



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



# Corso

*La gestione e l'intervento sul comportamento problema*

*Lezione 5*

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/ragazzi 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; Sigafoos, 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
L'insegnante sta riordinando i giochi	Luca si avvicina alla insegnante e la morsica	L'insegnante dice "Che cosa c'è Luca... non fare così vuoi la macchinina?" Basta chiederla tieni
L'insegnante 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
L'insegnante si avvicina a un ragazzo e lo aiuta a svolgere un esercizio	Luca inizia a piangere	L'insegnante dice Luca arrivo subito e si avvicina a Luca
L'insegnante dice Luca arrivo subito e si avvicina a Luca	Luca smette di piangere	



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



A	B	C
Momento di attesa: I ragazzi sono tutti in fila di fronte alla porta della mensa. L'insegnante è di fianco a Luca	Luca inizia a sfarfallare	L'insegnante rimane di fianco a Luca in silenzio
L'insegnante rimane di fianco a Luca in silenzio	Luca continua a sfarfallare	



Definizione operativa

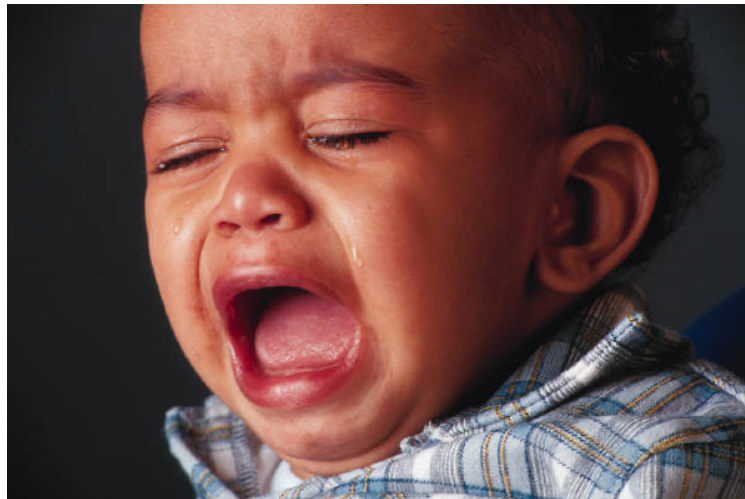
Colloqui e questionari

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  | <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 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)

# 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 ragazzo 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





# Step indispensabile: la collaborazione



Venire su richiesta



Riconsegnare il rinforzatore



Sedersi su richiesta



# Linee guida

- Osservare che cosa sa fare il ragazzo
- Inserire un obiettivo di poco più difficile rispetto a quanto sa fare il ragazzo
- 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: ragazzo 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 ragazzo 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: ragazzo 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

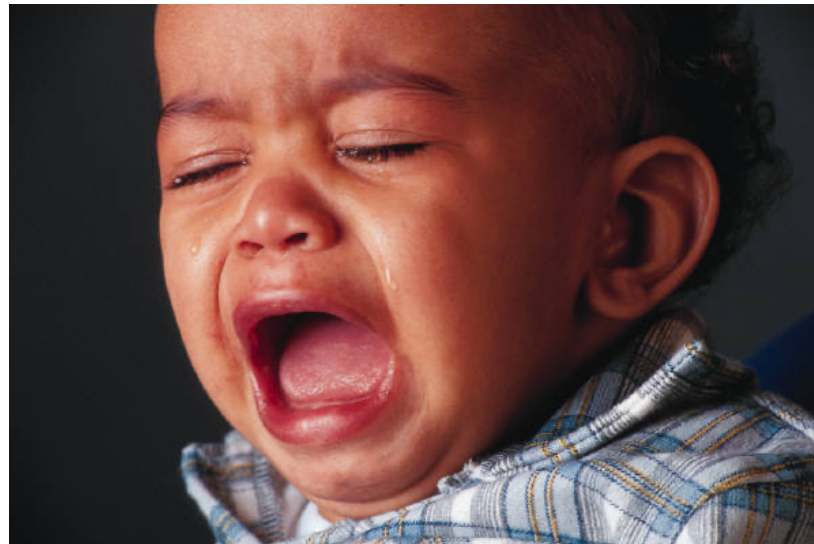
Criterio di acquisizione generale: ragazzo consegna l' oggetto che ha in mano tutte le volte che è stato richiesto. 10 prove corrette in 3 sessioni consecutive con 3 operatori diversi.



**IESCUM**

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

# COMPORAMENTI MANTENUTI DALL' ATTENZIONE



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

# Alcune strategie sulla base della funzione: attenzione

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



# Comunicazione funzionale: chiamare per nome l'altra persona

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

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

ragazzo ripete

Terapista si gira e dà attenzione



# Ai compagni...

Momento del gioco libero

Il ragazzo guarda ...si avvicina al compagno

Suggerire “Matteo giochi con me?”

“Giochiamo”



Il ragazzo fa un disegno

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





# All'insegnante di classe

- insegnante spiega ragazzo sta per parlare
- Prompt fisico per alzare la mano



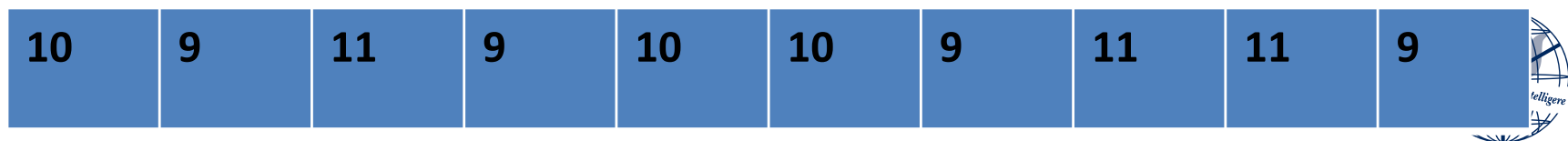
# Rinforzo non contingente

- 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
<p>Ora di matematica in classe La insegnante è seduta di fianco a Matteo.</p>	<p>Matteo chiama la insegnante la insegnante dice "Marco 1 minuto, arrivo subito" e va vicino a Matteo</p>	<p>Marco colora il disegno</p>	<p>insegnante parla con Matteo</p>
	<p>insegnante parla con Matteo</p>	<p>Marco inizia a battere le mani sul banco</p>	<p>insegnante parla con Matteo</p>
	<p>insegnante parla con Matteo</p>	<p>Marco inizia a battere il banco sul pavimento</p>	<p>La insegnante 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 insegnante si avvicina a Marco e dice Marco non fare così spaventi gli altri compagni</p>	<p>Marco resta fermo in silenzio</p>	<p>La insegnante 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?



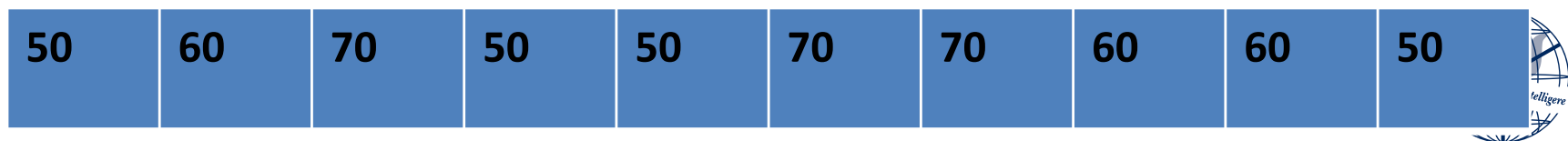
# Impegnare il tempo libero

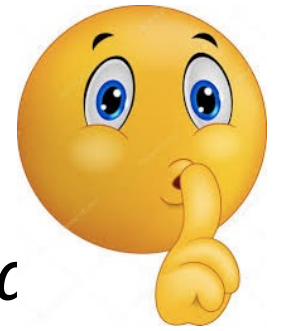
- Elenco attività più facili e strutturate per il ragazzo
- Dare istruzione chiara rispetto che cosa fare
- Se necessario usare scheda con elenco visivo delle attività



# 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)





- Terapista condivide con Marco

*Marco se non urla, 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





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

- Sfruttare le situazioni quotidiane per insegnare al ragazzo a richiedere ciò che desidera
- Proporre giochi e attività motivanti
- Se si deve dire di no al ragazzo, 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 ragazzo
- 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 ragazzo 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 ragazzo in attività di gioco motivanti



# Conoscere la regola non basta

