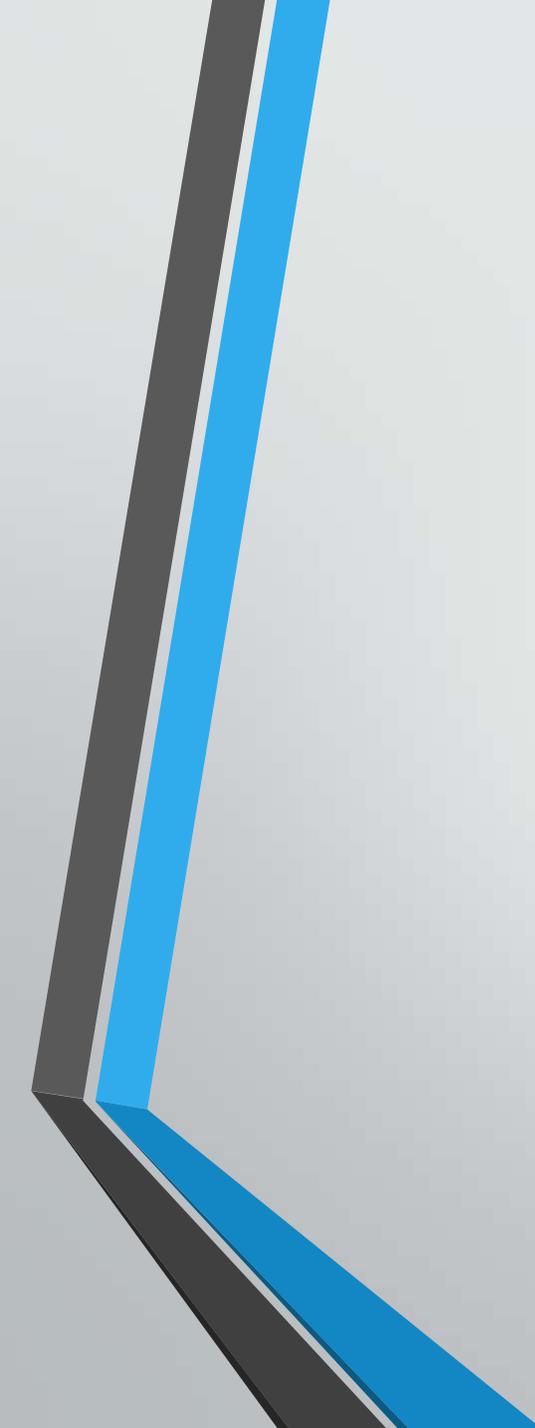


# GESTIONE DEI COMPORAMENTI PROBLEMA



**ABAXTrieste**  
CENTRO AUTORIZZATO IESUM

**CeRRADi**  
AUTISM • DISABILITY



# CHALLENGING BEHAVIOR

...

# Che cos'è un comportamento problema (Emerson, 1995)

Un comportamento distruttivo e/o pericoloso per:

- ❖ L'individuo
- ❖ Gli altri
- ❖ L'ambiente

...

Ostacola l'apprendimento e l'interazione sociale

# Fattori a rischio per lo sviluppo di comportamenti problema

- ❖ Livello di funzionamento adattivo (Sigafos et al, 1995)
- ❖ Limitata abilità comunicativa (Schroeder et al, 1978)
- ❖ Difficoltà di apprendimento (QI)
- ❖ Autismo (Sturmey and Vernon, 2001)

# Comportamento problema

Il comportamento problema, nella maggior parte dei casi,

- ❖ NON è direttamente causato dalla patologia,
- ❖ MA è conseguenza dei deficit dovuti alla patologia,
- ❖ è plasmato inavvertitamente dall'ambiente circostante,
- ❖ è sensibile ad alcuni fattori di cambiamento.

# Le più comuni reazioni

- Immobilismo (“non può cambiare, è fatto così”)
- Continui cambiamenti d’intervento per eliminare immediatamente il problema. . .
- Natura frequentemente punitiva dell’intervento
- Ambiente ipercontrollato (tutto cambia in funzione del soggetto)



Alcune premesse... necessarie

...

# Le funzioni del comportamento in relazione alle conseguenze



# Le funzioni devono guidare l'intervento

- 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 dell'analisi funzionale:  
non cambiare in continuazione
  - Non perseverare se non vi sono risultati

## L'eccezione che conferma la regola: la gestione della crisi

“Le procedure di “gestione della crisi” intervengono sulla sicurezza fisica in tutte le tipologie di setting. Tali procedure che possono assumere svariate forme non rappresentano gli interventi finali poiché non insegnano alla persona comportamenti alternativi a quelli problematici”

M. Demchak, K.W. Bossert (2005)

La gestione della crisi non corrisponde al trattamento psicoeducativo si limita a procedere secondo la filosofia della riduzione del danno.

# COMPONENTI DI UN PIANO COMPORTAMENTALE DISUCCESSO

## Eliminare

- Eliminare le operazioni motivazionali
- Eliminare le contingenze di rinforzo (estinzione)

## Arricchimento contestuale

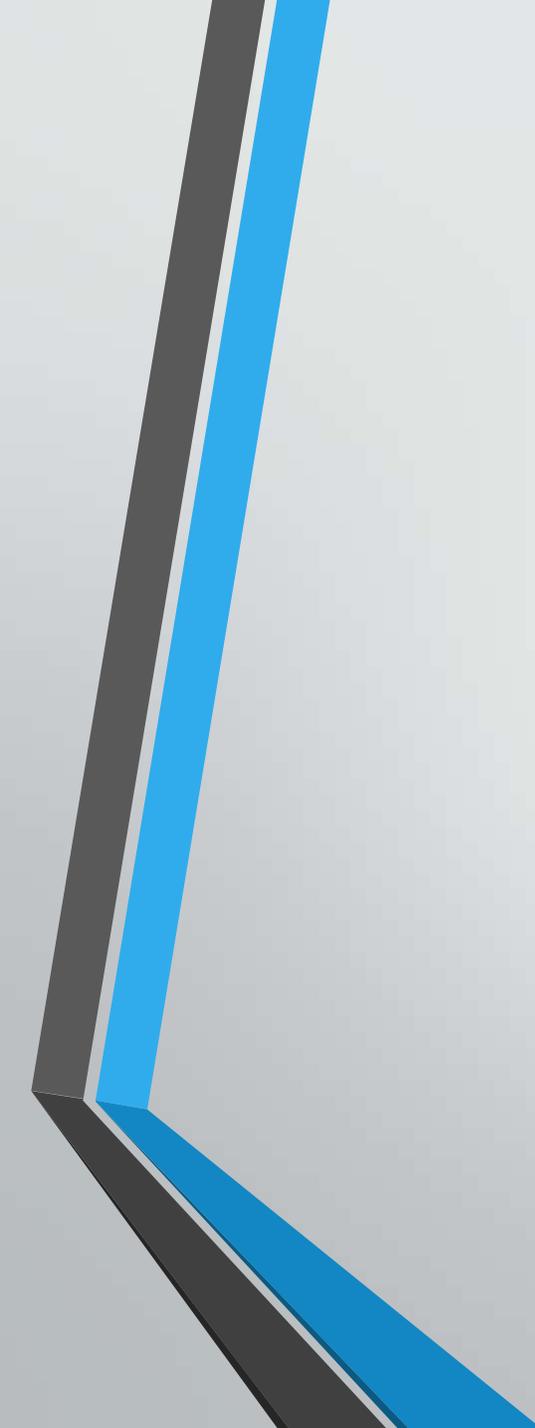
- Aumentare le operazioni motivazionali per Comportamenti appropriati
- Aumentare le contingenze di rinforzo per comportamenti appropriati
- Rinforzare comportamenti alternativi (rinforzo differenziale)

## 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



# Function-Based Treatments

## Summary

...

The following table includes specific functions of interfering behaviors and the appropriate evidence-based practices that might be used to reduce learners' interfering behaviors.

<b>Function of Interfering Behavior</b>	<b>Other Potential Behavioral Procedures</b>
Attention	<ul style="list-style-type: none"><li>• Functional communication training (FCT)</li><li>• Extinction</li><li>• Differential reinforcement</li></ul>
Escape/avoid	<ul style="list-style-type: none"><li>• Functional communication training (FCT)</li><li>• Extinction</li><li>• Differential reinforcement</li><li>• Stimulus control</li></ul>
Sensory/ autonomic (behavior is reinforced because it feels good or because learner can escape discomfort)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Response interruption/redirection (RIR)</li><li>• Functional communication training (FCT)</li><li>• Extinction</li><li>• Differential reinforcement</li><li>• Stimulus control</li></ul>
Tangible (e.g., to gain items, toys)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Functional communication training (FCT)</li><li>• Extinction</li><li>• Differential reinforcement</li><li>• Stimulus control</li></ul>

After the appropriate evidence-based practice is identified, the FBA coordinator and other team members develop a behavior intervention plan (BIP).

# Linee guida generali per delineare un intervento sui comportamenti problematici

- Descrivere la topografia e la funzione del comportamento del vostro studente
- Stabilire il contesto e la frequenza con cui svolgere la procedura proattiva: a scuola, a casa, al centro...
- Descrivere esattamente la procedura proattiva: come insegnare il comportamento alternativo per anticipare il comportamento problema.
- Descrivere la procedura reattiva: cosa fare se la persona emette il comportamento problema

# COMPORAMENTI MANTENUTI DALL'ATTENZIONE

## STRATEGIE PROATTIVE

- **Training alla comunicazione funzionale:** insegnare la richiesta appropriata
- **Attenzione non contingente:** aumentare l'attenzione non contingente (es. dare attenzione ogni 10 minuti)

## STRATEGIE REATTIVE

- ESTINZIONE
- ESTINZIONE

# Training sulla comunicazione funzionale

- Due Obiettivi:
  - Insegnare una risposta comunicativa socialmente appropriata
  - Rendere il comportamento problema non funzionale
- PROCEDURA:
  - Insegnamento deve essere intensivo
  - Deve avvenire PRIMA che si manifesti il comportamento problema



# 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 è in grado di richiedere attenzione, il rinforzo non contingente potrebbe non essere più utilizzato

# Il rinforzo non contingente



In generale potremmo dire che "...posizionando i rinforzatori secondo uno schema casuale, invece che in concomitanza con il comportamento problematico si contribuisce alla sua riduzione..."

(Vollemar, Iwata, Zarccone)

Quando non siamo riusciti a comprendere la funzione del comportamento può essere molto utile

# COMPORAMENTI MANTENUTI DA ACCESSO A Oggetti/Attività

## STRATEGIE PROATTIVE

- 1) Comunicazione funzionale: Insegnare a chiedere ciò che desidera
- 2) Token Economy
- 3) Insegnare a riconsegnare il rinforzatore
- 4) Accettare il «no»
- 5) Imparare ad aspettare
- 6) Imparare ad accettare le transizioni

## STRATEGIE REATTIVE

- 1) Conta e richiedi
- 2) Costo della risposta
- 3) Estinzione
- 4) Punizione negativa

# IMPARARE A COMUNICARE CIO' CHE SI DESIDERA

- Training mand
  - segnato
  - con PECS
  - strumenti elettronici

# QUANDO UTILIZZARE CONTA E RICHIEDI?

Quando la richiesta (mand per ottenere qualcosa) può essere accontentata ma viene emessa con comportamento problema.

- Lo studente fa la richiesta in modo non appropriato
- L'operatore mostra la mano (a segno di STOP) e mostra con le dita il passaggio del tempo (es: 5 secondi) durante il quale lo studente deve restare in silenzio.
- Appena lo studente interrompe il CP, l'operatore immediatamente dà il prompt per la richiesta corretta, lo studente richiede, l'operatore consegna ciò che ha richiesto in modo appropriato.
- Se lo studente ripete la richiesta in modo non appropriato durante l'intervallo o dopo il prompt, l'operatore ripete la procedura.



# Imparare a riconsegnare il rinforzatore

## PROCEDURA:

- FASE 1.

- **SD:** “Dammi + nome oggetto”
- **Risposta:** il soggetto riconsegna il rinforzatore entro 1-2 secondi
- **Prompt:** fisico solo se necessario
- **Modello di rinforzo:** riconsegnare il rinforzatore ad ogni risposta corretta (continuo):  
RICONSEGNARE IMMEDIATAMENTE il rinforzatore al ragazzo

- FASE 2.

- **SD:** “Dammi + nome oggetto”
- **Risposta:** Il ragazzo riconsegna il rinforzatore entro 1-2 secondi
- **Prompt:** fisico solo se necessario
- **Modello di rinforzo:** riconsegnare il rinforzatore al ragazzo 1 VOLTA SU 3 (rapporto variabile)

# Imparare ad aspettare il rinforzatore

Procedura:

- SCEGLIERE ALMENO 10 ITEM RINFORZANTI DIVERSI DI CUI DEVE ASPETTARE LA CONSEGNA
- METTERSI DIFRONTE AL SOGGETTO CON L'ITEM IN MANO E INIZIARE A CONTARE
- Se il ragazzo inizia a emettere comportamenti problema durante il conto l'operatore darà un prompt affinché il ragazzo rimanga tranquillo e il conto inizia da capo. Il conto rizia finchè il ragazzo non si lamenta più.
- Terminato di contare consegnare il R+
- Il periodo di tempo iniziale dovrebbe essere di 2-3 secondi fino ad arrivare a 1 minuto. Aumentare di 3 secondi ogni 3 prove corrette.
- Gradualmente eliminare il contare con le dita.



# Imparare ad accettare le transizioni

## FASE<sub>1</sub>:

- DISTANZA: minima
- SECONDA ATTIVITA': andare a sedersi su un'altra sedia
- TEMPO: contare fino a 10
- SR+: consegnare SR+ dopo 10 secondi

## FASE<sub>2</sub>:

- DISTANZA: minima
- SECONDA ATTIVITA': aumentare il numero di richieste
- TEMPO: 2 minuti
- SR+: consegnare SR+ dopo la fine della seconda attività

## FASE<sub>3</sub>:

- DISTANZA: cambiare stanza
- SECONDA ATTIVITA': aumentare il numero di richieste
- TEMPO: 5 minuti
- SR+: consegnare SR+ dopo la fine della seconda attività

# Imparare ad accettare il NO

- Obiettivo: insegnare al ragazzo ad accettare il NO in alternativa ai comportamenti problema.

Candidato per questo obiettivo: ragazzo il cui comportamento problema è determinato dalla storia di apprendimento di ottenere ciò che desidera in seguito al comportamento negativo.



## QUANDO IL COMPORTAMENTO SI MANIFESTA DURANTE LE ROUTINE QUOTIDIANE:

- Quando il ragazzo richiede una attività/oggetto, dire "no". Nel momento in cui dite "no" mostrare un rinforzatore o offrire una attività dicendo "invece di....puoi avere o fare questo".

SE il ragazzo non emette comportamenti problema consegnare subito il rinforzatore.

SE il ragazzo emette comportamenti problema, togliere il rinforzatore offerto come alternativa e non dare attenzione al comportamento problema.

Allontanarsi dal soggetto e osservarlo da lontano.

# COMPORAMENTI MANTENUTI DA FUGA /EVITAMENTO

- Esempio:

## Antecedente

l'educatore dice al ragazzo di fare un lavoro domestico

## Comportamento

Il ragazzo comincia a lanciare gli oggetti e a urlare

## Conseguenza

L'educatore porta il ragazzo sul divano e cerca di farlo rilassare, niente lavori



## Strategie proattive

- 1) Pairing
- 2) Numero di prove ridotte o di tempo sul compito
- 3) Tipologie di compito
- 4) Richieste di aiuto o pausa
- 5) Insegnare la collaborazione

## Strategie reattive

- 1) ESTINZIONE: Mantenimento dell'istruzione attuale
- 2) PUNIZIONE NEGATIVA: Rimozione di ogni attività piacevole
- 3) Dopo 3 risposte indipendenti è possibile rinforzare

# INSEGNARE LA COLLABORAZIONE

## INSEGNARE A COLLABORARE

- FASE 1.
- SD.: "siediti qua" (indicando la sedia)
- Risposta: il soggetto 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 ad ogni risposta corretta (continuo).

## FASE 2.

- SD.: "siediti qua" (indicando la sedia)
- Risposta: il soggetto 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.
- Modello di rinforzo: rapporto variabile

## FASE 3.

- SD.: "siediti qua" (indicando la sedia)
- Risposta: il soggetto inizia a dirigersi verso il tavolo entro 3 secondi dall'SD.
- Prompt: -----
- Latenza tra Sd e risposta: di 3 secondi
- Modello di rinforzo: rapporto variabile

# Consigli utili per prevenire l'evitamento durante le richieste (DTT):

- 1. Iniziare con la valutazione delle preferenze
- 2. Il soggetto fa la richiesta che vi permette di individuare il rinforzatore per cui lavorerà
- 3. Iniziare con istruzioni facili, poi difficili
- 4. Terminare con le richieste e/o pairing
- 5. Non mostrare il rinforzatore in evitamento/fuga (NO "guarda che cosa c'è qui!" mostrando il rinforzatore)
- 6. Mantenere costante l'istruzione
- 7. Se lo studente non accetta l'aiuto, passare ad una risposta della stessa difficoltà che potete suggerire o guidare
- 8. Continuare fino a che lo studente non risponde da solo
- 9. Ritornare all'istruzione originale che aveva evitato
- 10. Concludere con richieste/pairing

## **Possibilità di fare scelte (empowerment) (per i comportamenti problema rinforzati negativamente)**

**“...provvedendo a fornire una scelta di attività alle quali partecipare, di materiale da utilizzare, o di rinforzatori cui accedere al compimento dell'attività, la persona acquista il controllo su determinati aspetti del proprio ambiente”**

(J. Reichle; C. Davis; R. Horner )

## Le richieste ad alta probabilità di risposta positiva (il momentum comportamentale; Mace et al.)

- consistono in un numero di richieste (da tre a cinque) con una alta probabilità di essere svolte dal soggetto (costituiscono quindi compiti graditi e motivanti), da formulare immediatamente prima di un compito dove lo stesso manifesta bassa motivazione e che, in genere si associa a comportamenti problematici.
  - le richieste ad alta probabilità di risposte positive vengono somministrate prima di chiedere alla persona di svolgere un'attività impegnativa e verso la quale vengono agiti comportamenti di evitamento come quelli autolesionistici.
  - Terminata ed eseguita ciascuna richiesta, sia quelle ad alta probabilità di risposta positiva sia quelle più complesse, alla persona devono essere erogati rinforzatori sociali e/o altri tipi di rinforzatori positivi.

## *Le richieste ad alta probabilità di risposta positiva*

richiedere un compito “ostico” (a bassa probabilità di risposta positiva) entro cinque secondi dal rinforzamento ottenuto con l’esecuzione di un compito altamente gradito è molto più efficace di una richiesta formulata entro venti secondi dal rinforzamento della attività motivante.

(Mace 1988)

le richieste formulate con una **sequenza variabile** (ovvero, **casualmente**) sono molto più efficaci nel **tempo rispetto a quelle con intervalli regolari** (ossia, sempre nello stesso ordine).

## *Utilizzare oggetti o attività preferiti come fattori di distrazione delle variabili scatenanti*

utilizzo di un oggetto o di un'attività che svolge il ruolo di rinforzatore rilasciato in maniera non contingente, nello sforzo di distrarre la persona dallo specifico contesto che si è potuto appurare essere una condizione nella quale frequentemente viene emesso un comportamento problematico.

Tale strategia è applicabile quando l'attività associata al comportamento problematico non richiede una partecipazione attiva. (Carr e Carlson 1993)

P.e. il bambino che attende i genitori in una sala rumorosa

## *La procedura delle "attività gradite sparse"*

consiste di una serie di richieste di attività semplici e conosciute (da tre a cinque) verso le quali la persona esprime un forte gradimento. Queste attività devono essere preventivamente selezionate e poi "disseminate" all'interno di una attività meno gradita e nella quale si verificano comportamenti problematici legati all'evitamento.

Deve essere valutata la quantità di tempo media che una persona può trascorrere su un compito non gradito prima di iniziare a manifestare un comportamento problema.

Preliminarmente alla formulazione della richiesta del compito, l'operatore deve pre-selezionare una serie di attività particolarmente gradite dall'utente nel momento in cui l'utente inizia a mostrare i primi segni di insofferenza (prima quindi che si verifichi il comportamento problema!), richiedere che svolga una parte del compito gradito. Questo meccanismo perdura per tutta l'attività in maniera inframmezzata, in concomitanza con la comparsa di stati di agitazione prodromici del comportamento autolesionistico. (Corner e colleghi 1991)

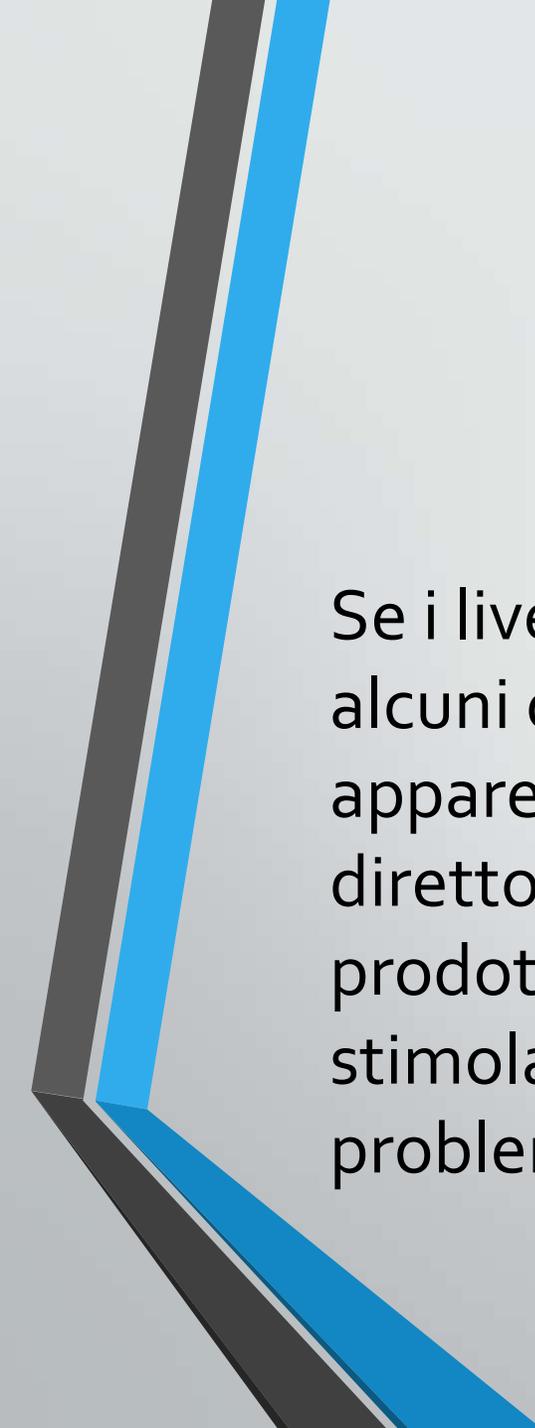
# COMPORAMENTI MANTENUTI DAL RINFORZATORE AUTOMATICO: AUTOSTIMOLAZIONI



- 
- Il termine «**rinforzamento automatico**» è stato utilizzato per definire il rinforzamento che si produce indipendentemente dall'ambiente sociale (Vaughan e Michael, 1982).

## PERCHE' SI MANIFESTANO?

Un'ipotesi che è stata proposta per spiegare i comportamenti problema rinforzati automaticamente è che la risposta diventi più probabile quando i livelli di stimolazione ambientale sono inadeguati (Piazza et al., 2000)



Se i livelli di stimolazione sensoriale influiscono sul verificarsi di alcuni comportamenti problema rinforzati automaticamente, appare necessario un approccio di intervento più specificamente diretto a fornire stimolazione sensoriale uguale o simile a quella prodotta dal comportamento problema; in altre parole, una stimolazione «equivalente» a quella fornita dal comportamento problema (Vollmer, 1994)

# Tabella d'intervento per comportamenti mantenuti da rinforzo automatico

## Procedure proattive

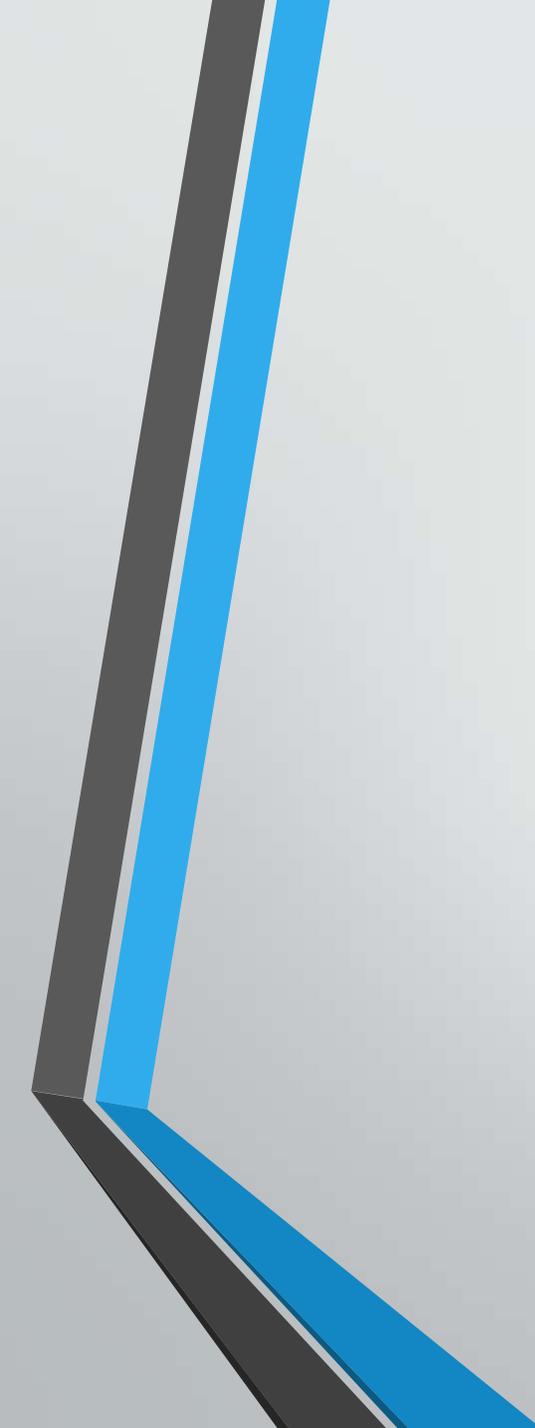
- Risposta alternativa con stesso valore sensoriale
- Rinforzo differenziale di un altro comportamento
- Insegnamento di attività ludiche/ indipendenti (limitare i tempi morti)- arricchimento dell'ambiente

## Procedure reattive

- Ridirezionamento ad un'altra risposta
- Blocco della risposta
- Punizione positiva
- Punizione negativa

## 2. Rinforzo differenziale

- Tutte le applicazioni di rinforzo differenziale comportano il rinforzo per una classe di risposte e la rimozione del rinforzo per un'altra classe di risposte.
- Quando viene usato come procedura per ridurre comportamenti problema, il rinforzo differenziale consiste in due componenti: a) somministrazione di un rinforzo contingente a un comportamento diverso rispetto a quello problema o a un comportamento problema di minor intensità e b) rimozione di stimoli rinforzanti che mantengono i comportamenti problema.



La filosofia che sta alla base del rinforzo differenziale è che prima di tutto dobbiamo cercare il positivo in ogni nostro alunno e poi far leva su quello

## RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI COMPORTAMENTI INCOMPATIBILI (DRI)

**Con questa procedura si rinforza un comportamento che non può accadere contemporaneamente al comportamento problema e si “estingue” il comportamento problema**

# *Rinforzare comportamenti incompatibili*



## RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI COMPORTAMENTI ALTERNATIVI (DRA)

**Con questa procedura si rinforza un'alternativa desiderabile al comportamento problema, non necessariamente incompatibile con il CP. (es. Fare una torre di cubi, fare un puzzle...come alternativa al gridare)**

## RINFORZAMENTO DIFFERENZIALE DI ALTRI COMPORTAMENTI (DRO)

(differential reinforcement of zero responding)

**E' una procedura che consiste nel consegnare il rinforzo ogni volta che il comportamento problema non accade durante uno specifico lasso di tempo**



Il DRO di solito è usato per comportamenti problema che accadono con una frequenza elevata e per persone che hanno nel loro repertorio pochi comportamenti alternativi o incompatibili con il CP.

# Punizioni

I comportamenti seguiti da conseguenze spiacevoli hanno meno probabilità di manifestarsi in futuro

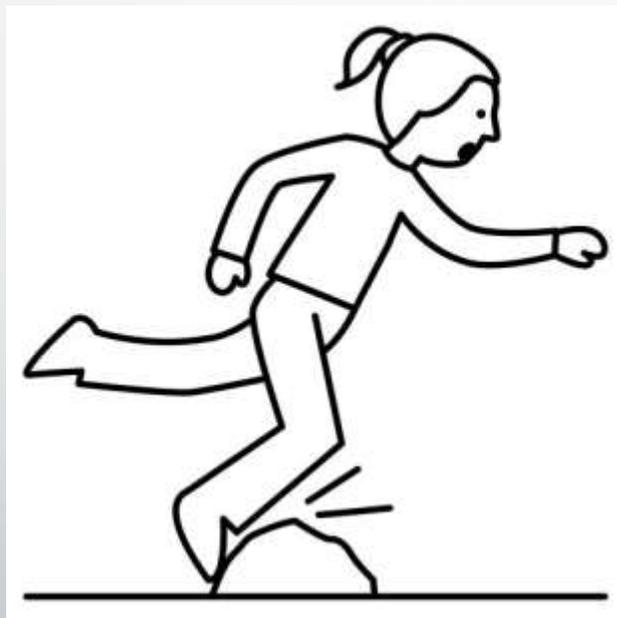
	Riduce il comportamento	
Presentazione di uno stimolo	Punizione positiva	R+
Rimozione di uno stimolo	Punizione negativa	R-



# Una definizione operativa

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

- Ti sei mai scorticato la punta del piede sbattendo contro un ostacolo mentre camminavi frettolosamente in una stanza buia e dopo hai continuato a camminare lentamente per il resto della stanza fino a raggiungere l'interruttore della luce?

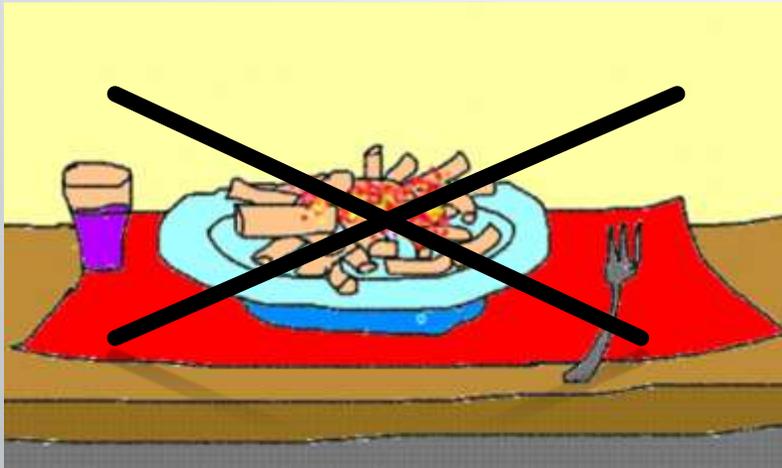


# Punizione



- Le punizioni ci insegnano a non ripetere risposte che possono danneggiarci.
- Sebbene la punizione è un fenomeno naturale che «si verifica come il vento e la pioggia» (Vollmer, 2002, p.469) è poco compresa, spesso disapprovata e la sua applicazione ricca di controversie.
- Spesso infatti viene associata ad una conseguenza avversiva come per esempio il dolore fisico o psicologico inflitto ad una persona.

- **Punizione positiva:** si ha quando la presentazione di uno stimolo che segue immediatamente il comportamento decrementa la frequenza di emissione di quel comportamento Es. compiti in più per casa, sgridare
- **Punizione negativa:** si ha quando la rimozione di uno stimolo che segue immediatamente il comportamento decrementa la frequenza di emissione di quel comportamento Es. A letto senza cena!



Se la punizione si presenta solo in determinate condizioni stimolo e non in altre, l'effetto soppressivo della punizione sarà prevalente in quella condizione.

Per cui la punizione diviene sd per la risposta di evitamento

Es. Ragazzo che viene beccato a fumare dai genitori

Es. autovelox



# La ripresa dei comportamenti puniti

Quando la punizione è interrotta, i suoi effetti soppressivi sulle risposte **non sono** solitamente **permanenti**.

Il livello di comportamento in queste situazioni non solo tenderà ad un recupero ma avrà dei livelli leggermente superiori a quelli presenti prima della punizione

Una soppressione permanente delle risposte potrebbe accadere quando il livello di risposte è azzerato e ciò è stato ottenuto con intense punizioni

# Fattori che influenzano l'efficacia della punizione

Immediatezza

Intensità

Schema o frequenza della punizione

Disponibilità di rinforzamento per il comportamento target

Disponibilità di rinforzamento per un comportamento alternativo

# Il rinforzamento del comportamento target

L'efficacia della punizione è modulata dalle contingenze di mantenimento del comportamento problema

Nella misura in cui i rinforzatori che mantengono il comportamento problema possono essere ridotti o eliminati la punizione sarà maggiormente palese nei suoi effetti

# 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?:

1. Immediatezza
2. Intensità
3. Continuità
4. 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)

# La punizione può modellare comportamenti indesiderabili

Le tecniche punitive potrebbero modellare comportamenti indesiderabili.

Due decenni di ricerche hanno trovato una forte correlazione fra l'esposizione di bambini a severe ed eccessive punizioni e comportamenti antisociali e disturbi della condotta da adolescenti ed adulti (Patterson, 1982; Patterson, Reid, & Dishion, 1992; Sprague & Walker, 2000).

# Chi punisce è rinforzato negativamente

La punizione tende a fare terminare il comportamento punito abbastanza rapidamente

Chi eroga la punizione viene pertanto rinforzato negativamente dalla rapida cessazione del comportamento problema.

Questo aspetto è la premessa per possibili abusi nell'ambito della punizione stessa

# PUNIZIONI POSITIVE

**1. Rimprovero:** una delle più comuni forme di punizione positive è il rimprovero.

Numerose ricerche hanno dimostrato che fermi rimproveri tali come «no!» o «stop, non fare così!» dati immediatamente dopo la manifestazione del comportamento problema possono sopprimere future risposte (Hall et al. 1971).

Il rimprovero dato troppo spesso perde la sua efficacia perché si ha l'effetto di saturazione.

Non funziona quando la funzione del comportamento disadattivo è mantenuto dall'attenzione, perché il rimprovero diviene un rinforzo positivo.



**2. Blocco della risposta:** è un intervento in cui l'operatore interviene fisicamente «bloccando» il completamento della risposta.

Può aumentare i comportamenti aggressivi o di resistenza. Per evitare questi inconvenienti si può affiancare una tecnica di rinforzo differenziale

Es. Un ragazzo, che mangia carta, viene sottoposto ad un trattamento punitivo tramite blocco della risposta che però scatena comportamenti aggressivi. Questi vengono ridotti affiancando una tecnica di rinforzo differenziale, dirigendo il ragazzo verso il sacchetto di pop-corn.

**3. Ipercorrezione:** è una tecnica di riduzione del comportamento problema in cui il soggetto viene sottoposto ad un comportamento intensivo direttamente o logicamente collegato al comportamento problema.

Es. Un soggetto che ha le scarpe piene di fango e sporca il pavimento, viene prima indotto a pulire le tracce di fango lasciate sul pavimento e pulire le scarpe e poi viene indotto a pulire una porzione di pavimento extra e a lucidare le sue scarpe.



# Quando usare le tecniche punitive?

- Quando il comportamento problema è **molto pericoloso** e deve essere rimosso rapidamente.
- Quando le procedure basate sul rinforzo non sono state sufficientemente efficaci
- Quando non sono stati identificati i fattori di mantenimento del comportamento problema

# Considerazioni etiche

- ✓ Ogni intervento deve essere condotto in totale sicurezza
- ✓ Non deve essere irrispettoso e nuocere il cliente
- ✓ Le procedure più intrusive dovranno essere applicate solo e solamente quando quelle meno intrusive non sono state efficaci
- ✓ Alcuni ricercatori sostengono che è poco etico non usare una tecnica punitiva quando questa si è dimostrata efficace lasciando il cliente in uno stato di pericolo e di disagio.
- ✓ Gli analisti del comportamento riconoscono alla punizione un ruolo naturale e importante.
- ✓ Molti errori nell'applicazione delle punizioni sono dovuti alla scarsa conoscenza dei principi. E' comunque importante approfondire la conoscenza delle tecniche con la ricerca sperimentale.
- ✓ Gli interventi basati sulle punizioni devono essere implementati solo quando tutti gli altri metodi hanno fallito

# PUNIZIONI NEGATIVE

**1. Time - out** è una procedura che prevede la rimozione di stimoli rinforzanti per un specifico periodo di tempo, contingente alla comparsa di un comportamento problema. Anche in questo caso l'effetto di questa procedura è il decremento della frequenza di comportamenti disadattivi.

Es. uno studente viene rimosso dalla classe per 5 minuti



**2. Il Costo della risposta** è una tecnica punitiva in cui viene perso uno specifico rinforzo, contingente ad un comportamento problema, ottenendo così il decremento della probabilità di emissione del comportamento problema.

Es. il soggetto perde 5 minuti di pausa ogni volta che emette il comportamento problema

Generalmente implica la perdita di gettoni, soldi, minuti di gioco ecc.

**Vantaggi:** produce un moderato-rapido decremento del comportamento problema.

Può essere usato in una varietà di ambienti (scuola, casa, centro di riabilitazione ecc)

Può essere combinato con altre tecniche comportamentali (rinforzo differenziale)

Minuti di pausa

~~15~~

~~14~~

13

12

11

10

9

..

..



Interventi sui comportamenti  
problema  
con tecniche non punitive

# 1. L'estinzione

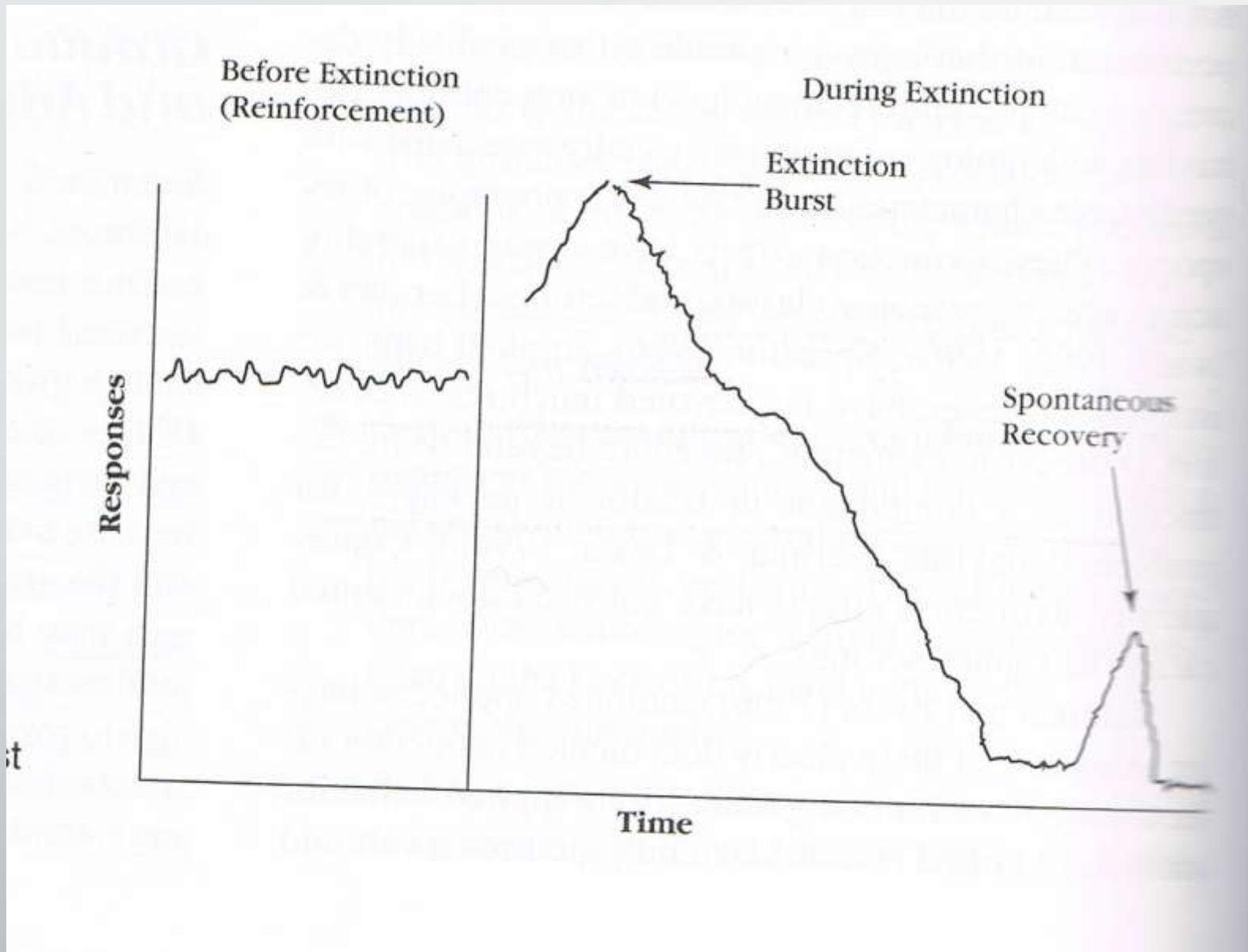
- L'estinzione è una procedura in cui il rinforzo che precedentemente aveva rinforzato un comportamento viene interrotto, e il risultato è un decremento del comportamento in futuro.

es. Un ragazzino interrompe costantemente l'insegnante mentre spiega. L'insegnante risponde alle interruzioni del ragazzino (vai a sederti, non interrompermi quando parlo ecc). L'insegnante sa che il comportamento del ragazzino è mantenuto dall'attenzione che riceve dalle sue risposte e così decide di non rispondere più. Dopo 4 giorni il comportamento disadattivo del ragazzino si è azzerato.



# Effetti dell'estinzione

- **Graduale decremento in frequenza e durata.** La procedura dell'estinzione è spesso difficile da applicare per insegnanti e genitori, per l'iniziale incremento del comportamento problema e il graduale decremento del comportamento problema. Per es. i genitori possono non essere disponibili a ignorare il comportamento problema a lungo perché particolarmente avversivo.
- **Picco dell'estinzione.** Un effetto della procedura dell'estinzione è un immediato incremento del comportamento problema (frequenza, intensità e durata). Questo picco generalmente suggerisce che il rinforzo che mantiene il comportamento è stato identificato correttamente e che c'è una buona possibilità che l'intervento vada a buon fine.
- **Recupero spontaneo.** Un fenomeno comune è il recupero spontaneo che si verifica con la ricomparsa del comportamento problema quando ormai il comportamento è quasi del tutto azzerato. Se viene mantenuta la procedura di estinzione il comportamento problema scompare in brevissimo tempo.



# Conseguenza – Estinzione

**Estinzione** mancanza di conseguenze

Se in una data situazione, una persona emette un comportamento che non viene seguito da un rinforzo, è meno probabile che la persona continui a emettere il comportamento in una situazione simile

ma...

“in fondo fino a ieri funzionava...”



“in fondo basta insistere di più e alla fine otterrò ciò che voglio!!”

**nb** sviluppare comportamenti alternativi a quello punito

**ESTINZIONE** e **PUNIZIONE** non insegnano cosa fare

**RINFORZO** insegna cosa continuare a fare

siamo noi che rispetto ad un comportamento specifico possiamo far sì che abbia successo (rinforzandolo)

non abbia successo (indebolendolo)

(boicottandolo, incoraggiandole un altro **ALTERNATIVO CON LA STESSA FUNZIONE**)

agire sulle condizioni che **PRECEDONO** il comportamento **ANTECEDENTI**  
(facendo da modello, incoraggiando, suggerendo)

agire sulle condizioni che **SEGUONO** il comportamento **CONSEGUENZE**  
(rinforzando, estinguendo)