



**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



---

# 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 strapparlo 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>	



---

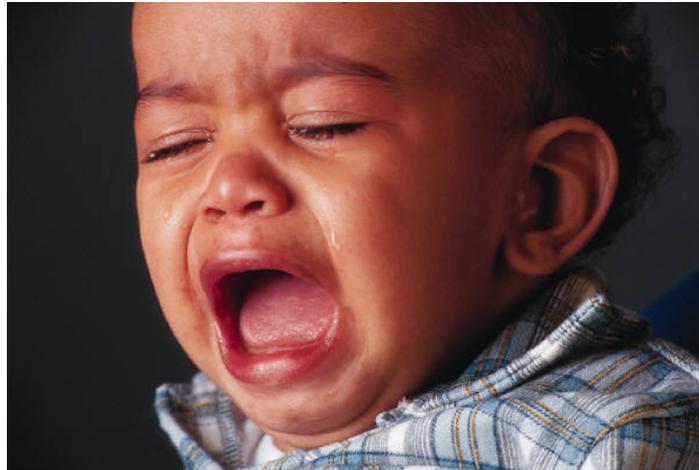
Definizione operativa

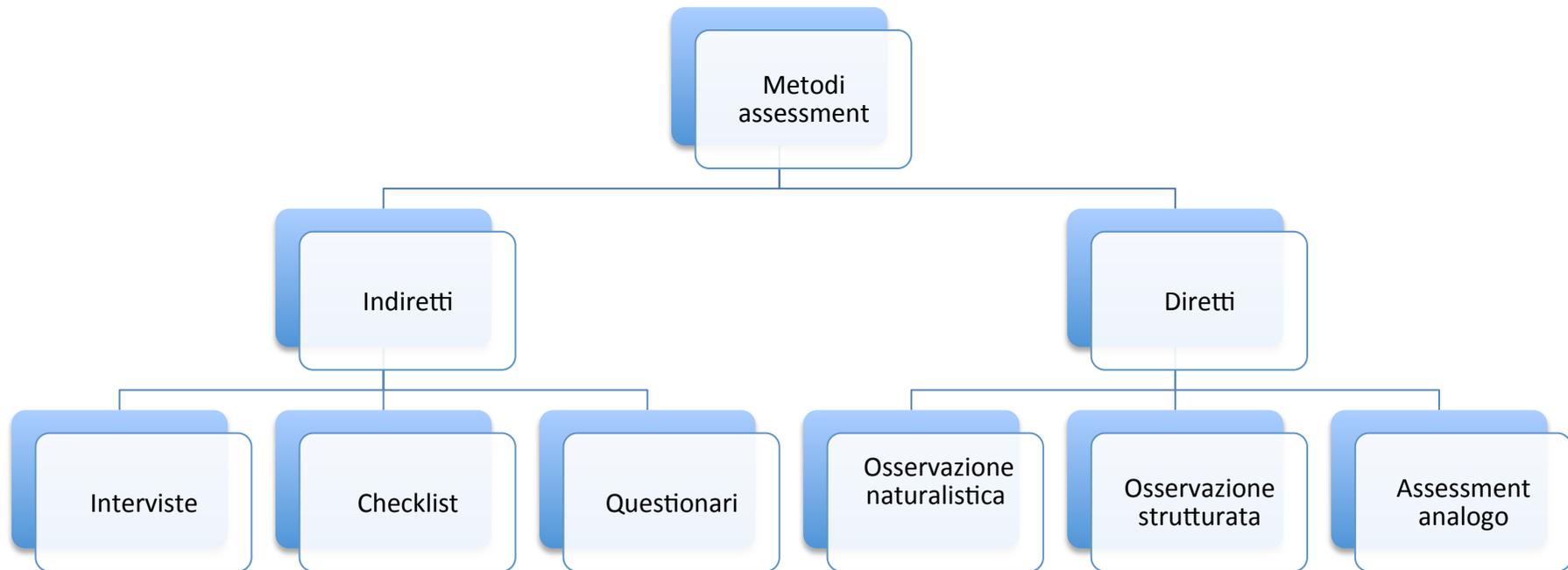
Colloqui e questionari

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  | <del>Si</del> | 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            | <del>No</del> |
| 3. | Il comportamento é spesso accompagnato da alter risposte "emotive", per esempio gridare o piangere.   | <del>Si</del> | No            |

**Tabella valori**

Cerchiate le domande alle qual avete risposto "Si."

<u>1</u>	2	<u>3</u>	4	5	6	7	8	<u>Possibile variabile di mantenimento:</u>
<u>1</u>	2	<u>3</u>	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)
								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

# 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



---

# 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



---

## 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).

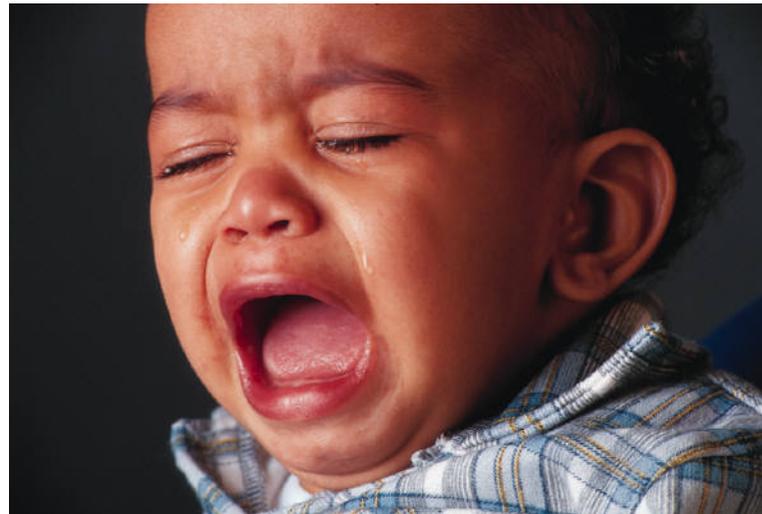
Criterio di acquisizione della fase 2: 100% prove positive in 3 sessioni consecutive con due operatori diversi

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.



---

# 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

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

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

Bambino ripete

Terapista 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



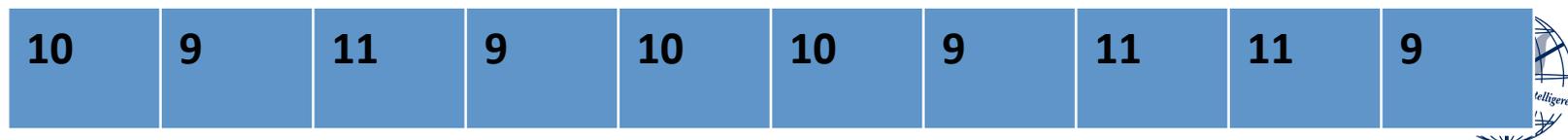
# Rinforzo non contingente

- 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
<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>Marco colora il disegno</p>	<p>Maestra parla con Matteo</p>
	<p>Maestra parla con Matteo</p>	<p>Marco inizia a battere le mani sul banco</p>	<p>Maestra parla con Matteo</p>
	<p>Maestra parla con Matteo</p>	<p>Marco inizia a battere il banco sul pavimento</p>	<p>La maestra si avvicina a Marco e dice Marco non fare così spaventi 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 spaventi gli altri compagni</p>	<p>Marco 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>

- 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 bambino
- Dare istruzione chiara rispetto che cosa fare
- Se necessario usare scheda con elenco visivo delle 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



# 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)



---

# I tempi: la strutturazione della giornata

La strutturazione della giornata fornisce prevedibilità in merito agli eventi della giornata

- C'è una chiara strutturazione?
  - Quali attività verranno svolte?
  - Quanto durerà ciascuna attività?
  - Quanti esercizi deve svolgere?
  - Quando ci sarà la pausa?
  - Quali attività svolgerà con i compagni quali saranno adattate?
- C'è un'alternanza fra attività?
- C'è un'agenda che mostra in modo chiaro le attività da svolgere?
- Sono previste pause?

(Smith, 1985)



## Ora di italiano

Maestra mostra le letterine nuove che verranno fatte scrivendole alla lavagna

Insegnante di sostegno ha le letterine magnetiche: man mano che docente di classe le mostra chiede al bambino di attaccarle

Maestra chiede a tutti i bambini di svolgere una scheda sul suo quaderno

Sostegno propone la pausa  
Propone scheda con meno letterine  
Propone scheda con già tratteggio per farla svolgere

Maestra chiama alla lavagna ciascun bambino a scrivere la letterina

Insegnante di sostegno nell'attesa propone attività gradita con didò e stampini per fare le letterine.



## Ora di italiano

Maestra legge una storia

Insegnante di sostegno ha già stampato le immagini inerenti la storia

Maestra chiede a tutti di svolgere le domande di comprensione

Sostegno propone la pausa  
Propone scheda con domande con immagini  
Fa colorare immagini inerenti la storia...

Maestra chiede a tutti I bambini di esporre oralmente il proprio lavoro

Insegnante di sostegno lascia il supporto visivo per fare in modo il bambino risponda alla domanda.



## Ora di italiano

Prof. spiega l'Eneide: mostra video

Insegnante di sostegno ha immagini salienti che vengono mostrate mentre scorre il video

Prof. riprende spiegazione dell'Eneide approfondendo alcuni contenuti

Sostegno propone un libro con semplificata l'Eneide

Prof chiede a tutti di rispondere a domande su Eneide

Insegnante di sostegno fa preparare cartonati con personaggi Eneide  
Lascia supporto visivo per rispondere.



---

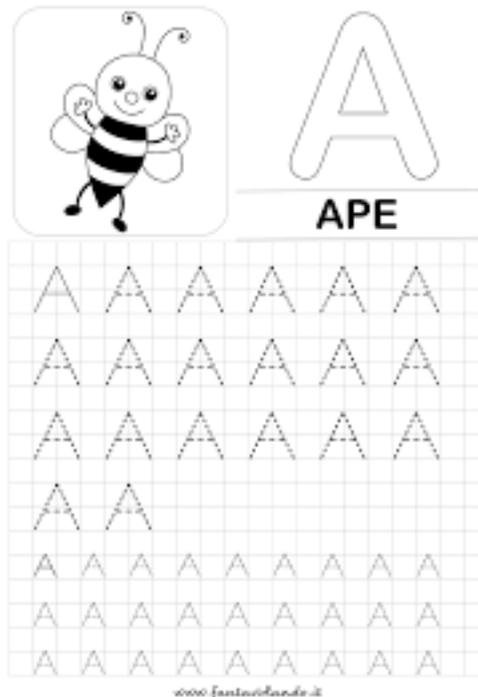
# Attenzione a...

- Prevedere alternanza tra attività più gradite e meno gradite
- Prevedere anche attività gradite su contenuti didattici
- Prevedere apprendimento senza errori

# LA MOTIVAZIONE



# MA ANCHE L'AIUTO



## RACCONTO BREVE

È autunno e i prati del parco sono ricoperti di foglie secche. Pino, il giardiniere, le raccoglie con un grande rastrello e le sistema tutte vicino al cancello. Ormai si è formata una vera e propria montagna di foglie!

A un certo punto, vicino al cespuglio, vede un mucchietto di ghiande e sta attento a non toccarle, perché capisce che appartengono a qualche piccolo animale che le ha raccolte con cura.

Pino termina il suo lavoro: ormai tutte le foglie sono state raccolte. Sul prato è rimasto solo il mucchietto di ghiande.

Prima di andarsene dal parco, Pino vede uno scoiattolo che si avvicina alle ghiande... voleva controllare che nessuno gliel'avesse portate via.



### COMPRENSIONE FIGURATA

Cerchia l'immagine corretta e rispondi ad alta voce.  
CERCHIA L'IMMAGINE CORRETTA E RISPONDI AD ALTA VOCE.

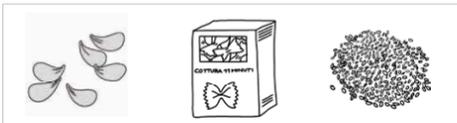
1. La storia racconta una festa di:

LA STORIA RACCONTA UNA FESTA DI:



2. Cosa lanciano gli invitati agli sposi, fuori dalla chiesa?

COSA LANCIANO GLI INVITATI AGLI SPOSI, FUORI DALLA CHIESA?



3. Dove si svolge la festa?

DOVE SI SVOLGE LA FESTA?

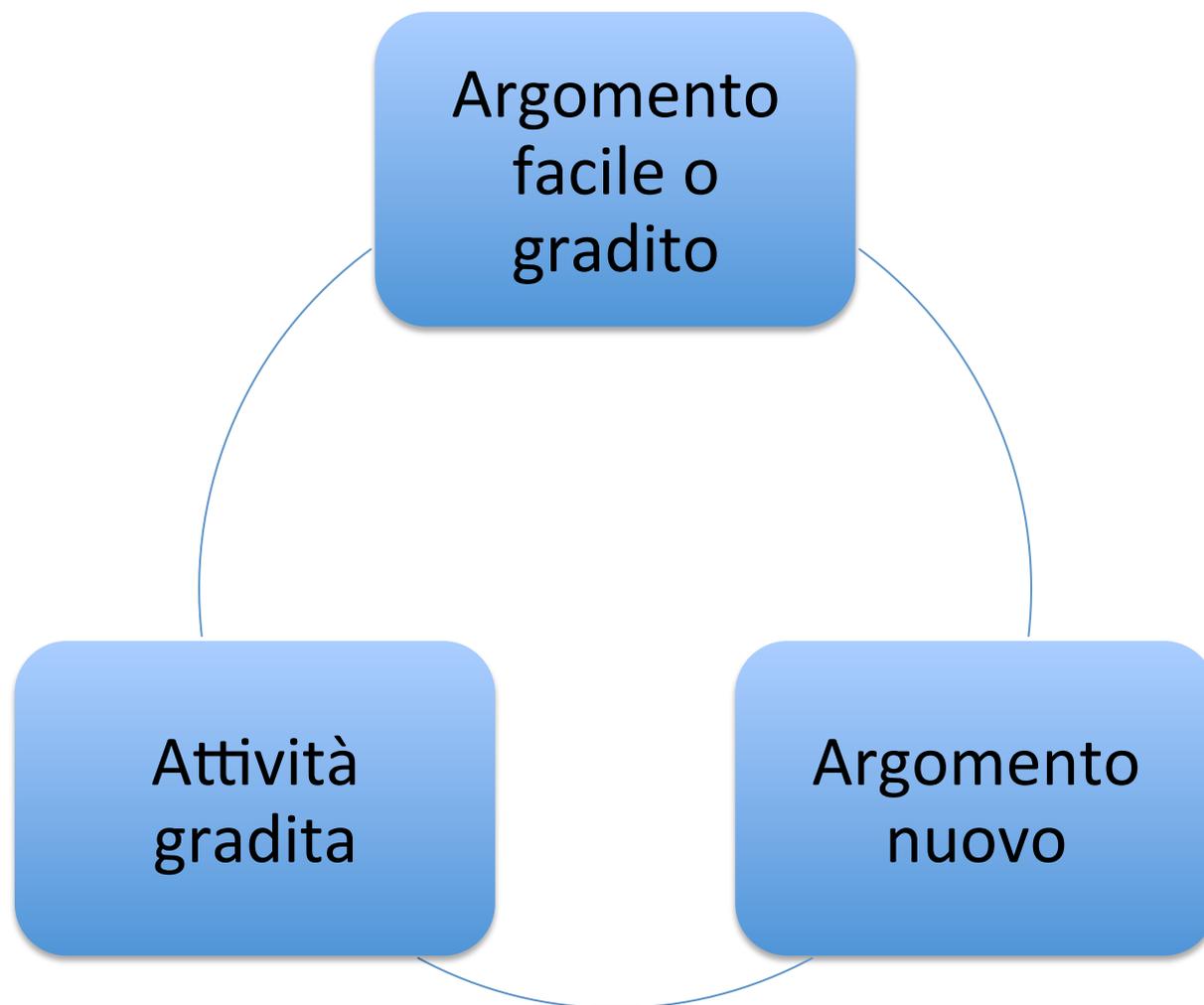


QUALI OGGETTI O PERSONAGGI HAI INCONTRATO NELLA STORIA? TROVALI!



Ripreso da Pagni, 2014, Comprensione e produzione verbale v.2

## In generale: la strutturazione della lezione



# La lezione

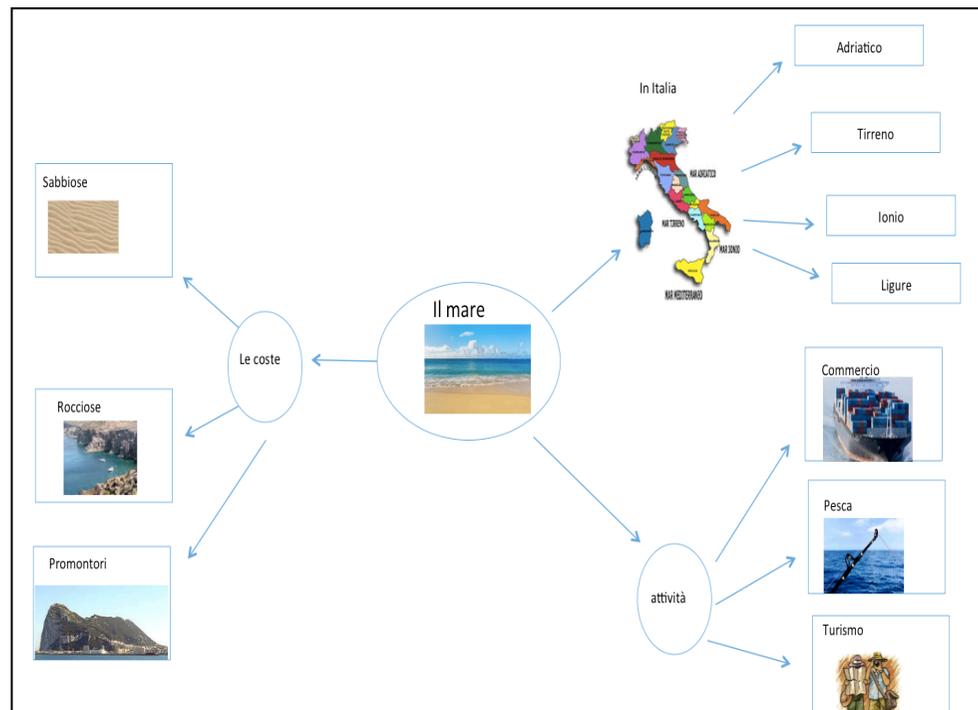
- Argomento facile e gradito:
  - Iniziare con breve ripasso degli argomenti della lezione precedente “la scorsa volta abbiamo visto..”
  - Proporre brevi esercizi per verificare se hanno consolidato quanto proposto: se possibile attraverso attività motivanti e gradite (per esempio una canzone sulle tabelline, il domino con le parole con le doppie...)
- Argomento nuovo
  - Presentare l’obiettivo della lezione “Oggi impareremo...”
  - Spiegare l’argomento nuovo
  - Fornire esempi
  - Usare supporti visivi per facilitare l’apprendimento
  - Se possibile fare numerosi esempi chiedendo di rispondere prima in gruppo
  - Proporre attività individuali per il potenziamento
  - Verifica del lavoro svolto in modo individuale
  - Condivisione con la classe
  - Ripasso “oggi abbiamo imparato...”
- Dedicare ultimi minuti della lezione a un’attività gradita



# Prima di iniziare

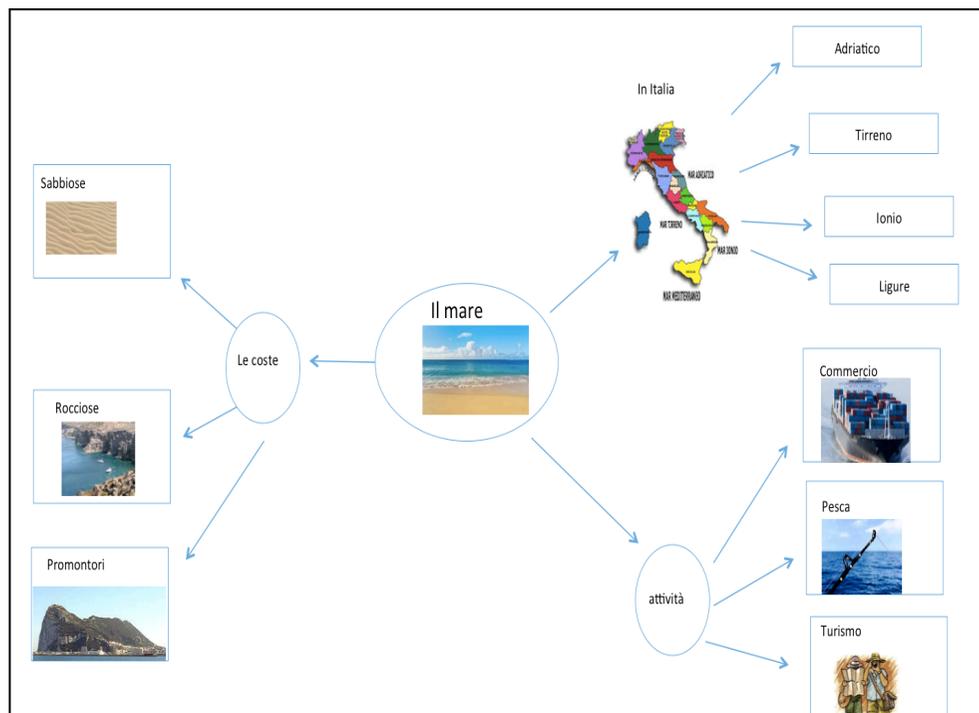
Impareremo:

1. Il nome dei Mari di Italia
2. Le attività del mare
3. I diversi tipi di coste



## Durante la lezione

Questa è la mappa che ci guiderà ricordati di evidenziare le parole che senti dire dalla maestra



---

## Durante la lezione

Quando senti la risposta a questa domanda scrivila

1. Come si chiamano i mari italiani? \_\_\_\_\_
2. Quali attività si svolgono al mare? \_\_\_\_\_
3. Quali sono I diversi tipi di coste? \_\_\_\_\_



---

## Dopo la spiegazione

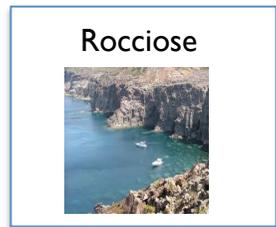
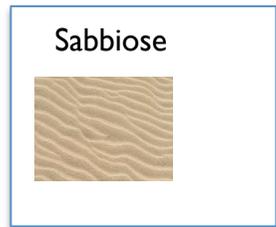
Oggi abbiamo imparato

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Che cosa vorresti chiedere all'insegnante? Scrivi qui le tue domande

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_





Le  
coste



In Italia



Adriatico

Tirreno

Ionio

Ligure



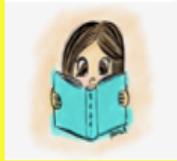
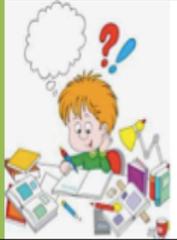
attivit  
à



# LA PREVEDIBILITÀ

ORARIO	LUNEDI'	MARTEDI'	MERCOLEDI'	GIOVEDI'	VENERDI'
8.05 - 9.05	ITALIANO	ITALIANO	MATEMATICA	MATEMATICA	INGLESE
9.05 - 10.05	ITALIANO	STORIA E GEOGRAFIA	MATEMATICA	FISICA	SCIENZE NATURALI
10.05 - 11.05	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE	FISICA	INGLESE	SCIENZE NATURALI	ITALIANO
11.05 - 12.05	MATEMATICA	SCIENZE MOTORIE	STORIA E GEOGRAFIA	SCIENZE NATURALI	RELIGIONE
12.05 - 13.05	INGLESE	SCIENZE NATURALI	INFORMATICA	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE	SCIENZE MOTORIE
13.05 - 14.05	Mensa	Mensa	INFORMATICA	ITALIANO	Mensa
14.05 - 15.05	-	-	Mensa	Mensa	-
15.05 - 16.05	-	-	-	-	-

ATTIVITÀ DA FARE	ATTIVITÀ FATTE
------------------	----------------

	1.	2.
	3.	4.
	1.	2.
	3.	4.

---

# 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



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





---

# Ampliamento preferenze

