



ANALISI E GESTIONE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

Relatrice:

Marilena Trivisani

Tecnico della Riabilitazione Psichiatrica

Cos'è il comportamento?

Il comportamento è il modo di agire e reagire di un soggetto con l'ambiente.



QUALSIASI COSA CHE UNA PERSONA
DICE O FA



Le funzioni del comportamento

In ogni individuo il comportamento assume la funzione di:

- Soddisfare → bisogni quali: attenzione, riconoscimento “cure”, ottenere quello che si desidera ecc.
- Evitare → situazioni come: dolore, disagio noia, fallimento

Il comportamento problema... come comunicazione

Nei bambini con autismo la comunicazione di bisogni, sentimenti, richieste, risulta più difficoltosa per l'inadeguatezza dei mezzi, per problematiche cognitive, linguistiche.



Il Comportamento Problema definizione:

Comportamento di tale intensità, frequenza o durata che la sicurezza fisica della persona o di altri viene messa in grave pericolo o comportamento che può limitare seriamente o negare l'accesso all'utilizzo di strutture comunitarie

(Emerson)

Esempi di comportamenti problema:

- Aggressioni verso gli altri: mordere, calciare, graffiare, ecc
- Aggressioni verso se stesso
- Pica
- Distruzione dell'ambiente: ad es. lanciare oggetti
- Comportamenti socialmente inappropriati: ad es. sputare

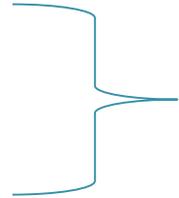
Cosa può causare i comportamenti problema?

- Sovraccarico Emotivo
- Sovraccarico Sensoriale
- Sovraccarico Mentale



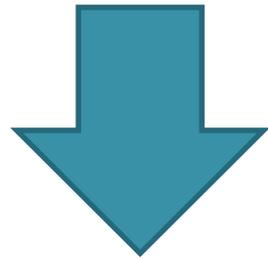
Le possibili funzioni dei comportamenti problema

1. Ottenere
2. Evitare



Oggetti o situazioni come ad es.:

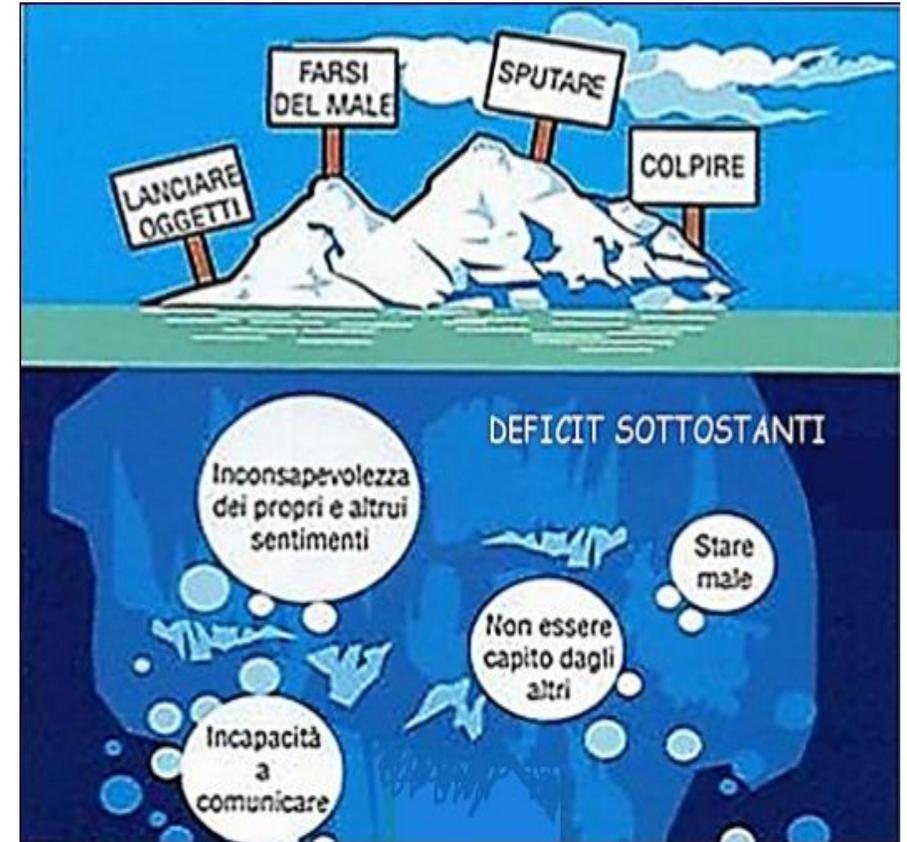
- ATTENZIONE
- RISATE
- ATTIVITA' INDIVIDUALE
- USCITA DALL'AULA
- SOLLIEVO DALLA NOIA
- INTERRUZIONE DA COMPITI SGRADITI O TROPPO DIFFICILI
- ...



N.B.:La funzione di un comportamento problematico è legata alla situazione, non è **“FISSA”!**

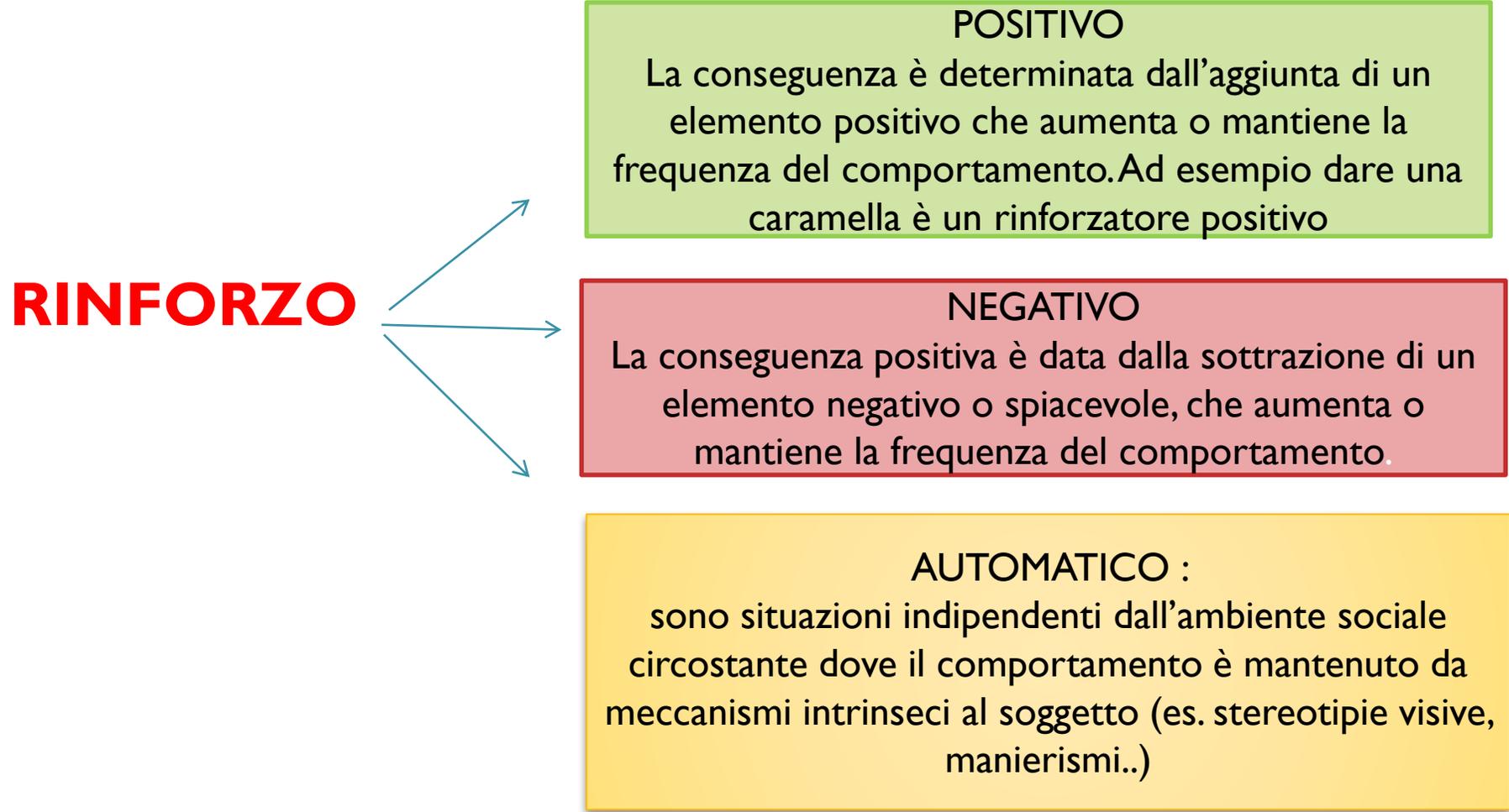
Da tenere a mente che...

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



Cosa aumenta o mantiene la frequenza di un comportamento?

RINFORZO



```
graph LR; RINFORZO --> POSITIVO; RINFORZO --> NEGATIVO; RINFORZO --> AUTOMATICO;
```

POSITIVO

La conseguenza è determinata dall'aggiunta di un elemento positivo che aumenta o mantiene la frequenza del comportamento. Ad esempio dare una caramella è un rinforzatore positivo

NEGATIVO

La conseguenza positiva è data dalla sottrazione di un elemento negativo o spiacevole, che aumenta o mantiene la frequenza del comportamento.

AUTOMATICO :

sono situazioni indipendenti dall'ambiente sociale circostante dove il comportamento è mantenuto da meccanismi intrinseci al soggetto (es. stereotipie visive, manierismi..)

Conseguenze del comportamento problema:

- Danno al soggetto e ad altri
- Isolamento sociale
- Stress dell'assistenza

Errori possibili di fronte ad un comportamento problema:

- Evitamento del problema, piuttosto che identificare la/e ragioni/i dietro il problema (rinuncia di coerenza educativa)
- Natura frequentemente punitiva dell'intervento
- Personologismo

Analisi funzionale del comportamento problema

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.**

Analisi Funzionale del comportamento problema (I)

DESCRIZIONE OPERAZIONALE	DESCRIZIONE DEI TEMPI	VARIABILI CHE INTERVENGONO
Laura dà un morso al braccio destro dell'insergente	Laura dà un morso al braccio destro dell'insergente a pranzo quando le vengono serviti i contorni.	. Laura dà un morso al braccio destro dell'insergente a pranzo quando le vengono servite i contorni, l'insergente urla e accorre l'insegnante di sostegno che porta Elena fuori dalla mensa.

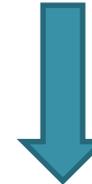
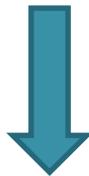
Obiettivi Analisi Funzionale



Evidenziare e descrivere il comportamento da eliminare

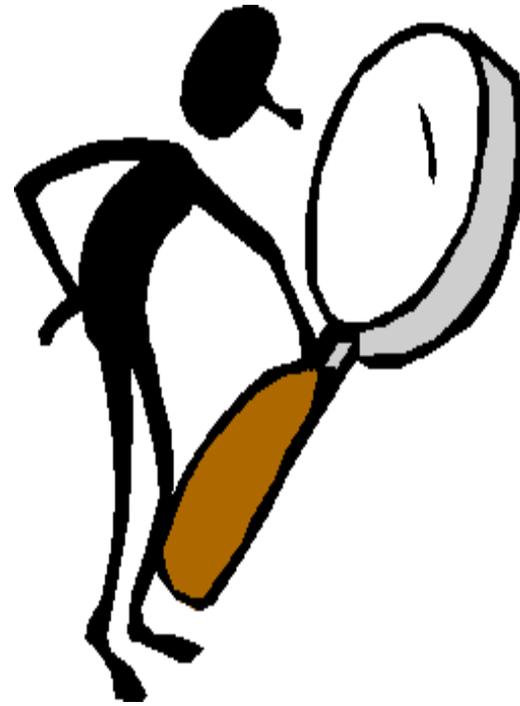


Comprendere la struttura e la funzione di un determinato comportamento



Al fine di insegnare alla persona **ALTERNATIVE FUNZIONALI** per il raggiungimento dello stesso scopo.

COME FARE L'ANALISI FUNZIONALE?



Schema ABC

Ogni comportamento può essere analizzato in base a tre serie di eventi (**ABC**):

- **Antecedenti: gli stimoli che esistono** immediatamente prima del comportamento, ma anche le caratteristiche del soggetto, del contesto...
- **Comportamento osservabile (Behavior)**
- **Conseguenze del comportamento:** ciò che segue un comportamento

Schema ABC (I)

ANTECEDENTE

Anna e la sua
mamma vanno al
supermercato

COMPORAMENTO

Anna urla e piange

CONSEGUENZA

La mamma compra
un gelato ad Anna
per tranquillizzarla

ABC Precompilata:

SCHEDA COMPORTAMENTO MALADATTIVO

[]			
Contesto: <input type="checkbox"/> Lavoro <input type="checkbox"/> Libero	Ambiente:	Data: Giorno	Ora: Durata comportamento:
Antecedente <input type="checkbox"/> Fastidio fisico <input type="checkbox"/> Chiesto di fare qualcosa <input type="checkbox"/> Annoiato – non ci sono materiali/attività <input type="checkbox"/> Non accesso ad attività <input type="checkbox"/> Ambiente rumoroso – troppo stimolante <input type="checkbox"/> Nulla – nessun antecedente <input type="checkbox"/> Attività/comportamento interrotto <input type="checkbox"/> Un altro studente lo ha provocato <input type="checkbox"/> Interruzione di un'attività piacevole <input type="checkbox"/> Durante una transizione <input type="checkbox"/> Attenzione data ad altri <input type="checkbox"/> Altro. Specificare ----- ----- -----	Comportamento <input type="checkbox"/> Movimenti corporei (autostimolazioni) <input type="checkbox"/> Non collaborazione <input type="checkbox"/> Non risposta <input type="checkbox"/> Aggressività verbale/fisica <input type="checkbox"/> Giocare con oggetti <input type="checkbox"/> Distruzione ambiente <input type="checkbox"/> Provocare altri <input type="checkbox"/> Fuga <input type="checkbox"/> Urla/pianto <input type="checkbox"/> Butta per terra <input type="checkbox"/> Autolesiona (botte/morsi a se stesso) <input type="checkbox"/> Altro. Specificare ----- ----- -----	Conseguenza <input type="checkbox"/> Richiesto assistenza <input type="checkbox"/> Interruzione/ Blocco comportamento <input type="checkbox"/> Nulla/Ignorato <input type="checkbox"/> Intervenuti sul fastidio/dolore fisico <input type="checkbox"/> Ridirezionamento fisico dell'aggressività <input type="checkbox"/> Blocco fisico <input type="checkbox"/> Rimosso persona dall'ambiente <input type="checkbox"/> Richiesto di continuare attività <input type="checkbox"/> Mio allontanamento <input type="checkbox"/> Time-out (durata: _____) <input type="checkbox"/> Ridirezionamento verbale ad attività <input type="checkbox"/> Altro. Specificare ----- ----- -----	

SCHEDA COMPORTAMENTO MALADATTIVO

[]			
Contesto: <input type="checkbox"/> Lavoro <input type="checkbox"/> Libero	Ambiente:	Data: Giorno	Ora: Durata comportamento:
Antecedente <input type="checkbox"/> Fastidio fisico <input type="checkbox"/> Chiesto di fare qualcosa <input type="checkbox"/> Annoiato – non ci sono materiali/attività <input type="checkbox"/> Non accesso ad attività <input type="checkbox"/> Ambiente rumoroso – troppo stimolante <input type="checkbox"/> Nulla – nessun antecedente <input type="checkbox"/> Attività/comportamento interrotto <input type="checkbox"/> Un altro studente lo ha provocato <input type="checkbox"/> Interruzione di un'attività piacevole <input type="checkbox"/> Durante una transizione <input type="checkbox"/> Attenzione data ad altri <input type="checkbox"/> Altro. Specificare ----- ----- -----	Comportamento <input type="checkbox"/> Movimenti corporei (autostimolazioni) <input type="checkbox"/> Non collaborazione <input type="checkbox"/> Non risposta <input type="checkbox"/> Aggressività verbale/fisica <input type="checkbox"/> Giocare con oggetti <input type="checkbox"/> Distruzione ambiente <input type="checkbox"/> Provocare altri <input type="checkbox"/> Fuga <input type="checkbox"/> Urla/pianto <input type="checkbox"/> Butta per terra <input type="checkbox"/> Autolesiona (botte/morsi a se stesso) <input type="checkbox"/> Altro. Specificare ----- ----- -----	Conseguenza <input type="checkbox"/> Richiesto assistenza <input type="checkbox"/> Interruzione/ Blocco comportamento <input type="checkbox"/> Nulla/Ignorato <input type="checkbox"/> Intervenuti sul fastidio/dolore fisico <input type="checkbox"/> Ridirezionamento fisico dell'aggressività <input type="checkbox"/> Blocco fisico <input type="checkbox"/> Rimosso persona dall'ambiente <input type="checkbox"/> Richiesto di continuare attività <input type="checkbox"/> Mio allontanamento <input type="checkbox"/> Time-out (durata: _____) <input type="checkbox"/> Ridirezionamento verbale ad attività <input type="checkbox"/> Altro. Specificare ----- ----- -----	

Demchak, Bossert (2004). L'assessment dei comportamenti problema. Vannini.

APPENDICE 3

Scheda per l'osservazione degli intenti comunicativi dei comportamenti problema

Comportamento

Scopo del comportamento	Aggressivo verso terzi	Autolesivo	Piange	Accessi d'ira	Urla	Si allontana	Indica	Sguardo fisso	Afferra / Prende	Usa oggetti	Disegna linee o immagini	Usa gesti	Usa segni semplici	Usa segni complessi	Usa parole singole	Usa frasi semplici	Usa frasi complesse	Altro	
Ottenere l'attenzione dei compagni																			
Ottenere l'attenzione degli operatori																			
Ottenere l'accesso a un'attività																			
Ottenere cibo																			
Ottenere un oggetto																			
Protestare																			
Chiedere una pausa																			
Chiedere aiuto																			

Soggetto: Data:

Setting di osservazione: Osservatore:

Esercitazione

Video Ados:

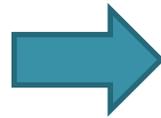
Definire il comportamento problema in
termini operazionali

Identificare l'antecedente e la conseguenza

Formulare un'ipotesi di funzione

ANTECEDENTE

Dott. Padovani
propone e fa uscire il
papà dalla stanza;



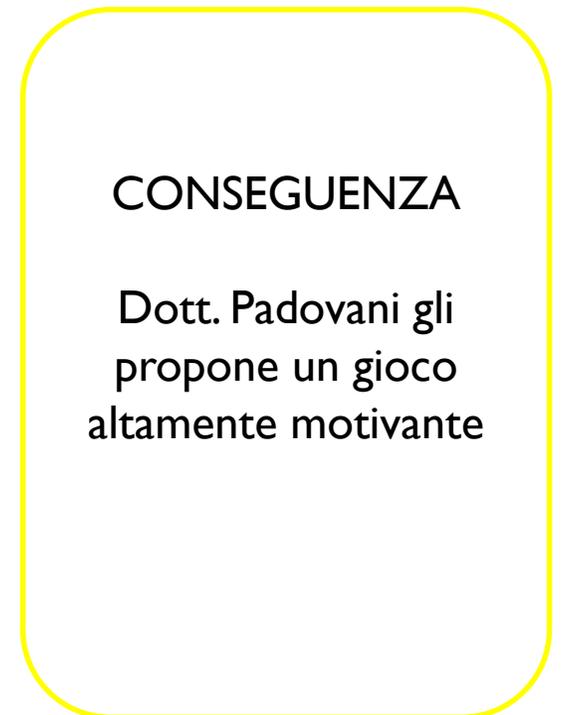
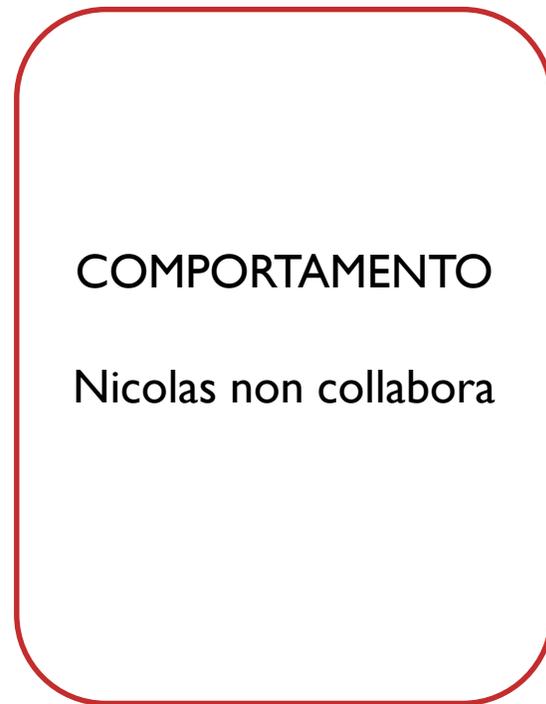
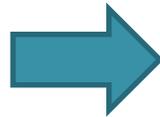
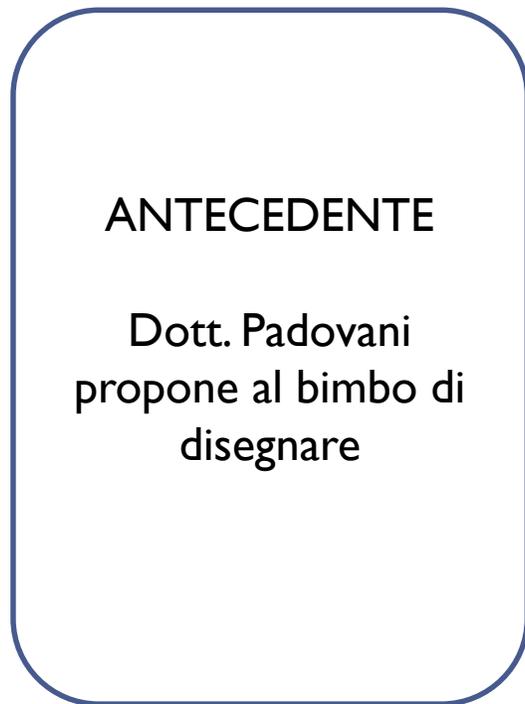
COMPORTAMENTO

Nicolas accende e
spegne la luce



CONSEGUENZA

Il papà prima di uscire
ammonisce il bimbo



Da quale comportamento partire?

- Si affrontano per primi i comportamenti più pericolosi e con frequenza più alta
- Si affronta un comportamento per volta

Dalla valutazione funzionale alla programmazione dell'intervento:

- **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.

L'intervento:

proattivo

1. Insegnare nuovi comportamenti



- Fornire **alternative comunicative** (Es.: CAA, Pecs...)
- Insegnare **alternative di comportamento**

2. Intervenire sugli antecedenti



- STRUTTURAZIONE di tempi, spazi, attività
- PREVEDIBILITA' (schema giornaliero)
- CHIARIFICAZIONE (attività auto-esplicative per obiettivo e durata)
- ADEGUAMENTO delle attività :

caratteristiche
capacità
motivazione

reattivo

3. Intervenire sulle conseguenze



Estinzione, lpercorrezione, contenimento fisico, la punizione
(Da solo NON funziona!)

Interventi proattivi



Task Analysis (Analisi del compito)

- La scomposizione in obiettivi semplici di un compito/attività/ obiettivo complesso
- Ogni obiettivo viene poi individualmente rinforzato per raggiungere l'esecuzione dell'intera sequenza o obiettivo complesso.
- Le componenti devono essere sufficientemente semplici da poter essere apprese senza difficoltà

Esempio di Task Analysis:

Fare la doccia

Prepararsi Aprire l'acqua calda Lavarsi sotto la doccia Lavarsi i capelli Asciugarsi Vestirsi OTTIMO!

Fare il bagno

Prepararsi Riempire di acqua la vasca Lavarsi nella vasca Lavarsi i capelli Asciugarsi Vestirsi OTTIMO!

Lavarsi i denti

Prepararsi Mettere il dentifricio Spazzolare Risciacquarsi Asciugarsi Avere un bel sorriso OTTIMO!

Fare un panino

1 2 3

Tagliare il pane Prendere due fette di pane

4 5 6

Prendere la sottilezza Sottilezza sul pane Il panino è pronto!

Token Economy

- Viene anche chiamata “sistema di rinforzamento a gettoni” e serve ad incrementare comportamenti appropriati in sostituzione ai comportamenti problema.
- In questo sistema un gettone (uno stickers, una moneta ecc..) viene consegnato dopo l’emissione del comportamento appropriato e dopo un pre-determinato numero di gettoni accumulati si raggiunge il “premio” pattuito (caramelle, giocattoli, computer..)



Cosa sono i token?

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

Come utilizzare la token economy:

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

Le Storie Sociali

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

Come preparare una storia sociale:

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

Come presentarla:

Iniziare con il leggere insieme la storia accompagnata da supporto visivo, soprattutto immediatamente prima dell'evento.

Altre modalità possono essere:

- Mettere la storia in video, se possibile
- Recitare la storia tramite il role-playing

Esempio:

QUANDO CONOSCO UNA PERSONA LE PARLO.

QUANDO NON CONOSCO UNA PERSONA NON
LE PARLO.

- 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 con simboli:

Ciao! Io sono Federico.

Lunedì la mia mamma inizierà a lavorare e

io andrò a scuola con un bellissimo pulmino

giallo.



L'autista del pulmino sarà una signora

di nome



Le regole visive

- Regole stabilite devono essere condivise
- Devono riguardare comportamenti ben precisi e ben determinati
- Devono essere poche (max 5)
- Devono sempre essere ben visibili sia al soggetto
- Devono essere supportate da materiale SIMBOLICO VISIVO, in modo che siano sempre sott'occhio e facciano da monito al soggetto senza doverle ripetere continuamente.

Nel momento in cui una di queste regole viene infranta o sta per essere infranta si ricordano al soggetto portandolo al cartellone e indicando le regole..piano piano il soggetto inizierà autonomamente ad interiorizzarle e a leggerle da solo.

Se si cambia spesso ambiente, si devono fare le immagini stesse regole nei vari ambienti oppure “personalizzarle” in base all’ambiente in cui si va. (ci sono regole che valgono in mensa, ma non in classe magari e viceversa..)

Le regole generali posso essere fatte sottoforma di portachiavi ed essere portare nei vari ambienti o utilizzate nei vari momenti da parte dell’adulto di riferimento

Le regole visive (I)

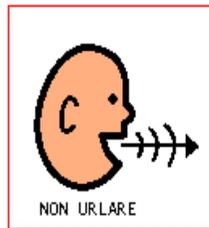
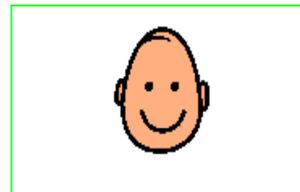
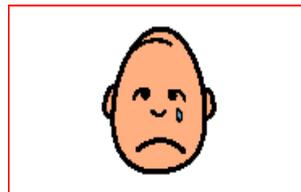
- Le regole, se possibile, devono essere proposizioni positive e non divieti.

Vietato parlare senza avere alzato la mano

Diventa

Tenere alzata la mano per 5 secondi per chiedere la parola

Le regole visive (2)



Interventi Reattivi



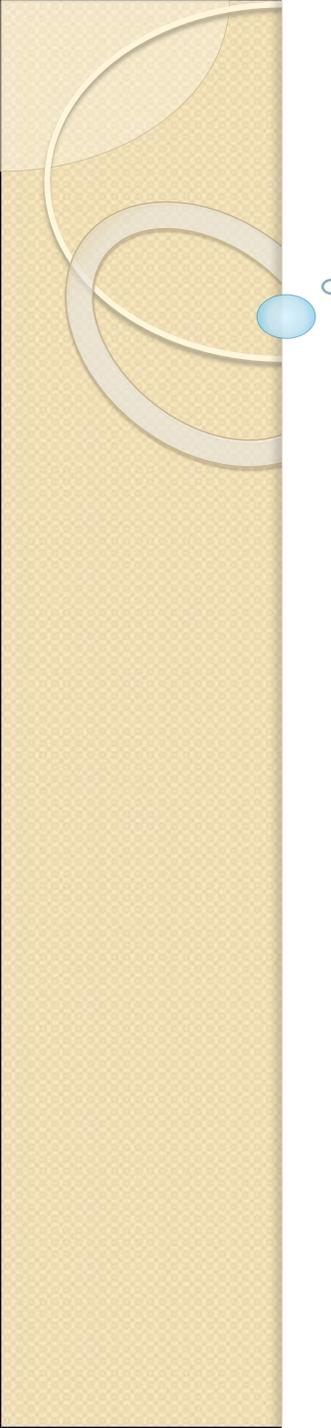
Estinzione

Sottrazione del rinforzo (sociale, sensoriale). Nella pratica di ogni giorno se si vuole evitare che un comportamento problema prenda piede, ciò che si deve fare per prima cosa è ignorarlo.

Ipercorrezione

Consiste nell'obbligare il bambino che si è comportamento inadeguato a:

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



La punizione

Qualsiasi conseguenza che riduca la possibilità che in futuro si ripeta il C.P. a cui essa viene fatta seguire:

1. Punizione al positivo: sottopone il bambino ad una situazione che si è constatata per lui spiacevole (Es: sgridare)
2. Punizione al negativo: si tolgono al bambino delle cose per lui piacevoli (Es: costo della risposta = Perdita di qualche beneficio rinuncia di qualcosa di piacevole anticipare sempre il costo della sua risposta e sempre qui ed ora)

Interventi di gestione della crisi

- In caso di comportamenti pericolosi per il soggetto che li emette e/o per gli altri;
- Ha lo scopo di limitare nel tempo e nell'intensità il comportamento;
- Non è un intervento educativo: il progetto educativo deve essere rivisto.

Interventi di gestione della crisi (I)

5 suggerimenti per la gestione delle crisi (Carr):

- Quando è possibile, ignorare il comportamento problematico
- Proteggere l'individuo o gli altri dalle conseguenze fisiche del comportamento problematico
- Fermare (o bloccare) momentaneamente l'individuo durante gli episodi di comportamento problematico
- Spostare dalle vicinanze del luogo nel quale si sta verificando la crisi chiunque sia in pericolo a causa del comportamento problematico
- Introdurre suggerimenti o stimoli per facilitare comportamenti non problematici

Interventi di gestione della crisi (2)

- Non contrastare fisicamente la persona (cioè non “lottare”, non spingere, non tirare, non stringere ...) bensì essere fisicamente saldi, non attivi (“contenere”)
- Non cercare di convincere, o minacciare ... meglio parlare in maniera dolce, dicendo che è tutto a posto, è finito, ed anticipando le attività che si andranno a fare (anche non verbalmente)
- Se si viene colpiti, non rispondere aggressivamente, aspettare la fine dell’episodio e allontanarsi per un certo periodo di tempo dalla persona

Grazie per l'attenzione!

