

# COMPORAMENTI PROBLEMA: STRATEGIE COGNITIVO COMPORAMENTALI

Ravenna, 23 GENNAIO 2017

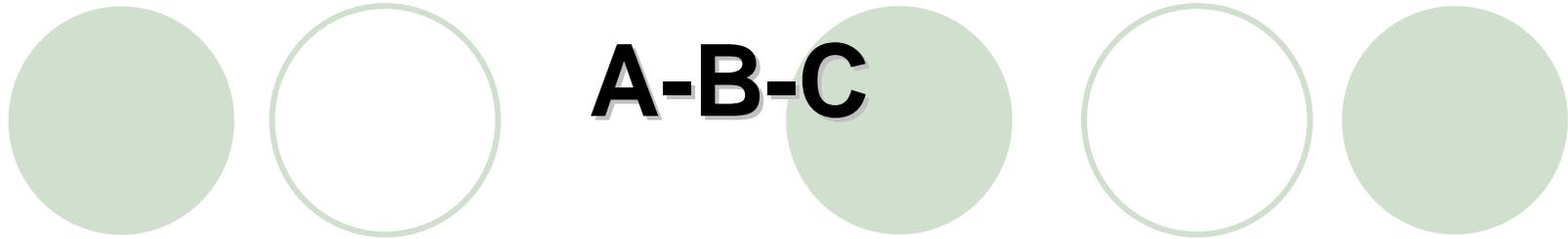
Psicologhe

Dott.ssa Sara Zanforlin

Dott.ssa Alessandra Ferrini

# 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	



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



Antecedente	Comportamento	Conseguenze

# 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...);

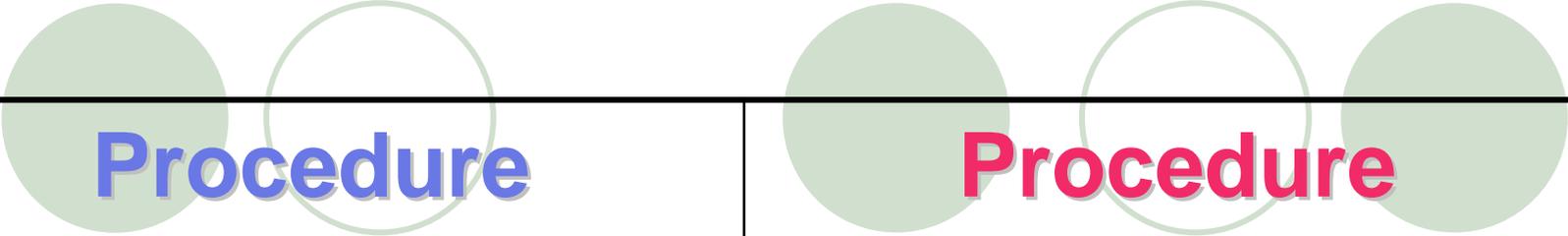
# Da cosa dipende l'esito del nostro intervento

- **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)

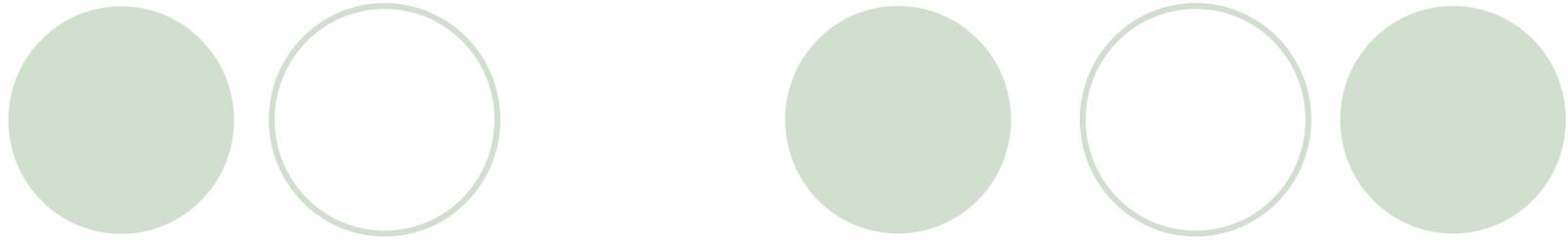


## Procedure Pro-attive

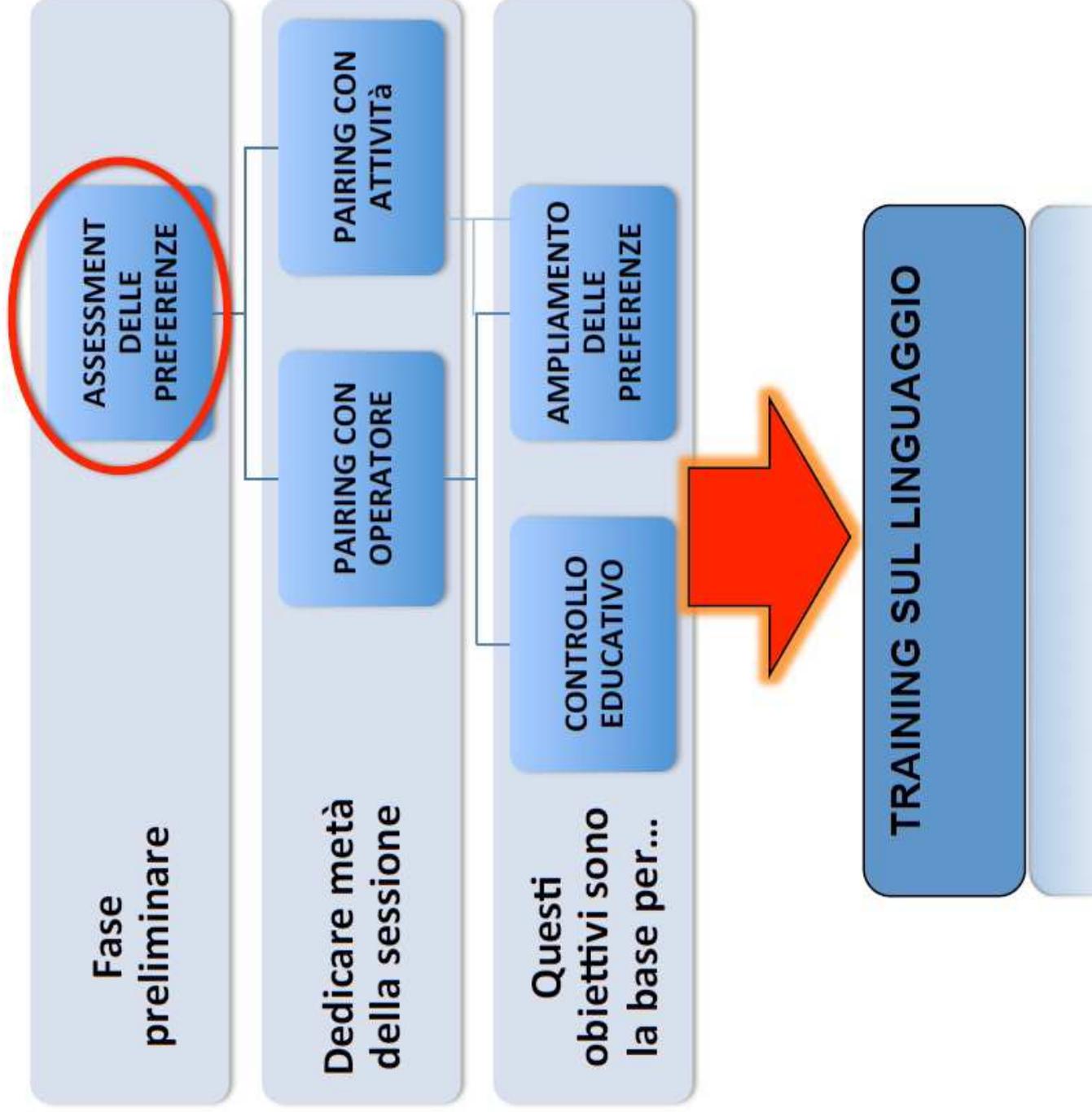
- Consistono nella manipolazione degli eventi antecedenti per insegnare all'individuo comportamento sostitutivo incompatibile con quello problema

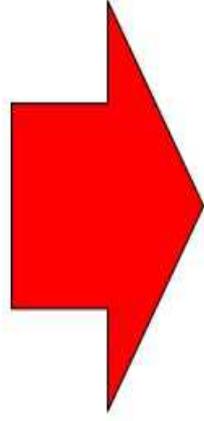
## Procedure Reattive

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

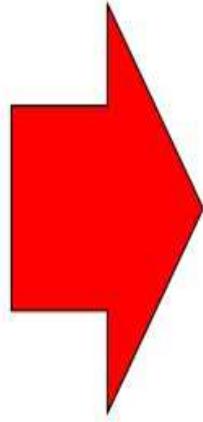


# **LE STRATEGIE PRO-ATTIVE**

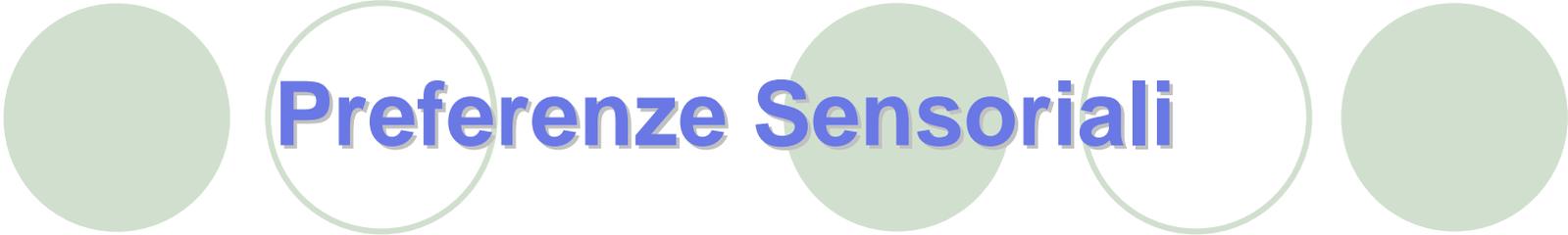




**AUMENTO DELLE ABILITA'  
SOCIALI**



**INCLUSIONE SCOLASTICA**

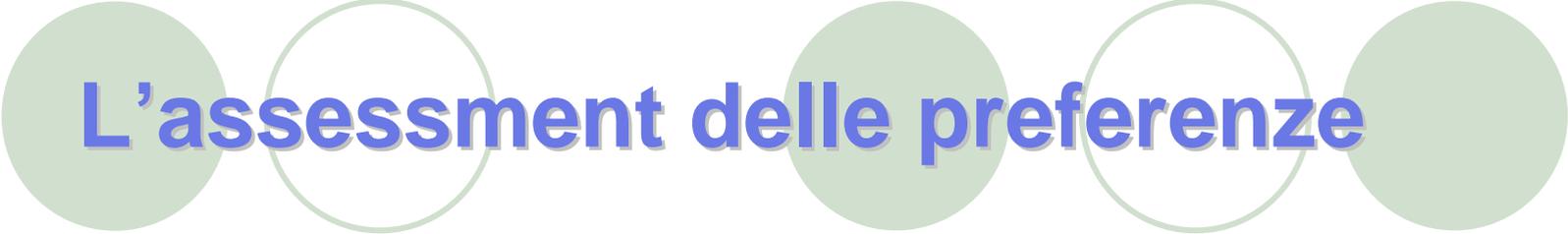


# Preferenze Sensoriali

- 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

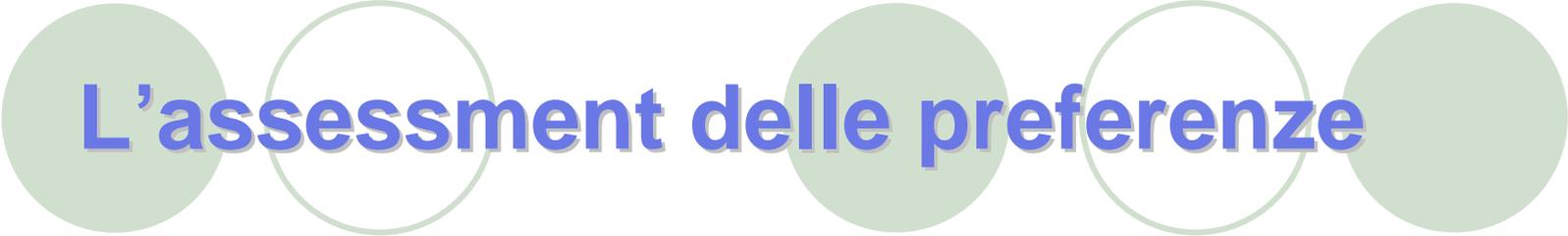
- E' necessario che il pairing sia preceduto da una valutazione delle preferenze (*stimulus preference assessment*).
- *L'assessment delle preferenze consiste in una serie di procedure finalizzate a determinare:*
  - a) gli eventi stimolo che il soggetto preferisce;
  - b) il valore di questa preferenza (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



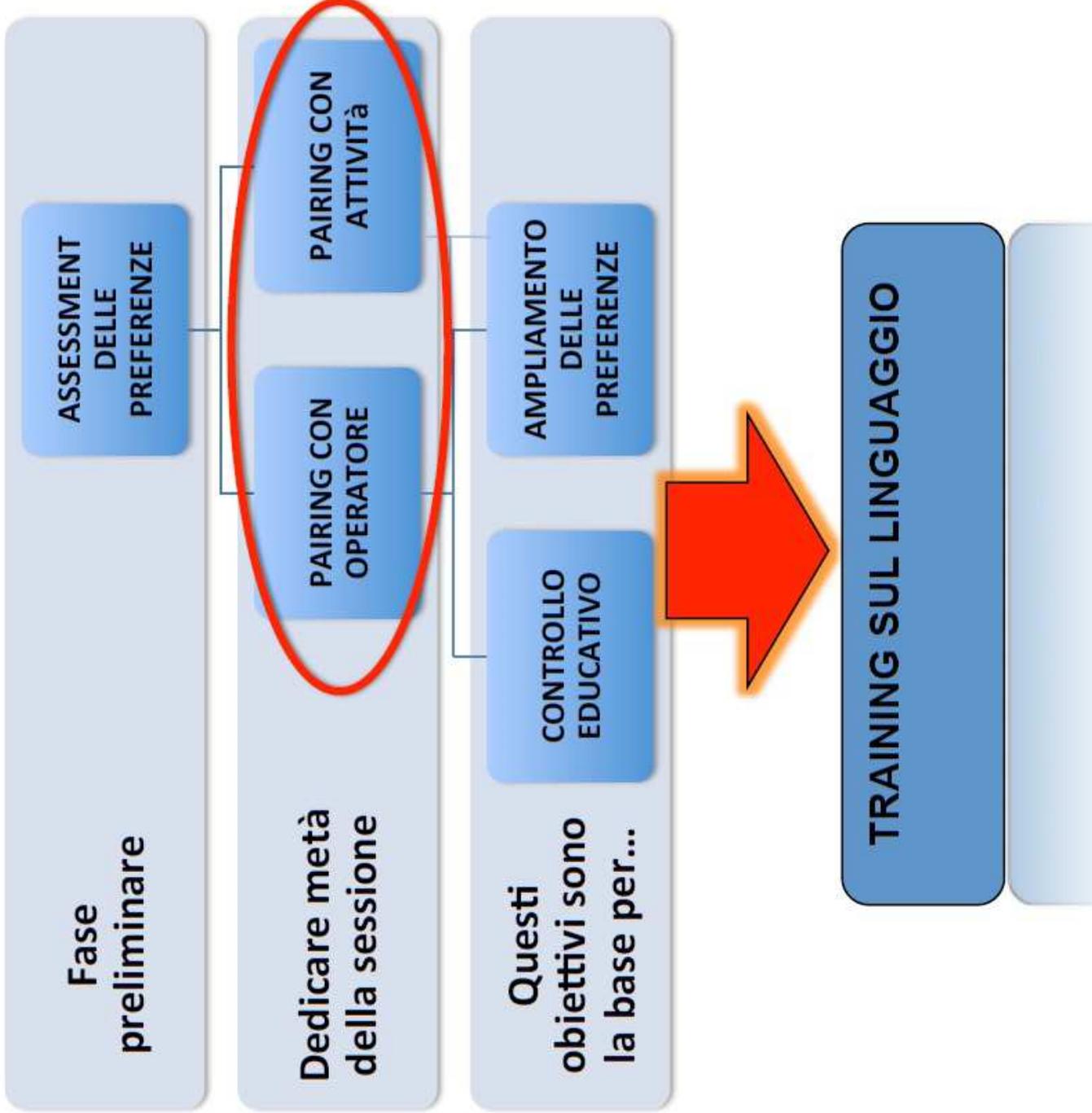
# L'assessment delle preferenze

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



# Interazioni Rispondenti e Pairing



laugh



RC

TERAPISTA  
AMBIENTE  
ATTIVITA'  
SN



SC



laugh



RC

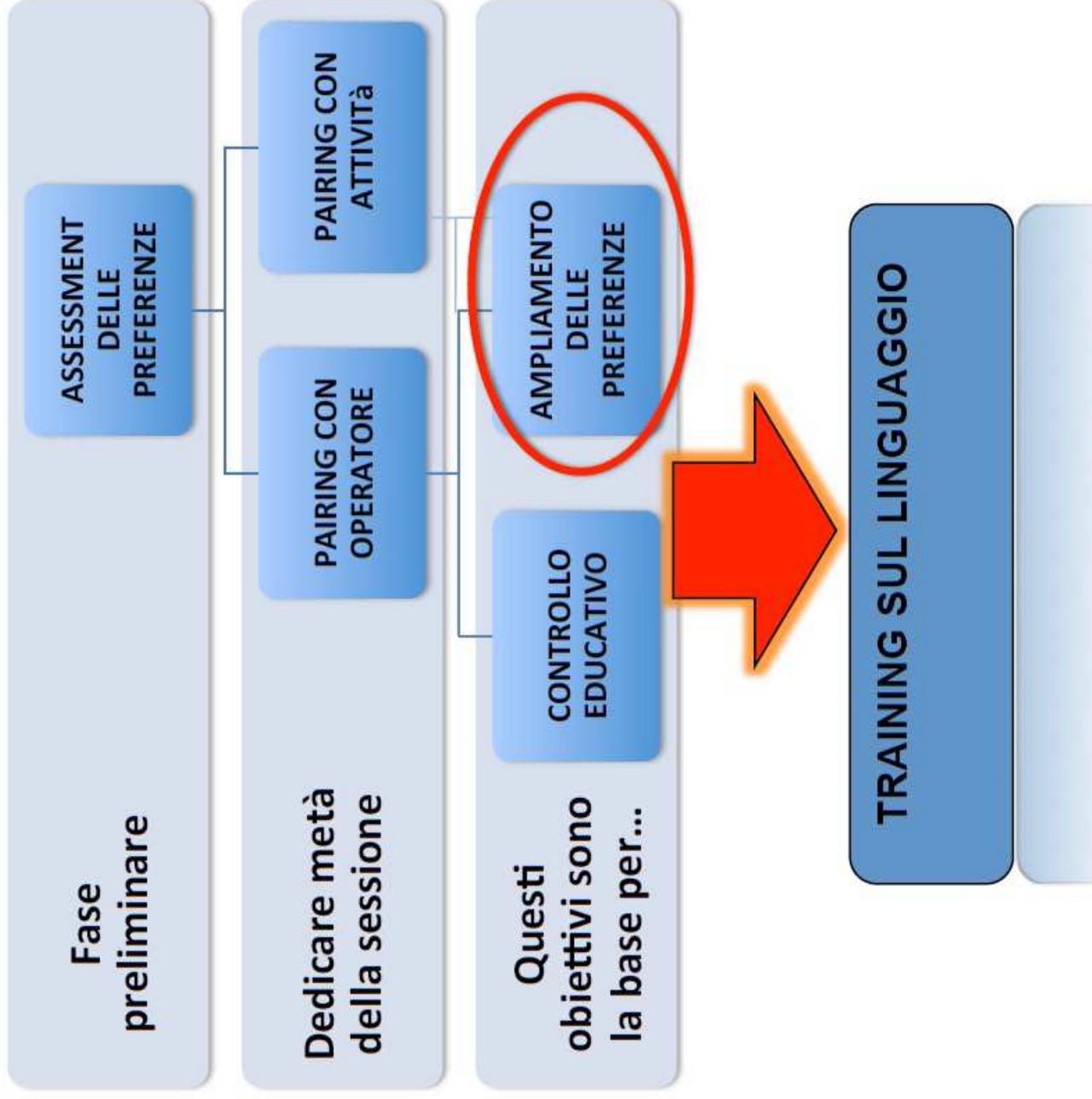
# Pairing con l'operatore

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.



[video](#)



**COME AMPLIARE IL  
REPERTORIO DI  
PREFERENZE?**





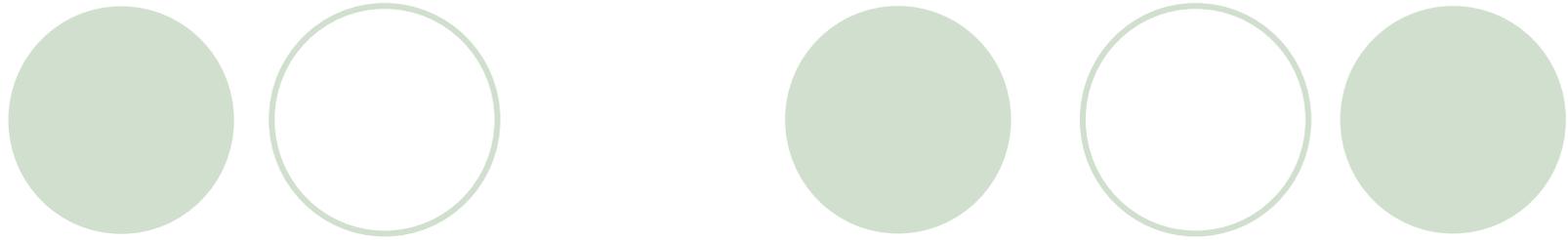
## ESEMPI AMPLIAMENTO procedura I

- Fare il solletico al bambino (Sc) mentre sfoglia le pagine di un libro (Sn)
- Cantare al bambino la sua canzone preferita (Sc) mentre è impegnato a salire la scala dello scivolo al parco giochi (Sn)
- Fare ascoltare al bambino una canzone (Sn) mentre sto facendo merenda (Sinc)
- Usare i personaggi preferiti (Sc) come pedine per muoversi nel gioco dell'oca (Sn)
- Fare un massaggio al bambino (Sc) mentre vi ripete la routine della giornata scolastica (Sn)



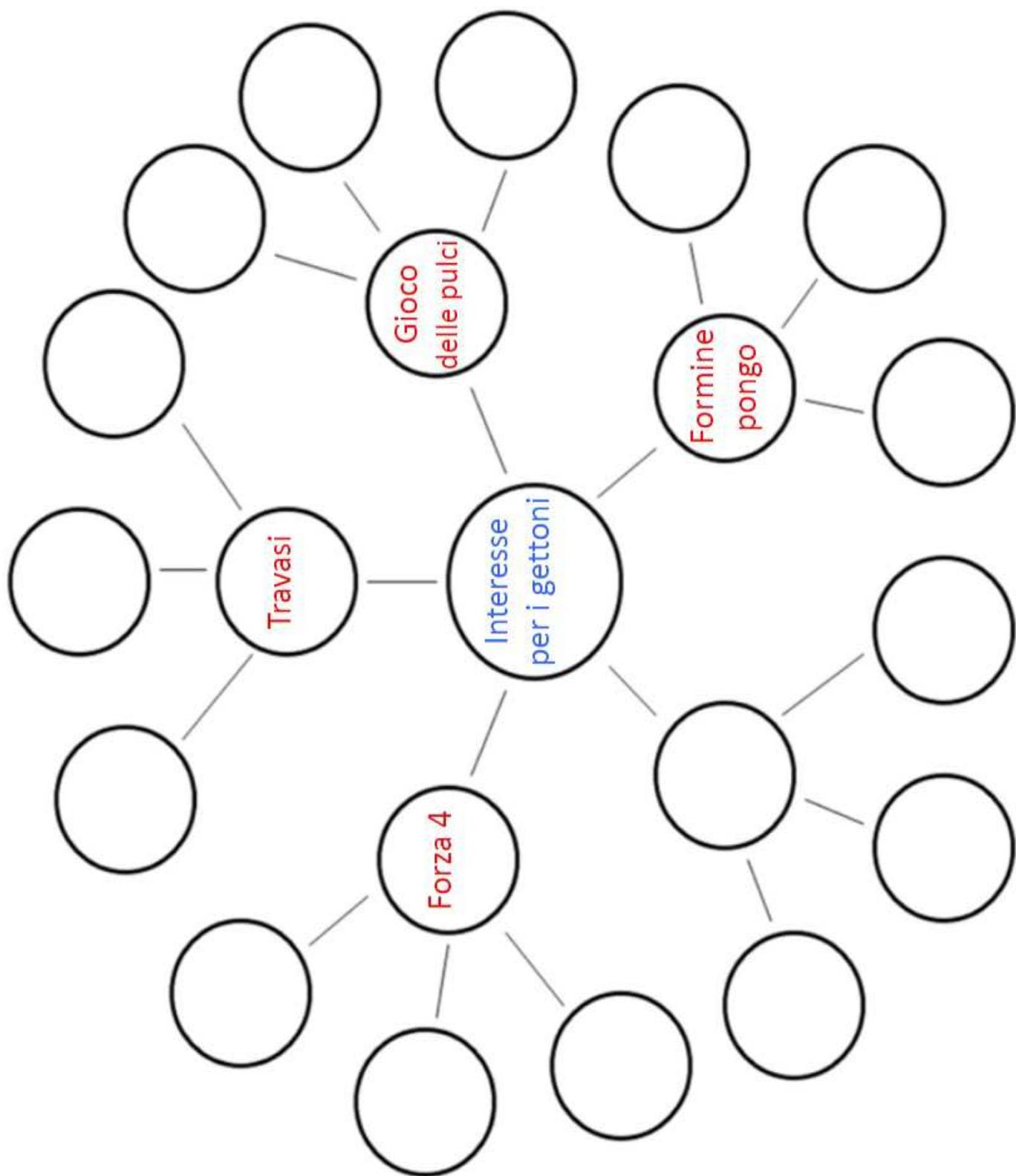
## ESEMPI AMPLIAMENTO procedura I

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 bambino 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**

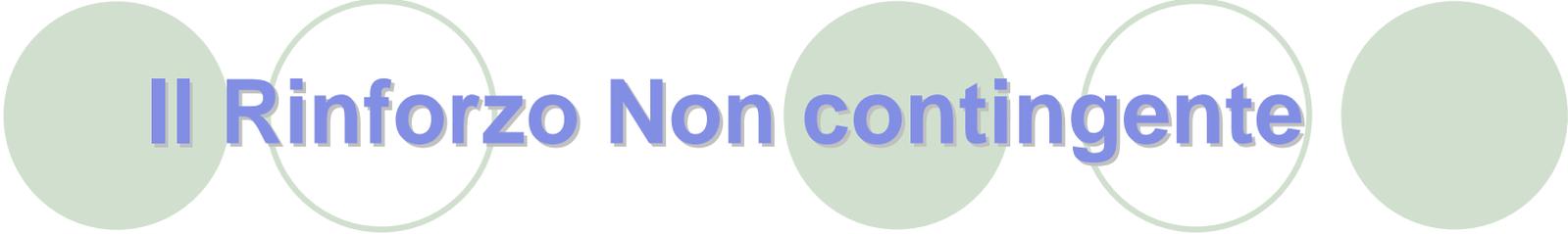


# Training per la riconsegna del rinforzatore

- 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 lo studente 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

## “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



## 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)

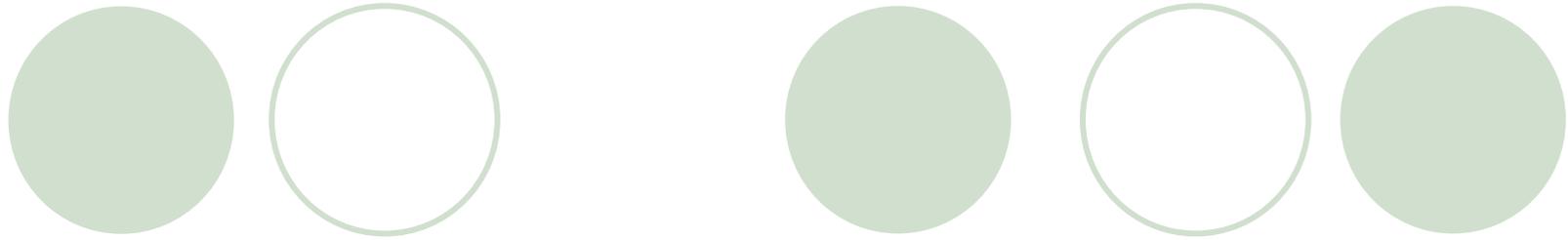


# TOKEN ECONOMY

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.

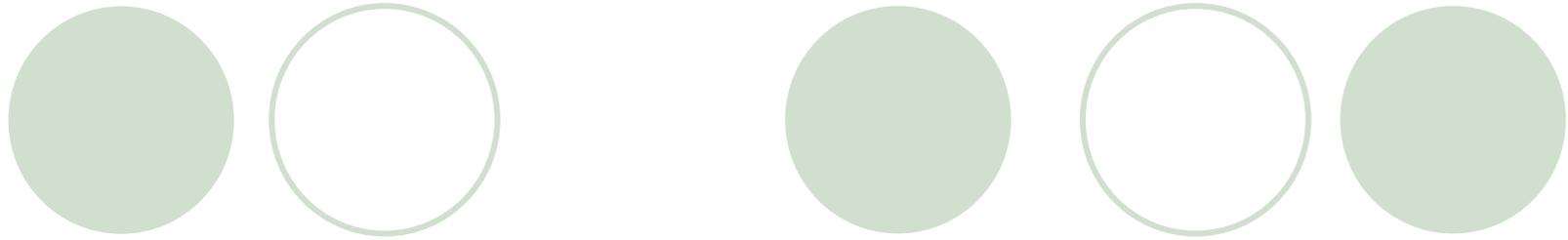
- 
- Il grande vantaggio nell'utilizzo di questa tecnica è che i gettoni possono essere distribuiti immediatamente dopo l'emissione di un comportamento adeguato ed essere riscossi in un secondo tempo scambiandoli con altri rinforzatori naturali.
  - In questo modo si possono colmare le ampie dilazioni 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.



## **Tecniche Reattive**



- 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.



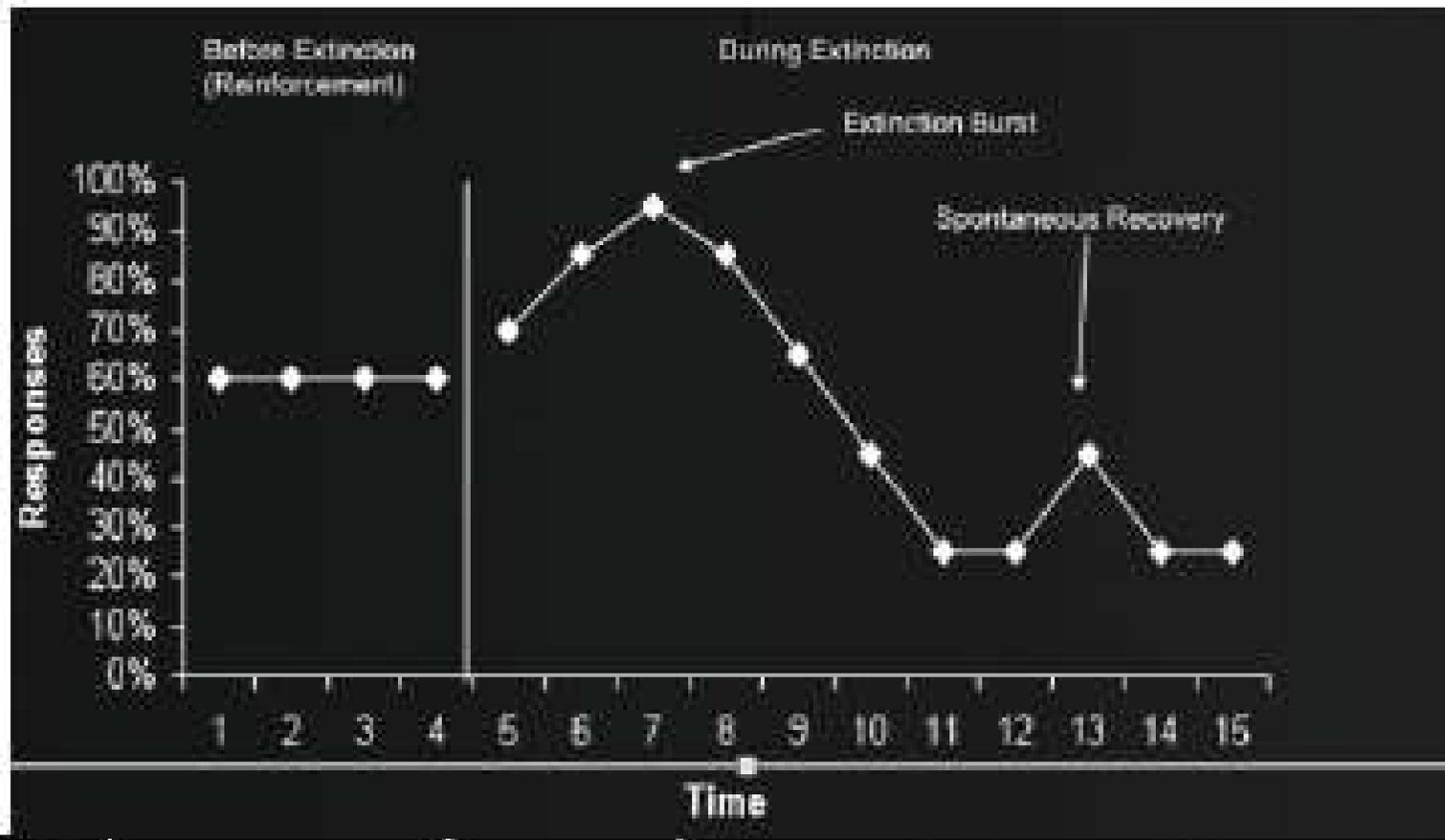
## Resistenza all'estinzione

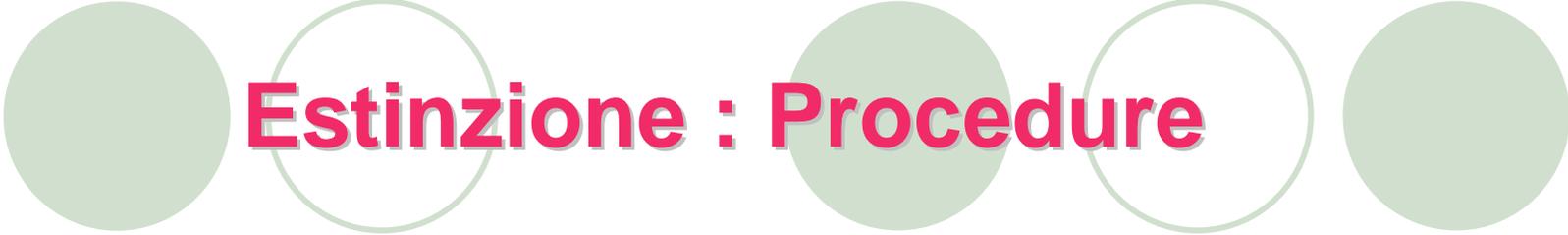
- La velocità con cui avviene il decremento del comportamento dipende dalla storia di apprendimento della persona.
- Se il comportamento deriva da una storia d'apprendimento in cui è stato usato prevalentemente un rinforzo intermittente, a rapporto variabile, vi è alta resistenza all'estinzione: infatti,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





## 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

## Estinzione

## 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