

**I COMPORTAMENTI PROBLEMA:
DALLA VALUTAZIONE
ALLE STRATEGIE DI INTERVENTO**

Logopedista Valentina Scali

U.F.S.M.I.A USL 8 AREZZO

13 Marzo 2014

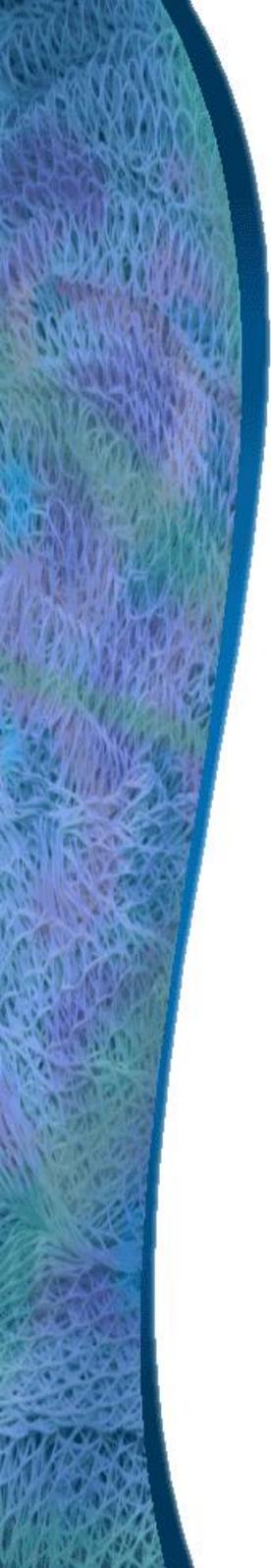
INTERVENTO



- Modificazione delle interazioni
- Prendersi cura dell'altro
- Creazione di modalità più evolute di comportamento



- **CAMBIAMENTO**



● **FORMULARE UN'IPOTESI SULLA BASE DEI DATI
RACCOLTI**

● **STABILIRE UN PIANO DI INTERVENTO**



COMPONENTI DI UN PIANO COMPORAMENTALE DI SUCCESSO

PROGRAMMAZIONE
PROATTIVA

MANIPOLAZIONE
EVENTI
ANTECEDENTI

FORME ALTERNATIVE
DI COMPORAMENTO

GESTIONE
REATTIVA

MANIPOLAZIONE
CONSEGUENZE

PIANO DI INTERVENTO COMPORTAMENTALE

PREVENIRE E' MEGLIO CHE CURARE!!!!



PROCEDURE PROATTIVE

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

Consistono nella manipolazione degli eventi antecedenti per prevenire l'insorgenza di un comportamento problema

MANIPOLAZIONE ECOLOGICA



MANIPOLAZIONE ECOLOGICA

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Modificare eventi antecedenti riorganizzando routines specifiche dove il CP è altamente probabile
- Modificare l'ambiente sociale per creare le condizioni nella quale il Comportamento Problema è meno probabile



MANIPOLAZIONE ECOLOGICA

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

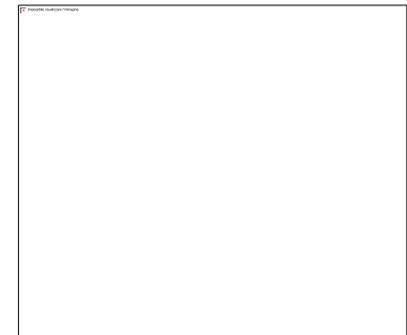
Porre attenzione:

● **AMBIENTE**



● ma anche:

● **PERSONA**



AMBIENTE

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

Deve garantire **COMPRESIONE:**

- COSA DEVO FARE?
- COME?
- DOVE?
- QUANDO?
- PER QUANTO TEMPO?
- CON CHI?
- E DOPO?



AMBIENTE

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- **STRUTTURAZIONE**
- **PREVEDIBILITA'**
- **CHIAREZZA**
- **ADEGUAMENTO** delle attività rispetto
 - -alle caratteristiche del soggetto
 - -alle capacità
 - -alla motivazione

AMBIENTE

Procedure proattive

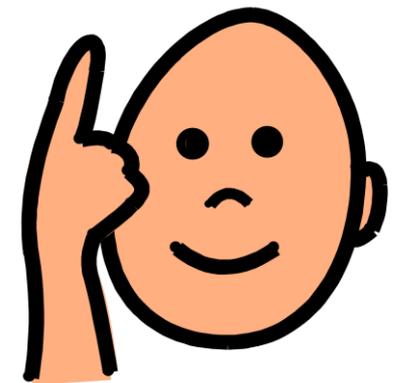
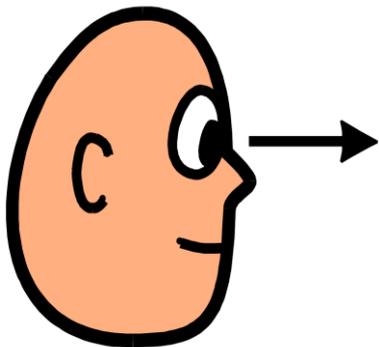
Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- ORGANIZZARE LO SPAZIO FISICO
- ORGANIZZARE IL TEMPO
- ORGANIZZARE IL COMPITO

● **USO DI STRATEGIE VISIVE:**

● **VEDERE E' CAPIRE**



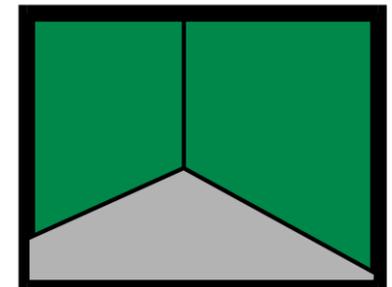
SPAZIO FISICO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Aree ben definite (dove si fa cosa)
- Confini chiari
- Ordine (materiali organizzati in maniera precisa)

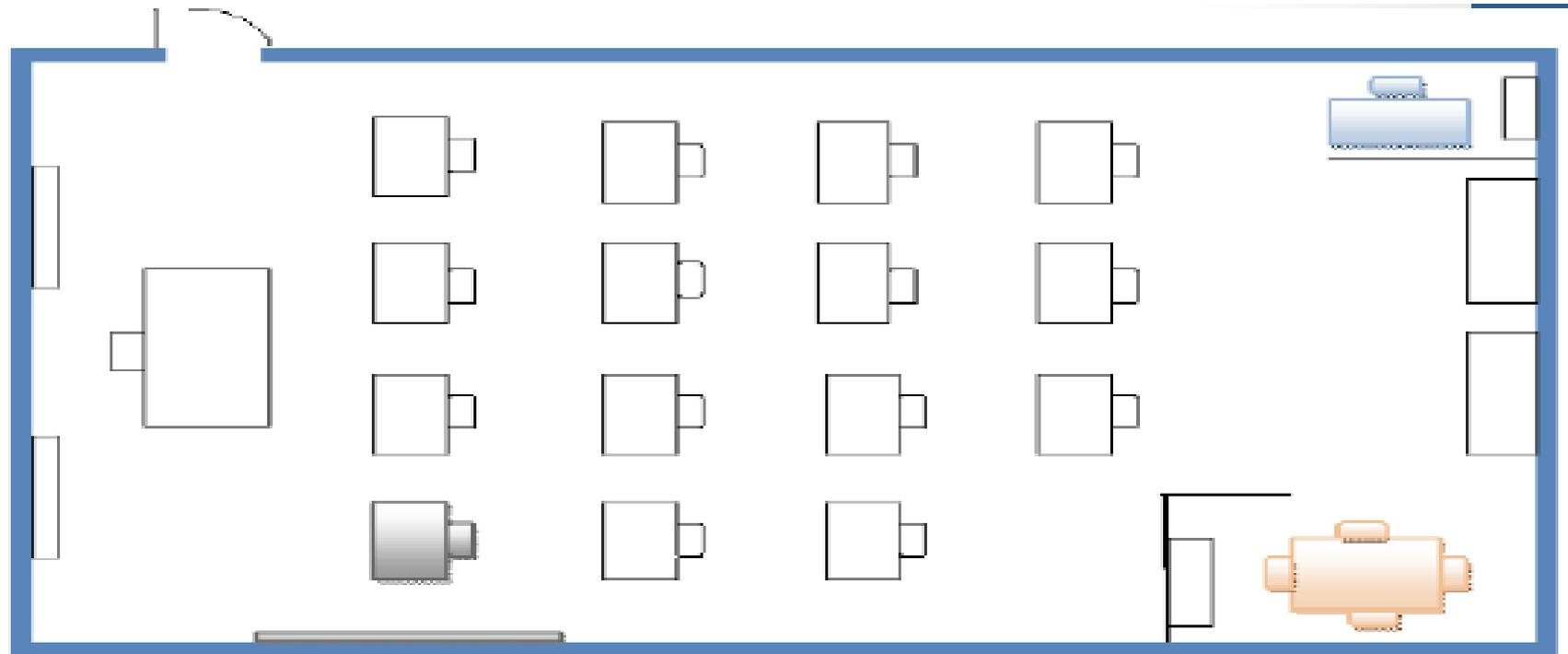


SPAZIO FISICO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva



Legenda



Banco di Filippo



Banco con computer per attività individuale



Angolo per attività in piccolo gruppo



Spazio per schermi visivi di Filippo



Armadi



Scaffali

SPAZIO FISICO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

Questo vuol dire che è il posto dove “studiare”



SPAZIO FISICO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

....e questo è il posto dove giocare



SPAZIO FISICO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

I materiali devono essere ben organizzati...



TEMPO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Sequenza delle attività didattiche e di quelle ludico-ricreative
- Tempo da dedicare alle varie attività



ATTRAVERSO

- Uso di calendari visivi
- Uso di strisce
- Uso di timer



© Can Stock Photo - csp11920029

TEMPO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva



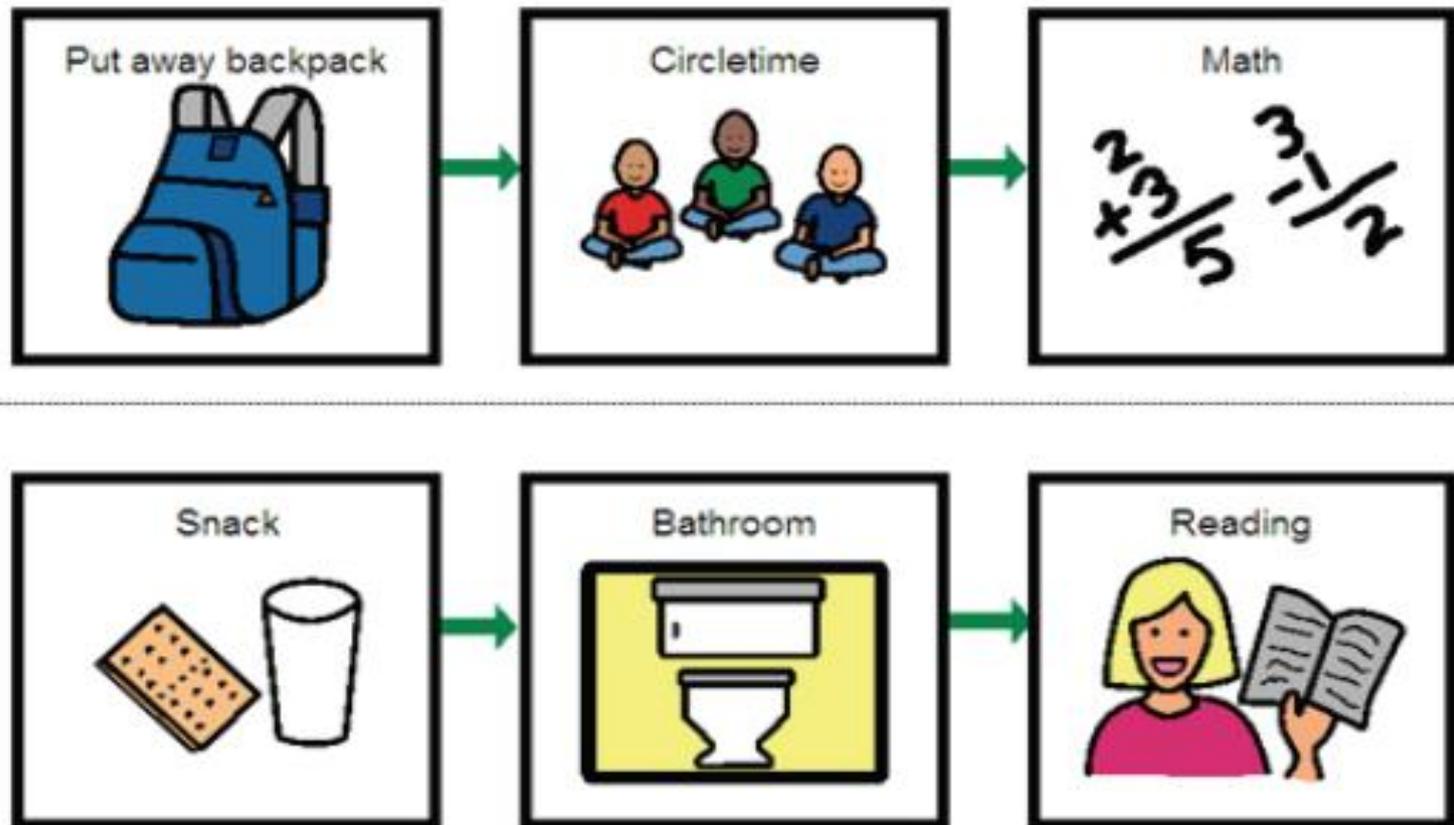
TEMPO

Procedure proattiva

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

Morning Schedule



TEMPO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

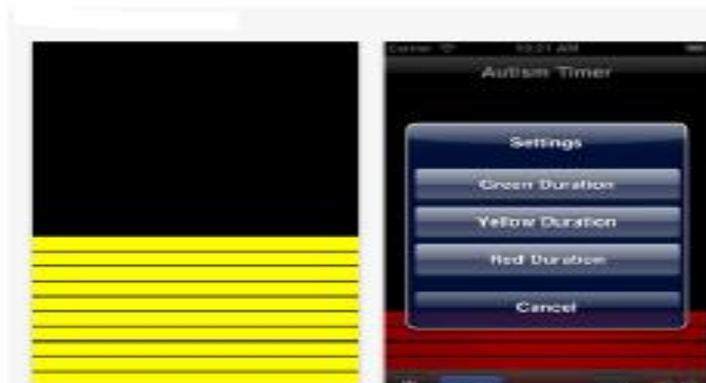


TEMPO

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva



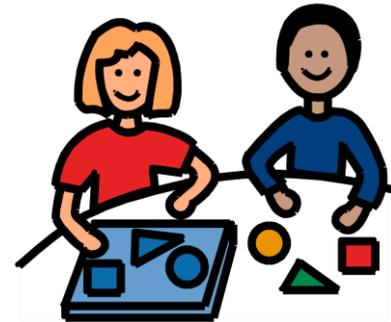
ATTIVITA'

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Compiti ben organizzati
- Attività e richieste monitorate
- Metodologie corrette
- Informazioni sufficienti per svolgere il compito
- Uso di immagini che facilitano la comprensione e la decodifica del messaggio verbale
-



ATTIVITA'

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Insegnamento senza errori (uso di prompt)
- Suddividere i compiti complessi in step intermedi (Task analysis)
- Mix and vary
- Mischiare richieste facili e difficili
- Uso del rinforzo positivo



- **CONTROLLO EDUCATIVO IN AMBIENTE STRUTTURATO**

ATTIVITA'

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

Apparecchiare la tavola

1

2

3

4

5

6

PERSONA

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Favorire il coinvolgimento sociale
- Fornire un rapporto fondato sulla condivisione, reciproco dare e avere
- Mantenere alta la motivazione
- Eliminare i momenti vuoti
- Creare attività piacevoli



INSEGNARE NUOVI COMPORAMENTI

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- **Stessa funzione** del Comportamento Problema
- **Più efficienti** del comportamento problema
- Socialmente **accettabili**
-

INSEGNARE NUOVI COMPORAMENTI:

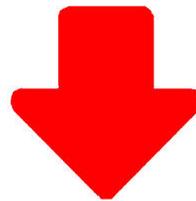
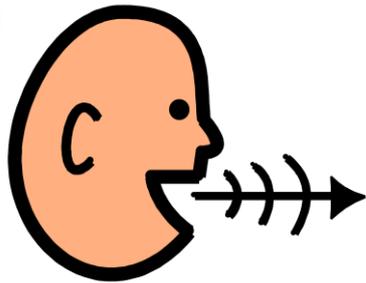
Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

INCREMENTARE LE ABILITA' DI COMUNICAZIONE

- Linguaggio verbale vocale
- Pecs
- CAA
- Segni



RIDUCE aspetti comportamentali difficili

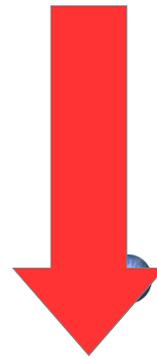
GESTIONE REATTIVA

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- Manipolazione delle conseguenze per gestire il Comportamento Problema quando si manifesta



- **RIDURRE LA POSSIBILITA' DI RINFORZARLO ULTERIORMENTE**

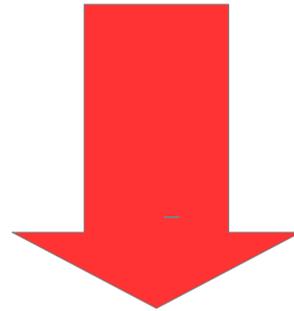
GESTIONE REATTIVA

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

MANIPOLARE LE CONSEGUENZE



variare la risposta ambientale al Comportamento Problema dopo aver ipotizzato cosa lo mantiene

CREARE CONSEGUENZE MIGLIORI

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

- ELIMINARE OGNI FORMA DI RICOMPENSA PER IL COMPORTAMENTO PROBLEMA
- RINFORZARE LE FORME DI COMPORTAMENTO ALTERNATIVO



GESTIONE REATTIVA

Procedure proattive

Comportamenti alternativi

Gestione reattiva

ATTENZIONE!

L'intervento SOLO sulle conseguenze

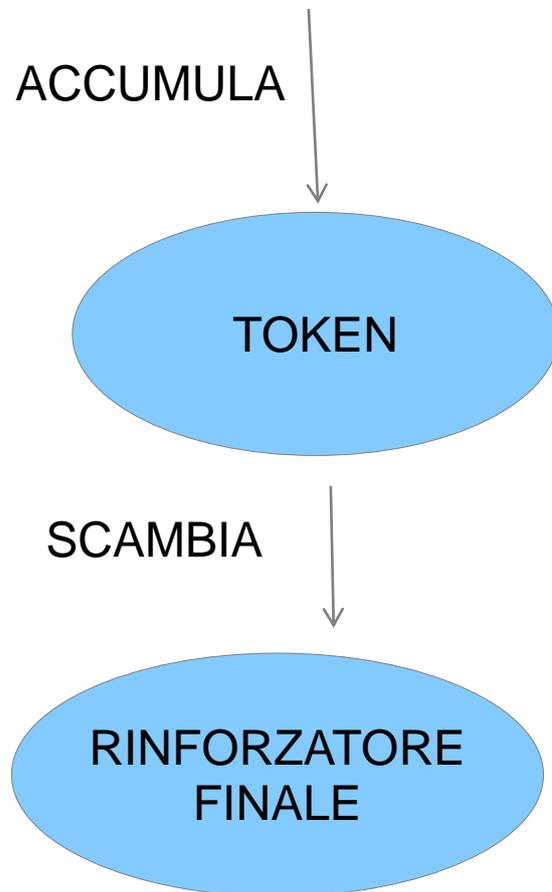
- E' nocivo (viene sostituito da un altro CP più potente)
- E' inefficace (non dura nel tempo)



ALCUNE INDICAZIONI PER AFFRONTARE I CP DI FUGA/EVITAMENTO DEL COMPITO

- Diminuire l'avversità della situazione:
- -Pairing al tavolino
- -Associare la situazione di lavoro ad accesso a rinforzatori
- -N° di prove e tempo sul compito (ausili visivi)
- -semplificare il compito
- -fornire aiuto
- Insegnare la richiesta appropriata di aiuto o pausa
- Rinforzare la richiesta appropriata
- Eliminare la ricompensa per il CP

TOKEN ECONOMY



Stimoli originariamente non rinforzanti ma che sono stati condizionati con rinforzatori primari

QUALCHE ESEMPIO



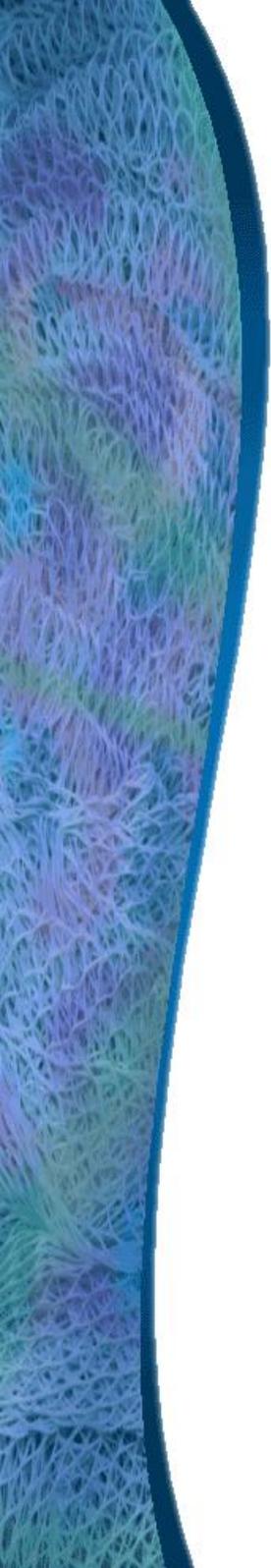
QUALCHE ESEMPIO



15/07/2015

PER UNA TOKEN ECONOMY EFFICACE...

- Definizione del Comportamento target
- Scelta del rinforzatore finale
- Scelta del Token
- N° di Token necessari per il rinforzatore finale
- Regole per ottenere il Token



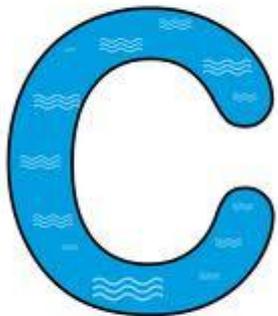
VANTAGGI DELLA TOKEN ECONOMY

- Adatto per rinforzatori difficili da elargire sul momento
- Incrementa il senso del tempo
- Riduce la saziazione
- Incrementa la frequenza di insegnamento
- Rinforzo più naturale
- Effetti positivi sia su insegnante che su alunno

PER AVERE SUCCESSO

LA REGOLA DELLE TRE C:

- COSTANZA
- COERENZA
- CONDIVISIONE





GRAZIE PER L'ATTENZIONE