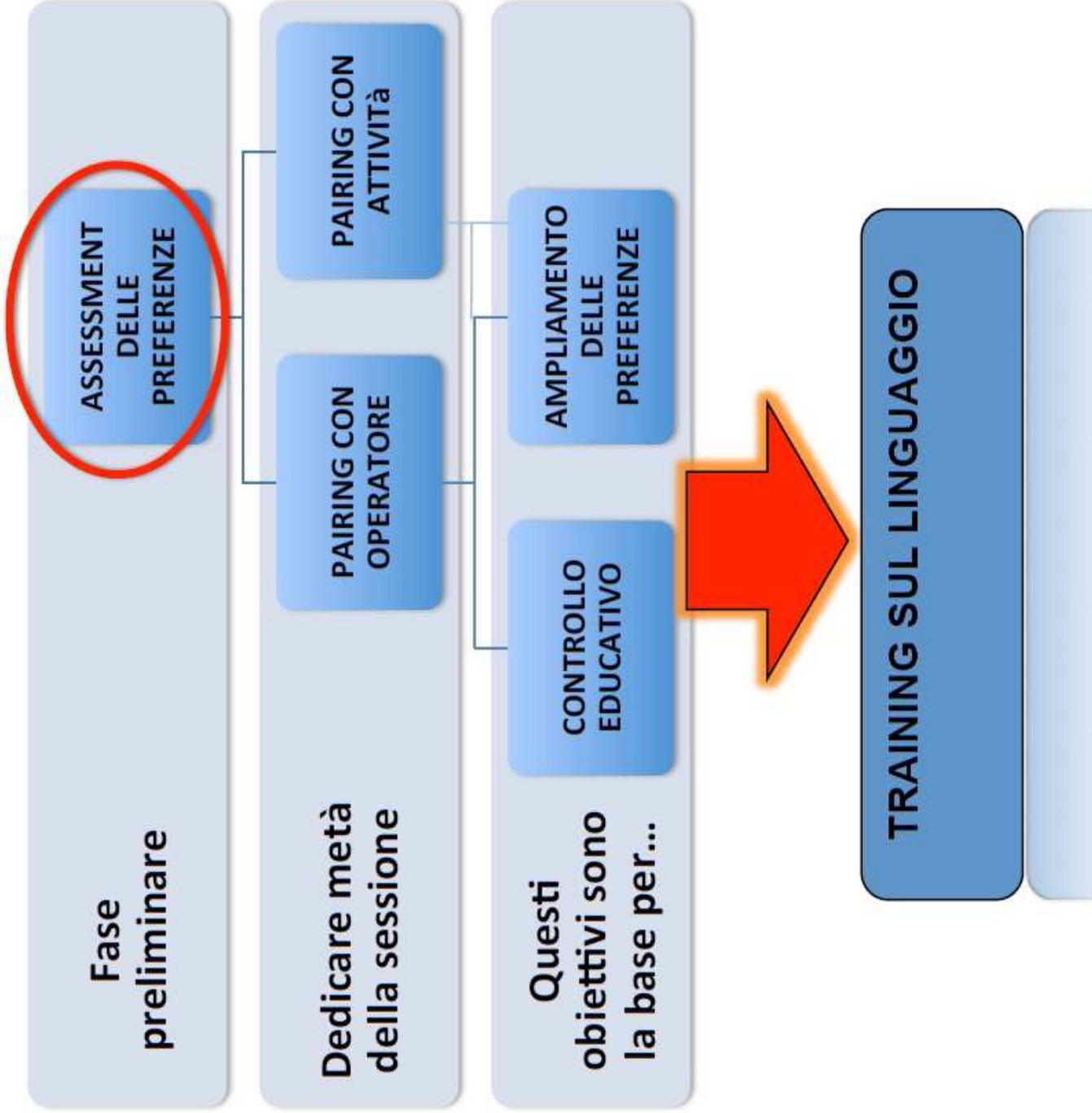
- Consistono nella manipolazione degli eventi antecedenti per insegnare all'individuo comportamento sostitutivo incompatibile con quello problema

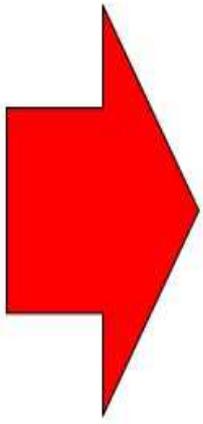
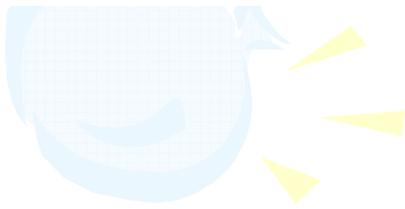
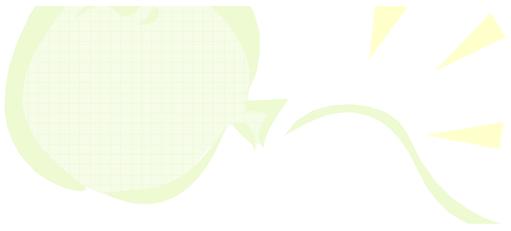
Procedure Reattive

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

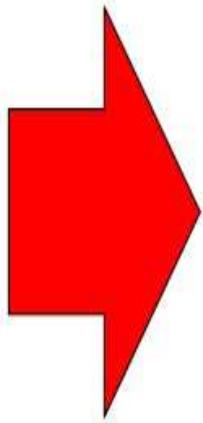


LE STRATEGIE PRO-ATTIVE





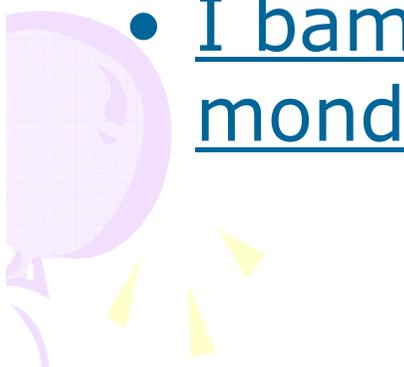
**AUMENTO DELLE ABILITA'
SOCIALI**



INCLUSIONE SCOLASTICA

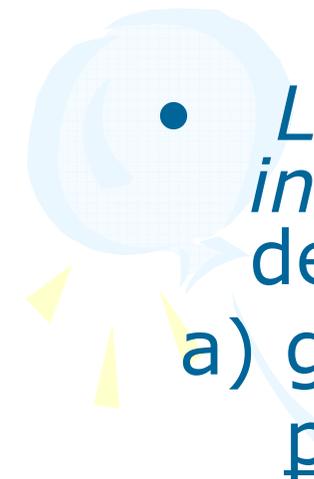


Preferenze Sensoriali

- Le preferenze degli individui con disabilità sono state studiate da quando Ferrari e Harris (1981) hanno investigato le proprietà del rinforzo, indagando le caratteristiche motivazioni degli stimoli sensoriali nei bambini con autismo.
 - I bambini con autismo operano in un mondo sensoriale più che sociale
- 
- 



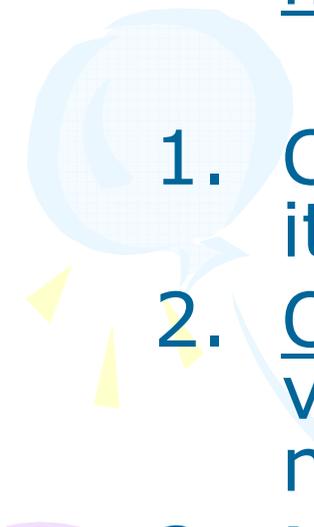
1. L'assessment delle preferenze

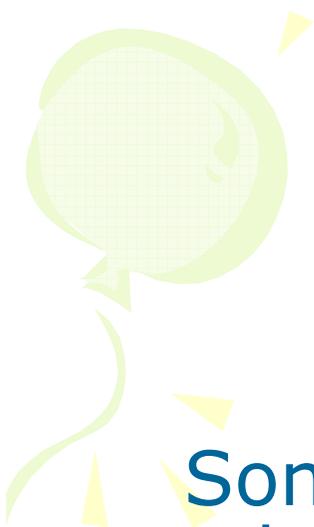
- E' necessario che il pairing sia preceduto da una valutazione delle preferenze (*stimulus preference assessment*).
 - *L'assessment delle preferenze consiste in una serie di procedure finalizzate a determinare:*
 - a) gli eventi stimolo che il soggetto preferisce;
 - b) il valore di questa preferenza (basso, medio, alto);
 - c) le condizioni nelle quali il valore della preferenza cambia.
- 
- 



1. L'assessment delle preferenze

La valutazione delle preferenze può essere condotta utilizzando tre diversi metodi:

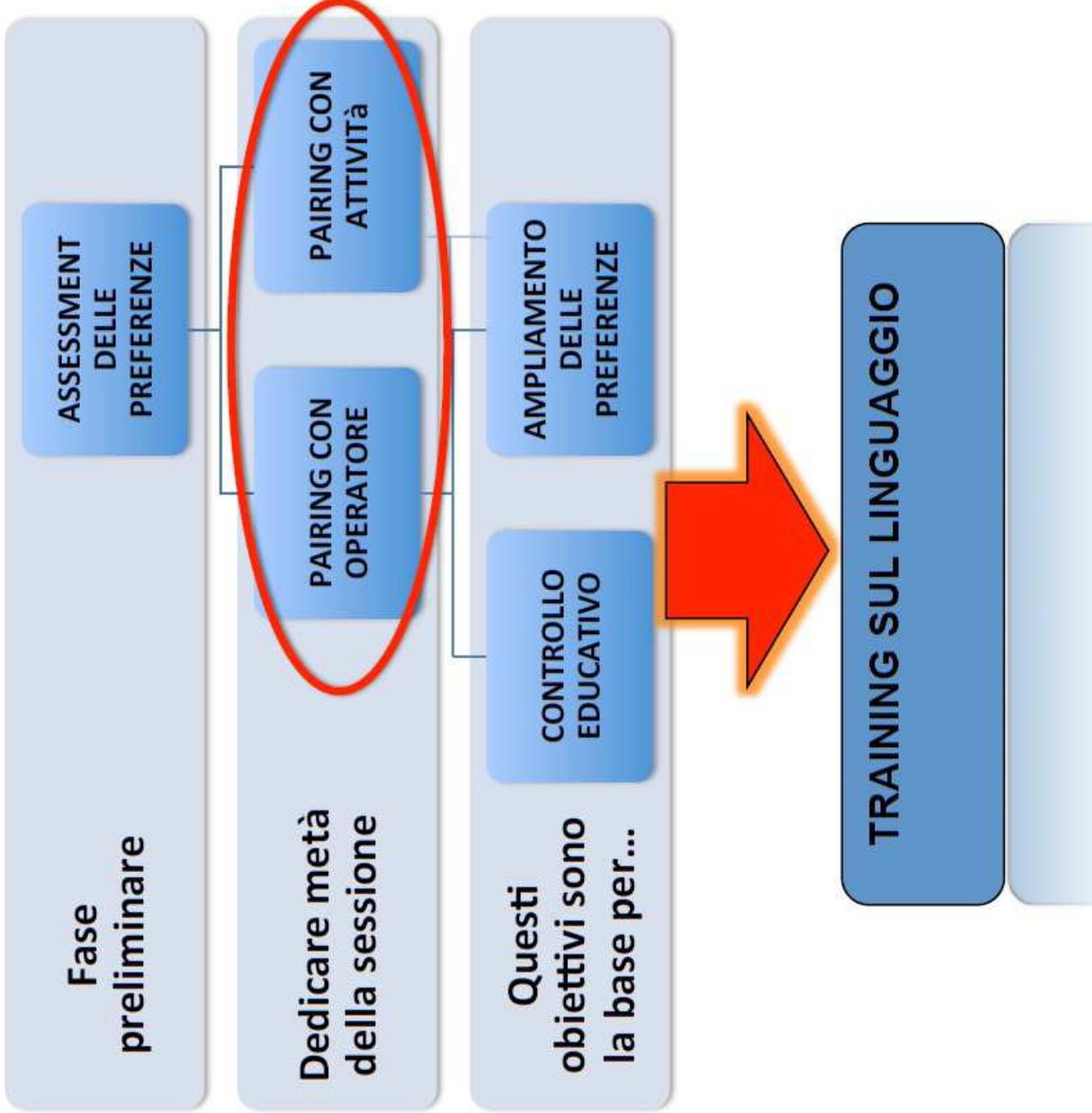
- 
1. Chiedendo al soggetto di identificare gli item preferiti.
 2. Osservando il soggetto interagire con vari stimoli in una situazione naturalistica.
 3. Misurando le risposte del soggetto sottoposto a un test di scelta in cui vengono presentati uno, due o più stimoli contemporaneamente
- 

A green balloon with a grid pattern and a string, floating upwards. It has several yellow triangular shapes around it, suggesting movement or light.

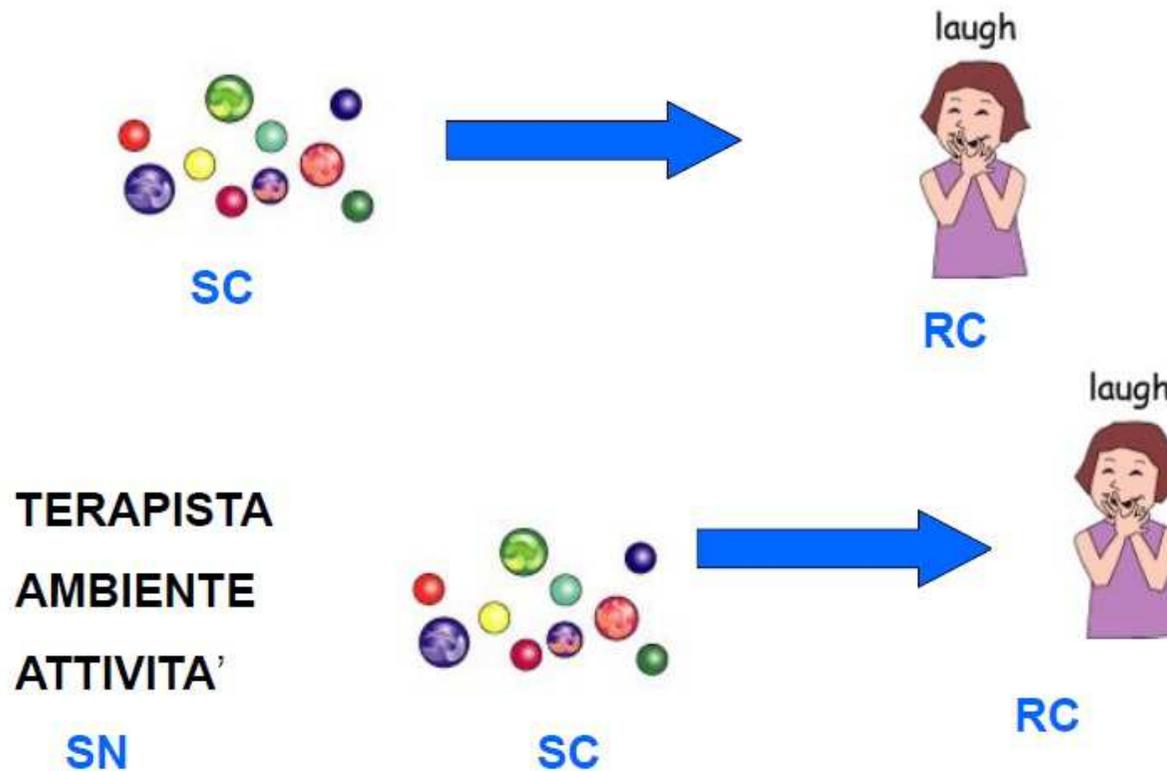
1. L'assessment delle preferenze

Sono presentati stimoli che riguardano tutte le sfere sensoriali:

- 
- A blue balloon with a grid pattern and a string, floating upwards. It has several yellow triangular shapes around it, suggesting movement or light.
- uditiva,
 - tattile,
 - visiva,
 - olfattiva,
 - gustativa
 - cinestesica
- 
- A purple balloon with a grid pattern and a string, floating upwards. It has several yellow triangular shapes around it, suggesting movement or light.



2. Interazioni Rispondenti e Pairing

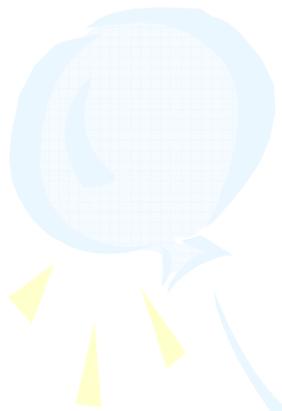
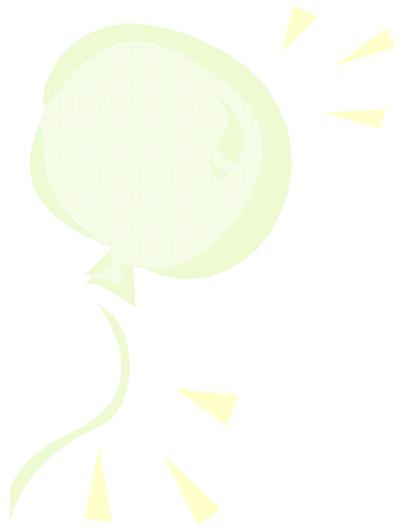


Pairing con l'operatore

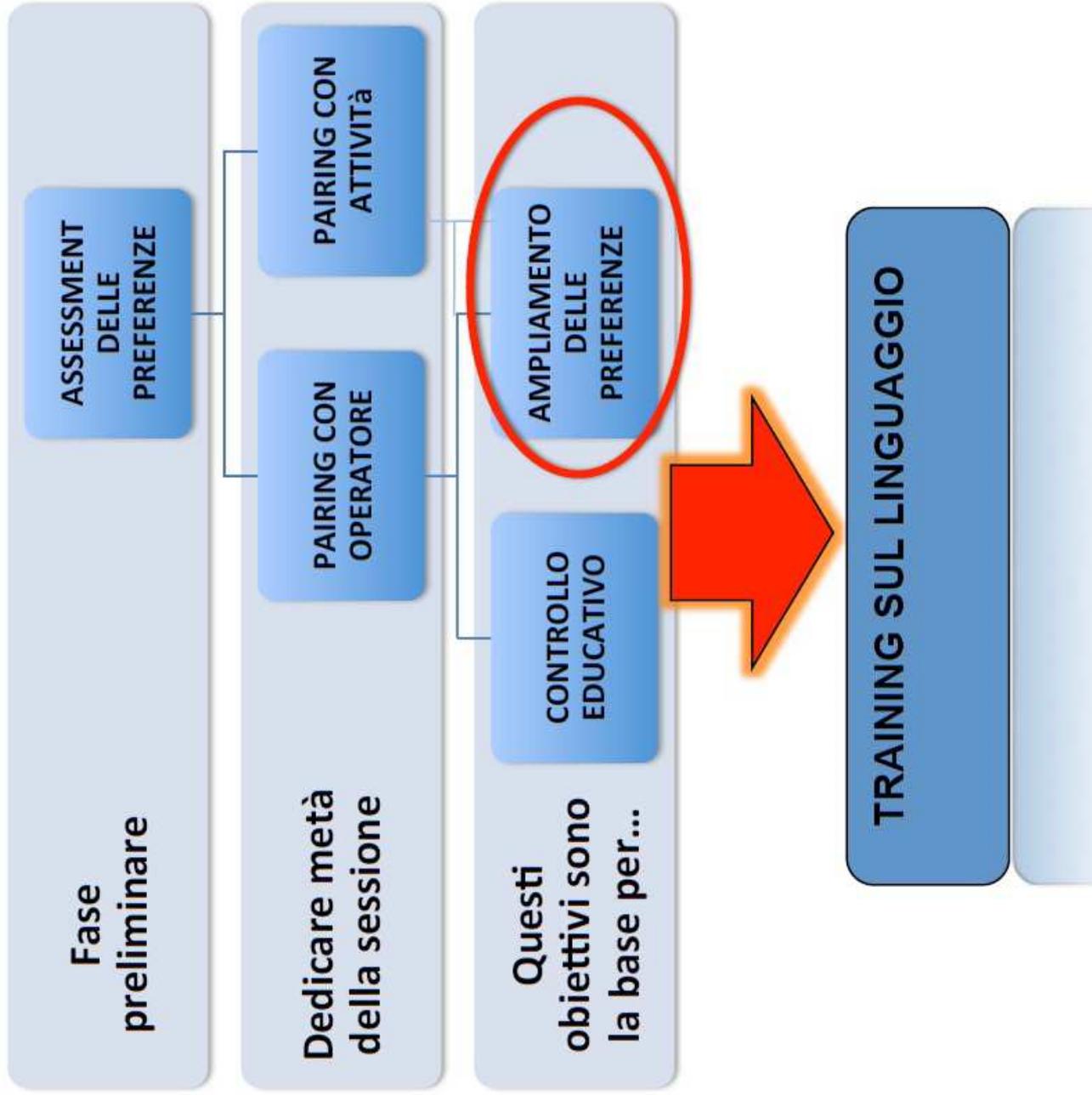
L'operatore:

- Aumenta gradualmente vicinanza, contatto oculare, voce, contatto fisico;
- Attira il bambino creando attività piacevoli;
- Entra in contatto con il bambino tramite attività rinforzanti;
- Consegna gli oggetti **senza fare richieste** e/o senza pronunciare il nome;
- Si assicura che non siano a disposizione del bambino altri rinforzatori o stimoli distrattori;
- Non insegue, non blocca e non forza il bambino;
- Offre tanti diversi rinforzatori ("sensoriali") evitando la sazietà;
- Cerca di rendere l'attività in corso il più divertente possibile;
- Non interrompe attività rinforzanti;
- Non toglie al bambino i rinforzatori;
- Non usa la fuga come rinforzatore;
- Rinforza tutte le interazioni appropriate.





Pairing



COME AMPLIARE IL REPERTORIO DI PREFERENZE?



3. AMPLIAMENTO REFERENZE

Quali dati ...

Alai-Rosales, Zeug, e Baynham (2008) hanno suggerito una serie di misure che possono essere utili nel determinare se il mondo del bambino è in espansione.

Queste misure includono:

- il numero di giocattoli presentato;
- il numero di giocattoli diversi a cui il bambino si è avvicinato / contattato nel corso di una settimana (e/o di sessione);
- nuovi modi di giocare, la durata dell'impegno con nuovi giocattoli e i marker di divertimento durante il gioco.

3. AMPLIAMENTO REFERENZE

Quali dati ...

A volte è utile per tenere traccia delle modifiche all'interno di categorie specifiche (ad esempio giocattoli sociali, giocattoli sensoriali, etc.).

Se, ad esempio, il ragazzo guarda solo il video delle tratte dei treni, si può restringere l'attenzione alla categoria "video", al fine di monitorare l'espansione degli interessi a diversi tipi di video.



ESEMPI AMPLIAMENTO procedura I

- Cantare al ragazzo la sua canzone preferita (Sc) mentre è impegnato a sfogliare i fumetti(Sn)
 - Fare ascoltare al ragazzo una canzone (Sn) mentre sta facendo merenda (Sinc)
 - Usare i personaggi preferiti (es. Star Wars) (Sc) come pedine per muoversi nel gioco dell'oca (Sn)
 - Sedersi a fianco del ragazzo e commentare (Sn) il video (Sc) che il ragazzo sta guardando sul computer
- 



ESEMPI AMPLIAMENTO procedura I

Selezionare la componente dello stimolo che il ragazzo gradisce, quindi se CONCRETA (componente sensoriale) selezionando altri stimoli che hanno in dotazione la stessa caratteristica

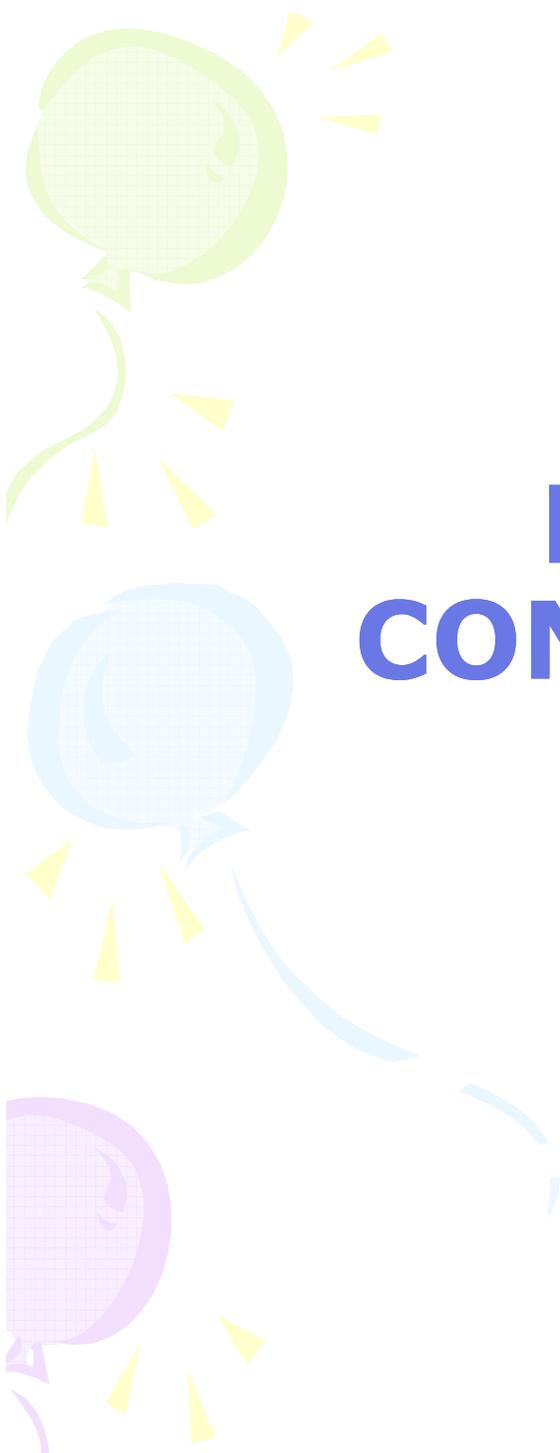
(es. Se gli piacciono i treni, utilizzare come token i treni o utilizzare degli stickers dei treni o presentare un gioco con i treni o apprendimenti di studio partendo dai treni).



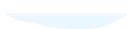
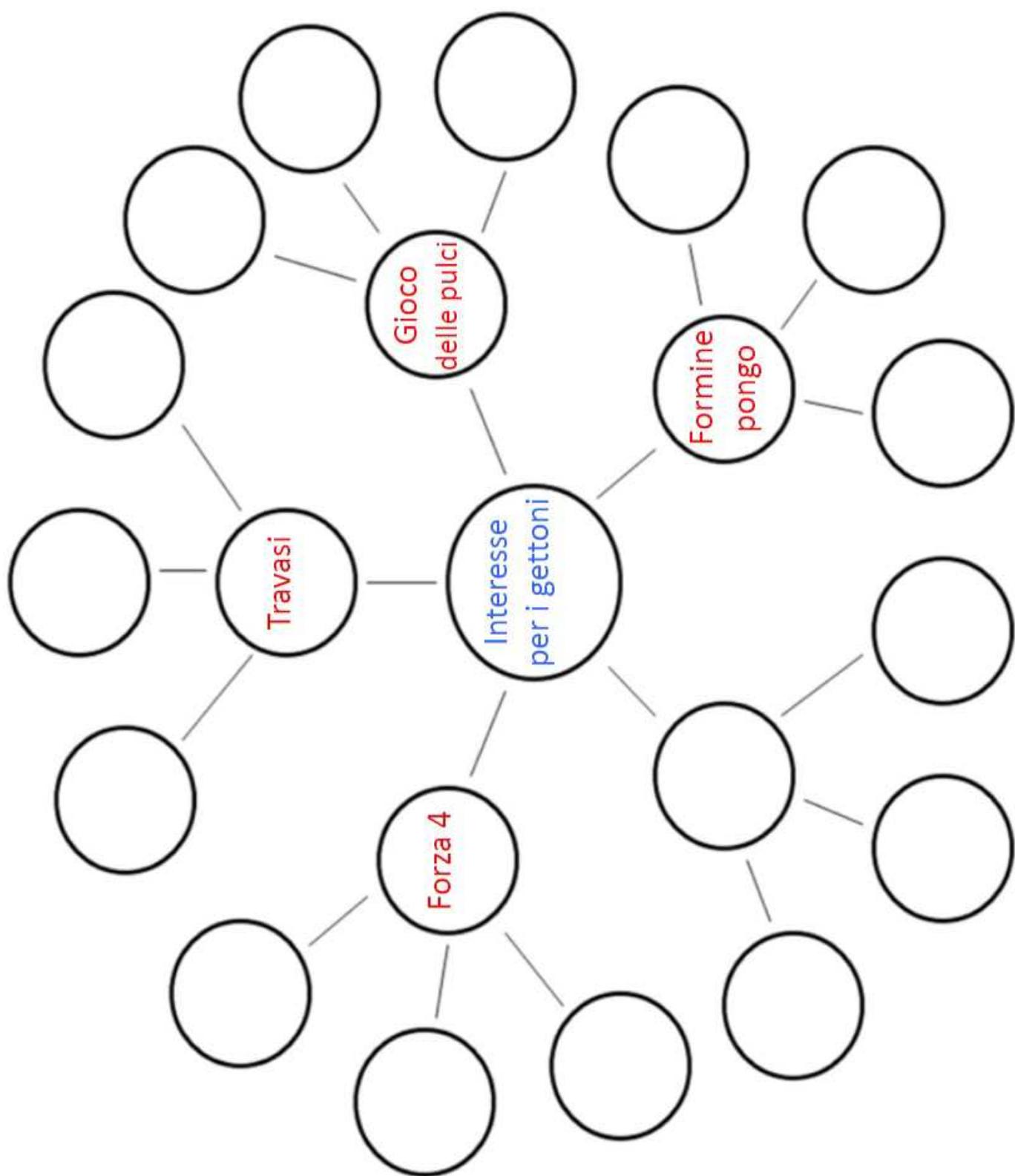


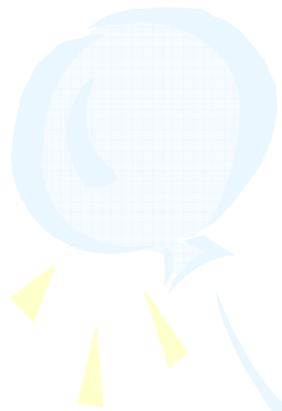
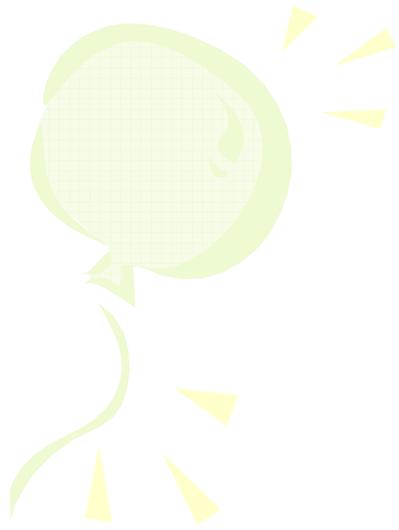
ESEMPI AMPLIAMENTO procedura I

Se la componente dello stimolo assorbente è una DINAMICA che si crea nel corso dell'esplorazione del gioco allora selezionare altri giochi che replicano la stessa dinamica (es. Se al ragazzo piacciono vedere le cose saltare o cadere, utilizzate le molle, le rane salterine, introducete nella gioco dell'oca la penalità della caduta delle pedine, cartoni di Willy il Coyote, Paperissima con cadute animali etc.)

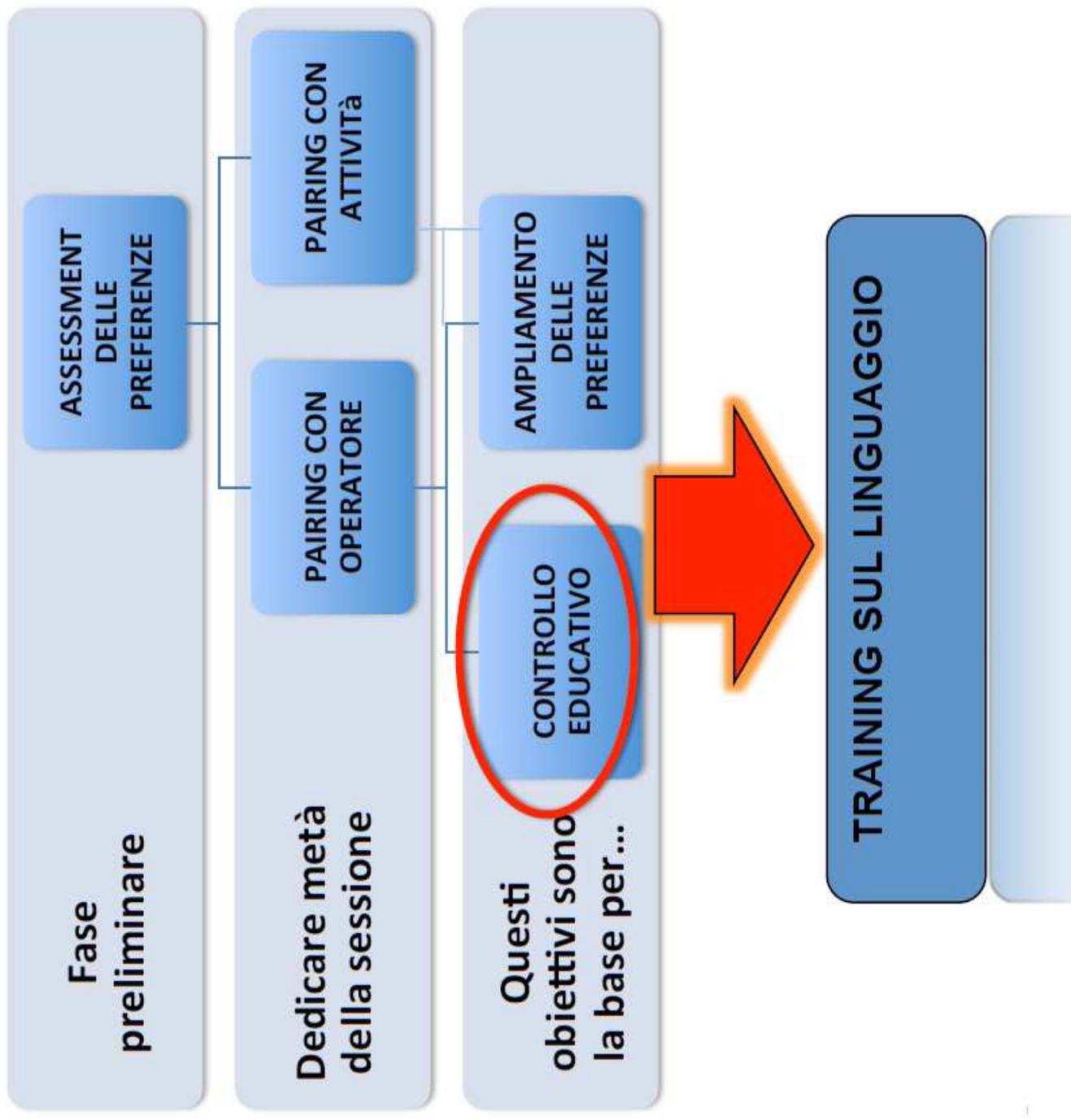


PROCEDURA 2 CONDIZIONAMENTO OPERANTE



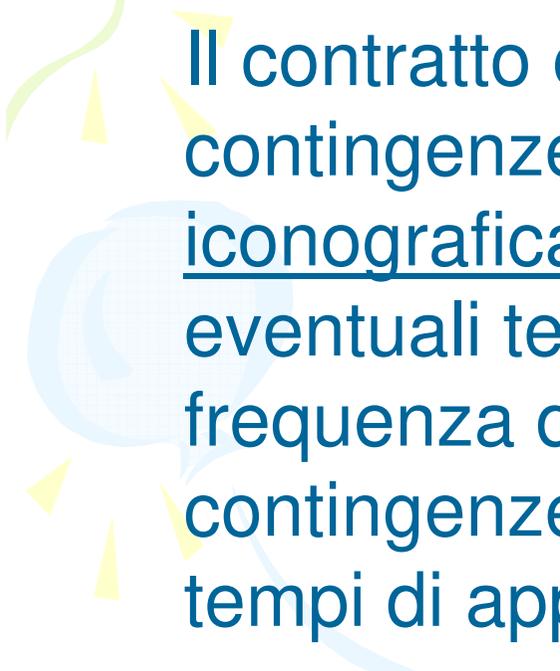


Esercitazione individuale





IL CONTRATTO EDUCATIVO

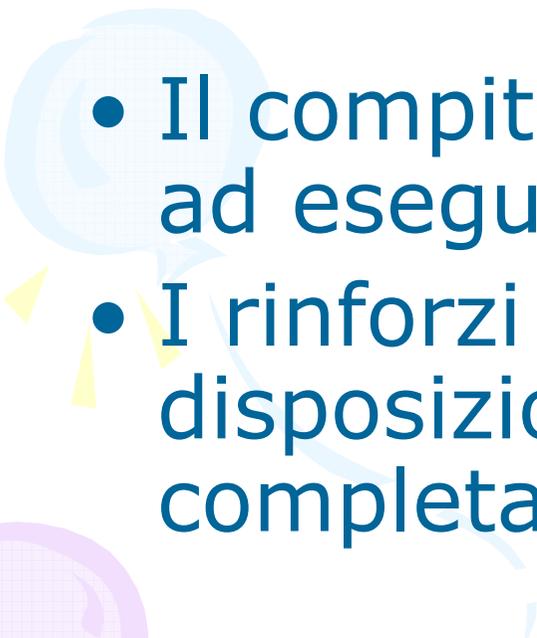


Il contratto educativo (o contrattazione delle contingenze) è **un accordo** scritto/tradotto iconograficamente tra utente e operatore (ed eventuali terze persone) sulla natura e frequenza dei comportamenti desiderati, sulle contingenze di rinforzamento, sulle modalità e tempi di applicazione





Secondo Homme per essere efficace il contratto deve indicare in modo chiaro:

- 
- Il compito/i che il ragazzo si impegna ad eseguire
 - I rinforzi che verranno messi a disposizione del soggetto a completamento del compito
- 

4. Training accettazione del "NO"

- Selezionare rinforzatori target e rinforzatori alternativi
 - 5 volte al giorno dopo la richiesta dire "No, ma puoi avere _____" e mostrare alternativa
 - Se lo studente accetta l'alternativa, consegnare
 - Se lo studente emette comportamento problema, togliere alternativa ed allontanarsi
- * Risulta utile distribuire nella stanza attività non rinforzanti che possano fungere da distrazione durante o dopo la crisi.

5. Training dell'aspettare

1. Il ragazzo fa la richiesta
2. Il rinforzatore viene presentato e contate (a mente) o mostrando il passaggio del tempo con le dita 5 secondi
3. Se lo studente aspetta, consegnare il rinforzatore
4. Se non aspetta ed emette comportamento problema, non consegnare il rinforzatore. Non dire nulla.
5. Una volta terminato il CP, riprendere l'intervento.
6. Gradualmente incrementare l'intervallo di attesa



6. Training dell'aspettare

NB: "Aspetta" non deve assumere il significato di "non ora e non mai", come spesso accade.



Bisogna pertanto fare attenzione a non abusare del termine "aspetta" e a utilizzarlo solo nel caso in cui si ha davvero l'intenzione di esaudire le richieste della persona.



7. Training per le transizioni

- Presentare varie occasioni di transizione al giorno
- Dopo un certo periodo di tempo (es. 5 minuti) dare l'avviso della transizione: "Davide andiamo; Davide vieni; suono del Timer..."
- Mostrare un rinforzatore tangibile come promessa e **dare l'istruzione (SD)**
- Contate fino a 5 e poi offrite un rinforzatore tangibile se lo studente abbandona l'attività e si dirige verso quella nuova **(R+)**
- Se non la abbandona togliere l'attività ed il rinforzatore "promessa" (**punizione di 2° tipo**) ; mantenere la consegna della nuova attività verso cui transitare
- Se non abbandona l'attività e scatena un comportamento problema: togliere la promessa, mantenere la consegna della transizione (**estinzione**) . Sollecitarlo anche fisicamente.
- Non rinforzare prima che abbia eseguito 2/3 collaborazioni.
- Transitare prima da attività gradite ad attività gradite (**Operazione Motivativa**)
- Gradualmente passare ad attività sempre meno preferite

8. Training per la riconsegna del rinforzatore

- Inizialmente il rinforzo per aver subito consegnato il rinforzatore sarà quello di riottenerlo
- Chiedete di ridarvi la cosa e mentre date l'istruzione tendete la vostra mano; se il ragazzo subito riconsegna, dategli "bravo" e ridategli subito il rinforzatore
- Fate questo altre 2\3 volte; alla terza volta offrite un rinforzatore alternativo sull'altra mano (riceve il rinforzatore non appena consegna); a questo punto il rinforzatore che ha consegnato viene messo via e potete procedere con le altre attività

8. Training per la riconsegna del rinforzatore

- Se invece non consegna entro 3 sec., ridate l'istruzione e con la vostra mano guidate fisicamente la sua a consegnarvi la cosa.
- Se lo studente richiede il rinforzatore questo viene riconsegnato; dopo un minuto si riprova la procedura
- Una volta che lo studente consegna al 100% per tre giorni consecutivi senza CP, alternate momenti in cui:
 1. la cosa gli viene subito riconsegnata,
 2. altri in cui gli viene dato un rinforzatore alternativo,
 3. altri in cui si passa ad un'altra attività



9. Il Rinforzo Non contingente

In generale potremmo dire che

“...posizionando i rinforzatori secondo uno schema casuale, invece che in concomitanza con il comportamento problematico si contribuisce alla sua riduzione...”

(Vollemar, Iwata, Zarcone)

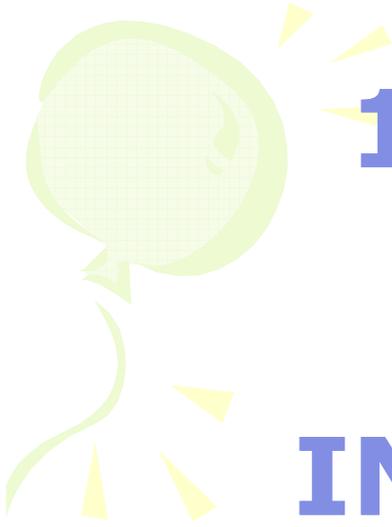


10. Procedure di Rinforzo Differenziale

In una procedura di riduzione dei comportamenti problema, il **rinforzo differenziale** consiste in due componenti:

1. Rinforzare comportamenti altri (alternativi, incompatibili, ecc) al comportamento problema
2. Non rinforzare il comportamento problema

[VIDEO](#)



10. RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI COMPORAMENTI INCOMPATIBILI (DRI)

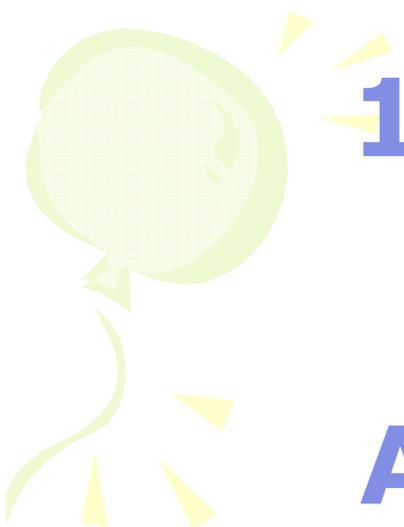


Con questa procedura si rinforza un comportamento che non può accadere contemporaneamente al comportamento problema e si "estingue" il comportamento problema

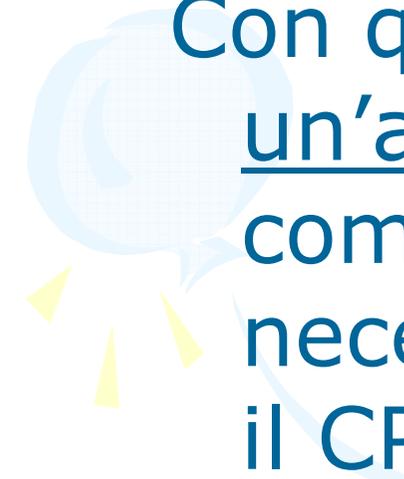


Rinforzare comportamenti incompatibili





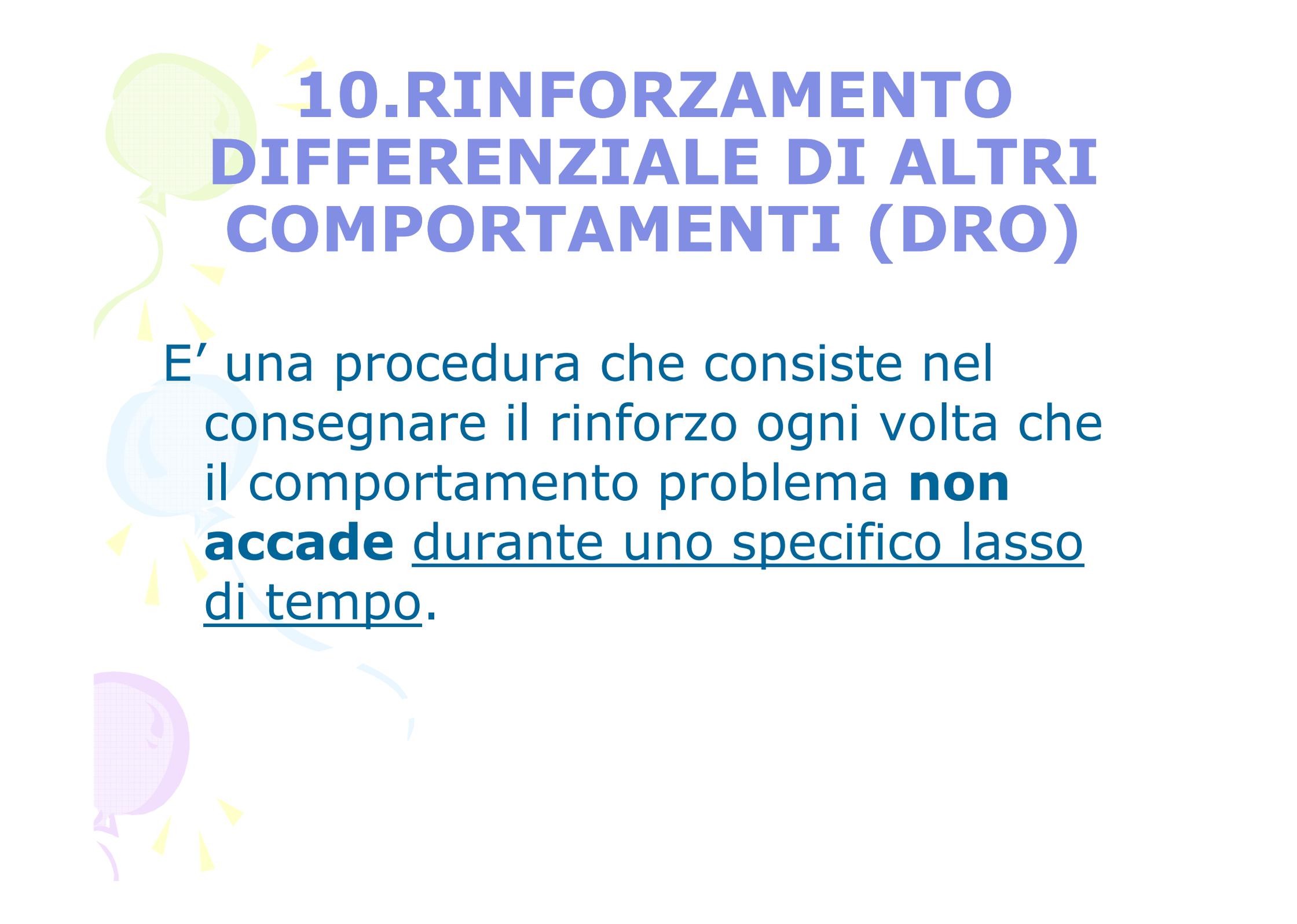
10. RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI COMPORAMENTI ALTERNATIVI (DRA)



Con questa procedura si rinforza un'alternativa desiderabile al comportamento problema, non necessariamente incompatibile con il CP.



(es. Fare una torre di cubi, fare un puzzle...come alternativa al gridare).



10. RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI ALTRI COMPORAMENTI (DRO)

E' una procedura che consiste nel consegnare il rinforzo ogni volta che il comportamento problema **non accade** durante uno specifico lasso di tempo.



Il DRO di solito è usato per comportamenti problema che accadono con una frequenza elevata e per persone che hanno nel loro repertorio pochi comportamenti alternativi o incompatibili con il CP.

VANTAGGI/SVANTAGGI DRO

VANTAGGI

- ✓ E' di facile impiego e si presta a qualsiasi tipo di ospite
- ✓ Si opera in positivo sul comportamento inadeguato rinforzando qualsiasi altro comportamento

SVANTAGGI

- ✓ Non viene incrementato alcun comportamento adeguato
- ✓ C'è il concreto rischio di rinforzare altri comportamenti inadeguati



10. Il Rinforzamento differenziale non si applica mai da solo

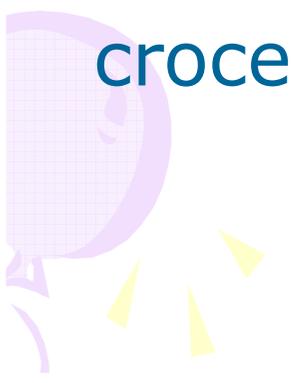
- Idealmente il comportamento alternativo dovrebbe essere sempre rinforzato e il comportamento problema non dovrebbe essere mai rinforzato (estinzione)
- Spesso non si può applicare, per la riduzione del comportamento problema, solo la procedura del rinforzo differenziale, in quanto il DRI o DRA non agiscono sulle conseguenze del CP

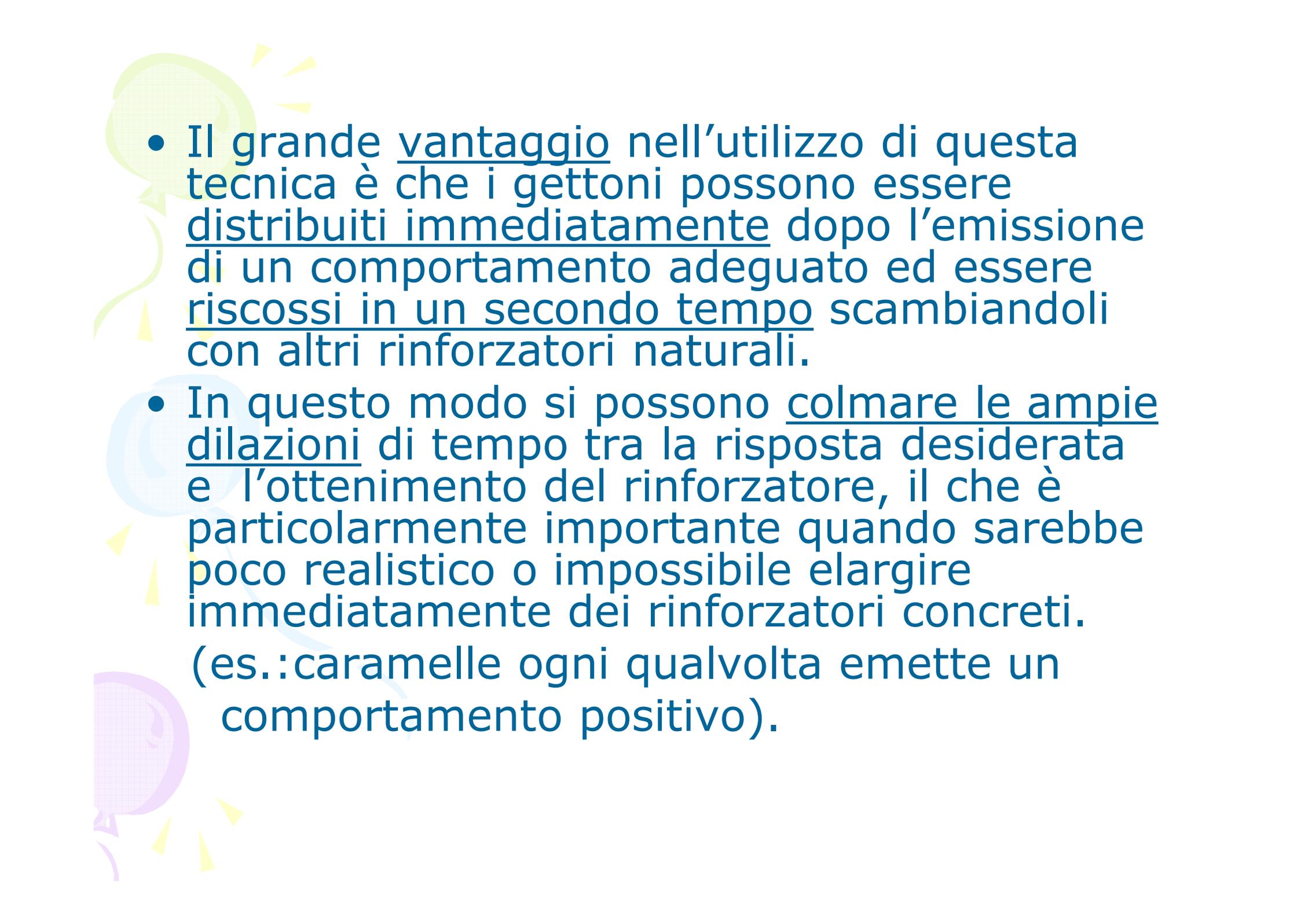


11.TOKEN ECONOMY

La Token Economy (TE) è una contrattazione educativa basata sull'uso sistematico di rinforzatori simbolici (tokens – gettoni) che possono essere guadagnati emettendo vari comportamenti desiderabili per venire poi scambiati con altri rinforzatori naturali (rinforzatori di sostegno) particolarmente graditi agli studenti (oggetti, attività ecc).

Gli elementi simbolici possono essere fiches, crocette apposte su una scheda o altro.

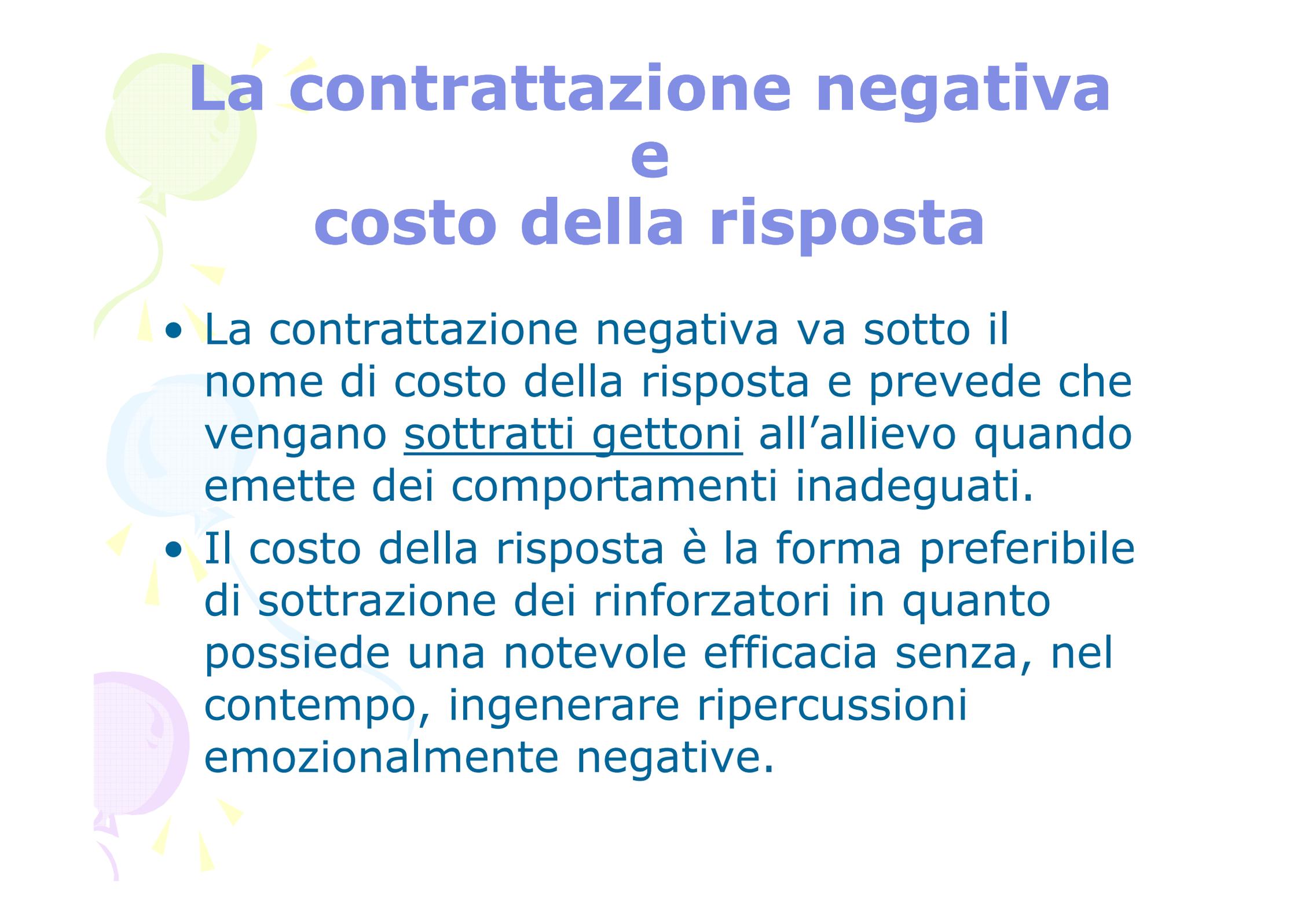


- 
- Il grande vantaggio nell'utilizzo di questa tecnica è che i gettoni possono essere distribuiti immediatamente dopo l'emissione di un comportamento adeguato ed essere riscossi in un secondo tempo scambiandoli con altri rinforzatori naturali.
 - In questo modo si possono colmare le ampie dilazioni di tempo tra la risposta desiderata e l'ottenimento del rinforzatore, il che è particolarmente importante quando sarebbe poco realistico o impossibile elargire immediatamente dei rinforzatori concreti. (es.: caramelle ogni qualvolta emette un comportamento positivo).

- 
- Questa tecnica consente di intervenire sia sul versante dei comportamenti positivi da costruire o da incrementare, sia sul versante dei comportamenti problema da decrementare.

- 
- I token, infatti, si possono guadagnare emettendo le prestazioni richieste ma possono essere anche persi nel caso in cui si dia vita a comportamenti identificati precedentemente come inadeguati.





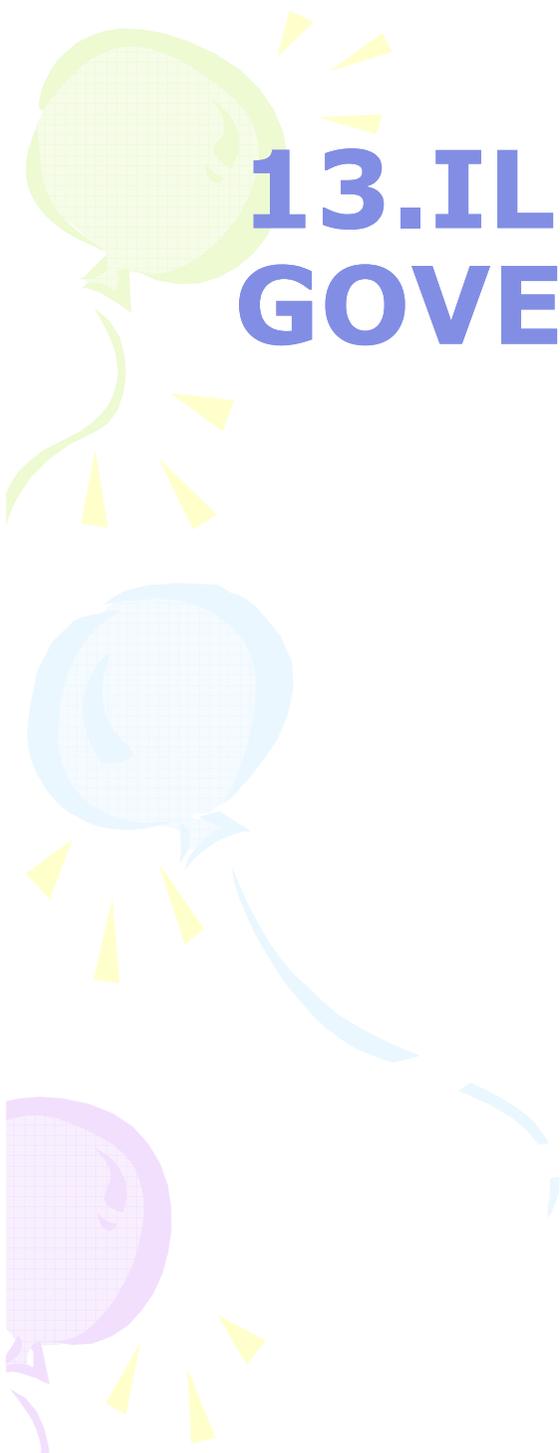
La contrattazione negativa e costo della risposta

- La contrattazione negativa va sotto il nome di costo della risposta e prevede che vengano sottratti gettoni all'allievo quando emette dei comportamenti inadeguati.
- Il costo della risposta è la forma preferibile di sottrazione dei rinforzatori in quanto possiede una notevole efficacia senza, nel contempo, ingenerare ripercussioni emozionalmente negative.

12. L'educazione strutturata

“L'insegnamento strutturato è un sistema per **organizzare lo spazio**, cambiare **le attività** utilizzando programmi, strutture, sistemi di studio lavoro che facilitino l'apprendimento dei compiti e organizzare **il materiale** al fine di promuovere l'indipendenza degli studenti”





13.IL COMPORAMENTO GOVERNATO DA REGOLE

Storie sociali

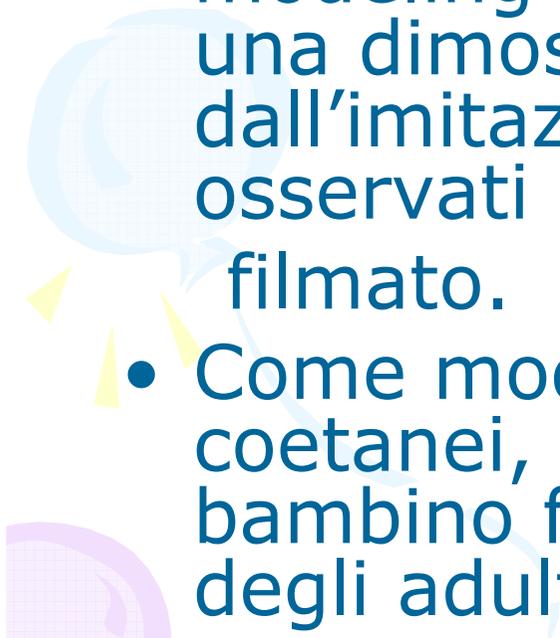


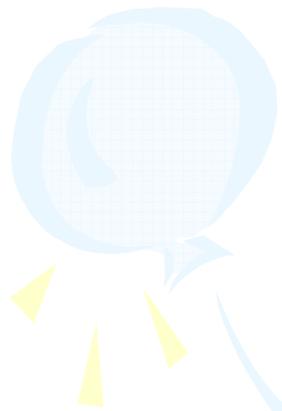
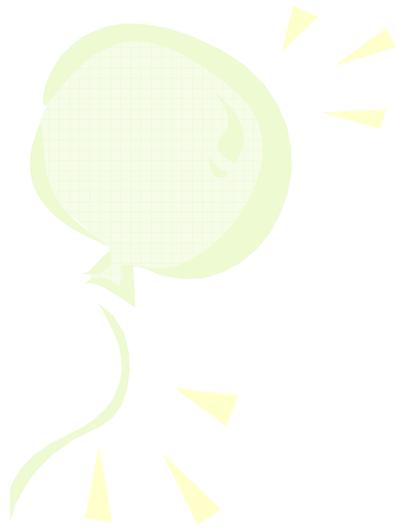
14.IL VIDEO MODELING

- A partire dai primi anni '90 la strategia del modeling è stata esplorata e concretamente implementata utilizzando la tecnologia video, la quale consente, di fatto, di poter mettere in atto situazioni di autoapprendimento per imitazione;
 - Consiste nella presentazione di filmati che illustrano la modalità adeguata di comportamento in certi contesti o la corretta esecuzione di azioni in funzione dell'apprendimento di specifiche abilità.
- 
- 



14.IL VIDEO MODELING

- In concreto, una situazione tipica di video modeling prevede la visione individuale di una dimostrazione videoregistrata, seguita dall'imitazione dei comportamenti osservati nel filmato.
 - Come modello possono essere coinvolti dei coetanei, magari i compagni di classe se il bambino frequenta la scuola, i familiari, degli adulti conosciuti o meno
- 
- 



Tecniche Reattive



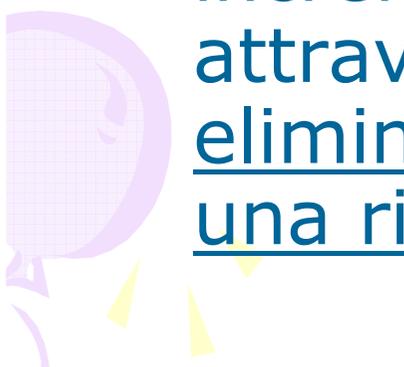


1. Estinzione

- L'estinzione è un processo ed una procedura
- Un comportamento precedentemente rinforzato non ha più accesso al rinforzatore e pertanto diminuisce progressivamente
- Come alcune conseguenze rinforzano i comportamenti, così la mancanza di conseguenze li indebolisce.



1. Estinzione

- Il principio di estinzione afferma che se in una determinata situazione un soggetto emette una risposta che in precedenza veniva rinforzata e tale risposta non è seguita da una conseguenza rinforzante, allora esistono meno probabilità che in futuro riporti la stessa cosa qualora incontri una situazione simile.
 - In altre parole: se una risposta è stata incrementata nella sua frequenza attraverso il rinforzo positivo, la completa eliminazione di quel rinforzo determinerà una riduzione della frequenza.
- 
- 

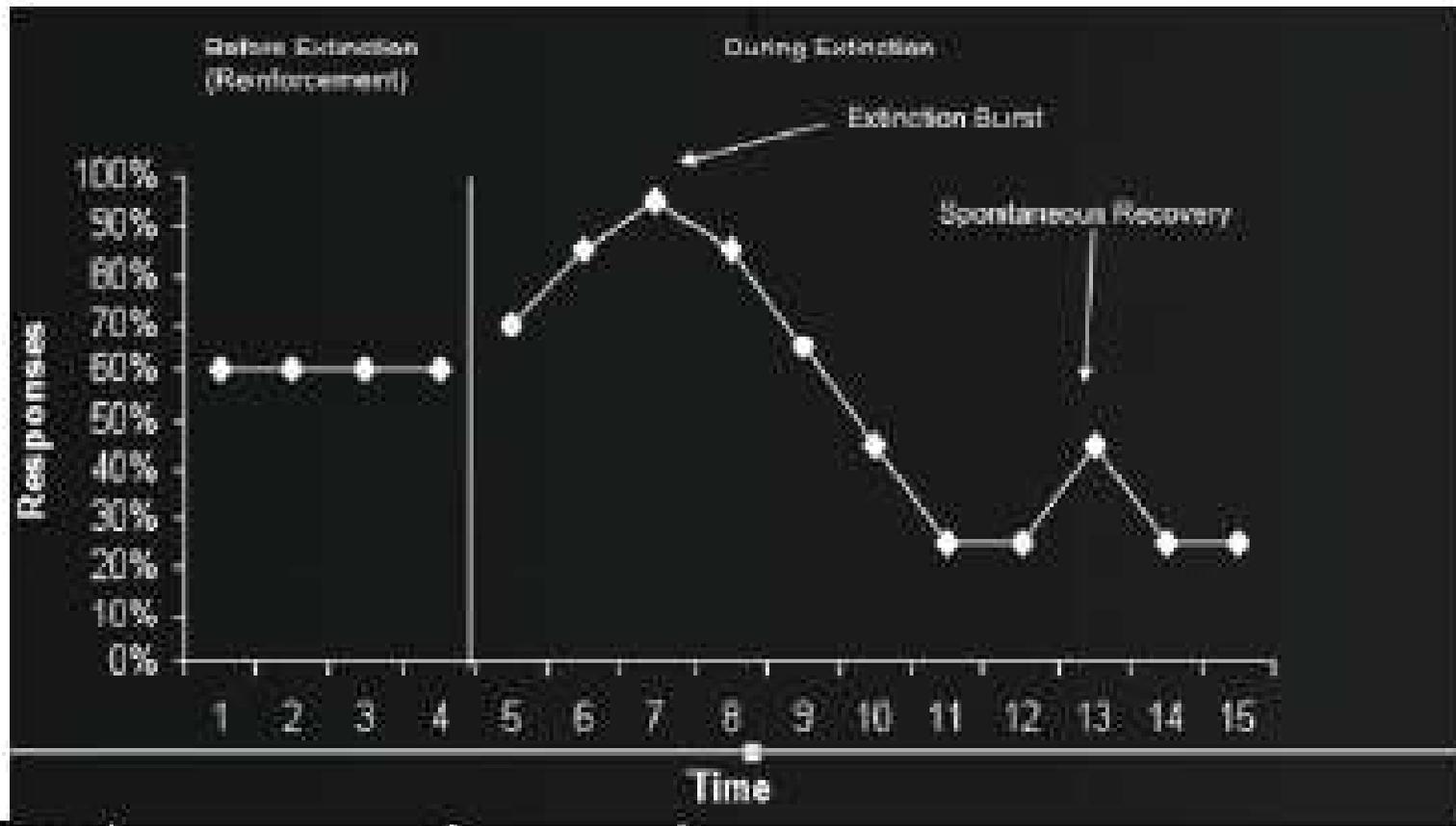
1. Resistenza all'estinzione

- La velocità con cui avviene il decremento del comportamento dipende dalla storia di apprendimento della persona.
- Se il comportamento deriva da una storia d'apprendimento in cui è stato usato prevalentemente un rinforzo intermittente, a rapporto variabile, vi è alta resistenza all'estinzione: infatti, quando il rinforzo è particolarmente discontinuo la risposta tende a persistere a lungo.

1. Extinction burst (picco dell'estinzione)

- Prima che il comportamento inizi a ridursi aumenta nella sua frequenza e intensità, cioè, prima di migliorare, le cose peggiorano (aumentano la frequenza del comportamento e anche le topografie: es. se non mi compri più il gelato non solo faccio i capricci ma sbatto i piedi e do i calci).
- Per scoppio pre-estinzione si intende un incremento della risposta all'inizio del processo di estinzione.
- Se il picco manca vuol dire che non stiamo lavorando sul rinforzatore giusto!!
- Pertanto, la procedura d'estinzione può provocare una moderata aggressività

IL PROCESSO DI ESTINZIONE





1. Estinzione : Procedure

- Le regole fondamentali è che se si introduce l'estinzione, bisogna mantenerla fino alla fine; si deve portare avanti una procedura di estinzione se si è certi di portarla a termine.
 - Se un processo di estinzione provoca una certa aggressività, smettendo nel mezzo della procedura non solo si rinforzerà il comportamento indesiderabile mediante un programma intermittente, ma si rinforzerà anche l'aggressività.
 - Se si deve iniziare una procedura di estinzione se si è certi di poterla portare a termine.
- 
- 



1. Recupero Spontaneo

- Nel processo di estinzione ci sono anche dei recuperi spontanei del comportamento che avvengono senza che il comportamento stesso sia stato rinforzato: non c'è mai un declino del comportamento perfettamente lineare.
- Tipicamente il comportamento ha una dimensione minore rispetto a quello originario; il recupero spontaneo non è di solito un problema; però, se il comportamento viene rinforzato anche solo una volta riemerge come prima.

Attenzione alla coerenza!



1. Estinzione

Vantaggi

- Si presenta come una procedura molto semplice
- E' stata dimostrata la sua efficacia nel decrementare comportamenti inadeguati
- Ha un effetto duraturo
- E' una procedura relativamente poco aversiva

Svantaggi

- Il comp inadeguato ha in inizio un notevole incremento
- Richiede grande coerenza e persistenza per l'intero staff
- E' una procedura "non rapida"
- Il sogg può manifestare CP aggr nella prima parte dell'intervento
- Talvolta è difficile individuare il rinforzatore che mantiene il comp
- E' impossibile ignorare alcuni CP come grave autol. e aggr.



2. La Punizione

- Perché un particolare intervento venga definito punitivo è necessario assistere ad un decremento, nel futuro, del comportamento che ha preceduto tali conseguenze.
- La punizione è scarsamente compresa
- Frequentemente applicata in malo modo
- Controversa e discutibile

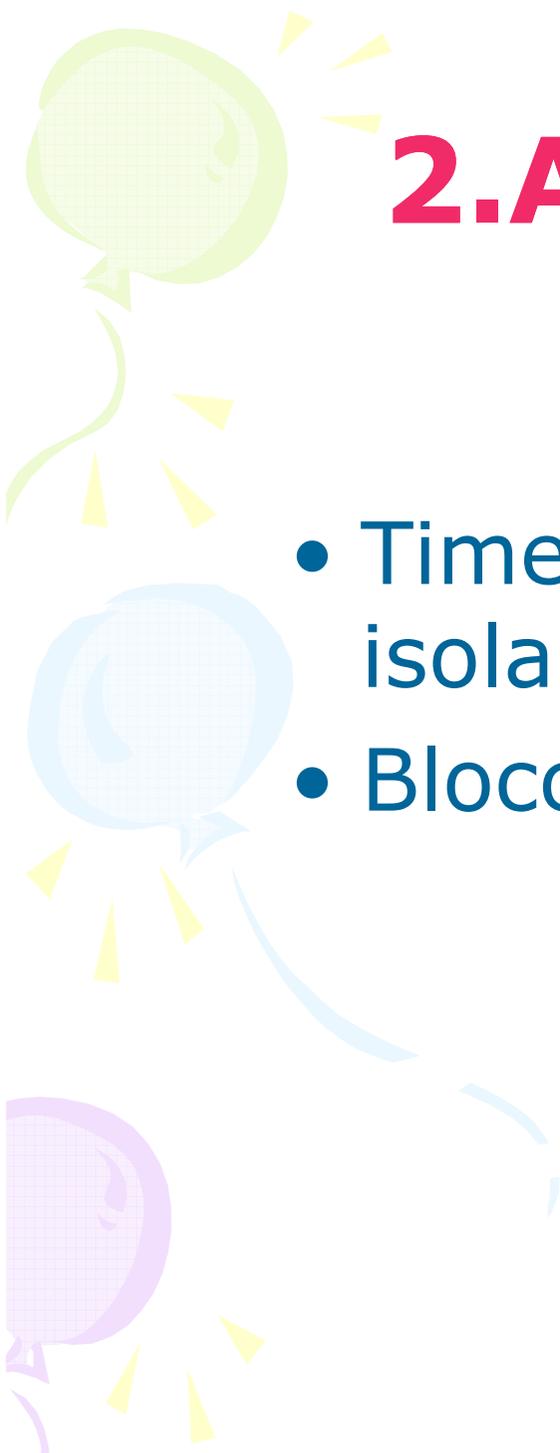


2. La punizione

- Quando la punizione è interrotta, i suoi effetti soppressivi sulle risposte **non sono** solitamente **permanenti**.
 - Il livello di comportamento in queste situazioni non solo tenderà ad un recupero ma avrà dei livelli leggermente superiori a quelli presenti prima della punizione
 - Una soppressione permanente delle risposte potrebbe accadere quando il livello di risposte è azzerato e ciò è stato ottenuto con intense punizioni
 - Gli stimoli punitivi così come i rinforzatori non sono definiti tali dalle loro caratteristiche fisiche ma dalla loro funzione
- 

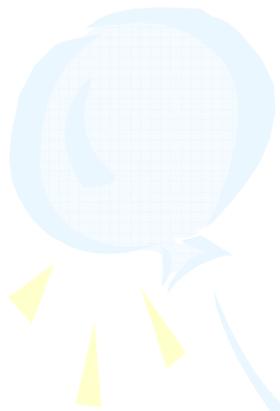
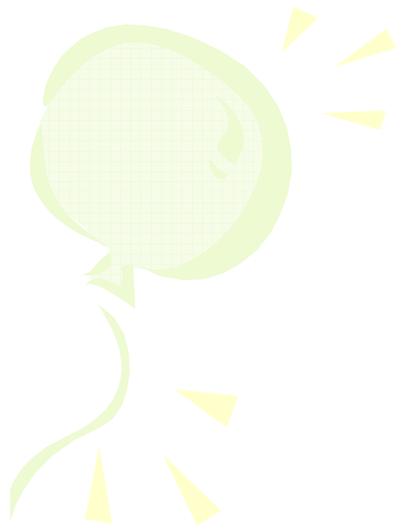
2. Effetti collaterali della punizione

- Elicitazione di risposte emozionali indesiderate e aggressione
- Fuga ed evitamento
- Incremento dei comportamenti problema non oggetto di punizione
- Modeling di comportamenti indesiderabili
- Non si produce apprendimento del "che cosa fare"
- L'abuso della punizione a causa del rinforzamento negativo che fornisce all'operatore (colui che eroga la punizione)
- La punizione può modellare comportamenti indesiderabili
- Chi punisce è rinforzato negativamente



2. ALCUNI TIPI DI PUNIZIONI

- Time out con o senza isolamento
- Blocco fisico



L'OBIETTIVO è L'AUTONOMIA

