

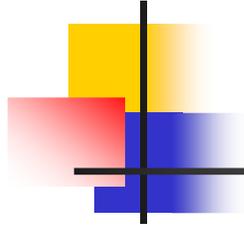
La gestione dei comportamenti problema

Dott.ssa Katia Covati

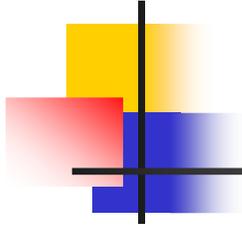


Programma dell'incontro

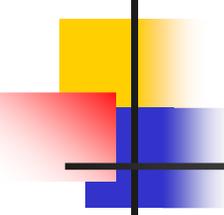
- n I comportamenti problema
- n Ripasso: osservazione e analisi funzionale di un comportamento
- n Gestione dei comportamenti problema
 - n strategie proattive
 - n strategie reattive



- **Più un fenomeno è complesso e più è importante utilizzare metodi scientifici per conoscerlo e capire, se necessario, come modificarlo**

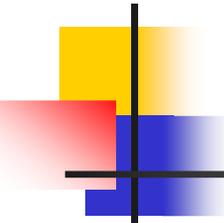


- Tali metodi diventano un modo di “ragionare”, di vedere i fenomeni, un filtro utile
 - In termini di variabili che possono essere isolate e utilizzate per capirne meglio il funzionamento
 - In termini di cose/eventi che influenzano altre cose/eventi
 - In cui ci sia coerenza tra osservazioni, conclusioni/interpretazioni e interventi



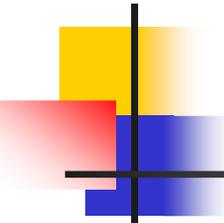
Comportamento problema

- n Qualsiasi forma di comportamento che inibisce oppure interferisce in modo significativo con gli apprendimenti e le attività funzionali al vivere quotidiano



Comportamento problema

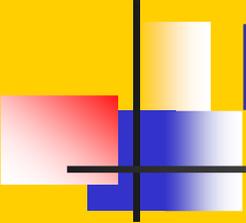
- n Il comportamento problema, nella maggior parte dei casi, non è parte della patologia,
- n è **conseguenza** dei deficit dovuti alla patologia,
- n ed è **plasmato** inavvertitamente dall'ambiente circostante,
- n quindi **sensibile** al cambiamento



Perché un comportamento è considerato un problema?

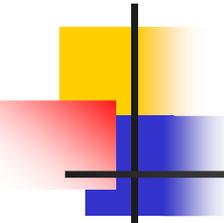
- n È pericoloso per la persona, per altri o per l'ambiente (danno)
- n Impedisce alla persona di apprendere abilità o di avere interazioni sociali (ostacolo)
- n È inappropriato al contesto (stigma sociale)

(Ianes 1992)



Da dove si parte?

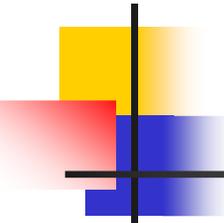
- n **Accordo** tra le persone parte della rete di riferimento del soggetto sulla definizione del comportamento "problema" su cui si vuole intervenire
- n Costruzione del gruppo/rete di riferimento
- n Elenchi grezzi dei CP
- n Elenco condiviso di CP definiti in modo **operazionale**
- n Decisione di reale problematicità



Definizioni operazionali

- Il comportamento è l'insieme delle azioni, osservabili e quantificabili, di un organismo nel suo contesto
- Definire in modo operativo un comportamento significa descrivere le azioni, tenendo presente variabili di interesse come **frequenza** (quante volte in un'unità di tempo emerge), **durata**, **intensità e latenza**.

Perché definire in modo operativo?



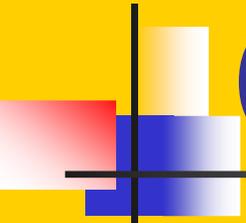
- Fraintendimenti (ognuno ha un suo vocabolario)
- Si perdono informazioni preziose (in certi momenti cambia il comportamento? diminuisce? aumenta?)
- Si può rischiare di spostare il focus dell'attenzione dall'osservazione del comportamento al giudizio sulla persona (è timido, è aggressivo, è capriccioso, è cattivo, ...)
- ...



Da che comportamento si parte?

- n Si affrontano per primi i comportamenti più **pericolosi** o con **frequenza più alta**.
- n Si affronta **un comportamento per volta**

Osservazione topografica (forma e struttura)



- n **Osservazione diretta** del comportamento in **tutti i contesti** di vita del bambino
- n Creazione di una **linea di base** quantitativa iniziale (schede di osservazione)

Topografia

- Si pensa a questo:



- Ma intendiamo:
 - La forma
 - Quanto spesso
 - Per quanto tempo
 - Quanto velocemente
 - Quanto intensamente
 - Come appare



Linea di base

- n Verificare l'efficacia o meno di un intervento anche se le modificazioni sono piccole
- n Condividere i risultati
- n Gratificazione

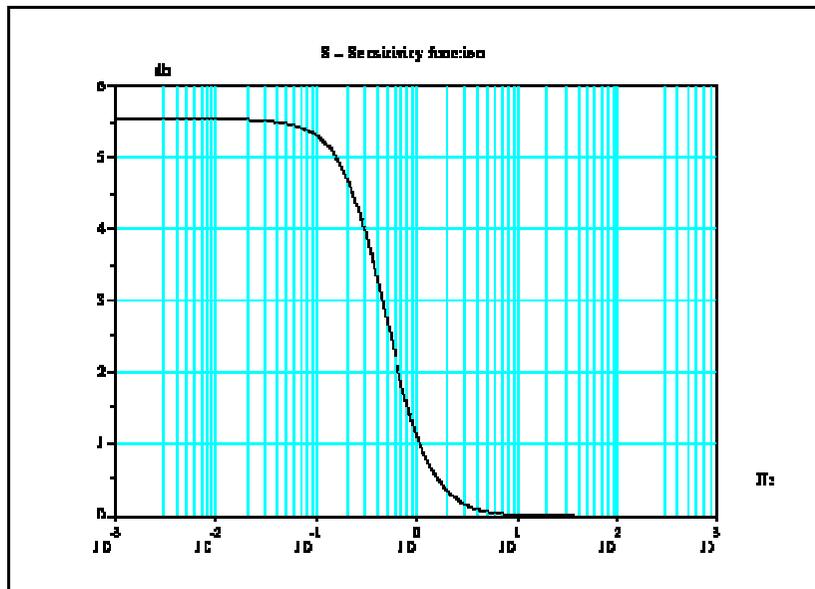
Osservazione funzionale

(relazione con il contesto, analisi funzionale)

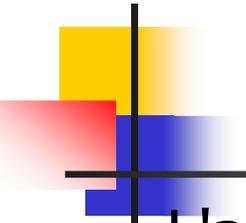
L'osservazione e l'analisi funzionale di un comportamento sono processi che permettono di determinare quali conseguenze mantengono un comportamento, e le condizioni di stimolo e l'ambientazione degli eventi che costituiscono l'occasione per tali eventi.

Funzione

- Si pensa a questo

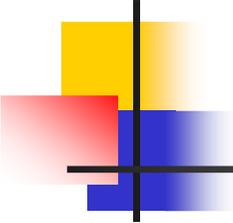


- Ma intendiamo:
 - Il motivo, più o meno consapevole, per cui un comportamento viene emesso e che, se rinforzato, mantiene il comportamento



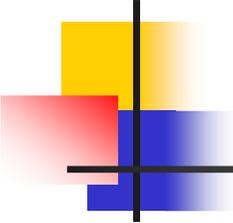
Analisi funzionale

- L'analisi funzionale è lo studio della **relazione** tra eventi antecedenti, comportamento e conseguenze per giungere alla previsione e al controllo di classi di comportamenti (Skinner, 1953)
- L'Analisi Funzionale ha l'obiettivo di dare un'efficace griglia di osservazione dei comportamenti per **comprendere** meglio le loro relazioni con l'ambiente e per **modificarli**
- **N.B.** queste distinzioni ci sono utili a livello pragmatico, sono buone lenti di osservazione..non sono la realtà!



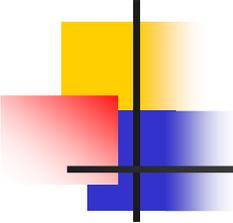
Schema ABC

- n Ogni comportamento può essere analizzato in base a tre serie di eventi (**ABC**):
- n **Antecedent**: gli stimoli che esistono immediatamente prima del comportamento, ma anche le caratteristiche del soggetto, del contesto, ...
- n **Behavior**: comportamento
- n **Consequence**: conseguenze del comportamento, ciò che segue un comportamento



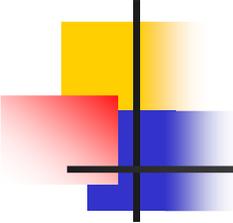
ESEMPIO

ANTECEDENTE	Richiesta di apparecchiare
COMPORAMENTO	Luca si morde la mano su cui ha già il callo
CONSEGUENZA	Richiesta ad un'altra persona, isolamento di Luca
	Luca smette di mordersi



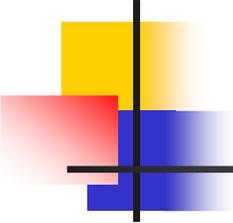
ESEMPIO

ANTECEDENTE	In classe i compagni di Luca ridono per una battuta dell'insegnante
COMPORAMENTO	Luca si morde la mano su cui ha già il callo
CONSEGUENZA	Luca viene allontanato dalla classe
	Luca smette di mordersi



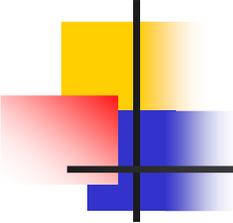
ESEMPIO

ANTECEDENTE	La madre di Luca è al telefono
COMPORAMENTO	Luca si morde la mano su cui ha già il callo
CONSEGUENZA	La Madre di Luca interrompe la conversazione per sgridare il figlio
	Luca smette di mordersi



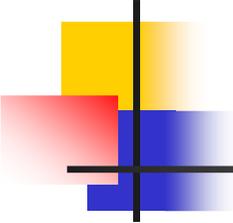
ESEMPIO

ANTECEDENTE	La maestra di Luca gli chiede di fare i compiti
COMPORAMENTO	Luca abbraccia la maestra
CONSEGUENZA	La maestra non insiste e gli fa le coccole



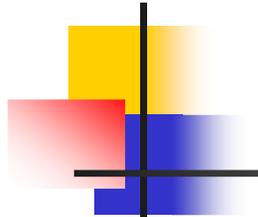
ESEMPIO

ANTECEDENTE	La maestra di Luca gli chiede di fare i compiti
COMPORAMENTO	Luca si morde la mano su cui ha già il callo
CONSEGUENZA	La maestra non insiste
	Luca smette di mordersi



ESEMPIO

ANTECEDENTE	La madre di Luca gli chiede di fare i compiti
COMPORAMENTO	Luca scappa dalla classe
CONSEGUENZA	La maestra non insiste



-Ci sono comportamenti che, pur avendo **forme diverse, producono la stessa conseguenza**

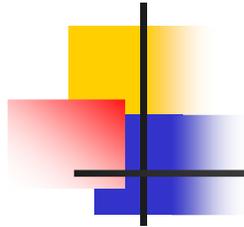
-Es.: Tutte le azioni che producono l'attenzione degli operatori (mordersi, scappare, picchiare, accarezzare, farsi la pipì addosso)

-Tutte le azioni che producono inquinamento (...)

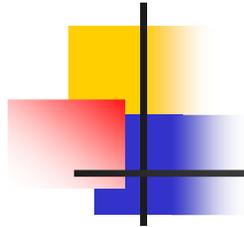
-Tutte le azioni che producono fuga dal compito (...)

•Ci sono comportamenti con **uguale forma ma che possono avere funzione differente**

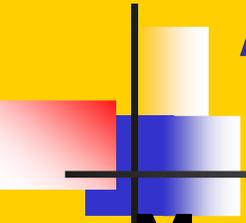
•Es.: accarezzare o buttare a terra oggetti per ottenere qualcosa, evitare qualcosa, richiedere attenzione



- n La funzione è sempre legittima
- n Non sempre lo è il comportamento
- n **Il comportamento che noi chiamiamo problema è la strategia migliore che il soggetto ha elaborato per affrontare una data situazione**



Come possiamo capire in modo
sistematico la funzione di un
comportamento?



Assessment Funzionale

n **Metodi indiretti** (descrittivi)

- n Functional Analysis Interview (O'Neill et al, 1990)
- n SSAF: Strumento Screening per l'analisi funzionale (Iwata, 1996 & 1998)
- n Motivation Assessment Scale (Durand and Crimmins, 1988)
- n Questions about Behavioural Function (Matson and Vollmer, 1995)
- n Establishing Operation Checklist (Toogood, 2002)

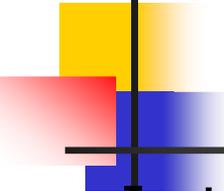
n **Metodi Osservativi Diretti** (descrittivi)

- n ABC Chart (Carr et al, 1994)

n **Metodi Sperimentali** (manipolazione delle variabili che si presume controllino o influenzino il comportamento bersaglio)

- n Analisi Funzionale o Assessment Analogo (Iwata et al, 1982)

Le funzioni del comportamento



- In termini generali la funzione di un comportamento è legata alla modificazione dell'ambiente esterno o interno

Funzione sociale/comunicativa:

Evitare situazione/compito
Richiedere
situazione/attività
Attenzione dell'altro
Cambiare il comportamento
di un'altra persona
...

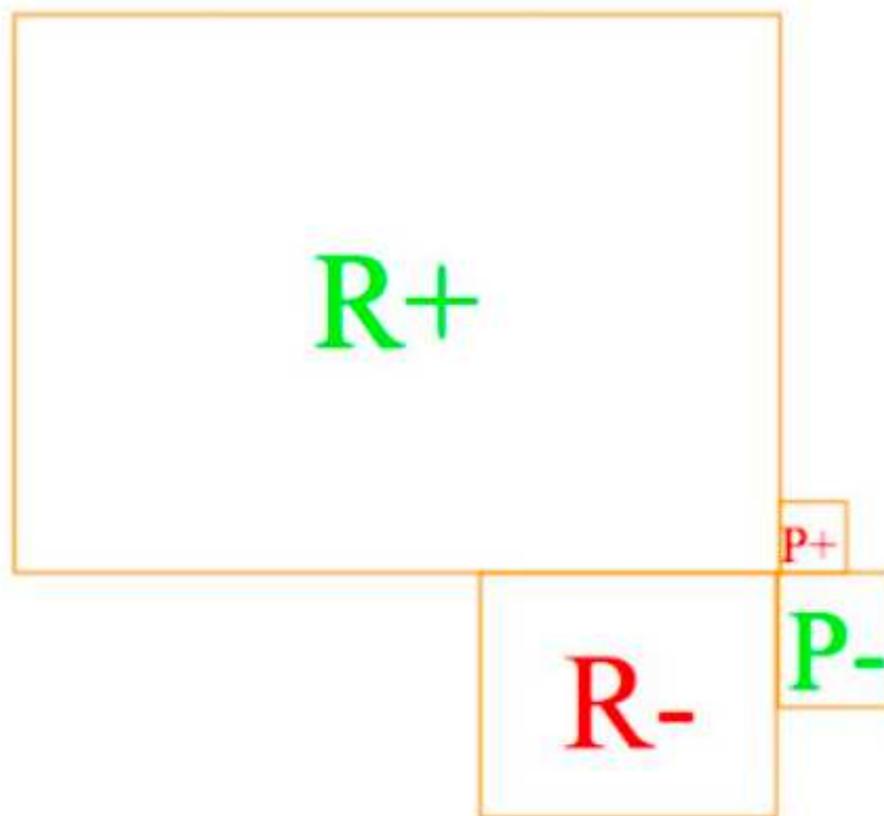
Auto-regolazione/ omeostasi

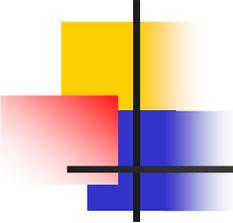
Ricerca/evitamento
stimolazioni
Solievo da dolore fisico
Rilascio oppioidi
...

Le funzioni del comportamento ed il suo mantenimento sono strettamente connesse con i processi di rinforzo e punizione



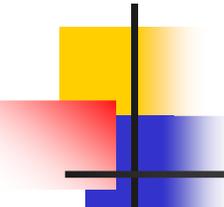
EFFICACIA DELLE PROCEDURE IN TERMINI DI INSEGNAMENTO DI UN NUOVO COMPORTAMENTO





Conseguenze

- n Rinforzo **positivo mediato socialmente**: il comportamento emesso dal soggetto potrebbe mantenersi nel tempo perché è rinforzato direttamente da una conseguenza piacevole (es. l'attenzione sociale, un cibo gradevole, attività piacevoli).
- n Rinforzo **negativo mediato socialmente**: non è una punizione, ma una sottrazione da uno stimolo spiacevole (es. il soggetto si picchia e viene allontanato da una situazione non piacevole oppure gli viene cambiata una attività poco gradita).



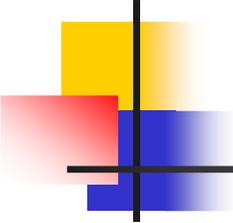
3) Rinforzo **automatico**

Si definisce automatico perché il comportamento stesso produce il proprio rinforzo, senza passare dal contesto esterno

In questi casi il comportamento ha una funzione **autoregolatoria**, ovvero serve a mantenere un livello appropriato di stimolazione/attivazione interna.

Possono essere utilizzate stereotipie o ripetizioni per regolare il livello di attivazione, quando l'ambiente è poco stimolante (noioso) o eccessivamente stimolante (troppo rumoroso).

Possono essere emessi comportamenti autolesivi come sollievo al dolore o alla tensione (endorfine)

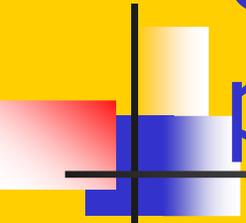


Funzioni comportamento autolesivo (Iwata, 1994)

- n Rinforzo sociale negativo (38,1%)
- n Rinforzo sociale positivo (26,3%)
- n Rinforzo automatico (stimolazione sensoriale, riduzione del dolore, 25,7%)
- n "Funzioni multiple" (5,3%)
- n Funzione non compresa (4,6%)

Che funzione ha il comportamento di M?

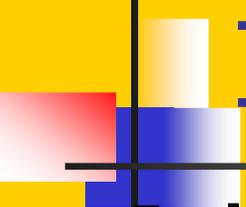
Data	Ora	Dove	Con chi	A	B	C
Lun 11	13.30	A tavola	Mamma papà sorella minore	Mamma e papà stanno chiedendo a Laura come è andata a scuola	Michele si alza e con un gesto rapido butta per terra il piatto della sorella	Laura piange, mamma e papà si rivolgono a Michele e gli dicono che non si devono fare quelle cose
Lun 11	13.30	A tavola	Mamma papà sorella minore	Laura piange, mamma e papà si rivolgono a Michele e gli dicono che non si devono fare quelle cose	Michele guarda i genitori e si siede	La mamma raccoglie il piatto della sorella continuando a sgridare Michele



Gestione del comportamento problema

- Il tipo di trattamento scelto per diminuire il comportamento problema dovrebbe dipendere dalle **condizioni responsabili del mantenimento** del comportamento problema

• (LeBlanc et al.,
2001)

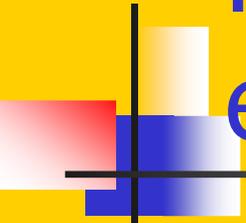


Intervento positivo sostitutivo

- n **Individuare** uno o più comportamenti più appropriati ma con uguale funzione (magari già presenti)
- n **Insegnare** uno o più comportamenti più appropriati ma con uguale funzione (creare situazioni ad hoc, utilizzare procedure comportamentali di insegnamento: prompt, fading, shaping, chaining, rinforzare il comportamento in apprendimento, generalizzare)
- n N.B. non è **etico** (la funzione è legittima) né **efficace** (spesso emergono comportamenti ancora più problematici) cercare di eliminare un comportamento senza dare la possibilità di **apprenderne un altro più funzionale**, in particolar modo con persone con repertori comportamentali ristretti.

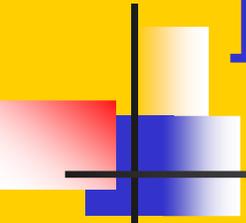
Attenzione al rinforzo del comportamento problema

- n Rinforzo differenziale: rinforzare il comport
sostitutivo e non rinforzare più quello
problematico
 - n Abitudine a dare attenzione ai comportamenti
negativi e ad ignorare quelli positivi
 - n Specificare quale comportamento stiamo
rinforzando
 - n Immediatezza del rinforzo
 - n Varietà dei rinforzatori



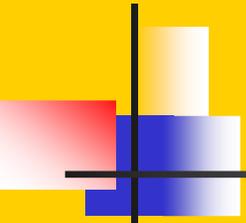
Programmazione positiva e gestione reattiva

- **Intervento proattivo**: lavoro sugli antecedenti, progetto strategie per prevenire o ridurre la probabilità che un comportamento si manifesti.
- **Intervento reattivo**: progetto come gestire le conseguenze e modificare la frequenza e la topografia del comportamento.



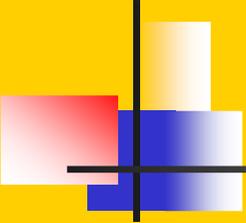
Interventi proattivi

- Pairing
- Apprendimento di nuove abilità più funzionali/adequate
- Rinforzo di altri comportamenti (tutti, adeguati, incompatibili)
- Strutturazione-prevedibilità
- Supporti visivi
- Storie Sociali
-
- Training comunicazione (chiedere items specifici o generici “aiuto, pausa”)
- Training sull'accettazione del No
- Training sull'attesa
- Accettare le transizioni
- Riconsegna del rinforzatore
- Sostituzione sensoriale
- ...



Interventi reattivi

- **Estinzione:** sottrazione del rinforzo (sociale, sensoriale), attenzione al fenomeno dell'extinction burst e allo spostamento di funzione su comportamenti ancor più problematici
- **Tecnica del conta e richiedi**
- **Mantenimento del compito**
- **Blocco della risposta** (comportamenti pericolosi)
- **Ridirezionamento**

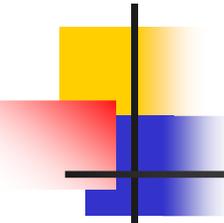


Interventi reattivi

Costo della risposta: far seguire al comportamento problema un comportamento che potremmo chiamare “riparatore”

Ipercorrezione: la conseguenza di aver messo in atto un comportamento inappropriato è di dover ripristinare la situazione adeguata più ulteriori azioni correttive (rovescio il banco, lo devo rimettere a posto e pulire)

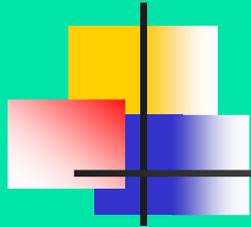
Time-out: togliere al soggetto ogni possibilità di rinforzo (accertandosi che questo non sia un rinforzo...)



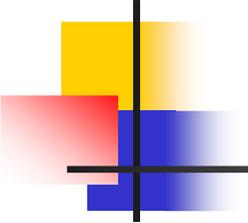
Procedure per l'acquisizione di nuove competenze

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

PROMPTING



- n Con i suggerimenti, possiamo gradualmente costruire un comportamento che non era già presente nel repertorio del bambino



Tipi di prompts

n Fisico

n Visivo

n Verbale

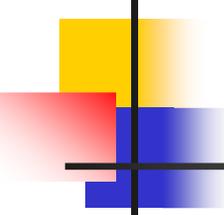
n Gestuali (indicazione, sguardo)

n Testuale

n Modello (imitativo)

n

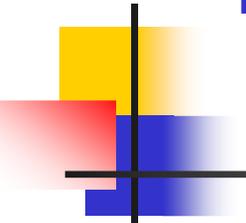
(Kazdin, 1975, Foxx, 1982)



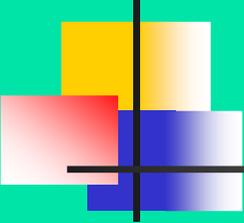
Quale prompt?

- n In relazione all'obiettivo da insegnare
- n (es. abilità motoria p. fisico, imitativo)
- n Caratteristiche della persona
- n (visivo, non tollera il contatto fisico, passivo, ecolalia)
- n Abilità della persona
- n (ecoico, sa leggere, ha difficoltà di comprensione)

Ricapitoliamo...

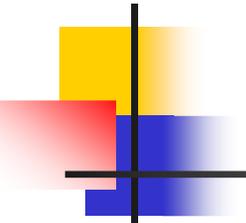


- n Dare livello di prompt che garantisca il successo
- n Devono essere sfumati sistematicamente e rapidamente per evitare la dipendenza
- n I prompts sono scelti in base a quello più efficace per quel particolare individuo e abilità
- n Prevedere già come si potranno sfumare
- n Attenzione a non dare prompt inavvertiti (sguardo, movimento del corpo, movimento delle labbra)



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.

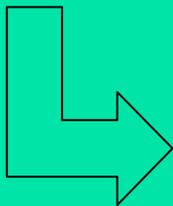


Regole per un uso efficace di suggerimento e sfumatura

1. Definite il comportamento target
2. Identificate la strategia di suggerimento
3. Stabilite la gerarchia di suggerimento
4. Presentate la richiesta
5. Date il prompt
6. Rinforzate il comportamento corretto
7. Sfumate il prompt
8. Continuate a rinforzare risposte non suggerite, o con minor livello di suggerimento

SHAPING

- n Il processo per cui un nuovo comportamento viene appreso attraverso il rinforzo differenziato delle approssimazioni successive (gioco "acqua fuoco, fuocherello").
- n Tecnica finalizzata a promuovere un graduale miglioramento nell'abilità partendo da una situazione iniziale lontana.



Quando il **comportamento non si manifesta** e quindi non posso mai rinforzarlo.

Aspetti del comportamento soggetti allo shaping

(Martin & Pear, 2000)

FREQUENZA: numero di volte con cui un comportamento si verifica.

Es. Numero di volte in cui la richiesta è corretta

Numero di volte in cui un b. autistico guarda i lampioni

INTENSITÀ: forza di una risposta, effetto che la risposta ha sull'ambiente

Es. tono della voce

Sbattere la testa al muro

DURATA: per quanto tempo un comportamento si verifica

Es. tempo di studio

Ridurre il tempo della pausa

LATENZA: tempo che intercorre tra uno stimolo e la risposta

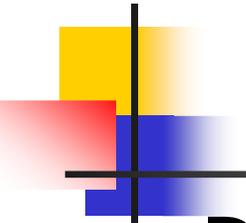
Es. sparo e partenza dai blocchi

Domanda e risposta

TOPOGRAFIA: forma di una particolare risposta

Es. stampatello/corsivo

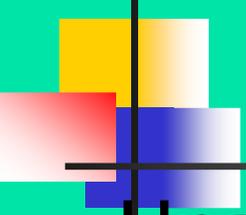
Ma-ma/mamma



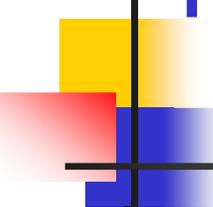
Ricapitoliamo... le regole per l'uso dello shaping

1. Definite il comportamento finale
2. Determinate se lo shaping é la tecnica piú appropriata
3. Identificate il comportamento di partenza
4. Identificate i passi dello shaping
5. Differenziate il rinforzo per ogni approssimazione successiva

Chaining (concatenamento)

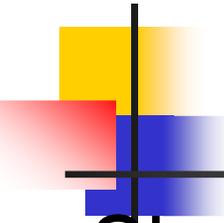


- Una **catena stimolo-risposta** è una sequenza di stimoli discriminativi (SD) e di risposte (R) in cui ciascuna risposta, tranne l'ultima, fornisce l'SD per la risposta successiva e l'ultima risposta è tipicamente seguita da un rinforzatore (Martin & Pear, 2000).
- La concatenazione è utile per insegnare abilità che possono essere suddivise in steps (micro-obiettivi)



Task Analysis (analisi del compito)

- n La scomposizione in obiettivi semplici di un compito/attività/ obiettivo complesso
- n Ogni obiettivo viene poi individualmente rinforzato per raggiungere l'esecuzione dell'intera sequenza o obiettivo complesso.
- n Le componenti devono essere sufficientemente semplici da poter essere apprese senza difficoltà
- n La scelta dello shaping (modellaggio) o il chaining (concatenamento) dipende dall'obiettivo finale



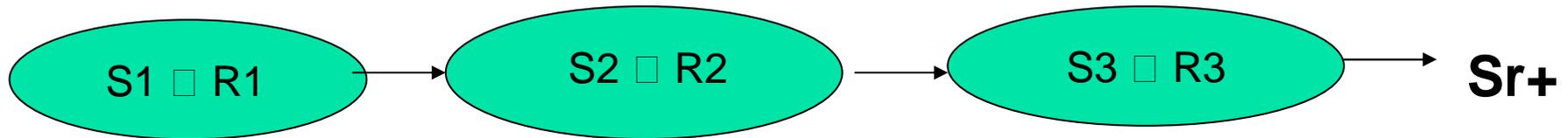
METODI DI INSEGNAMENTO DI UNA CATENA

Si svolge una valutazione iniziale rispetto al compito e si verifica se la persona già possiede o no alcuni passi della catena e poi si sceglie il metodo di insegnamento.

- n Compito intero
- n Concatenamento retrogrado
- n Concatenamento anterogrado

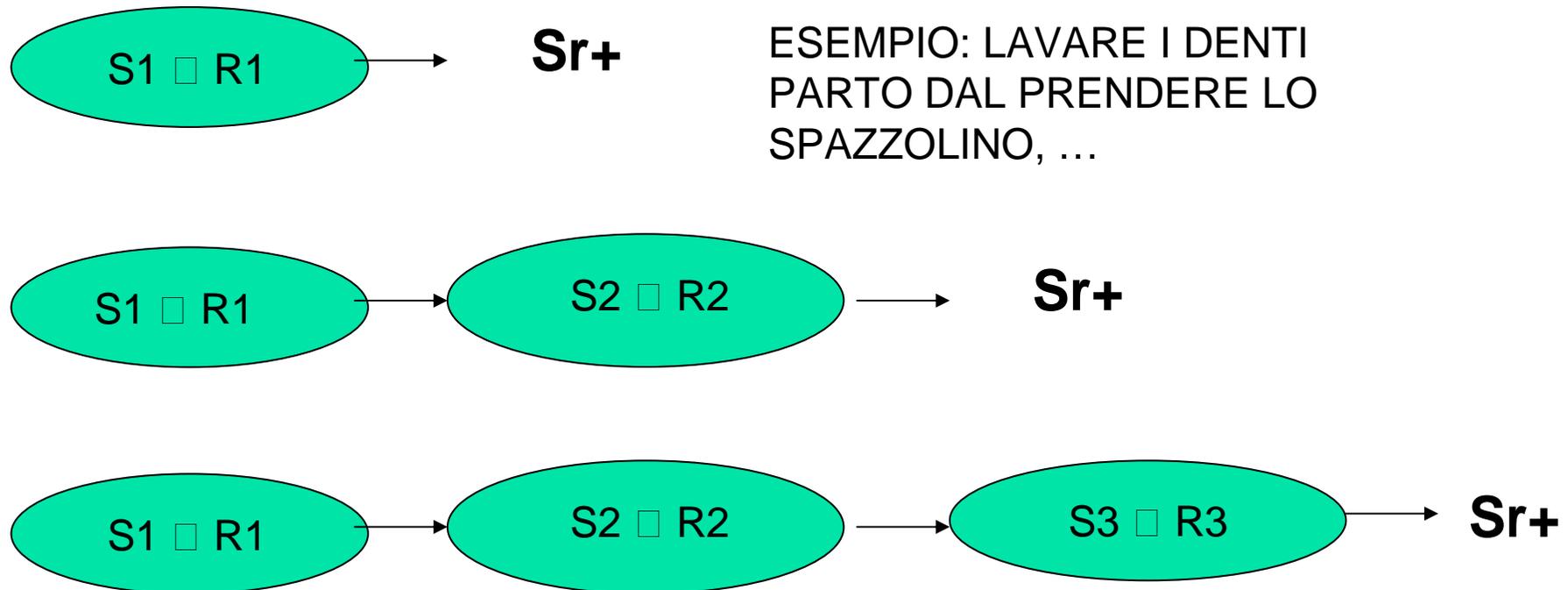
Compito intero

- n Vengono presentati ogni volta tutti gli step dall'inizio alla fine della catena fino a che lo studente non ha imparato tutti i passi.
- n Es. accendere e spegnere il PC



Concatenamento anterogrado

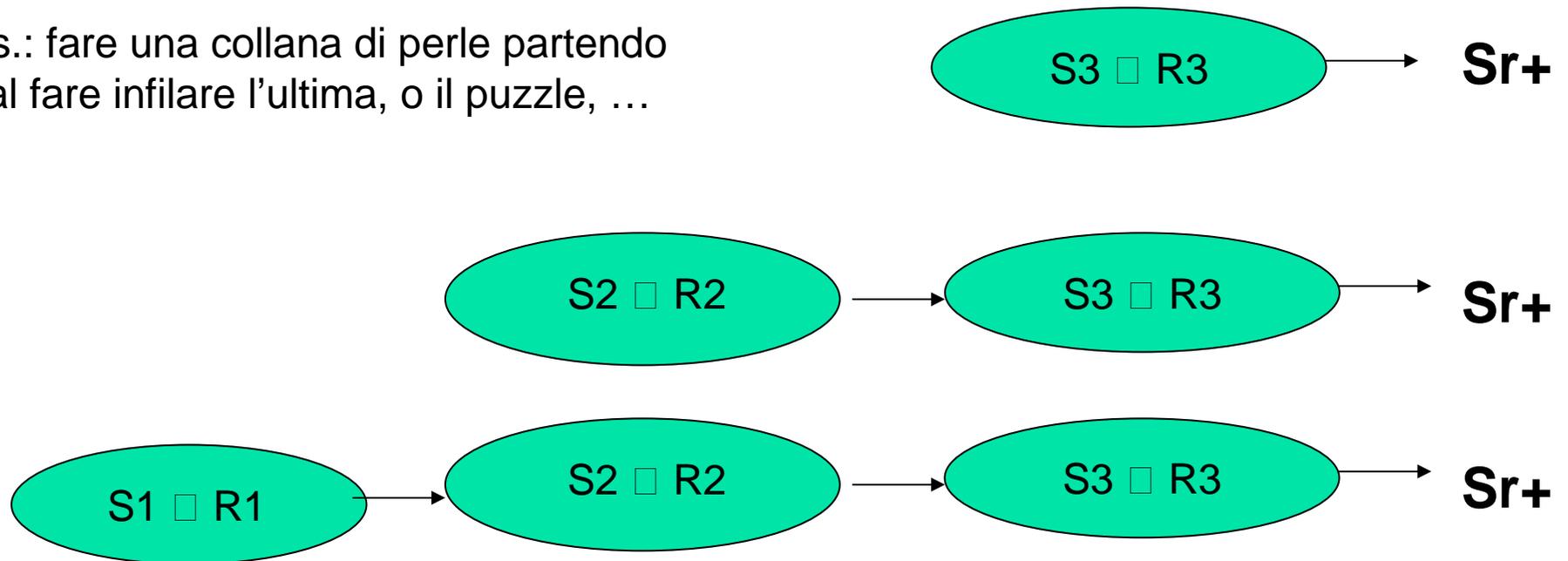
- ⁿ Viene rinforzato il primo step e per gli altri viene dato l'aiuto, poi vengono insegnati il primo e il secondo e concatenati l'uno all'altro e poi i primi tre fino all'acquisizione dell'intera sequenza.

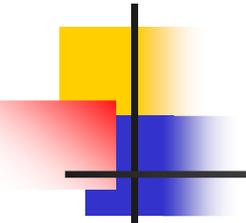


Concatenamento retrogrado

- n Il primo step ad essere rinforzato è l'ultimo nella sequenza e poi si insegna il penultimo e così via a ritroso.

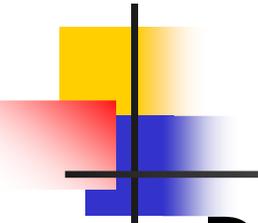
Es.: fare una collana di perle partendo dal fare infilare l'ultima, o il puzzle, ...





Chaining in avanti o all'indietro?

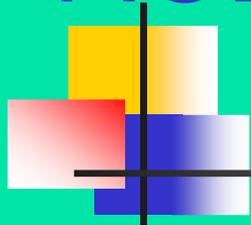
- n Nel C.R. lo studente ha la possibilità di vedere l'attività finita e di venire rinforzato nel momento in cui l'attività finisce;
- n Nel C.R. rinforziamo l'azione indipendente oltre a quella in acquisizione
- n Dipende dall'abilità e dalla persona
- n Il C.R. è più efficace nelle abilità di autonomia



Ricapitoliamo... le regole per l'uso del chaining

1. Definire il comportamento finale
2. Fare l'analisi del compito
3. Identificare il tipo di concatenamento adeguato
4. Rinforzare passo passo
5. Differenziare il rinforzo per ogni risposta maggiormente indipendente

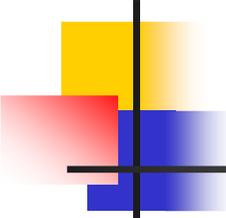
MODELING (modellamento)



- n 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).
- n Presuppone che la persona sia in grado di imitare
- n Presenza necessaria di un modello competente e con caratteristiche simili a quelle della persona
- n se il comportamento dell'osservatore viene modificato in funzione del comportamento del modello allora si può parlare di modellamento.

VIDEO MODELING

- n È un metodo di insegnamento dove le persone imparano guardando un modello su un video che dimostra l'abilità target.
- n Dopo aver visto il video la persona deve riproporre quella situazione imitando il modello.



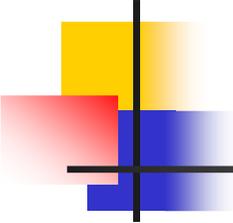
Vantaggi:

- n si possono ricreare un'ampia varietà di setting che diventa difficile riprodurre in vivo o a casa
- n il video può essere continuamente rivisto fino a che il soggetto emette il c. target
- n si può rivedere il video senza la presenza del modello
- n lo stesso video può essere utilizzato con altre persone
- n più economico in termini di tempi e costi
- n l'apprendimento avviene più velocemente senza l'uso di prompt o rinforzi esterni

STORIE SOCIALI

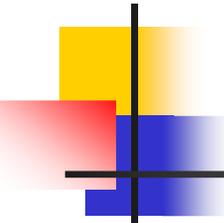
(from Carol Gray 1994, 2000)

- n Presenta il comportamento sociale appropriato in una determinata situazione attraverso una storia scritta con il supporto di immagini
- n In realtà, state insegnando alla persona uno script comportamentale relativo ad una determinata situazione sociale
- n Le componenti di una buona storia sociale sono che offra le seguenti risposte: chi, cosa, quando, dove, perché'.
- n Strumento versatile che si può adattare alle abilità e comprensione della persona.



Come preparare una Storia Sociale:

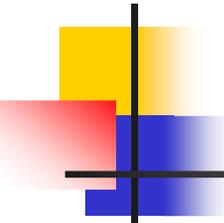
- n Definite chiaramente il comportamento target
- n Evitate frasi negative o imperative
- n Definite tutti gli eventi relativi
- n Aggiungete una frase finale e conclusiva.
- n Individualizzate la storia alle necessità dell'individuo.



Esempio:

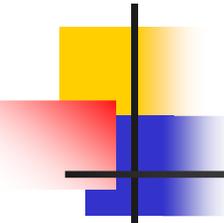
QUANDO CONOSCO UNA PERSONA LE PARLO.
QUANDO NON CONOSCO UNA PERSONA NON
LE PARLO.

- n La persona legge la storia e poi risponde alle domande : "Cosa fai quando conosci una persona?/Puoi parlare ad una persona che conosci?/cosa fai quando non conosci una persona?/Puoi parlarle?/Con chi parli?/con chi non parli?"



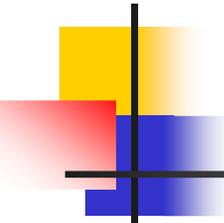
Esempio: Daniele e le cose perdute

- n A volte capita che le persone perdano le cose che gli appartengono. Può capitare di non trovare più una cosa che avevamo vicino. Quando una persona perde una cosa può preoccuparsi e piangere. Anch'io quando perdo qualcosa mi preoccupo e piango molto.
- n Quando perderò qualcosa a scuola potrò chiedere in prestito ad un compagno o alla maestra e, a casa, chiedere alla mamma di ricomprarla.
- n Se farò così la maestra e la mamma saranno contente e orgogliose di me.



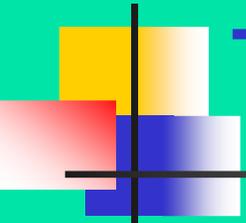
Come presentarla:

- n Iniziare con il leggere insieme la storia accompagnata da supporto visivo.
- n Mettere la storia in video, se possibile.
- n Recitare la storia tramite il role-playing.
- n Leggere la storia immediatamente prima dell'evento.



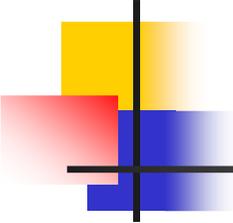
Come usare la storia sociale

- n Definire il comportamento target
- n Scrivere la storia sociale
- n Introdurla
- n **PRATICARLA CON APPROPRIATO SCHEMA DI RINFORZO**
- n Trasferire nel setting naturale



TOKEN ECONOMY

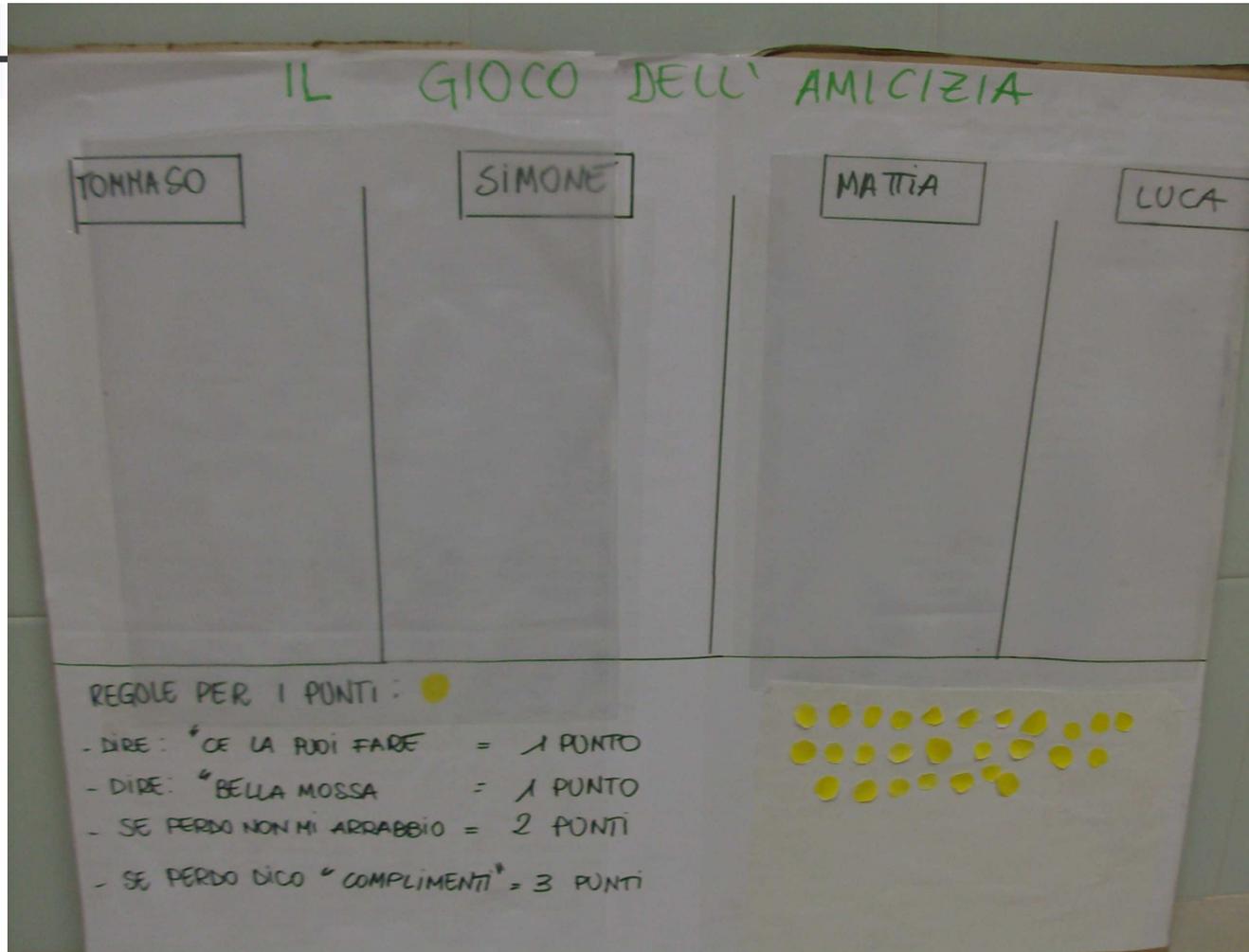
- n Sistema di gestione del rinforzo attraverso lo scambio di rinforzatori simbolici
- n vengono attribuiti dei punti a seguito di comportamenti adeguati e tolti a seguito di comportamenti inadeguati
- n sia applicabile a soggetti singoli che a gruppi
- n efficace solo se il comportamento può essere monitorato sempre



Cosa sono i token?

- n stimoli originariamente non rinforzanti, ma che sono stati condizionati con rinforzatori per cui hanno acquisito proprietà rinforzanti.
- n es. soldi -> rinforzatori condizionati che permettono l'accesso ad altri rinforzatori.
- n Si utilizzano fiches, X su un foglio, asterischi, adesivi, timbri (a seconda del cliente)
- n Facilmente maneggevoli, non contraffabili, di dimensione ridotte, piacevoli per il soggetto, ma non troppo.

TOKEN ECONOMY : esempi



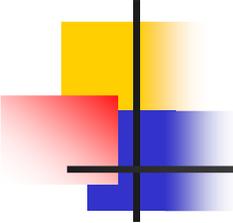
IL GIOCO DELL' AMICIZIA

TONNASSO	SIMONE	MATTIA	LUCA

REGOLE PER I PUNTI : ●

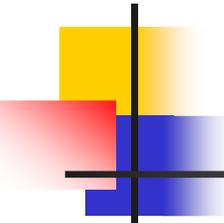
- DIRE : "CE LA PUDI FARE" = 1 PUNTO
- DIRE : "BELLA MOSSA" = 1 PUNTO
- SE PERDO NON MI ARRABBIO = 2 PUNTI
- SE PERDO DICO "COMPLIMENTI" = 3 PUNTI





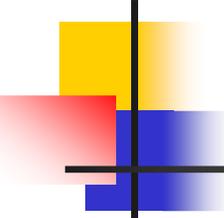
Vantaggi:

1. Può essere immediatamente consegnato dopo un comportamento adeguato e scambiati in un secondo momento (per dilazionare il rinforzo).
2. Per rinforzatori difficili da elargire nel momento (es. comprare un gioco)
3. Gestione più facile ed efficace dei rinforzi con gruppi di soggetti (rinforzatori diversi)
4. Può essere utile nell'aumento dell'autonomia del soggetto dal rinforzo e dalla presenza/lode dell'adulto



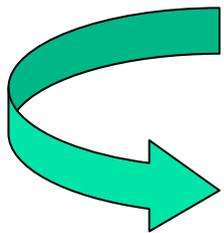
Linee guida per l'uso della Token economy

- n Definire il comportamento che dovrà essere cambiato e che riceverà il token o che verrà sanzionato attraverso la rimozione del token
- n Identificare il rinforzo con cui verranno scambiati i tokens. Coinvolgere il soggetto (es. 5 minuti di pausa, una passeggiata in giardino)
- n stabilire il numero di token necessari per raggiungere il rinforzatore.
- n scelta (creazione) dei token: gettoni, X, smile...
- n stabilire il momento dello scambio e la modalità di distribuzione: non troppo dilazionato per evitare che perda l'efficacia. Gradualmente dilazionarlo.



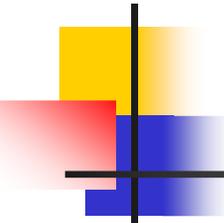
Possibili problemi:

- n confusione specialmente nei primi giorni
- n tentativi di prendere i gettoni da parte delle persone che però non hanno guadagnato
- n utilizzo dei gettoni per giocare
- n mancato acquisto dei rinforzatori di sostegno

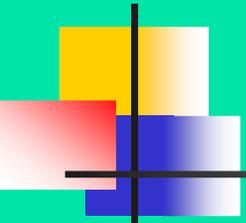


SCRIVERE LE REGOLE DETTAGLIATE sui comportamenti che verranno rinforzati, il modo di somministrazione dei gettoni e rinforzatori, le responsabilità delle persone.

SFUMARE LA TOKEN ECONOMY



- n RIMUOVERE GRADUALMENTE I GETTONI, il programma di consegna diventa sempre più intermittente, diminuendo il numero dei comportamenti che fanno guadagnare gettoni o aumentando l'intervallo tra il comportamento target e la consegna dei gettoni.
- n RIDURRE IL LORO VALORE, riducendo il totale dei rinforzatori acquistabili con una somma di gettoni o incrementando il tempo tra la somministrazione dei gettoni e l'acquisto dei rinforzatori.
- n AUTOMONITORAGGIO, passare controllo e somministrazione dei rinforzi alla persona stessa.

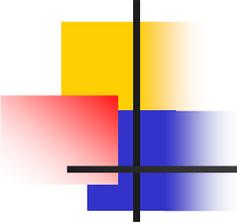


PREVEDIBILITA' E STRUTTURAZIONE

Strutturare significa **organizzare in modo preciso e dettagliato le attività e i materiali da proporre, gli spazi di lavoro, i tempi di esecuzione e di riposo**, così da rendere chiaro ed evidente, e dunque comprensibile, ciò che si richiede al bambino.

Questa metodologia di lavoro **limita i comportamenti problematici**, spesso originati dall'ansia di non sapere cosa fare, come e quando farlo, permette di **superare le limitazioni comunicative e sensoriali**

La strutturazione è RASSICURANTE...anche per noi!!

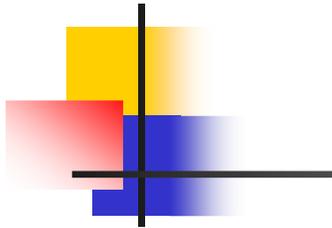


PREVEDIBILITA' E STRUTTURAZIONE

Strutturazione non deve però significare rigidità; la struttura deve essere **flessibile**, costruita in funzione dei bisogni e del livello di sviluppo del singolo e suscettibile di continue modifiche.

La strutturazione ha senso nel momento in cui aiuta il bambino a capire l'ambiente in cui si trova e a rapportarsi con esso.

La strutturazione è importante per inserirvi dei cambiamenti e per aiutare il bambino a “esportare” gli apprendimenti in contesti diversi, naturali e sempre più complessi (generalizzazione)



AGENDA VISIVA uno strumento per organizzare la quotidianità

L'agenda giornaliera, che Matteo costruisce ogni mattina insieme all'adulto e ad un amico, è uno strumento che, come una bussola, sostiene Matteo nell'organizzazione della giornata (flessibilità e routines nel quotidiano). Inoltre permette a Matteo di iniziare a sperimentare processi di previsione, pianificazione, scelta dei diversi contesti attraverso l'utilizzo di differenti codici (numerico, alfabetico, visivo).



AGENDA GIORNALIERA di MATTEO



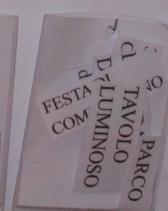
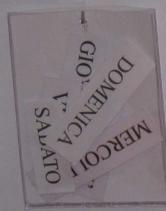
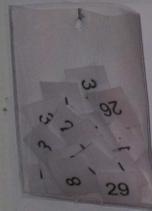
LUNEDI'

6

ASSEMBLEA	TEMPERE	STRUMENTI MUSICALI	APPARECCHIATURA	BAGNO	PRANZO	LETTO		

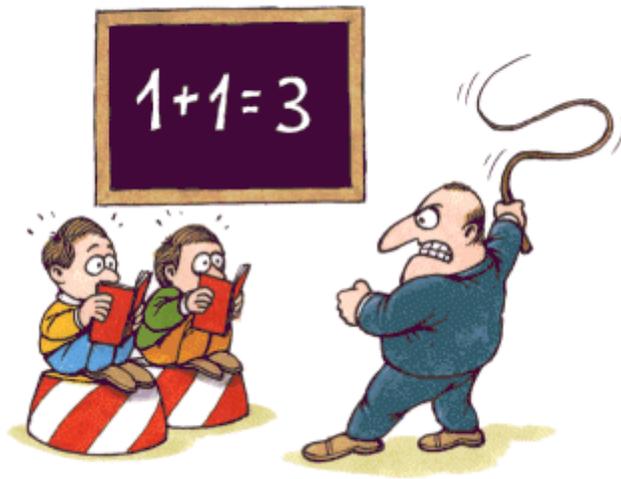
numeri e giorni della settimana

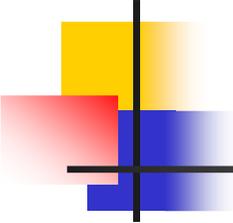
immagini e nomi di contesti



Quale intervento per quale funzione?

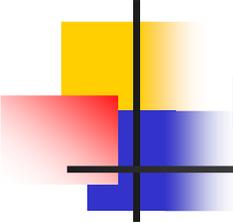
Proviamo insieme!





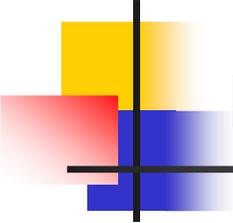
Comportamento con funzione di

- Esempio:
 - Laura è con i genitori che guardano la TV, comincia a succhiarsi tutte le dita della mano, i genitori la sgridano



Comportamento con funzione di richiesta d'attenzione

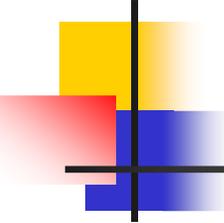
- Interventi proattivi
 - Training comunicazione?
 - Storie Sociali?
 - Rinforzo di comportamenti incompatibili?
 - Accettazione del No?
 - Training sull'aspettare?
 - Rinforzo non contingente?
 - Strutturazione e autogestione?
 - Ausili visivi?
 - Sostituzione sensoriale?
 - Rinforzo differenziale?



Comportamento con funzione di richiesta d'attenzione

- Interventi reattivi
 - Estinzione?
 - Ipercorrezione?
 - Costo della risposta?
 - Conta e richiedi?
 - Time out?

Comportamento con funzione di



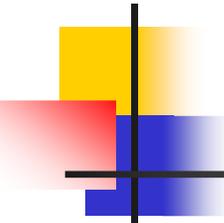
.....

- Esempio: La mamma chiede a Francesca di fare i compiti, Francesca piange e chiede il latte, la mamma prepara il latte a Francesca

Comportamento con funzione di fuga evitamento

- Interventi proattivi:
 - Pairing?
 - Richiesta di aiuto o pausa?
 - Ridurre lo sforzo?
 - Training sul No?
 - Rinforzo differenziale?
 - Training sulla comunicazione?
 - Training sull'attesa?
 - Strutturazione?
 - Storia sociale?

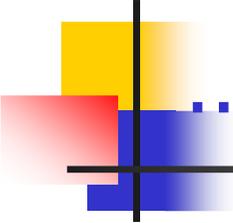




Comportamento con funzione di fuga evitamento

- Interventi reattivi:
 - Mantenimento del compito?
 - Time-out?
 - Ipercorrezione?
 - Costo della risposta?
 - Estinzione?

Comportamento con funzione di



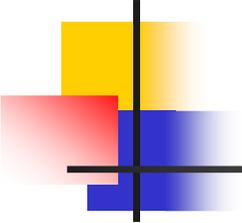
- Esempio:

- Massimo batte la testa per terra, urla e graffia. Smette solo quando gli vengono dati i suoi animaletti

Comportamento con funzione di richiesta di items desiderati

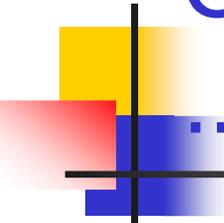
- Interventi proattivi
 - Training sulla comunicazione?
 - Accettazione del no?
 - Riconsegna del rinforzatore?
 - Apprendimento di nuove abilità più funzionali/adequate?
 - Training sull'aspettare?
 - Accettare le transizioni?
 - Storie sociali?
 - Agende visive?
 - Rinforzo non contingente di altri comportamenti
 - Lavoro strutturato-prevedibilità?
 - Supporti visivi?
 - Storie Sociali?





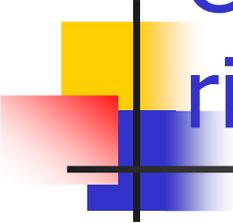
Comportamento con funzione di richiesta di items desiderati

- Interventi reattivi
 - Blocco della risposta?
 - Conta e richiedi?
 - Ipercorrezione?
 - Tecnica del conta e richiedi?
 - Mantenimento del compito?
 - Blocco della risposta?
 - Ridirezionamento?
 - Time-out?



Comportamento con funzione di

- Esempio:
- Carlo si dà pugni sulla fronte in diverse circostanze. Dall'analisi funzionale emerge che il comportamento avviene prevalentemente in assenza di altre persone o di stimolazioni



Comportamento con funzione di rinforzo automatico

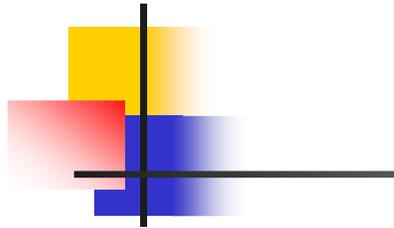
- Interventi proattivi
 - Sostituzione sensoriale?
 - Training sulla comunicazione?
 - Rinforzo differenziato di un altro comportamento?
 - Insegnamento di giochi indipendenti?
 - Agende visive autogestite?

Comportamento con funzione di rinforzo automatico

- Interventi reattivi:

- Ridirezionamento?
- Estinzione?
- Blocco della risposta?
- Tecnica del conta e richiedi?
- Mantenimento del compito?





n Grazie per l'attenzione

n katia.covati@ausl.re.it