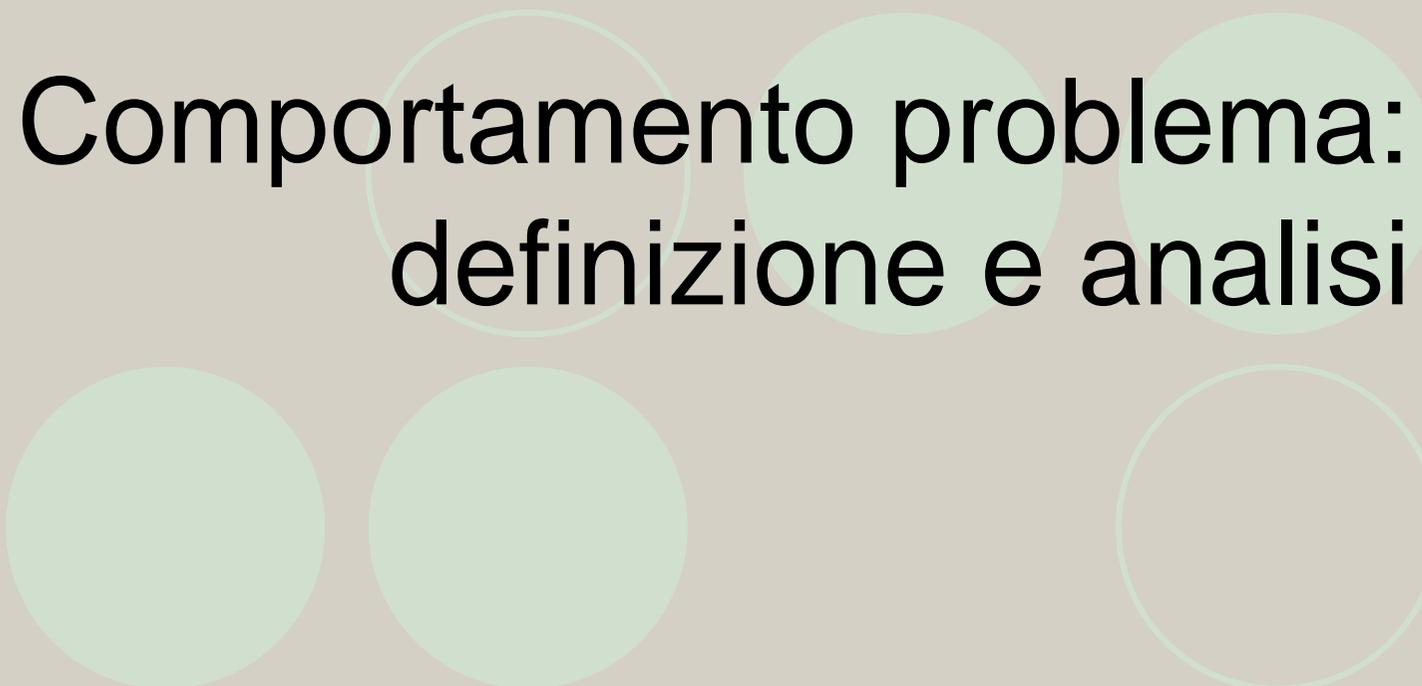


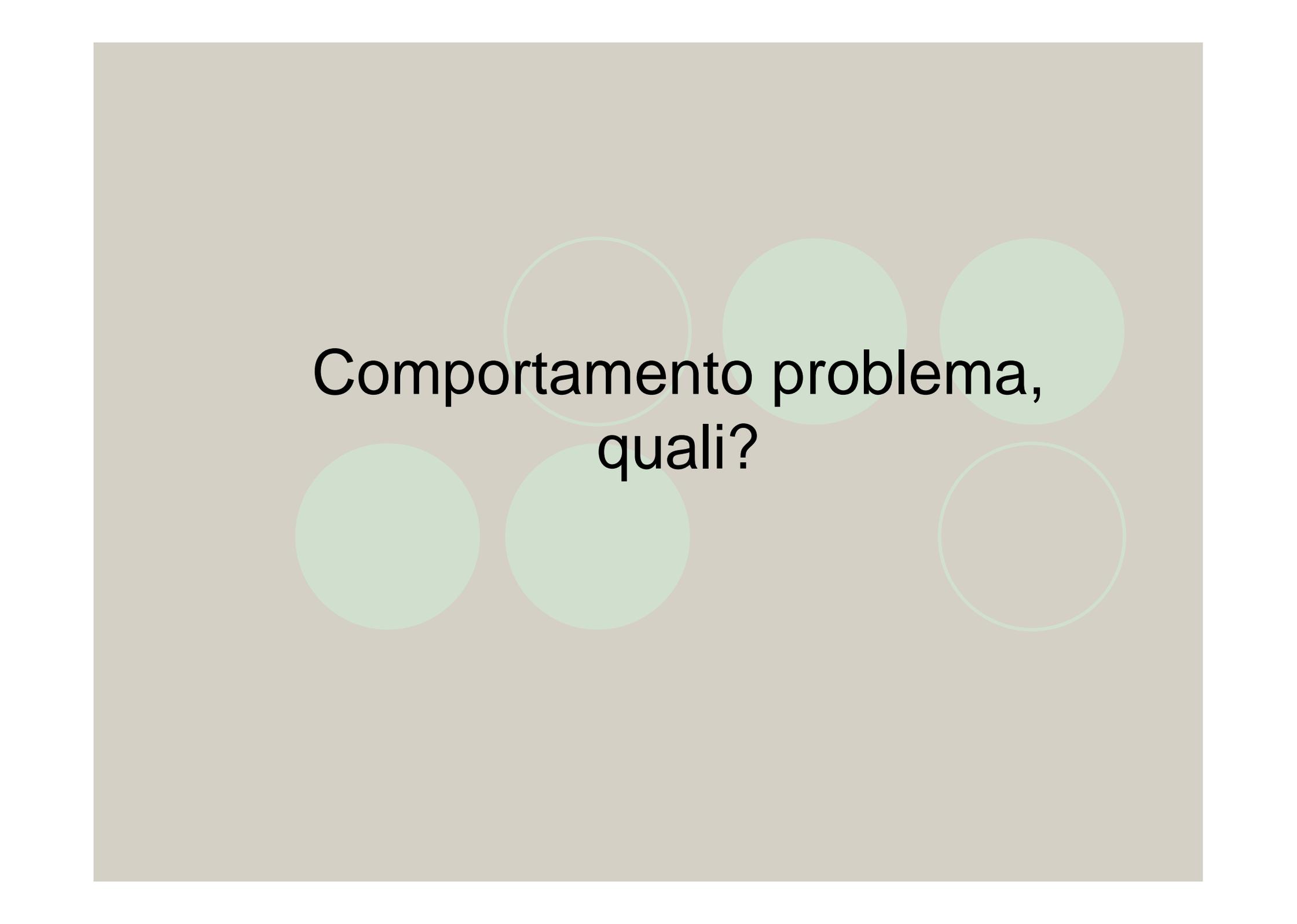
Comportamento problema: definizione e analisi



Programma Autismo

Psicologa, Psicoterapeuta - Sara Zanforlin

Psicologa, Psicoterapeuta - Alessandra Ferrini



Comportamento problema,
quali?

- Comportamenti dannosi

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.

- Comportamenti dirompenti

- Comportamenti disturbanti

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?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
2. Il comportamento mette a rischio la salute della persona?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
3. il comportamento è pericoloso per gli altri	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
4. Questo comportamento produce danni a cose?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
5. il comportamento interferisce con l'apprendimento?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
6. L'estinzione di questo comportamento potrebbe portare al miglioramento di altri comportamenti?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
7. L'andamento di questo comportamento non vede alcuna evoluzione positiva o sta addirittura peggiorando?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
8. il comportamento può aggravarsi nel prossimo futuro se non trattato?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
9. Il comportamento preoccupa in modo importante i familiari e gli educatori?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
10. è da un po' che questo comportamento costituisce un problema?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO
11. Questo comportamento interferisce con l'accettazione della comunità?	<input checked="" type="radio"/> SI		<input checked="" type="radio"/> NO



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 specifiche 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)



Descrivere un comportamento

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

PER ESSERE UN COMPORTAMENTO

Deve essere:

- Accessibile all'osservazione
- Misurabile
- Validità intersoggettiva

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



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

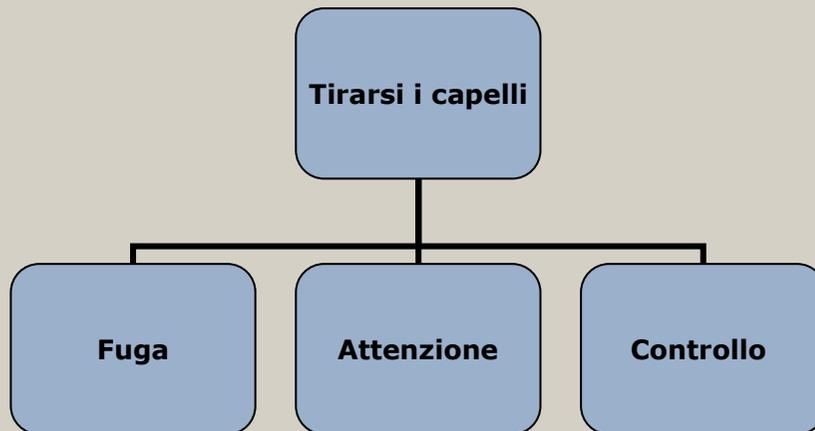


Stessa funzione ma topografie differenti

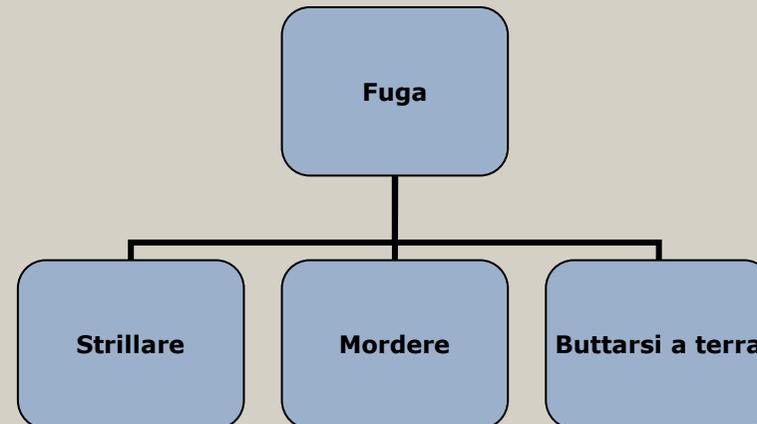


Topografia e Funzione

- Stessa topografia diversa funzione



- Stessa funzione diversa topografia



TUTTI I COMPORTAMENTI 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!)

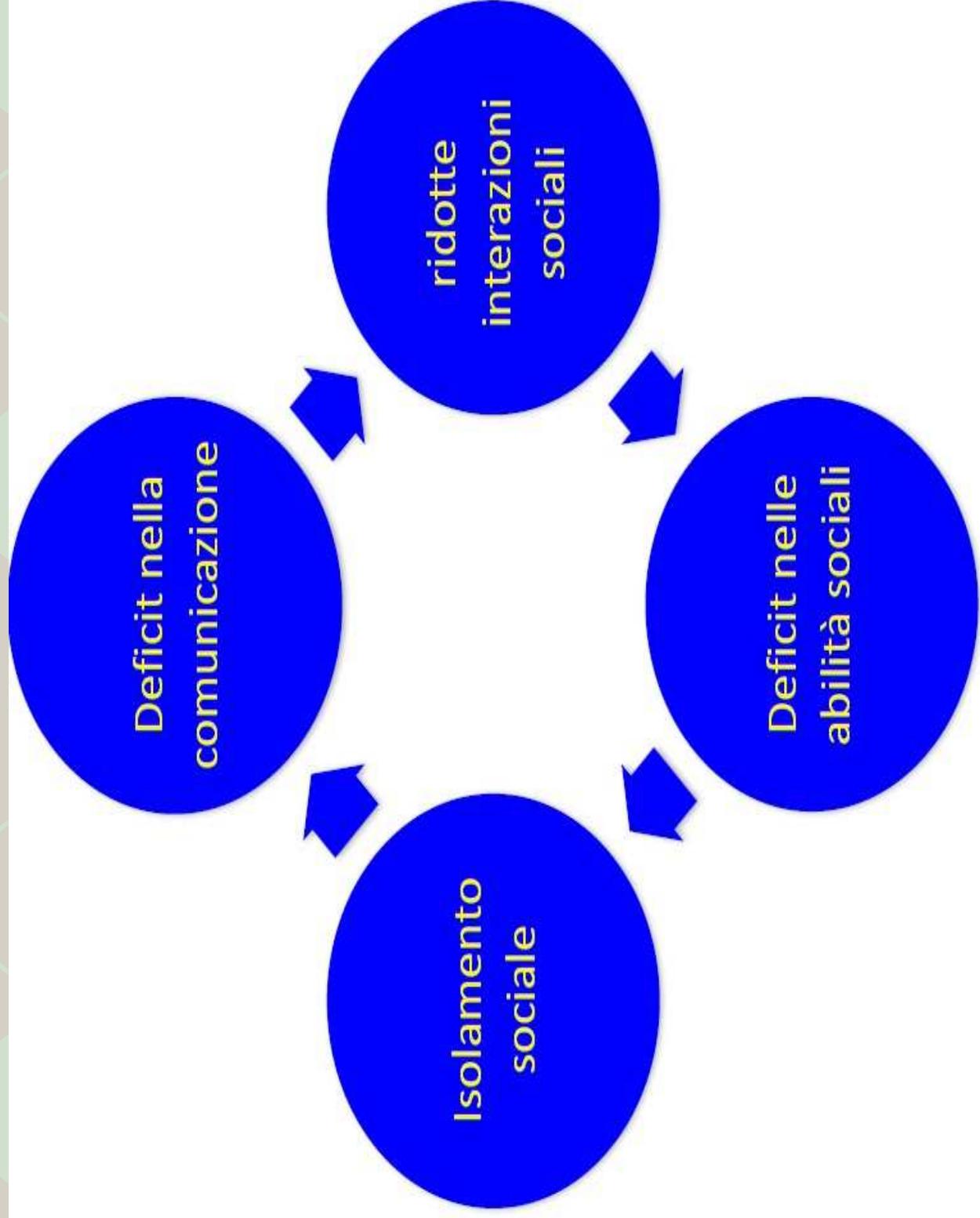
Le 3 funzioni principali del comportamento

<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>

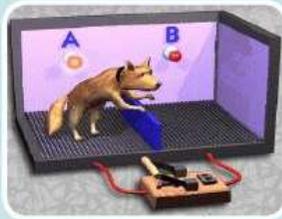
COMUNICAZIONE E COMPORTAMENTO PROBLEMA

- 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.



FATTORI DI VULNERABILITA'

Gardner, P. Willmering(1999)



**Impotenza
appresa**



**Limitata gamma
relazioni affettive**



Dipendenza



**Fragilità
emotiva**



**Deficit abilità
sociali e coping**



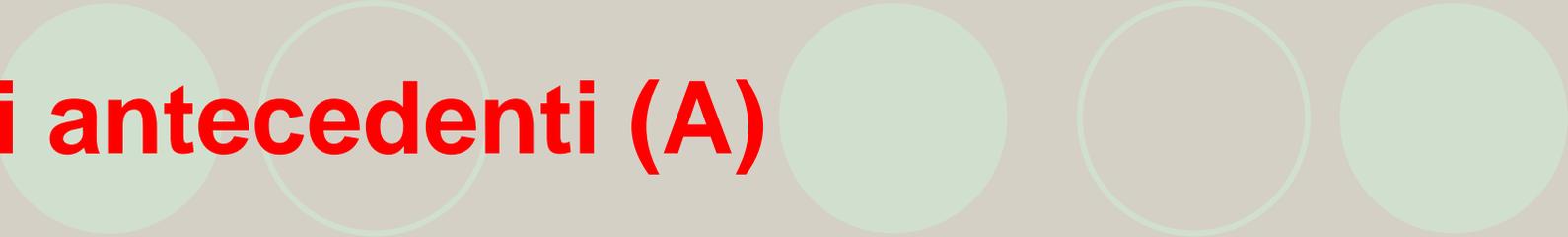
**Altre limitazioni
motivazionali**

ANALISI FUNZIONALE



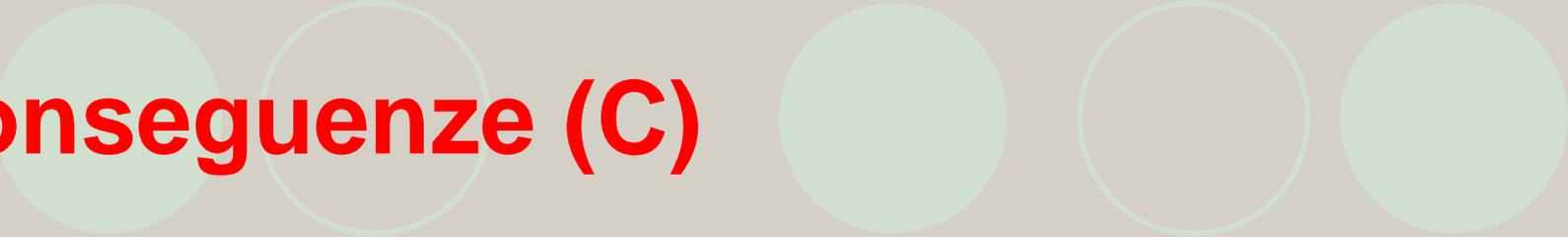
A → B → C
(Antecedent) (Behaviour) (Consequence)

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

Antecedente	Comportamento	Conseguenze
Lunedì, ore 9 in sezione. Gioco libero. (ordine temporale di arrivo)	Prende il cartellino del nome e lo attacca al cartellone	Vede il cartellino di un bambino nuovo
Vede il cartellino di un bambino nuovo	Stacca il cartellino della bambina nuova e dice il bimbo dice: "Questo non è Joele"	L'insegnante dice: "è un tua compagna nuova" e attacca il cartellino
L'insegnante dice: "è un tua compagna nuova" e attacca il cartellino	Il bambino si dà i pugni sulla testa	L'insegnante blocca la mano del bambino e dice "andiamo a conoscere la tua compagna nuova"
L'insegnante blocca la mano del bambino e dice "andiamo a conoscere la tua compagna nuova"	Il bimbo ha smesso di picchiarsi, è andato con l'insegnante dalla bambina senza guardarla ne parlarne	Il bambino è andato a giocare in cucina (R+)

A-B-C

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



Antecedente

Comportamento

Conseguenze

Empty space for recording the Antecedent.

Empty space for recording the Behavior.

Empty space for recording the Consequences.

Antecedente	Comportamento	Conseguenze
TUTTO Ciò CHE INSEGNAMO	IMPARO	RICEVO RINFORZO O ESTINZIONE
TUTTO Ciò CHE ABBIAMO VISTO IN QUESTE GIORNATE	AUMENTA IL REPERTORIO COMPORTAMENTALE	COSA DECIDIAMO DI RINFORZARE O ESTINGUERE

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 veicolata ad es. con modalità problematiche

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

(Horner e Day, 1991)

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

**Fase
preliminare**

**ASSESSMENT
DELLE
PREFERENZE**

**Dedicare metà
della sessione**

**PAIRING CON
OPERATORE**

**PAIRING CON
ATTIVITÀ**

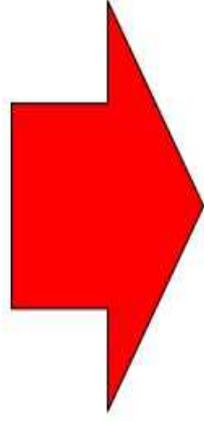
**Questi
obiettivi sono
la base per...**

**CONTROLLO
EDUCATIVO**

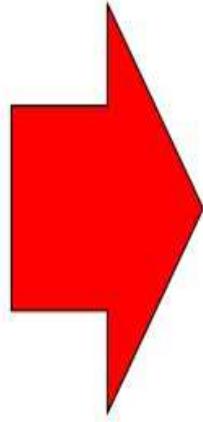
**AMPLIAMENTO
DELLE
PREFERENZE**



TRAINING SUL LINGUAGGIO



**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

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.

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

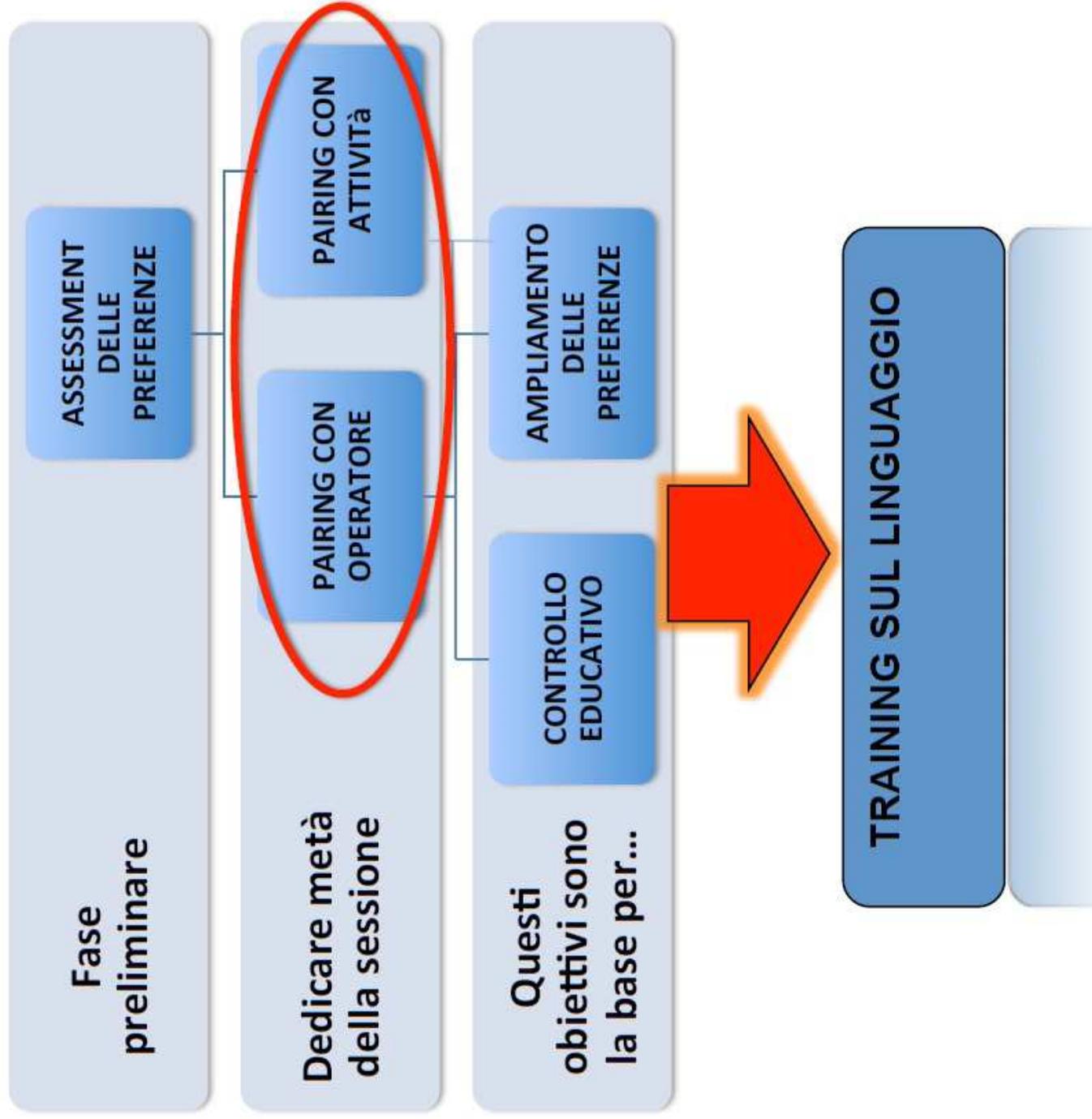
L'assessment delle preferenze

Sono presentati stimoli che riguardano tutte le sfere sensoriali:

- uditiva,
- tattile,
- visiva,
- olfattiva,
- gustativa
- cinestesica

LE 3 DIMENSIONI PORTANTI DELL'EDUCAZIONE :

- Pairing → OBIETTIVO: lavoro sulla relazione ed efficacia del rinforzatore
- Training richieste → OBIETTIVO: modificare funzionalmente l'ambiente
- Controllo educativo → OBIETTIVO: collaborazione

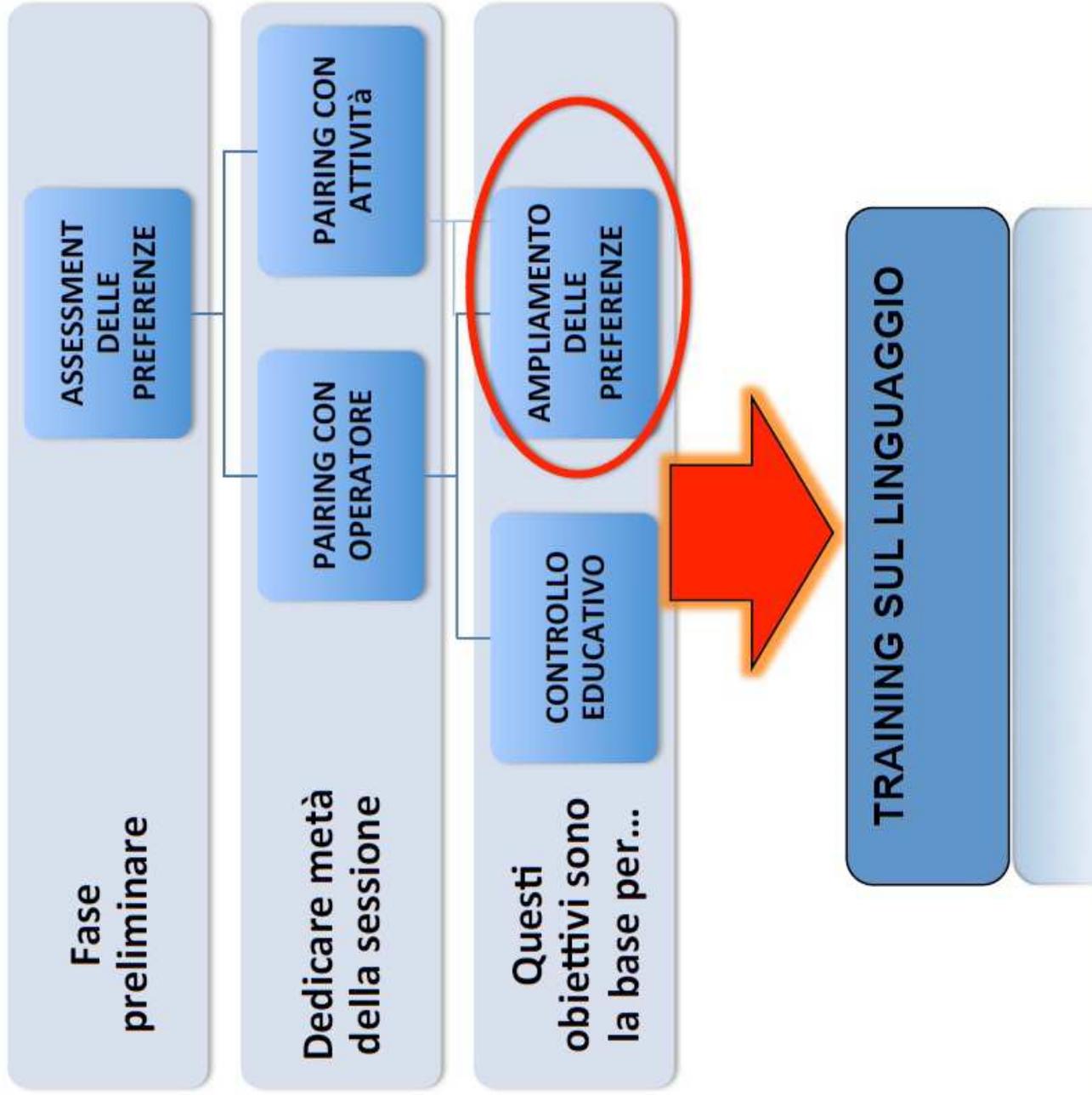


Pairing con l'operatore

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.





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.



Tecniche Reattive



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.



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.

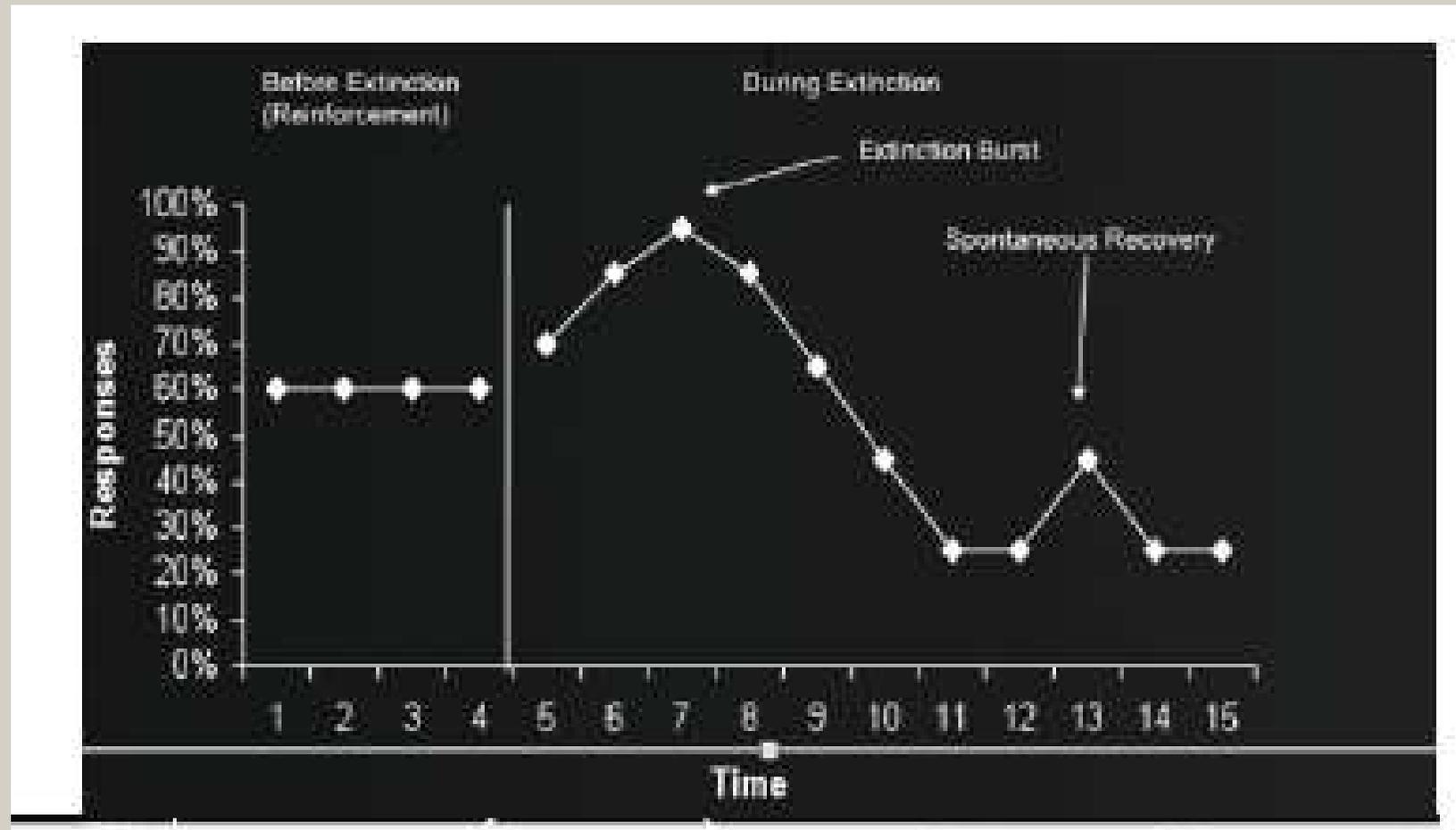
Resistenza all'estinzione

- 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.

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



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.

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!



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.



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



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

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

ALCUNI TIPI DI PUNIZIONI

- Time out con o senza isolamento
- Blocco fisico