

*Susanna è una bambina di 4 anni che ha sviluppato una gran quantità di comportamenti capricciosi (es. piagnucolio), specialmente nelle situazioni in cui vuole ottenere qualcosa. La mamma aveva deciso di ignorare questo comportamento nella speranza della sua scomparsa. Durante un pomeriggio la mamma in tre occasioni aveva ignorato il piagnucolio finché questo non cessava e dopo un breve periodo di assenza di capricci aveva dato a Susanna la cosa desiderata.*

*Sembrava che le cose andassero bene, finché una sera il padre torna a casa un po' prima. In quel momento la madre è in cucina, Susanna le si avvicina e con tono piagnucolante le chiede i pop-corn da mangiare intanto che guarda la televisione. Mentre la mamma non dà minimamente ascolto al capriccio di Susie, il padre entra nella stanza e dice "Ma non senti tua figlia? Vieni Susanna, te li do io i pop-corn!"*

Possiamo stare sicuri dell'effetto che avrà quell'episodio sul futuro comportamento di piagnucolio di Susanna.

Per non parlare dell'arrabbiatura della madre nei confronti del padre!

# resistenza all'estinzione

- **Se il comportamento deriva da una storia d'apprendimento in cui è stato usato prevalentemente un rinforzo intermittente vi è alta resistenza all'estinzione:** infatti, quando il rinforzo è particolarmente discontinuo la risposta tende a persistere a lungo.

# DA SAPERE CHE

- Può provocare una moderata aggressività
- Recupero spontaneo: il comportamento potrebbe riapparire anche se è passato da tempo
- Picco dell'estinzione

# picco dell'estinzione

## EXTINCTION BURST

Prima che il comportamento inizi a ridursi aumenta la sua frequenza ed intensità

A	B	C
La maestra sta spiegando storia ai bambini	Nicola si agita sulla sedia e ride	la maestra continua a spiegare
la maestra continua a spiegare	Nicola lancia contro la lavagna una gomma	la maestra continua a spiegare
la maestra continua a spiegare	Nicola rovescia per terra il banco	la maestra lo rimprovera e lo fa uscire dalla classe

conseguenze

**PUNIZIONE**

# NON E'



День учителя

# PUNIZIONE

il processo per cui la presentazione o rimozione di eventi contingenti al comportamento ne diminuiscono la frequenza futura.

Se, in una data situazione, qualcuno fa qualcosa che è immediatamente seguito da uno stimolo punitivo, allora è meno probabile che quella persona faccia la stessa cosa quando successivamente incontra una situazione simile

# tipi di punizione

PUNIZIONE POSITIVA (+): diminuzione di un comportamento per aggiunta di uno stimolo

PUNIZIONE NEGATIVA (-): diminuzione di un comportamento per rimozione di uno stimolo

# TIPI DI STIMOLI PUNITIVI

Punizione fisica (+) (non la prendiamo in considerazione)

Rimproveri (+) (o note)

Ipercorrezione (+)

Time out (-) (vai in corridoio o dietro la lavagna)

Costo della risposta (-)

# DA CONSIDERARE

- Favorire al massimo la risposta alternativa desiderabile
- Ridurre le situazioni che favoriscono risposte da punire
- I soggetti puniti, puniscono!
- La punizione non fissa un nuovo comportamento
- Applicarla solo in associazione al rinforzo positivo per un comportamento desiderabile

video



# tocca a voi!

Stabilite quali di queste conseguenze agisce come  $r^+$ ,  $r^-$ ,  $e$ ,  $p^+$ ,  $p^-$ :

Francesco viene interrogato sulle potenze e la professoressa gli dà 8

Viola non mette a posto i giochi e la maestra non la fa uscire in giardino con gli altri

Solo dopo aver risposto a tre domande consecutive in modo corretto, Carmelo può andare a sedersi al banco

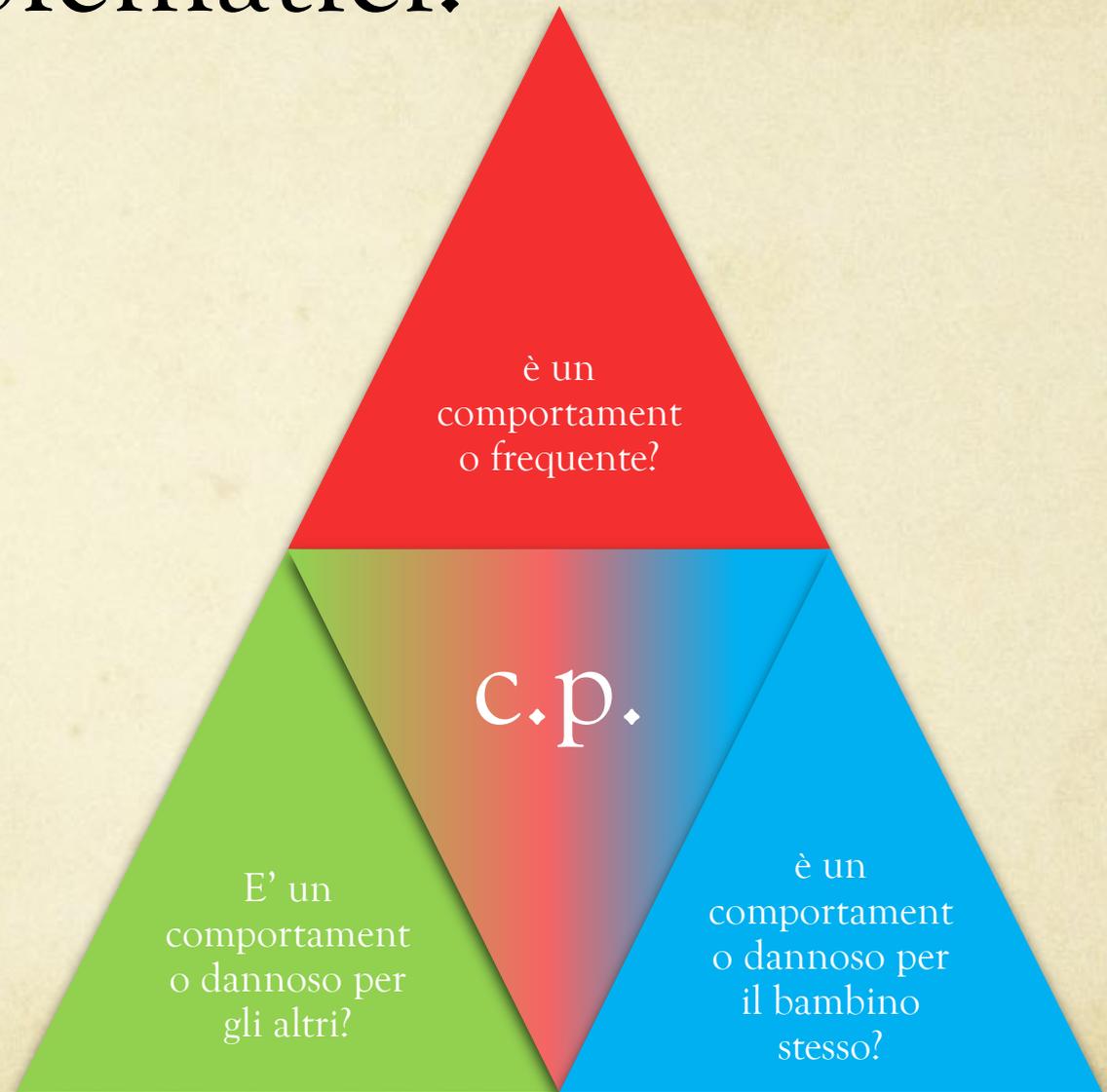
Laura risponde male all'insegnante e la professoressa le mette una nota in comportamento sul registro

COMPORTAMENTI  
PROBLEMA

# cosa fare davanti ai problemi problematici?

1. prima di tutto  
bisogna  
comprendere se  
è davvero un  
C.P.!

se rispondiamo SI' ad almeno due di queste domande, allora, è un comportamento problema. In caso contrario valutiamo se intervenire!



# cosa fare davanti ai problemi problematici?

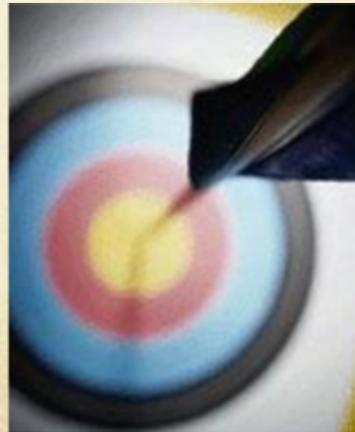
2. cerchiamo di capire qual è la FUNZIONE DI QUEL COMPORTAMENTO

e ricordiamo che

I comportamenti problema sono sempre

FUNZIONALI

al soggetto che li manifesta



Edward G. Carr et al.

## **Il problema di comportamento è un messaggio**

Interventi basati sulla comunicazione  
per l'handicap grave e l'autismo

«GUIDE  
Erickson



# 1. prima di tutto!

descrivere un comportamento problema

- Bisogna farlo in modo talmente chiaro, che tutti coloro che non possono vedere il bambino, possano tuttavia averne idea!
- La descrizione deve essere precisa e puntuale
- Nessuna interpretazione!

## 2. In seguito, capirne la funzione?

fuggire da una situazione spiacevole



EVITAMENTO  
SOCIALE e FUGA

ottenere una situazione piacevole



ATTENZIONE  
SOCIALE O  
ACCESSO AL  
TANGIBILE

avere una stimolazione sensoriale



RINFORZO  
AUTOMATICO (NON  
SOCIALE)  
AUTISTIMOLAZIONE

## EVITAMENTO SOCIALE e FUGA

**Evitamento**, ossia un comportamento messo in atto per evitare un compito, una situazione, una persona, un luogo, ecc..

L'evitamento è presente anche quando si presentano dei compiti troppo complessi rispetto alle competenze del soggetto, oppure quando non si è fatto un buon lavoro sugli antecedenti (pairing).



## EVITAMENTO SOCIALE e FUGA

Esempi

“Dai Marco andiamo a fare ginnastica con gli altri”.  
Marco batte la testa contro al muro.



## ATTENZIONE SOCIALE O ACCESSO AL TANGIBILE

### ACCESSO AL TANGIBILE

Comportamento messo in atto per poter accedere ad un oggetto, cibo, persona, attività che non si riesce ad ottenere in modo autonomo e indipendente. E' presente soprattutto nei casi in cui è carente il linguaggio

#### Esempi

Marco quando vuole la nutella che è riposta su una mensola alta della cucina, picchia la mamma. Fa così anche per altri desideri non soddisfatti.

# ATTENZIONE SOCIALE O ACCESSO AL TANGIBILE

## ATTENZIONE SOCIALE

### Esempi

- Marco piange se la mamma sta cambiando il fratellino.
- Quando la maestra Laura aiuta Manuele a fare un esercizio, Nicola butta a terra l'astuccio.
- Quando Paolo gioca con Silvia, Nicola si mette a piangere.
- Quando l'insegnante loda Sofia, Giovanni fa confusione in classe .

## RINFORZO AUTOMATICO (NON SOCIALE) AUTISTIMOLAZIONE

**Rinforzo automatico**, ossia un comportamento le cui conseguenze non sono mediate socialmente.

- In genere può essere messo in atto per soddisfare un piacere sensoriale (tattile/percettivo, visivo, uditivo, gustativo, olfattivo). Questa modalità anche definita di tipo autostimolatorio è molto presente quando non si possiedono abilità o quando queste sono molto carenti. In taluni casi è espressione di processi di ipostimolazione ambientale
- In taluni casi il rinforzamento automatico è di tipo negativo (filtro sensoriale o funzione analgesica)

## RINFORZO AUTOMATICO (NON SOCIALE) AUTISTIMOLAZIONE

- ✓ Niente è più forte di un rinforzo automatico
- ✓ Il rinforzo automatico è sempre disponibile
- ✓ È difficile, se non impossibile, giungere ad un controllo completo



### STRATEGIE:

- arricchire l'ambiente con nuove stimolazioni o nuovi insegnamenti
- utilizzare lo stesso canale sensoriale (cuffie con musica per stereotipie vocali)

# Ricordatevi!!!!!!

- Gli interventi apprestati devono essere congrui con le funzioni!!
- Applicare procedure senza riguardo per le funzioni: effetto paradosso!
- Attenzione alle funzioni plurime
- L'intervento è il banco di prova della bontà della analisi funzionale:

**LE FUNZIONI DEVONO GUIDARE L'INTERVENTO**



# ATTENZIONE

La funzione è relativa a quella persona in quella situazione e può variare nel tempo e in situazioni diverse.

Nessun comportamento ha una funzione “fissa”!!!

# come si capisce la funzione?

- Bisogna effettuare l'analisi funzionale del c.p.

A	B	C
ANTECEDENTE	COMPORAMENTO	CONSEGUENZA
In classe sul banco ci sono 5 pennarelli e un foglio con disegnata una castagna. La maestra dice a Filippo: “prendi il pennarello e colora la castagna”.	Filippo prende il rosso e lo lancia	La maestra dice “Non si lanciano le cose: ora ti alzi e lo raccogli”
La maestra dice “Non si lanciano le cose: ora ti alzi e lo raccogli”	Filippo si alza, lo raccoglie e ritorna al banco	La maestra dice “Bravo, vedi che quando vuoi ti comporti bene?”
La maestra dice “Bravo, vedi che quando vuoi ti comporti bene?”	Filippo prende il foglio e lo lancia	La maestra dice “ho capito, oggi non hai voglia di colorare”

# Provateci voi!

## *Problema:*

*Maria si trova dal fornaio insieme alla mamma e dice: "mamma, voglio la pizza!". La mamma risponde: "No, tra poco andiamo a casa e devi pranzare!".*

*Maria alza il tono di voce: "Ho fame, voglio la pizza bianca". La mamma dice "Ho detto NO!". Maria piange, si butta a terra e urla "Voglio la pizza!". Il fornaio dice "Signora, gliene taglio un pezzetto?". La mamma prende la pizza e la consegna a Maria dicendo "Solo per questa volta!". Maria smette di piangere e si alza. La mamma completa la spesa!*

A

B

C

ANTECEDENTE

COMPORTAMENTO

CONSEGUENZA

Maria si trova dal  
fornaio insieme  
alla mamma

Maria dice:  
“mamma, voglio la  
pizza!”

La mamma risponde:  
“No, tra poco andiamo a  
casa e devi pranzare!”.

La mamma risponde:  
“No, tra poco andiamo a  
casa e devi pranzare!”.

Maria alza il tono  
di voce: “Ho fame,  
voglio la pizza  
bianca”.

La mamma dice  
“Ho detto NO!”.

La mamma dice  
“Ho detto NO!”.

Maria piange, si  
butta a terra e urla  
“Voglio la pizza!”.

Il fornaio dice “Signora,  
gliene taglio un pezzetto?”.  
La mamma prende la pizza  
e la consegna a Maria  
dicendo “Solo per questa  
volta!”.

Il fornaio dice “Signora,  
gliene taglio un pezzetto?”.  
La mamma prende la pizza  
e la consegna a Maria  
dicendo “Solo per questa  
volta!”.

Maria smette di  
piangere e si alza.

La mamma  
completa la  
spesa!

**A****B****C****ANTECEDENTE****COMPORAMENTO****CONSEGUENZA**

Maria si trova dal fornaio insieme alla mamma.  
Maria dice: "mamma, voglio la pizza!"

La mamma risponde:  
"No, tra poco andiamo a casa e devi pranzare!".

Maria alza il tono di voce: "Ho fame, voglio la pizza bianca".

Maria alza il tono di voce: "Ho fame, voglio la pizza bianca".

La mamma dice  
"Ho detto NO!".

Maria piange, si butta a terra e urla "Voglio la pizza!".

Maria piange, si butta a terra e urla "Voglio la pizza!". Il fornaio dice "Signora, gliene taglio un pezzetto?".

La mamma prende la pizza e la consegna a Maria dicendo "Solo per questa volta!".

Maria smette di piangere e si alza.

Maria smette di piangere e si alza.

La mamma completa la spesa!

# 3. misuro i c.p.

= > 2  1  0 

Giorni \ Orari	Lunedì	Martedì	<u>Mercol.</u>	Giovedì	Venerdì	Sabato	domenica
8 - 8.30							
8.30 - 9.00							
9.00 - 9.30							
9.30 - 10.00							
10.00 - 10.30							
10.30 - 11.00							
11.00 - 11.30							
11.30 - 12.00							
12.00 - 12.30							
12.30 - 13.00							
13.00 - 13.30							
13.30 - 14.00							
14.00 - 14.30							



osservazione continua (quante volte accade in un lasso di tempo?)

## 4. verifico le priorità

- Per primi i comportamenti più pericolosi (SALUTE e SICUREZZA)
- Poi i comportamenti con frequenza più alta
- Solo un comportamento per volta!

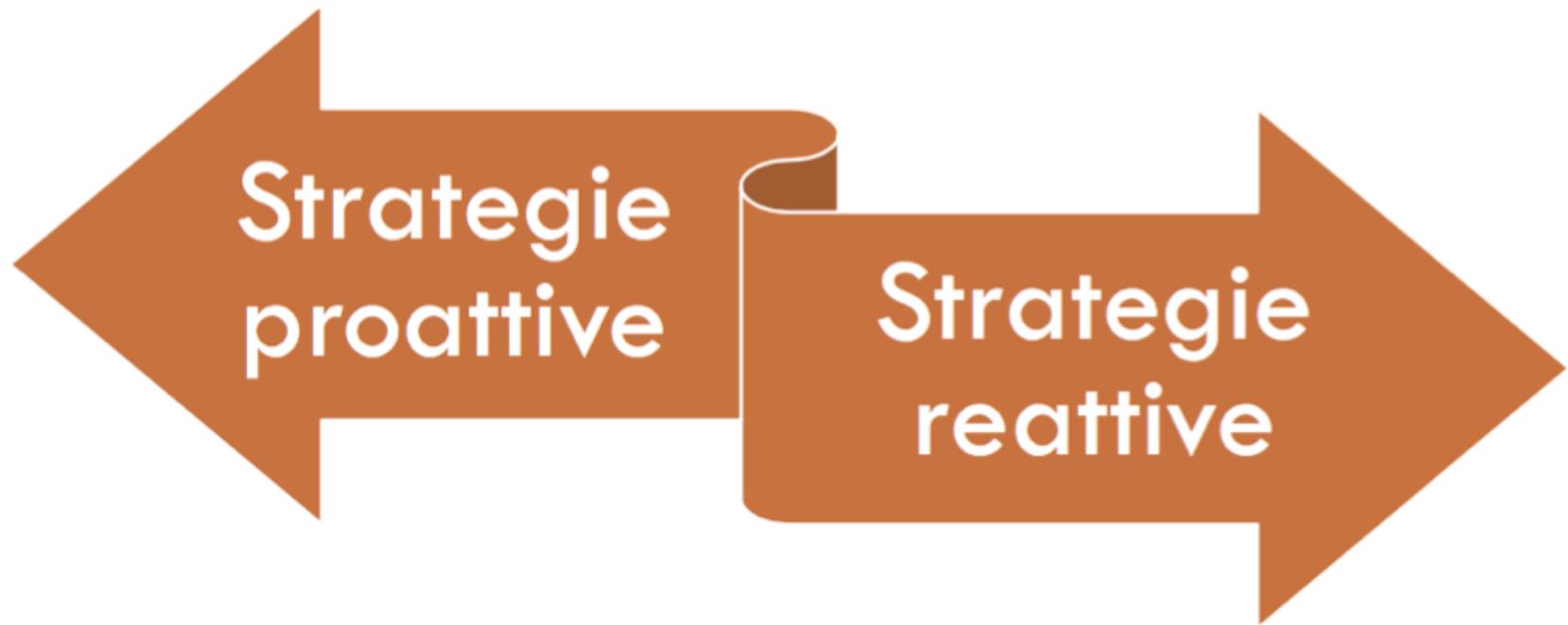
Utilizzo test che valutano le priorità (ad es. BPI-S) (vedi file)

Descrizione del comportamento problematico	Livello di priorità
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>
	Dannoso <input type="checkbox"/> Dirompente <input type="checkbox"/> Disturbante <input type="checkbox"/>

e, contemporaneamente, i comportamenti  
problema possono essere

- **COMPORTAMENTI DANNOSI:** sono i c.p. con max priorità in quanto minaccia alla salute dello stesso soggetto o degli altri
- **COMPORTAMENTI DIROMPENTI:** sono la seconda priorità (interferiscono con l'apprendimento, con la partecipazione alle attività, danneggiano le cose e se vengono ignorati diventano distruttivi.
- **COMPORTAMENTI DISTURBANTI:** possono interferire con l'accettazione sociale o portano a danneggiare gli oggetti (orbetina)

# 5. Intervengo



# L'INTERVENTO PSICOEDUCATIVO: LE PRINCIPALI CATEGORIE



Gli interventi psicoeducativi relativi alla riduzione dei comportamenti problema possono essere compresi all'interno di tre categorie:

1. Gli interventi sugli antecedenti e, più in generale, sugli aspetti di carattere ambientale
2. Gli interventi di incremento delle abilità
3. Gli interventi sulle conseguenze (strategie reattive)

## Procedure pro-attive

- Consistono nella manipolazione degli eventi antecedenti e nell'insegnare alla persona comportamenti sostitutivi e 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

PROCEDURE  
REATTIVE

# PROCEDURE REATTIVE

La PUNIZIONE è una procedura reattiva!  
MA RICORDA!

- La punizione è scarsamente compresa
- E' frequentemente applicata in malo modo
- E' controversa e discutibile

# LA PUNIZIONE

- Imparare da conseguenze che producono disagio e avversità in genere o perdita di rinforzatori ha un valore di sopravvivenza sia per l'individuo che per la specie
- La punizione ci insegna a non replicare comportamenti che ci arrecano danno

# DEFINIZIONE OPERAZIONALE

Perché un particolare intervento venga definito punitivo è necessario assistere ad un decremento, nel futuro, del comportamento che ha preceduto tali conseguenze.

POSSIAMO PERTANTO DIVIDERE IN DUE  
GRANDI CATEGORIE GLI EVENTI PUNITIVI

La punizione di **primo tipo (positiva)** consiste nel somministrare alla persona una stimolazione spiacevole dopo il comportamento problematico. Quando un educatore sgrida mette in atto una punizione di primo tipo.

La punizione di **secondo tipo (negativa)** consiste nel sottrarre o sospendere qualcosa di rinforzante a seguito della emissione di un comportamento negativo (“allora oggi non usciamo in passeggiata”).



# FATTORI CHE INFLUENZANO L'EFFETTO DELLA PUNIZIONE

- Immediatezza
- Intensità
- Schema o frequenza della punizione
- Disponibilità di rinforzamento per il comportamento target
- Disponibilità di rinforzamento per un comportamento alternativo

# UN PROBLEMA EDUCATIVO PRATICO

Quando nella vita educativa di tutti i giorni possiamo pensare di mettere a punto un intervento punitivo che assommi tutte queste caratteristiche?:

- Immediatezza
- Intensità
- Continuità
- Eliminazione di tutte le fonti di rinforzamento del comportamento problema

# EFFETTI COLLATERALI DELLA PUNIZIONE

Elicitazione di risposte emozionali indesiderate e aggressione

Fuga ed evitamento

Incremento dei comportamenti problema non oggetto di punizione

Modeling di comportamenti indesiderabili

Non si produce apprendimento del “che cosa fare”

L'abuso della punizione a causa del rinforzamento negativo che fornisce all'operatore (colui che eroga la punizione)

# Perché è tanto usato?

- Spesso è la prima (a volte unica) cosa che ci viene in mente in certi momenti e ci permette di scaricare la nostra rabbia e frustrazione
- E' l'effetto di una reazione improvvisa e largamente incontrollata
- E' un modo per "vendicarsi"



# PROCEDURE REATTIVE

L'ESTINZIONE è una procedura reattiva

L'estinzione è un principio ed una procedura

- Un comportamento precedentemente rinforzato da attenzione (positiva o negativa) non ha più accesso al rinforzatore e pertanto diminuisce progressivamente
- Come alcune conseguenze rinforzano i comportamenti, così la mancanza di conseguenze li indebolisce.

# PROCEDURE REATTIVE

L'ESTINZIONE è una procedura reattiva

- La velocità con cui avviene il decremento del comportamento dipende dalla storia di apprendimento della persona.
- Se il comportamento deriva da una storia d'apprendimento in cui è stato usato prevalentemente un rinforzo intermittente, a rapporto variabile, vi è alta resistenza all'estinzione: infatti, quando il rinforzo è particolarmente discontinuo la risposta tende a persistere a lungo.

# Estinzione e funzione del comportamento

Per applicare la procedura d'estinzione devo essere sicuro del legame fra comportamento e conseguenza.

□ La prima cosa da fare, pertanto, è capire la funzione del comportamento problema.

# Estinzione per comportamenti mantenuti da attenzione sociale

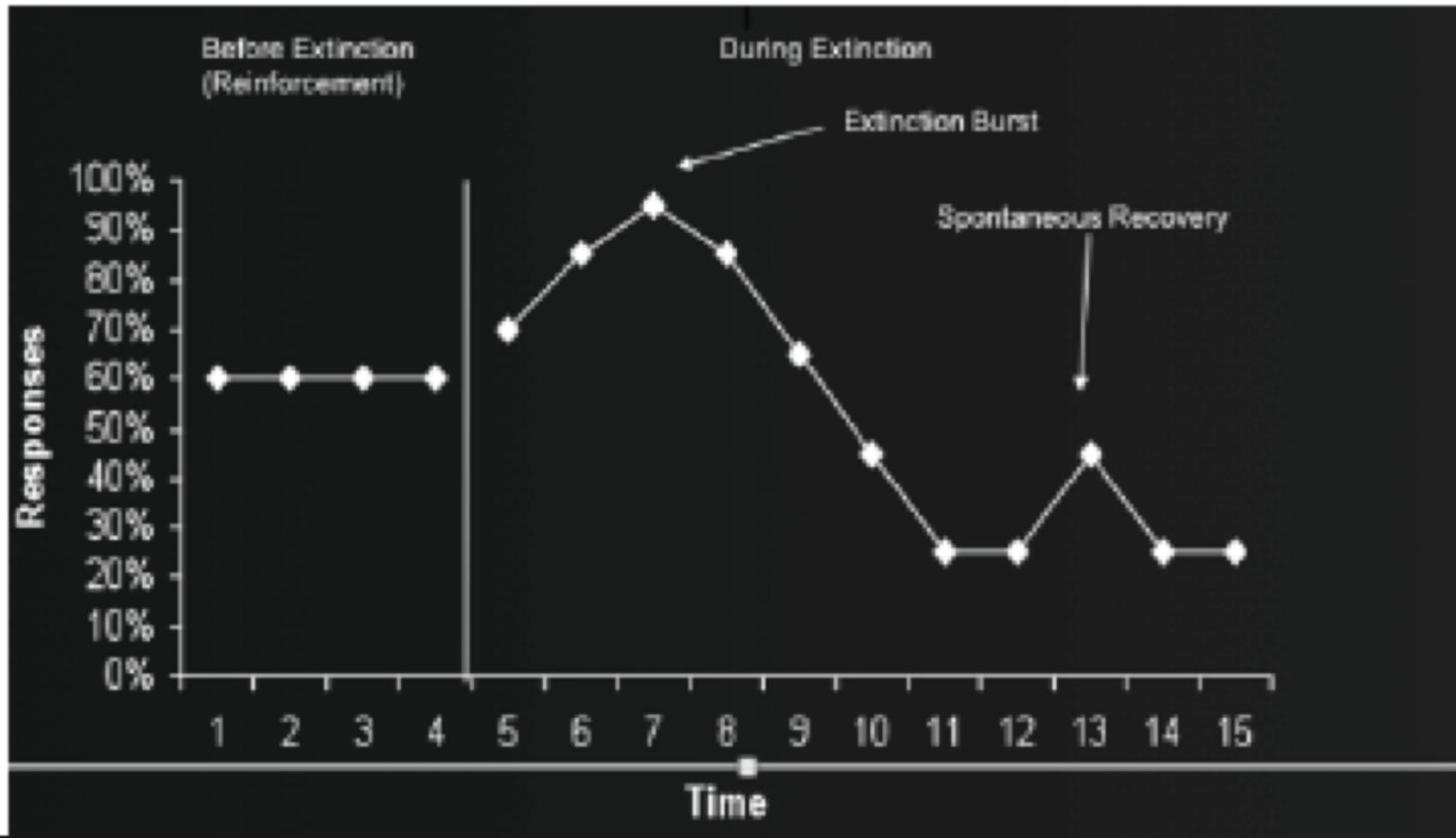
Quando il comportamento problema è rinforzato dall'attenzione degli operatori, se si adotta la procedura dell'estinzione basterà ignorare tale comportamento....

Ignorare un comportamento che non sia rinforzato dall'attenzione non serve a nulla: il CP non diminuirà di certo

# Quando non usare l'estinzione

- Imitazione: la procedura d'estinzione può essere inappropriata se i comportamenti sottoposti ad estinzione sono imitati da altri
- Comportamenti estremi: l'estinzione come intervento singolo non è raccomandato quando si è in presenza di comportamenti pericolosi, che devono essere ridotti nel più breve tempo possibile (es. il bambino che sta giocando con il coltello per attirare l'attenzione)

# RICORDA IL PICCO DI ESTINZIONE!



# Ricorda!

L'ESTINZIONE è una procedura reattiva  
CHE NON INSEGNA E QUINDI NON  
SOSTITUISCE UN COMPORTAMENTO  
NEGATIVO CON UNO NEGATIVO

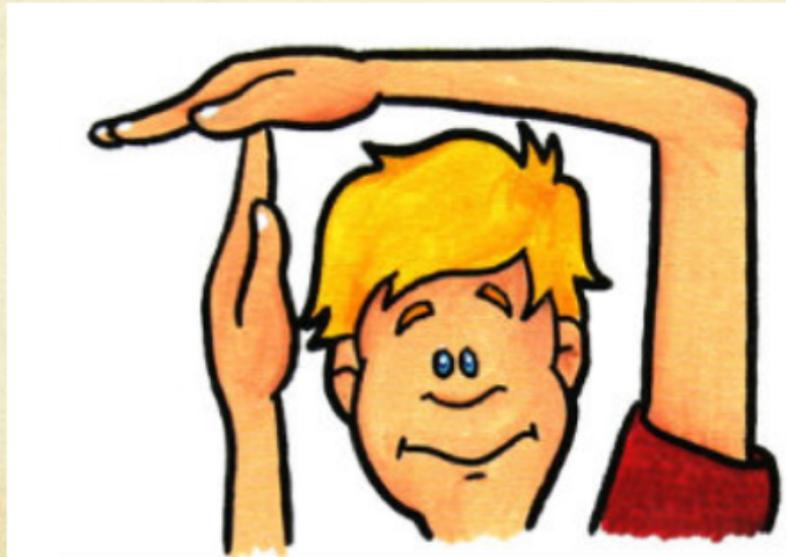
# RICORDA!

Chiunque presti attenzione anche una sola volta alla risposta inadeguata dello studente può far fallire la procedura di estinzione.

Il programma di estinzione va rispettato da tutti i presenti

# Time out

“Il time out è una procedura di punizione in cui un rinforzatore positivo viene ritirato o sospeso per un periodo di tempo predeterminato a seguito di un comportamento inadeguato” (Foxx 1982)



# Time out

## SENZA ISOLAMENTO

Consiste nel permettere alla persona di rimanere nell'ambiente di rinforzamento, vietandogli però di partecipare ad attività rinforzanti per un periodo di tempo prefissato

Si applica la procedura del nastro di time out

- Tutti i bambini della classe portano al polso un nastro (o un distintivo, o un cartellino), eventualmente di colore diverso così da renderlo personalizzato.
- Ogni volta che il bambino viene rinforzato l'operatore descrive il comportamento appropriato e sottolinea il fatto che ha il nastro al polso
- Quando un bambino emette un comportamento inadeguato l'operatore gli toglie per 5 minuti il nastro

# Costo della risposta

- E' una procedura punitiva che può essere sia di tipo "positivo" che "negativo".
- Nel primo caso può consistere nel far seguire al comportamento problema un comportamento che potremmo chiamare riparatore: Es.: chiedere scusa ad un compagno che è stato offeso; obbligare un ragazzo a ripulire un banco che ha sporcato; risollevarne gli oggetti buttati...
- Nel secondo caso può vedere la sottrazione di stimoli o, più frequentemente, token nell'ambito di un piano di rinforzamento simbolico
- Ha il vantaggio di essere maggiormente capito dagli alunni rispetto ad altre punizioni
- Diventa più facile da attuare quando si adotta un programma di rinforzamento simbolico (il ragazzo perde il gettone a seguito del comportamento problema)

# Accorgimenti per il costo della risposta

- Chiarire prime a quali sanzioni si va incontro se non si rispettano certe regole
- Accertarsi che ciò che noi crediamo essere un costo non sia in realtà un premio
- Fare in modo che i rinforzatori siano sempre più numerosi delle punizioni

# Ipercorrezione

“L’ipercorrezione consiste essenzialmente nel guidare il bambino che si è comportato in modo inadeguato a:

- Correggere gli effetti dell’azione inadeguata sull’ambiente
- Eseguire forme ipercorrette di comportamento adeguato”

# Esempi

**Situazione contestuale:** Filippo durante alcune sue “crisi” rovescia il banco

**Procedura:** un progetto di ipercorrezione consiste nel fare in modo che ogni volta che il bambino rovescia il banco egli deve non solo raddrizzarlo, ma anche pulirlo, metterlo a posto e, allo stesso modo riallineare altri banchi della classe

**Situazione contestuale:** Giovanni lancia gli oggetti e li butta in giro per la classe

**Procedura:** L'operatore gli fa raccogliere gli oggetti, pulire e mettere a posto non solo quelli che ha gettato ma anche tutti quelli sparsi per la stanza

come si impostano le  
procedure proattive?

