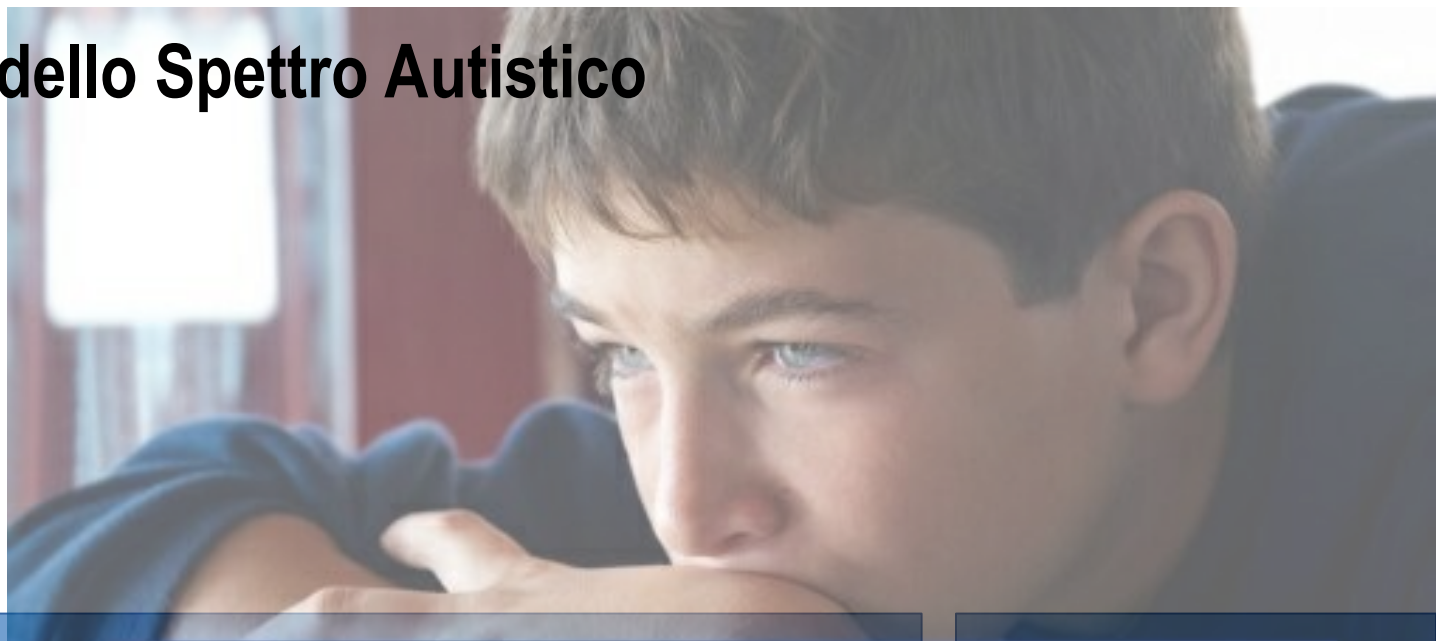


# PROCEDURE PER I COMPORTAMENTI PROBLEMA

**nei Disturbi dello Spettro Autistico**



# Procedure

## PROATTIVE

Interventi sugli antecedenti

Consentono la manipolazione degli eventi antecedenti per prevenire o ridurre la probabilità che il comportamento si manifesti.

Es. uso delle storie sociali

## REATTIVE

Interventi sulle conseguenze

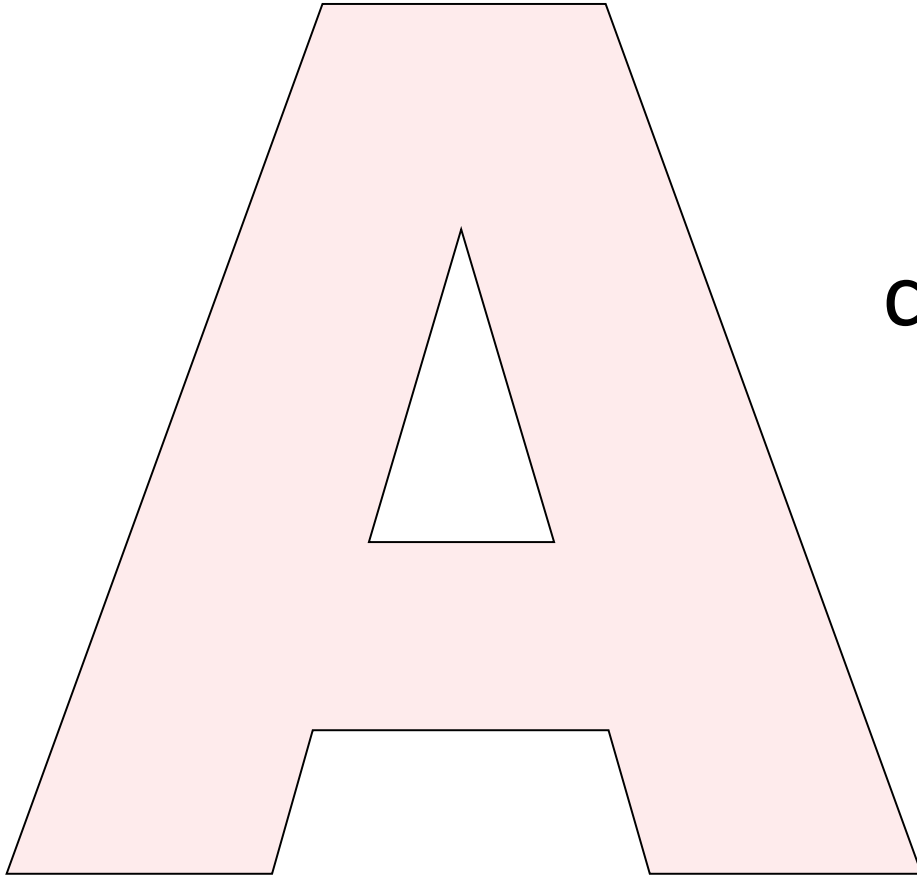
Interrompo la contingenza di rinforzo che mantiene il cp  
→ modificare la frequenza e la topografia del comportamento.

Es. token economy

# Un progetto efficace deve comprendere tutte le seguenti strategie:

<b>INTERVENTO SUGLI ANTECEDENTI</b>	<b>A</b>	<b>Alterare le variabile antecedenti con strategie proattive</b>
<b>INTERVENTO SUL COMPORTAMENTO</b>	<b>B</b>	<b>Sostituzione del comportamento con una risposta alternativa</b>
<b>INTERVENTO SULLE CONSEGUENZE</b>	<b>C</b>	<b>Eliminare la conseguenza rinforzante con strategie reattive</b>

# ANTECEDENTE



È una condizione  
ambientale o un  
cambiamento di stimoli  
che avviene  
**immediatamente**  
**PRIMA**  
del comportamento

# LAVORARE SUGLI ANTECEDENTI (interventi proattivi)

- **STRUTTURA DELL'AMBIENTE** (strutturazione setting e arricchimento dello stesso)
- **VALUTAZIONE OBIETTIVI DELL'INTERVENTO** (progettazione obiettivi e strategie)
- **MODALITA' DI COMUNICAZIONE** (training sulla comunicazione)
- **ACCETTAZIONE DEL DIVIETO O NEGAZIONE**
- **TRAINING SULL'ATTESA**
- **RINFORZO NON CONTINGENTE**



# Antecedenti comuni per il c.p.

- Mancanza di attenzione
- Non accessibilità o negazione a qualcosa
- Ritardo nell'accesso a qualcosa
- Riconsegna di qualcosa
- Transizione tra attività o cambiamenti forti
- Difficoltà o durata del compito
- Basso valore o assenza di rinforzi
- Accesso a rinforzi gratuito

# ADATTARE L'AMBIENTE

**STRUTTURAZIONE**

```
graph TD; A[STRUTTURAZIONE] --> B[SPAZI]; A --> C[TEMPI]; A --> D[MATERIALI]; B --- E[Prevedibilità, chiarificazione, sequenza di richieste facili]; C --- E; D --- E;
```

**SPAZI**

**TEMPI**

**MATERIALI**

**Prevedibilità, chiarificazione, sequenza di richieste facili**

# TRAINING SULLA COMUNICAZIONE

## COMPROMISSIONE COMUNICAZIONE

Non dimentichiamo che i deficit della comunicazione interessano lo Spettro Autistico ad ogni livello di gravita'.

Non lasciamoci ingannare dagli HF

Meglio essere ridondanti e sfumare poi

# TERAPIA FARMACOLOGICA

Alcuni c.p. rendono necessario l'intervento di una terapia farmacologica propedeutica all'intervento psicoeducativo ; la terapia farmacologica non è mai fine a se stessa e non è risolutiva.

Di competenza del NPI  
di riferimento

Teniamolo presente nella  
valutazione delle  
prestazioni



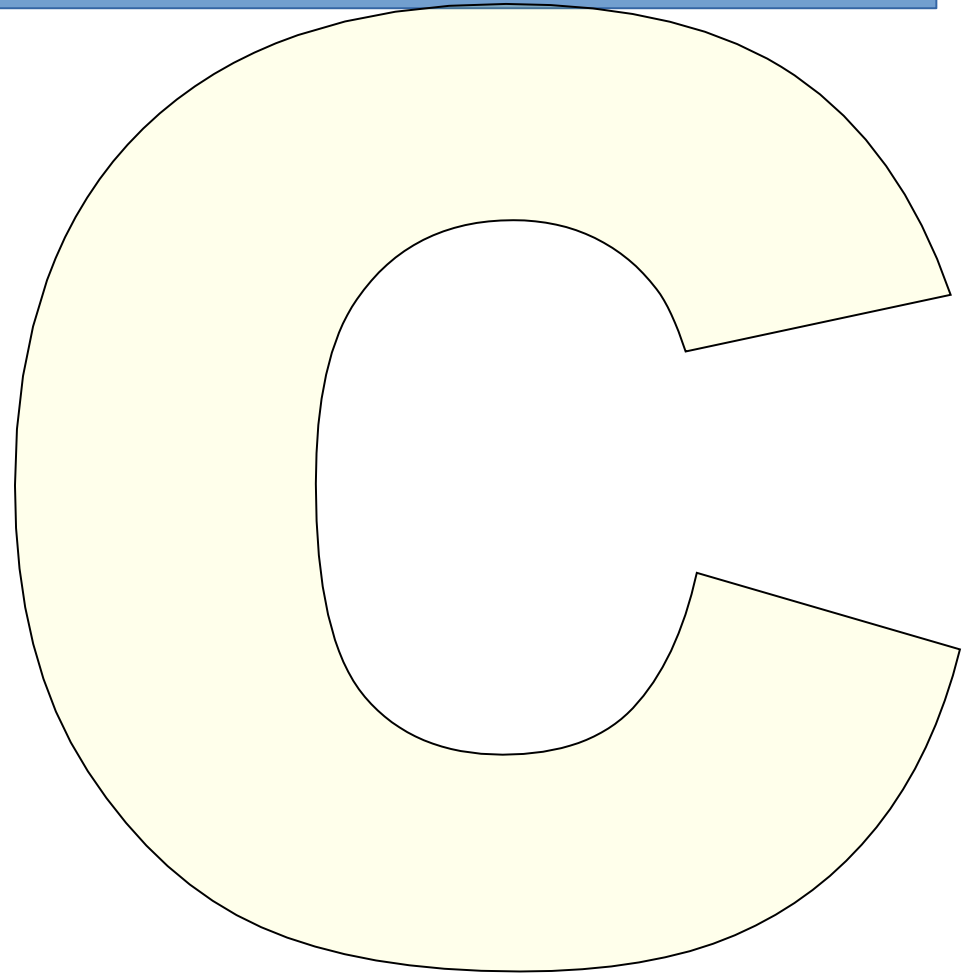
# Lavorare sugli antecedenti significa avere bene in mente:

- Il **livello di sviluppo** del ragazzo → se no **FRUSTRAZIONE**
- concordare **obiettivi e strategie** tra genitori, operatori e insegnanti → se no **DISORIENTAMENTO**
- Finalizzare al maggiore livello di **autonomia** possibile → se no **DIPENDENZA**
- finalizzare l'intervento alla maggiore **integrazione sociale** possibile → se no **ISOLAMENTO**

**COMPORIAMENTO PROBLEMA**

# CONSEGUENZA

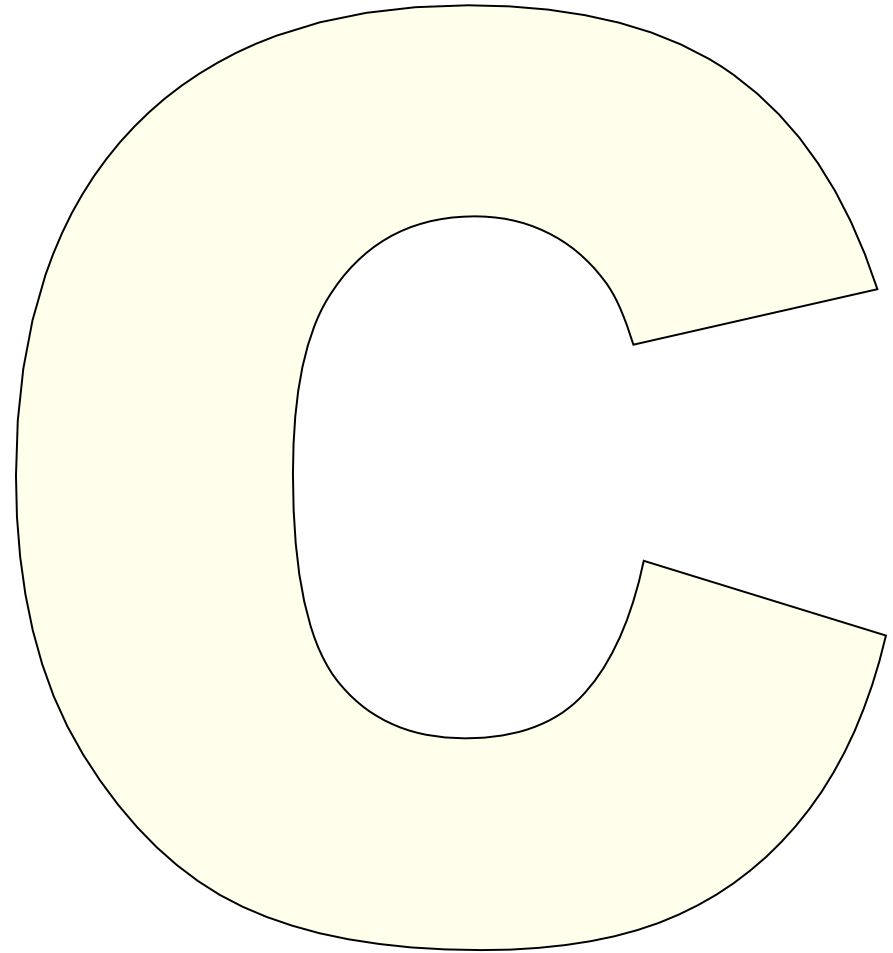
È un cambiamento  
nell'ambiente che  
avviene  
immediatamente  
**DOPO**  
l'emissione del  
comportamento



# CONSEGUENZA

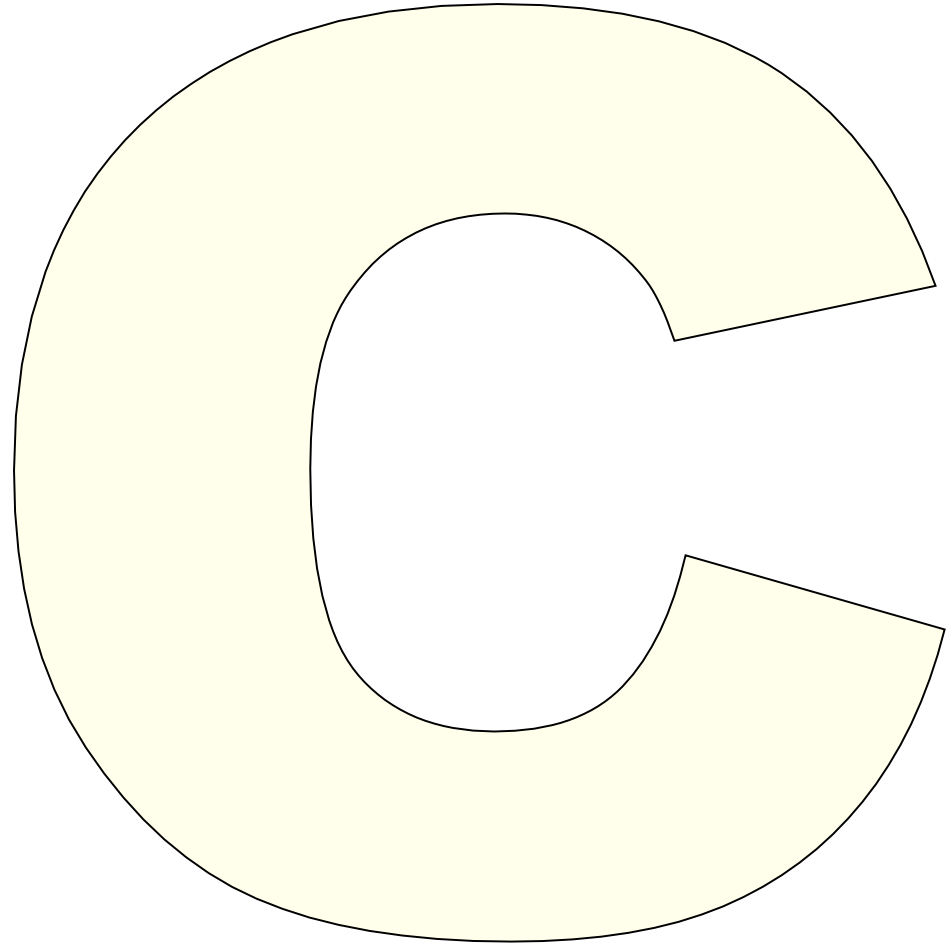


L'emissione del  
comportamento in  
**futuro** dipende  
dalle conseguenze



# CONSEGUENZA

Le conseguenze di un comportamento possono indebolire o rafforzare la **probabilità di comparsa** del comportamento che le ha prodotte



# LAVORARE SULLE CONSEGUENZE (interventi reattivi)

➤ LAVORARE SULL'ESTINZIONE

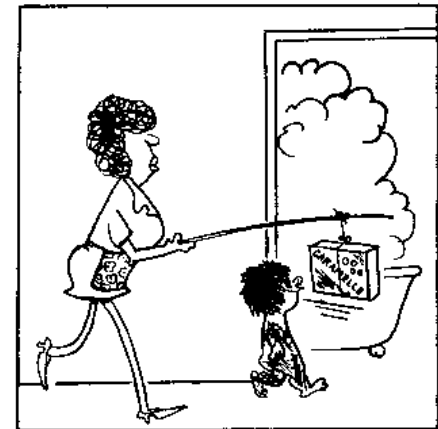


➤ LAVORARE SULLA PUNIZIONE



➤ MODIFICA DELLE CONSEGUENZE

Usare l'intervento più efficace  
e meno restrittivo



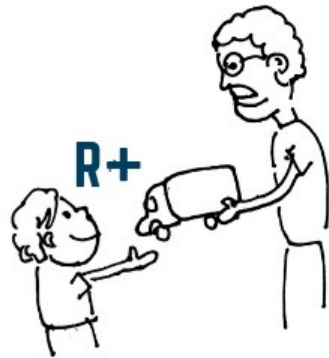


Educational Academy

# RINFORZI E PUNIZIONI. POSITIVI E NEGATIVI

[www.educational--academy.blogspot.com](http://www.educational--academy.blogspot.com)

## RINFORZO POSITIVO



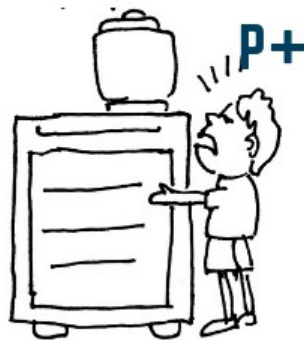
**E' IL CLASSICO PREMIO. AL BAMBINO VIENE CONSEGNATO IL SUO GIOCATTOLO PREFERITO.**

## RINFORZO NEGATIVO



**USARE UN OMBRELLO PER EVITARE DI BAGNARSI. ELIMINA IL FASTIDIO DEI VESTITI BAGNATI.**

## PUNIZIONE POSITIVA



**TOCCARE IL FORNO CALDO E BRUCIARSI.**

## PUNIZIONE NEGATIVA



**IN SEGUITO AD UN CATTIVO COMPORTAMENTO IL GIOCATTOLO PREFERITO VIENE PORTATO VIA AL BAMBINO**

# ESTINZIONE

**Processo per cui la non consegna del rinforzatore, che mantiene il c.p. porta il comportamento stesso ad estinguersi**

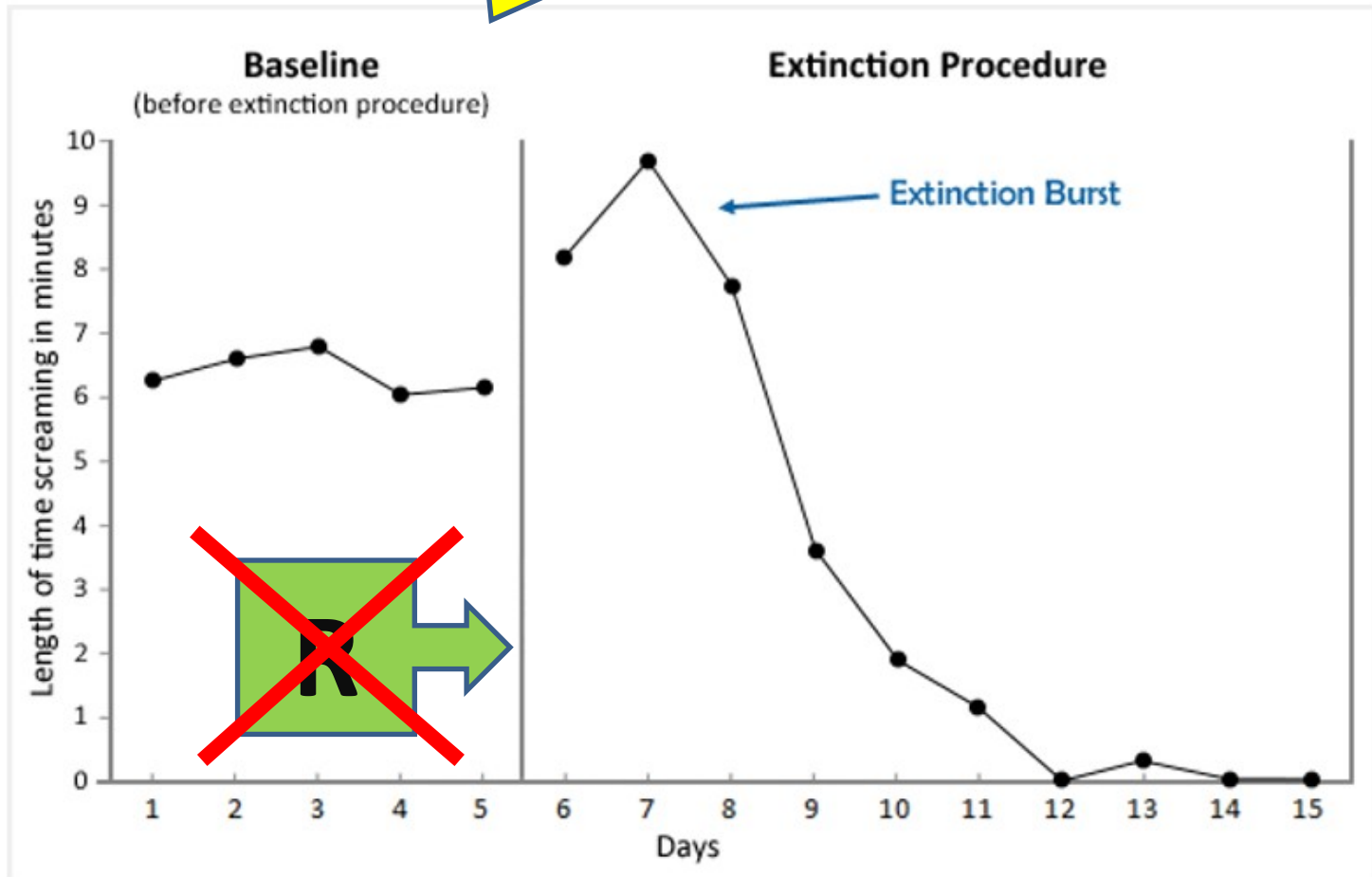
## *ATTENZIONE:*

- Un c.p. che ha avuto una storia di rinforzo intermittente è più difficile da mandare in estinzione;
- Un cp legato ad un rinforzo qualitativamente o quantitativamente alto è più difficile da estinguere



# Picco dell'estinzione

Extinction burst



# Bisogna prepararsi:

## Ridurre rischi...

- Preparare l'ambiente
- Preparare la persona

## ... e i “danni” sociali

- A scuola
- A casa



# ESTINZIONE



## IMPORTANTE:

- 1) Usare l'estinzione solo in combinazione con altre strategie di rinforzo differenziale;
- 2) Non proporla se non si ha la certezza che verrà applicata attentamente (altrimenti si ottiene un rinforzo intermittente)
- 3) Attenzione ad eventuali azioni aggressive
- 4) Non usare l'estinzione se l'incremento del c.p. diventa pericoloso per la persona (es. comportamenti autolesivi)

# PUNIZIONE

La punizione è eticamente giustificata solo quando:

*ATTENZIONE:*

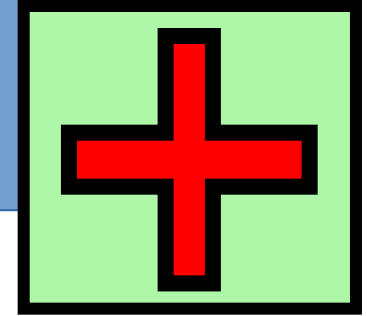
- Non si può utilizzare l'estinzione;
- Non funziona nessuna altra strategia;
- Si rende necessaria per rendere possibile l'insegnamento di comportamenti funzionalmente alternativi;
- Viene utilizzata come integrazione di procedure proattive.



# Effetti collaterali della punizione:

Non insegna comportamenti alternativi	Sempre usata insieme ad altre strategie basate sul rinforzo di comportamenti alternativi
Chi eroga la punizione diventa stimolo discriminativo per evitamento e fuga	Chiarire quali comportamenti verranno puniti
Elicita una forte risposta emotiva, può promuovere aggressione	Non permettere che la punizione venga procrastinata
Dà un modello di comportamento poco desiderabile	Usarla solo se eticamente opportuno
È rinforzante per chi punisce	Stabilire criterio di interruzione
Se la punizione arriva per ogni comportamento, la persona non fa più niente	Selezionare i comportamenti da punire

# PUNIZIONE POSITIVA



## RIMPROVERO

“NO!!”, “Smettila!”, “Basta!”

*(gli si dà attenzione)*

## BLOCCO DELLA RISPOSTA

Intervenire **fisicamente** per bloccare il comportamento non appena si manifesta



## IPERCORREZIONE

(per COMP mantenuti dalla funzione di FUGA)

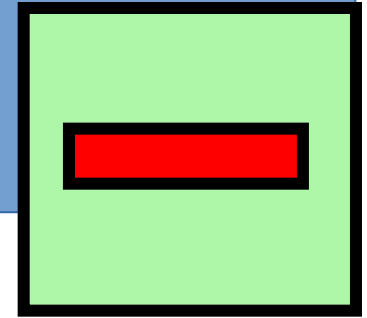
*Esempio:*

*far pulire dove ha sporcato e anche tutto intorno*

# PUNIZIONE NEGATIVA

## TIME OUT

si interrompe l'**attenzione** e l'interazione con la persona



- Non con comportamento con funzione di **FUGA**
- Arricchire **TIME-IN**
- **Spiegare bene le regole**
- Stabilire **tempo** o **criterio**

Dev'essere **chiaro** che la punizione (e il rinforzo) deve essere la **conseguenza** di quel determinato comportamento.

## COSTO DELLA RISPOSTA

subire le **conseguenze**

**privazione** di oggetti o eventi previsti (soldi, token, attività...)

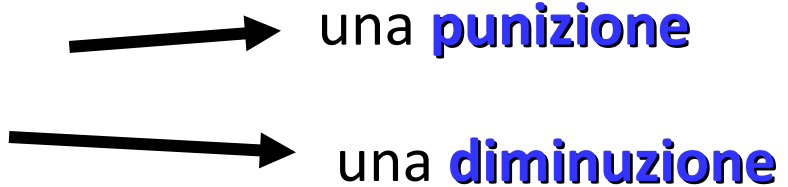




~~CONNOTAZIONE  
VALORIALE~~



Quando un comportamento è immediatamente seguito dall'applicazione di un **rinforzo**, ci sarà in futuro un **aumento** della **frequenza/intensità/durata** del comportamento stesso



(Michael, 2004)

La **PUNIZIONE** dev'essere  
l'**ULTIMA RISORSA**



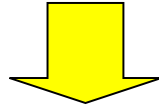
Può innescare situazioni di  
**sfida, tensione, sfiducia, ansia e**  
**ridurre l'interazione**  
e la possibilità di apprendere

PRIMA PROVARE TUTTO IL RESTO

**MOTIVARE!!!!**

# PUNIZIONE ED ESTINZIONE

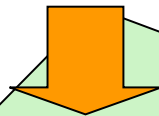
puntano ad **ELIMINARE** o **DIMINUIRE** un comportamento



risultati solo **momentanei** ma non a **lungo termine**



nuovi, differenti **comportamenti** **PROBLEMA**



INSEGNARE **COMPORAMENTI ALTERNATIVI**  
CHE ASSOLVANO LA **STESSA FUNZIONE**

# LAVORARE SUL COMPORTAMENTO

INSEGNARE UN COMPORTAMENTO  
DIFFERENTE

**PIU' ADEGUATO**

TENENDO PRESENTI LE  
LEGGI DELL'APPRENDIMENTO (A-B-C)

# CANALIZZAZIONE del comportamento

→ *LA CHIAVE DELL'INTERVENTO  
EDUCATIVO*



# Attraverso il RINFORZO DIFFERENZIALE di:

COMPORAMENTI

**INCOMPATIBILI**

Comportamenti che la persona non può emettere contemporaneamente al c.p.

COMPORAMENTI

**ALTERNATIVI**

Comportamenti diversi da quello inadeguato ma equivalenti per funzione

COMPORAMENTI

**ALTRI**

Qualsiasi comportamento che non sia quello problematico

# Procedure per l'acquisizione di nuove competenze

- Prompting (aiuto)
- Fading (sfumare)
- Shaping (approssimazione all'obiettivo)
- Chaining (concatenamento)
- Modeling (imitazione)

# PROMPTING



Con i suggerimenti, possiamo gradualmente costruire un comportamento che non era già presente nel repertorio del soggetto.

## TIPI DI PROMPTS:

- ***Fisico***
- ***Visivo***
- ***Verbale***
- ***Gestuale (indicazione, sguardo)***
- ***Testuale***
- ***Modello (imitativo)***

Scelta del prompt da usare in relazione a:  
CARATTERISTICHE  
ABILITA'  
OBIETTIVO

*Prevedere già come sfumarli!*

# FADING

Sfumare il suggerimento significa passare da risposte dipendenti a risposte indipendenti diminuendo il livello di prompt fino a fare emergere risposte autonome mantenendo il livello di successo.



## STEP:

**dare prompt → Rinforzare risp corretta → Sfumare prompt →  
Continuare a rinforzare risposte non suggerite o meno suggerite**

# SHAPING

Il processo per cui un nuovo comportamento viene appreso attraverso il rinforzo differenziato delle approssimazioni successive (gioco “acqua fuoco, fuocherello”).

Tecnica finalizzata a promuovere un graduale miglioramento nell’abilità partendo da una situazione iniziale lontana.



## UTILE QUANDO:

**il comportamento non si manifesta, quindi non posso mai rinforzarlo.**

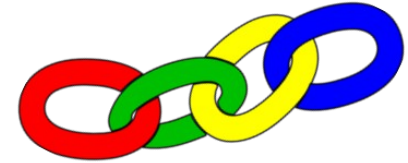
## STEP:

**Definire comp finale → Individuare il comp iniziale → Definire i passi dello shaping → differenziare il rinforzo per ogni approssimazione successiva**

# CHAINING

Una catena stimolo-risposta è una sequenza di stimoli discriminativi (SD) e di risposte (R) in cui ciascuna risposta, tranne l'ultima, fornisce l'SD per la risposta successiva e l'ultima risposta è tipicamente seguita da un rinforzatore.

(Martin & Pear, 2000)



UTILE QUANDO:  
**per compiti che possono essere suddivisi in step: TASK ANALYSIS.**

## TRE TIPI:

**Compito intero** (si presentano tutti gli step)

**Concatenamento Anterogrado** (si rinforza primo step, e viene dato aiuto per altri, poi vengono insegnanti)

**Concatenamento Retrogrado** (si rinforza ultimo step e poi si va a ritroso)

# MODELING

APPRENDIMENTO OSSERVATIVO: un soggetto apprende un determinato comportamento osservando un'altra persona che manifesta questo comportamento e attraverso le conseguenze mediate, osservate sulle altre persone (apprendimento mediato).



## ATTENZIONE:

**si presuppone che la persona sia in grado di imitare.**

## ESEMPI:

***Video Modeling***

***Storie Sociali***

# BIBLIOGRAFIA UTILE

