



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION



La gestione e l'intervento sul comportamento problema

Arianna Ristallo

Psicologa, Psicoterapeuta, PhD

AdC SIACSA ABAIT

BCBA



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO

A NON PROFIT
ORGANIZATION

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



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?



IESCUM

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

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



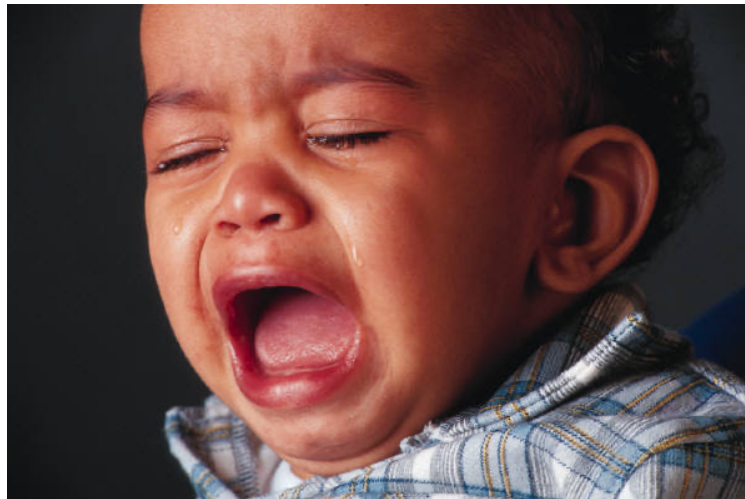
Definizione operativa

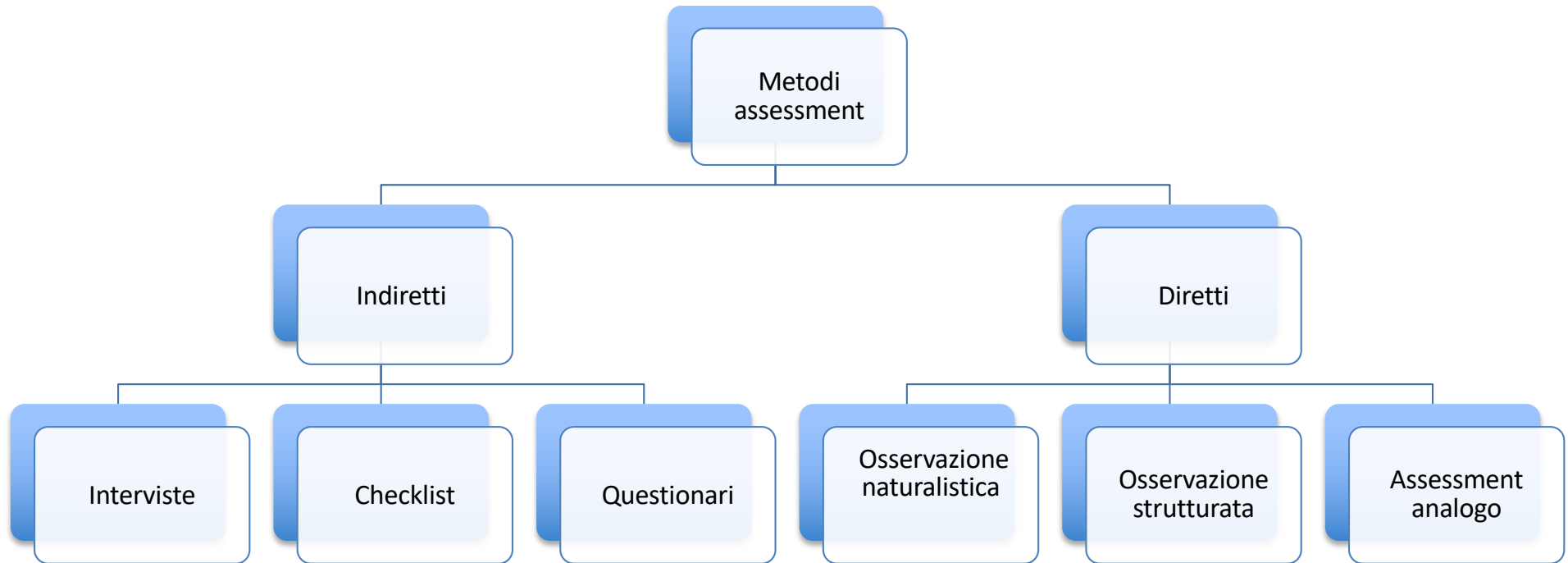
Colloqui e questionari

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 quail avete risposto "Si."

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



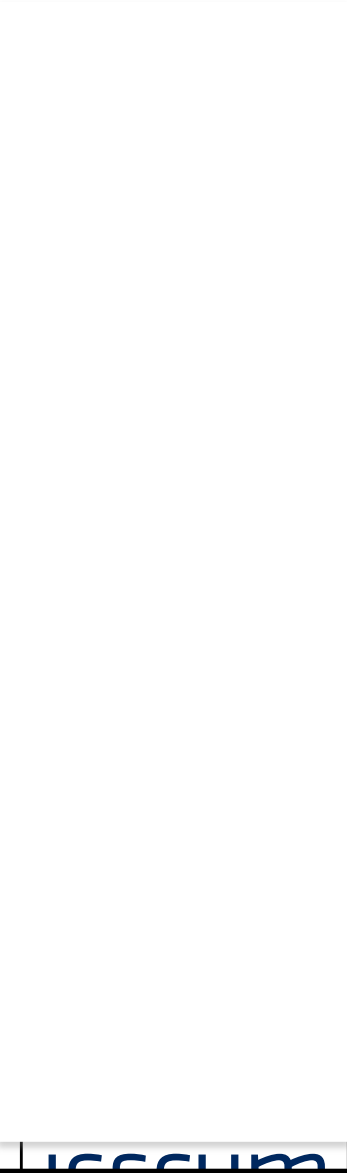
- Consiste nell'osservazione del comportamento target in relazione ad eventi che non sono prestabiliti dallo sperimentatore
- Utile per identificare variabili correlate al comportamento target
- Identifica relazioni funzionali tra eventi

(Bijou, Peterson & Ault, 1968)





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



Analisi funzionale descrittiva

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

MIPIA



Tocca a voi!



Quando arrivano alla cassa del supermercato Marco chiede le caramelle. La mamma gli dice che non può prenderle perché le hanno già comperate ieri. Marco inizia a cerca di prendere le caramelle piangendo e urlando. La mamma ripete che le spiace ma non può prenderle. Marco inizia a calciare e tirare giù le cose dagli scaffali. La mamma imbarazzata dice “ok solo per questa volta” Marco smette di piangere e prende le caramelle.



Contesto Attività Persone presenti	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
SUPERMERCATO CARAMELLE MAMMA E PAZIENTI	CI SONO LE CARAMELLE SULLO SCAFFALE	MARCO DICE "VOGLIO LE CARAMELLE"	MAMMA "MI DISPIACE LE HAI GIA' COMPERATE IERI".
	MAMMA "MI DISPIACE LE HAI GIA' COMPERATE IERI".	MATTEO INIZIA A PIANGERE E URLARE	LA MAMMA DICE "MI DISPIACE MA NON PUOI PRENDERLE"
	LA MAMMA DICE "MI DISPIACE, MA NON PUOI PRENDERLE"	MATTEO INIZIA A SCALCIARE E TIRARE GIU' LE COSE DAGLI SCAFFALI	LA MAMMA SI GUARDA IN GIRO. LE PERSONE GUARDANO IL BAMBINO E LA MAMMA. LA MAMMA DICE "SOLO PER QUESTA VOLTA".
	LA MAMMA SI GUARDA IN GIRO. LE PERSONE GUARDANO IL BAMBINO E LA MAMMA. LA MAMMA DICE "SOLO PER QUESTA VOLTA".	MATTEO PRENDE LE CARAMELLE SORRIDENDO	

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

Matteo lancia per terra il quaderno.

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

Matteo lancia la matita

La maestra "dai che sei bravo forza prova a scrivere 4"

Matteo lancia la gomma verso l'insegnante.

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



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



3

Intervenire



- Il contesto
- Il comportamento

Il contesto

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



Come?

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



Il comportamento: alcune domande guida

Che cosa desidera?

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

Che cosa dovrebbe sapere fare meglio?

Che cosa dovrebbe sapere comunicare?

Che cosa posso insegnargli?



IESCUM

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

- **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



COMPONENTI DI UN PIANO COMPORTAMENTALE DI SUCCESSO

Eliminare

- eliminare le operazioni motivazionali
- eliminare le contingenze di rinforzo (estinzione)

Arricchimento contestuale

- Aumentare le operazioni motivazionali per comportamenti appropriati
- Aumentare le contingenze di rinforzo per comportamenti appropriati
- rinforzare comportamenti alternativi (rinforzo differenziale)



Step indispensabile: la collaborazione



Venire su richiesta



Riconsegnare il rinforzatore



Sedersi su richiesta

Linee guida

- Osservare che cosa sa fare il bambino
- Inserire un obiettivo di poco più difficile rispetto a quanto sa fare il bambino
- Aumentare gradualmente:
 - La difficoltà della richiesta
 - Il numero di richieste
 - La durata delle prove
 - L'attesa del rinforzatore



INSEGNARE A COLLABORARE

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

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

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

FASE 2.

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



IESCUM

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

PROCEDURA:

FASE 1.

SD.: “Dammi+ oggetto”

Risposta: Bambino consegna il rinforzatore entro 1-2 secondi

Prompt :fisico solo se necessario

 Latenza tra Sd e risposta:di 1-2 secondi

Modello di rinforzo: rinforzare Bambino ad ogni risposta corretta (continuo):

RICONSEGNARE L' OGGETTO CHE HA CONSEGNATO IMMEDIATAMENTE.

Criterio di acquisizione della fase 1 per passare alla fase 2: 100% prove positive in 3 sessioni consecutive con due operatori diversi

FASE 2.

SD.: “Dammi+ oggetto”

Risposta: Bambino consegna il rinforzatore entro 1-2 secondi

Prompt :fisico solo se necessario

 Latenza tra Sd e risposta:di 1-2 secondi

Modello di rinforzo: RICONSEGNARE L' OGGETTO CHE HA CONSEGNATO 1

VOLTA SU 3 (rapporto variabile).

Criterio di acquisizione della fase 2: 100% prove positive in 3 sessioni consecutive con due operatori diversi

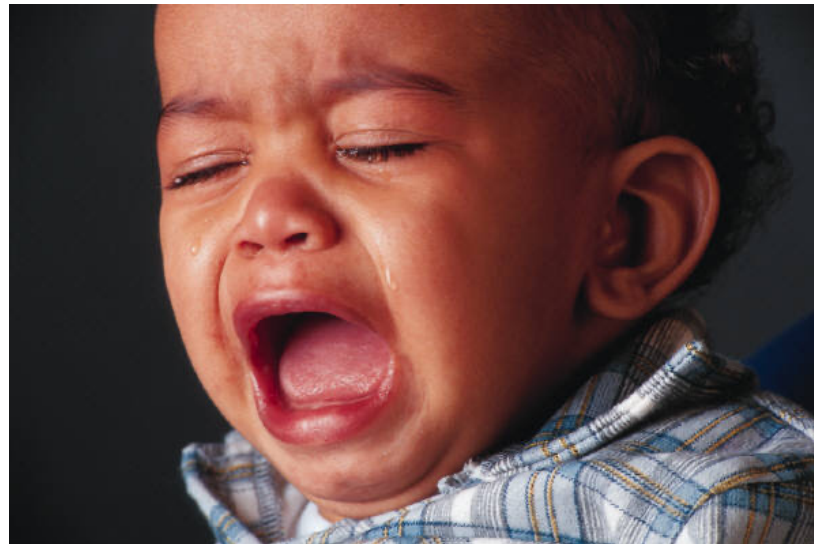
Criterio di acquisizione generale: Bambino consegna l' oggetto che ha in mano tutte le volte che è stato richiesto. 10 prove corrette in 3 sessioni consecutive con 3 operatori diversi.



IESCUM

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

COMPORAMENTI MANTENUTI DALL' ATTENZIONE



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

Il docente rimuove l'attenzione per un periodo limitato (3/ 5 secondi)

Suggerisce "nome del docente"/dà prompt fisico per toccare la spalla

Il ragazzo ripete

Il docente si gira e dà attenzione



Ai compagni...

Momento dell'intervallo

Il ragazzo guarda ...si avvicina al compagno

Suggerire “Matteo giochi con me?”

“Giochiamo”



Il ragazzo attacca le figurine dei calciatori

Dare l'aiuto per prendere le figurine mostrarle al compagno e dire "guarda"



All'insegnante di classe

- Il docente spiega; il ragazzo sta per parlare
- Prompt fisico per alzare la mano



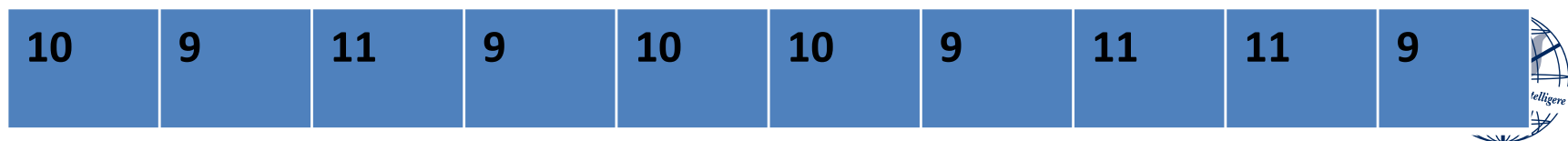
Rinforzo non contingente

- 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

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



Contesto	Antecedente	Comportamento	Conseguenza
Ora di matematica in classe La docente è seduta di fianco a Matteo.	Matteo chiama la maestra la docente dice "Marco 1 minuto, arrivo subito" e va vicino a Matteo	Marco colora il disegno	La docente parla con Matteo
	Docente parla con Matteo	Marco inizia a battere le mani sul banco	Docente parla con Matteo
	Docente parla con Matteo	Marco inizia a battere il banco sul pavimento	Docente si avvicina a Marco e dice Marco non fare così spaventi gli altri compagni
	Docente si avvicina a Marco e dice Marco non fare così spaventi gli altri compagni	Marco resta fermo in silenzio	Docente dice "bravo"  IESCUM <small>ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT ORGANIZATION</small>

- Ogni 9 minuti l'insegnante dà attenzione a Marco socialmente o coinvolgendolo in attività
- Quali attività?



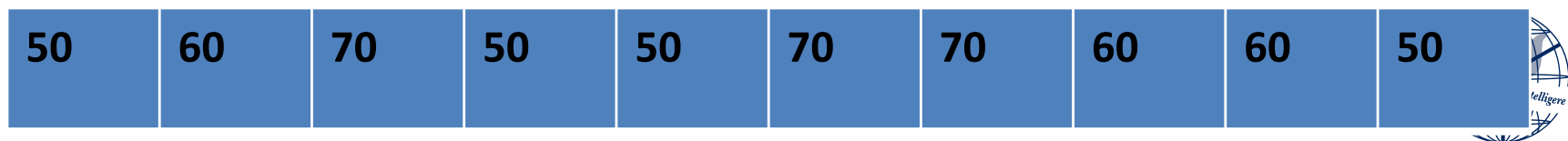
Impegnare il tempo libero

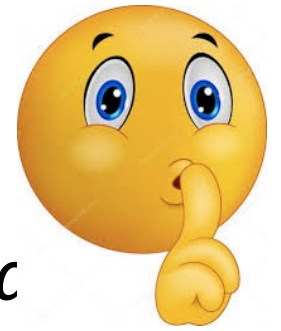
- Elenco attività più facili e strutturate per il ragazzo
- Dare istruzione chiara rispetto che cosa fare
- Se necessario usare scheda con elenco visivo delle attività



Caso clinico

- Marco emette frequentemente urla;
- L'analista del comportamento effettua l'analisi funzionale e identifica la funzione: attenzione
- L'Analista del Comportamento effettua una baseline e osserva che Marco emette le urla ogni tot tempo (tabella secondi)





- Il docente condivide con Marco
Marco se non urli, quando suona il timer riceverai una faccina sorridente al raggiungimento di 10 faccine avrai....
- Imposta il timer su 60 secondi
- Inizia a svolgere le attività
- Ogni 60 secondi suona il timer: se non ha urlato per tutto il tempo consegna la faccina sorridente
- Se parla resetta il timer e fa ripartire l'intervallo di tempo



E se compare il comportamento problema?

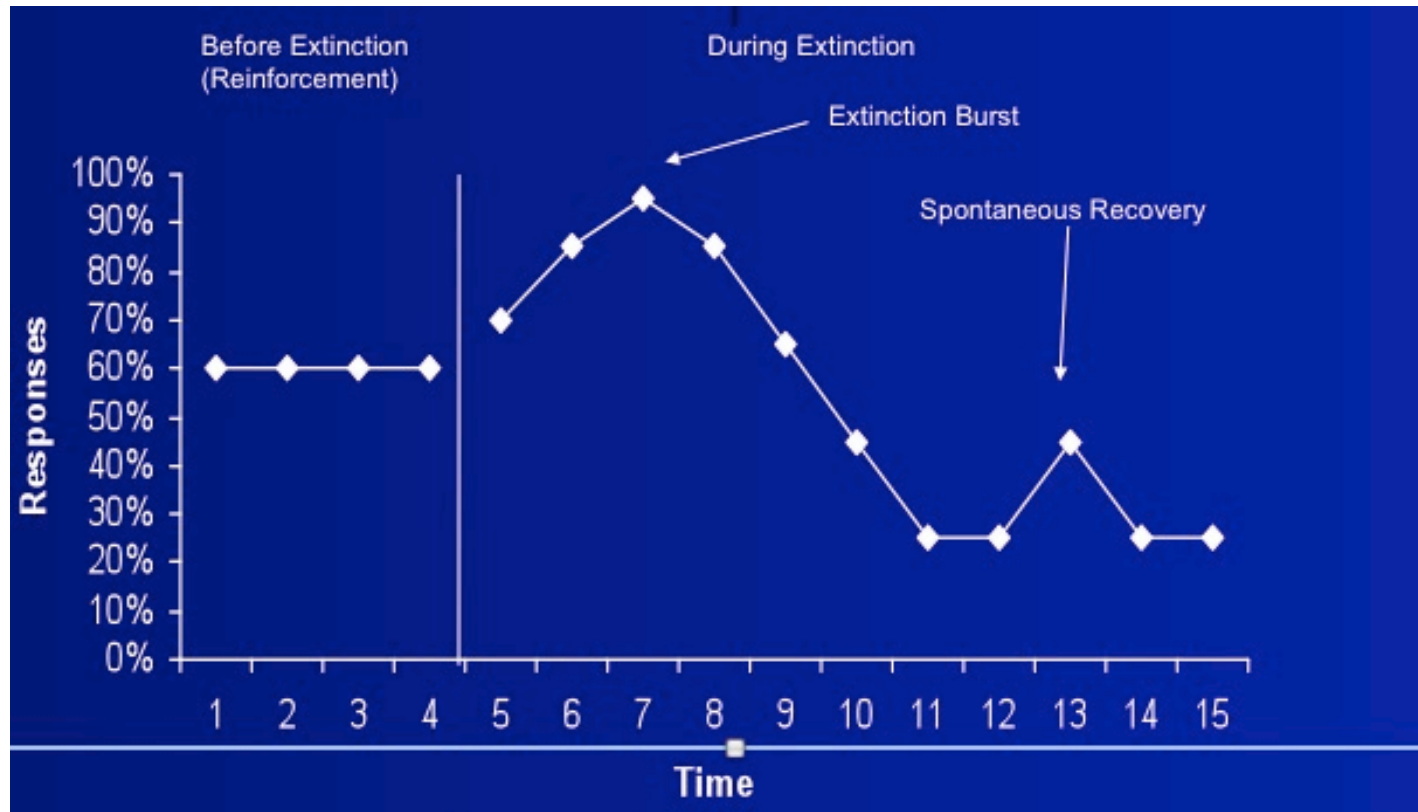
- Estinzione:
- Non dare attenzione al comportamento problema
- Aspettare che il comportamento si interrompa
- Quando si interrompe contare mentalmente fino a 5 secondi
- Suggerire la richiesta corretta
- Dare attenzione



IESCUM

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

EFFETTI DELL'ESTINZIONE



- **Quando non usare l'estinzione:**

- **IMITAZIONE**

- L'estinzione può essere inappropriata se il comportamento sottoposto ad estinzione può essere imitato da altri.

- **COMPORAMENTI PERICOLOSI**

- L'estinzione durante lo scoppio dell'estinzione può innescare comportamenti molto pericolosi per sé e per gli altri.
- L'estinzione come procedura isolata non è consigliabile





Eticamente SI DEVONO privilegiare le strategie di intervento sugli antecedenti rispetto agli interventi sulle conseguenze

Punizione ed estinzione sono avversivi per la persona
NON insegnano abilità

Si può considerare il loro utilizzo SOLO se sono già stati applicati interventi sugli antecedenti e, nonostante l'attenta manipolazione delle variabili, si presenta il comportamento problema



Il rinforzo differenziale prevede l'utilizzo di 2 principi: **il rinforzo** dei comportamenti appropriati e **l'estinzione** di quelli non appropriati



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



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



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: autostimolazione

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



Conoscere la regola non basta

