



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



# Corso

Interventi per la riduzione del comportamento problema

*La valutazione dei comportamenti problema. Prime strategie di intervento*

Melissa Scagnelli

Psicologa, Psicoterapeuta PhD

AdC SIACSA ABAIT

BCBA



*Un comportamento problema è un comportamento inadeguato, grave e persistente che rappresenta un pericolo per se stessi e gli altri o per l'ambiente e/o che ostacola l'apprendimento o l'interazione sociale* (Emerson, 1995; Moderato, 2020)



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

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



# Alcuni punti chiave: la funzione comunicativa

Sono annoiato!

Sono  
arrabbiato!

Sono stanco!

Io voglio uscire  
da questa  
stanza!

Non lo voglio  
fare

Voglio  
giocare con  
...

Sono frustrato!

Non voglio fare  
questo lavoro!

Voglio giocare  
con te

Mi sento  
solo!







I comportamenti  
problema sono appresi  
nel corso delle normali  
interazioni quotidiane



---

# Come intervenire?

1

Osservare

2

Comprendere

3

Intervenire



# 1

## Osservare

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



# 1

## Osservare

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



# 2

## Comprendere la funzione

Esempio di comportamento problematico	Funzione
Marco è in salotto, vede la mamma sistemare il dvd del suo cartone animato preferito, lo vuole. Si avvicina e cerca di strapparcelo di mano alla mamma, non ci riesce e inizia a piangere. La mamma dice: "Vuoi il dvd? Tieni il dvd", lo inserisce e mostra al bambino il cartone animato.	Avere accesso a giochi o attività
Marco e la mamma sono in casa, squilla il telefono, la mamma risponde e Marco inizia a piangere e urlare. La mamma saluta la persona al telefono e si avvicina a Marco: "Non devi fare così". Marco smette di piangere.	Ottenere l'attenzione delle altre persone
La mamma chiede a Marco di svolgere un compito. Marco lancia il quaderno, la mamma chiede: "Sei stanco? Facciamo una pausa".	Evitare di svolgere un compito o un'attività
In salotto, Marco resta da solo, continua a muovere le mani davanti agli occhi e sorride.	Praticare un'autostimolazione che gratifica (rinforzo automatico)

(Tabella ripresa da Moderato, P. (2020). *Mio figlio non parla. È autismo?*. Firenze: GiuntiEdu)

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



# LA FUNZIONE

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

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





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



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



---

Definizione operativa

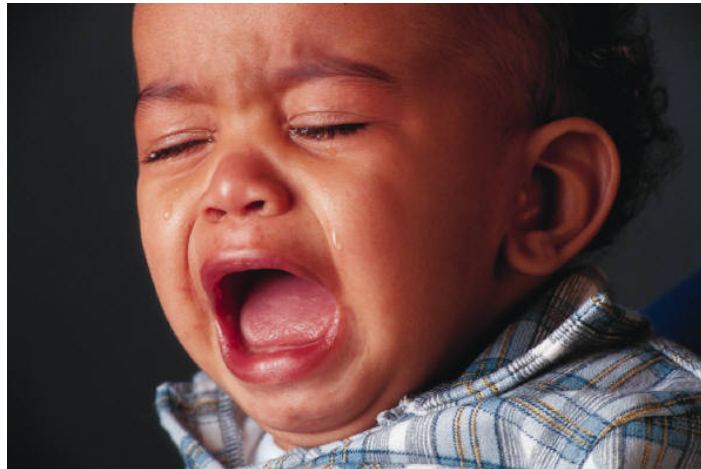
Colloqui e questionari

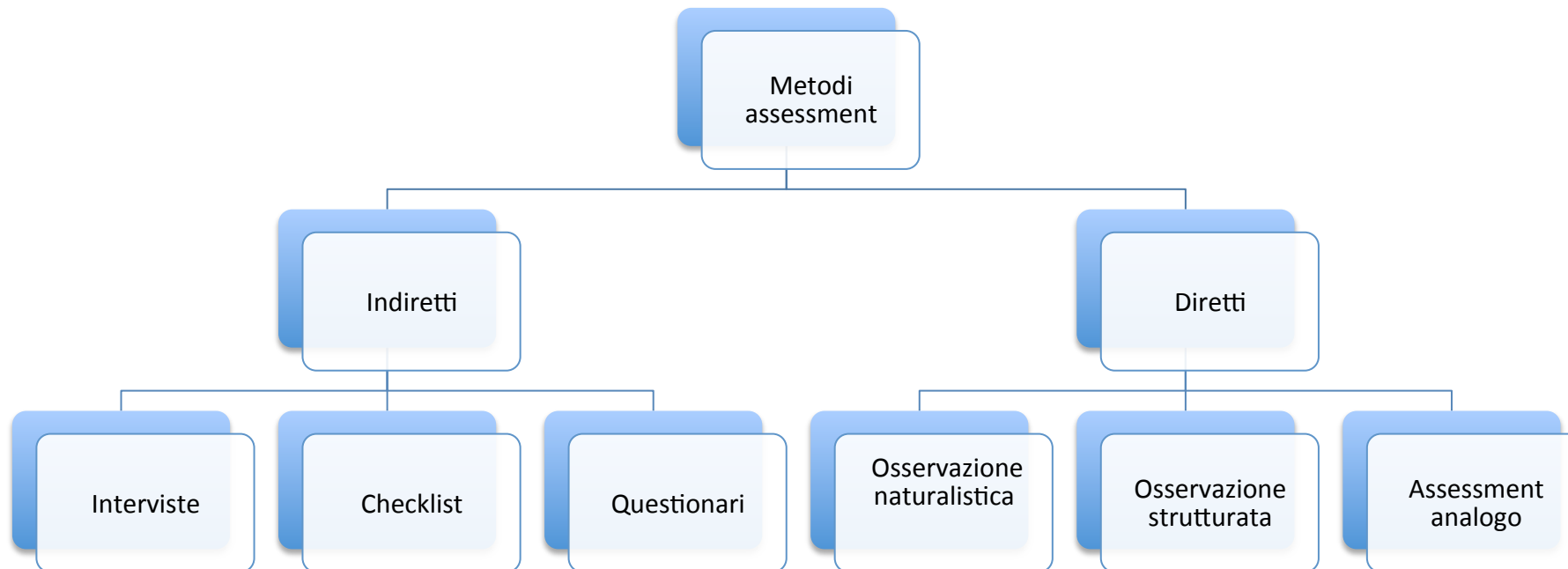
Osservazione strutturata  
con ABC



---

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





**Parte IV. Influenze sociali sul comportamento.**

1. Il comportamento avviene maggiormente in vostra presenza o di altri studenti ~~Si~~ No
2. Il comportamento avviene dopo che voi od altri hanno interagito con lo studente in qualche maniera, per esempio dopo avergli fatto una richiesta o averlo rimproverato, dopo averlo ignorato, portato via qualcosa di preferito, avergli chiesto di cambiare attività, mentre parlate con un'altra persona in sua presenza. Si ~~No~~
3. Il comportamento é spesso accompagnato da alter risposte "emotive", per esempio gridare o piangere. ~~Si~~ No

**Tabella valori**

Cerchiate le domande alle qual avete risposto "Si."

								<u>Possibile variabile di mantenimento:</u>
<u>1</u>	2	<u>3</u>	4	5	6	7	8	Rinforzo sociale positivo (attenzione)
<u>1</u>	2	<u>3</u>	9	10	11	12	13	Rinforzo sociale positivo (accesso ad attività )
1	2	3	14	15	16	17	18	Rinforzo sociale negativo (fuga)
19	20	21	22	23	24			Rinforzo automatico (stimolazione sensoriale)
19	20	24	25	26	27			Rinforzo automatico negativo (attenuazione del dolore)

---

# Procedura diretta: assessment osservativo o descrittivo ABC

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



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

(Cipani, 2011)

[www.iescum.org](http://www.iescum.org)



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

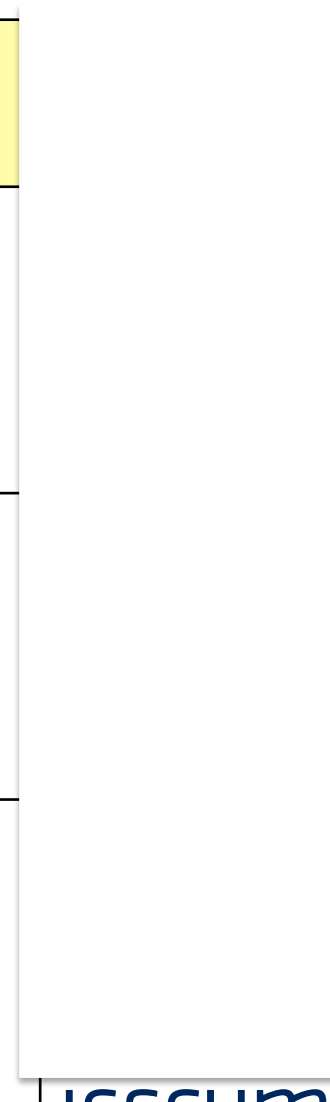


- 
- Consiste nell'osservazione del comportamento target in relazione ad eventi che non sono prestabiliti dallo sperimentatore
  - Utile per identificare variabili correlate al comportamento target
  - Identifica relazioni funzionali tra eventi

(Bijou, Peterson & Ault, 1968)



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



### Analisi funzionale descrittiva

intensità: 0-10	Contesto Attività Persone presenti	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
<b>Data</b>	Salotto sono presenti terapeuta, bambina, amico gioco del maialotto	Terapista mostra il gioco all'amico di Maria	Maria si alza e sale sul divano	Terapista continua a mostrare il gioco all'amico di Maria
<b>Ora</b>				
<b>Durata</b>				
<b>Persona:</b>				
<b>Intensità:</b>				
<b>Data</b>		Terapista continua a mostrare il gioco all'amico di Maria	Maria inizia a saltare	Terapista continua a mostrare il gioco all'amico di Maria
<b>Ora</b>				
<b>Durata</b>				
<b>Persona</b>				
<b>Intensità</b>				
<b>Data</b>		Terapista continua a mostrare il gioco all'amico di Maria	Maria salta più in alto	Terapista continua a mostrare il gioco all'amico di Maria
<b>Ora</b>				
<b>Durata</b>				
<b>Persona</b>				
<b>Intensità</b>				
<b>Data</b>		Terapista continua a mostrare il gioco all'amico di Maria	Maria lancia i giochi rivolta verso l'amichetto	La terapeuta si avvicina toglie i giochi e chiede a Maria di non lanciai più
<b>Ora</b>				
<b>Durata</b>				
<b>Persona</b>				
<b>Intensità</b>				
<b>Data</b>		La terapeuta si avvicina toglie i giochi e chiede a Maria di non lanciai più	Maria torna a sedersi sorridendo	
<b>Ora</b>				
<b>Durata</b>				
<b>Persona</b>				
<b>Intensità</b>				

MIPIA



# 3

## Intervenire



- Il contesto
- Il comportamento

---

# Il contesto

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



---

# Come?

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



---

# Il comportamento: alcune domande guida

*Che cosa desidera?*

*Che cosa posso insegnargli per fare in modo riesca a ottenere ciò che desidera con comportamenti appropriati?*

*Che cosa dovrebbe sapere fare meglio?*

*Che cosa dovrebbe sapere comunicare?*

*Che cosa posso insegnargli?*



---

- **Procedure pro-attive**

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

- **Procedure reattive**

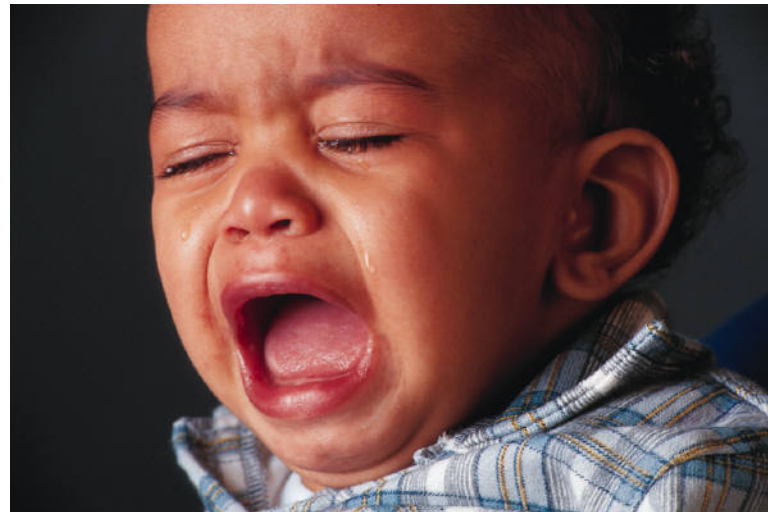
Consistono nel manipolare le conseguenze per gestire il comportamento problema quando si manifesta e minimizzare la possibilità di rinforzarlo ulteriormente





---

# COMPORAMENTI MANTENUTI DALL' ATTENZIONE



---

# Luca

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

Contesto	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
<p>Ora di matematica in classe La maestra è seduta di fianco a Matteo.</p>	<p>Matteo chiama la maestra la maestra dice “Marco 1 minuto, arrivo subito” e va vicino a Matteo</p>	<p>Luca colora il disegno</p>	<p>Maestra parla con Matteo</p>
	<p>Maestra parla con Matteo</p>	<p>Luca inizia a battere le mani sul banco</p>	<p>Maestra parla con Matteo</p>
	<p>Maestra parla con Matteo</p>	<p>Luca inizia a battere il banco sul pavimento</p>	<p>La maestra si avvicina a Luca e dice Luca non fare così spaventati gli altri compagni</p>
<p><a href="http://www.iescum.org">www.iescum.org</a></p>	<p>La maestra si avvicina a Marco e dice Marco non fare così spaventati gli altri compagni</p>	<p>Luca resta fermo in silenzio</p>	<p>La maestra dice “bravo”</p>  <p><b>IESCUM</b> ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT ORGANIZATION</p>

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



# Luca

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



---

# Alcune strategie sulla base della funzione: attenzione

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



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

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

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

Bambino ripete

Maestra si gira e dà attenzione



---

# Ai compagni...

Momento del gioco libero

Il bambino guarda ...si avvicina al compagno

Suggerire “Matteo giochi con me?”

“Giochiamo”





---

Il bambino fa un disegno

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



---

# All'insegnante di classe

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

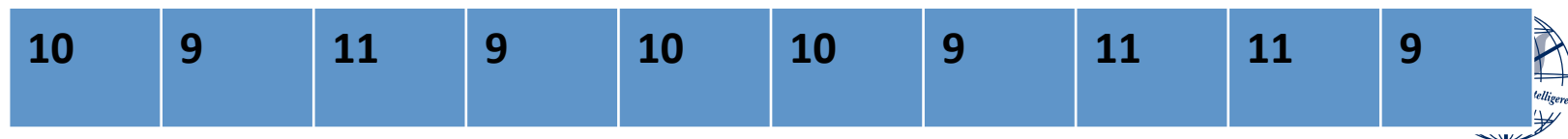


# Rinforzo non contingente

- PROCEDURA:
  1. Consegna del rinforzatore ad uno schema predeterminato
  2. Non consegna del rinforzatore se viene manifestato il comportamento problema (estinzione)
- Per esempio, in una classe, l'insegnante gratifica Maria verbalmente ogni 15 minuti. Una volta che lo studente é in grado di richiedere attenzione, il rinforzo non contingente potrebbe non esser più utilizzato.

# Caso clinico

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



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

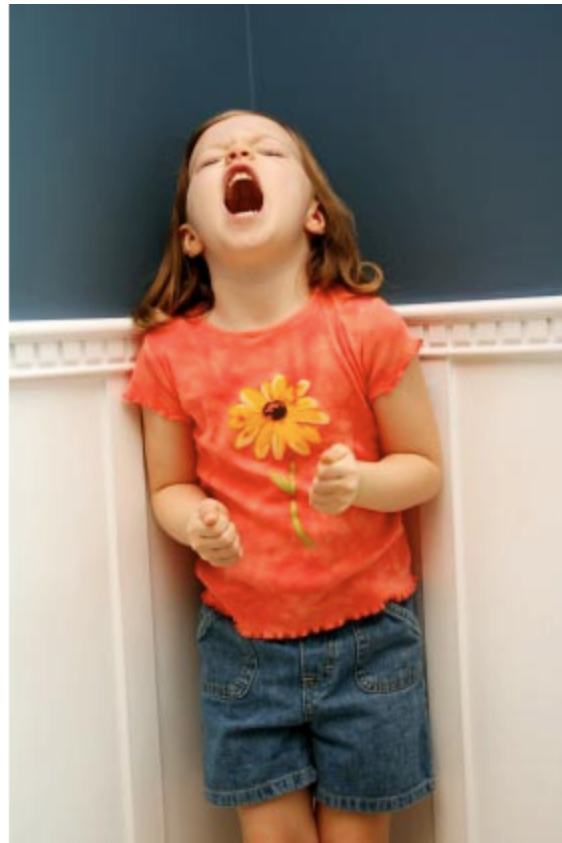


# Impegnare il tempo libero

- Elenco attività più facili e strutturate per il bambino
- Dare istruzione chiara rispetto che cosa fare
- Se necessario usare scheda con elenco visivo delle attività



# COMPORAMENTI MANTENUTI DA ACCESSO A Oggetti/Attività



---

# Alcune strategie sulla base della funzione: accesso a giochi e attività

- Sfruttare le situazioni quotidiane per insegnare al bambino a richiedere ciò che desidera
- Proporre giochi e attività motivanti
- Se si deve dire di no al bambino, offrire un'alternativa altrettanto gradita
- Usare supporti visivi per aiutarlo a comprendere quando potrà svolgere l'attività





# Strategie proattive

Imparare a chiedere oggetti e attività graditi e a riconsegnare rinforzatore

Imparare ad aspettare il rinforzatore: token economy

Imparare ad aspettare il rinforzatore: programma aspetta

Imparare ad accettare il no

---

# Comunicazione funzionale per oggetti e attività





## Training mand



# ASPETTARE IL RINFORZATORE



# Prevedibilità

ATTIVITÀ DA FARE	ATTIVITÀ FATTE
	
	
	
	

---

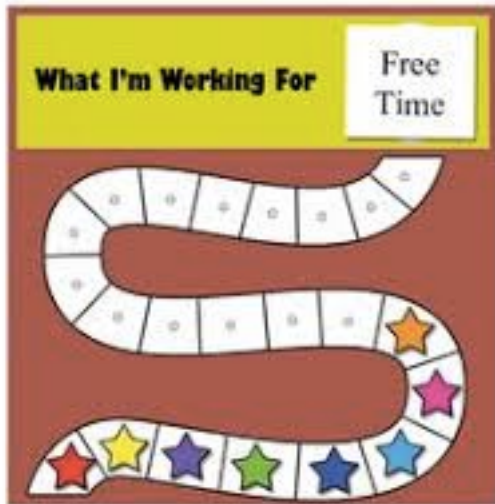
# La token economy

- È un sistema di cambiamento caratterizzato da:
  - Una lista di comportamenti target;
  - Tokens o punti che il soggetto riceve se emette il comportamento target;
  - Un “menu” di item rinforzanti che i partecipanti possono guadagnare scambiando i token





"What I'm Working For" Token



*CONTINGENCIES PROMOTE DELAY TOLERANCE*

MAHSHID GHAEMMAGHAMI, GREGORY P. HANLEY, AND JOSHUA JESSEL

WESTERN NEW ENGLAND UNIVERSITY

The effectiveness of functional communication training as treatment for problem behavior depends on the extent to which treatment can be extended to typical environments that include unavoidable and unpredictable reinforcement delays. Time-based progressive delay (TBPD) often results in the loss of acquired communication responses and the resurgence of problem behavior, whereas contingency-based progressive delay (CBPD) appears to be effective for increasing tolerance for delayed reinforcement. No direct comparison of TBPD and CBPD has, however, been conducted. We used single-subject designs to compare the relative efficacy of TBPD and CBPD. Four individuals who engaged in problem behavior (e.g., aggression, vocal and motor disruptions, self-injury) participated. Results were consistent across all participants, and showed lower rates of problem behavior and collateral responses during CBPD than during TBPD. The generality of CBPD treatment effects, including optimal rates of communication and compliance with demands, was demonstrated across a small but heterogeneous group of participants, reinforcement contingencies, and contexts.

*Key words:* contingency-based delay, delayed reinforcement, functional communication training, generality, schedule thinning, severe problem behavior

---

# Imparare ad accettare il no





# Alcune strategie sulla base della funzione: evitamento del compito

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

(Roxburgh & Carbone, 2012; Moderato, 2020)



# Alcune strategie sulla base della funzione: evitamento del compito

- Avvisare con anticipo il bambino
- Insegnare a chiedere: aiuto, pausa...
- Lodare quando svolge il compito richiesto
- Alternare compiti più motivanti a meno motivanti



---

# Comunicazione funzionale

- Insegnare a chiedere aiuto
- Insegnare a chiedere una pausa



### Fase 1

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

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

### Fase 2

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

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

### Fase 3

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

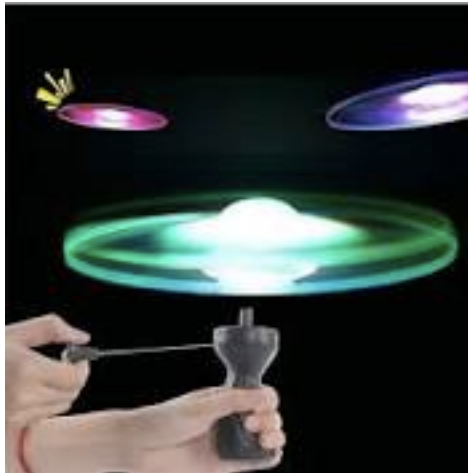
---

# Alcune strategie sulla base della funzione: autostimolazione

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



# Risposta alternativa con stesso valore sensoriale



www

30









---

# Ampliamento preferenze



---

# Conoscere la regola non basta

