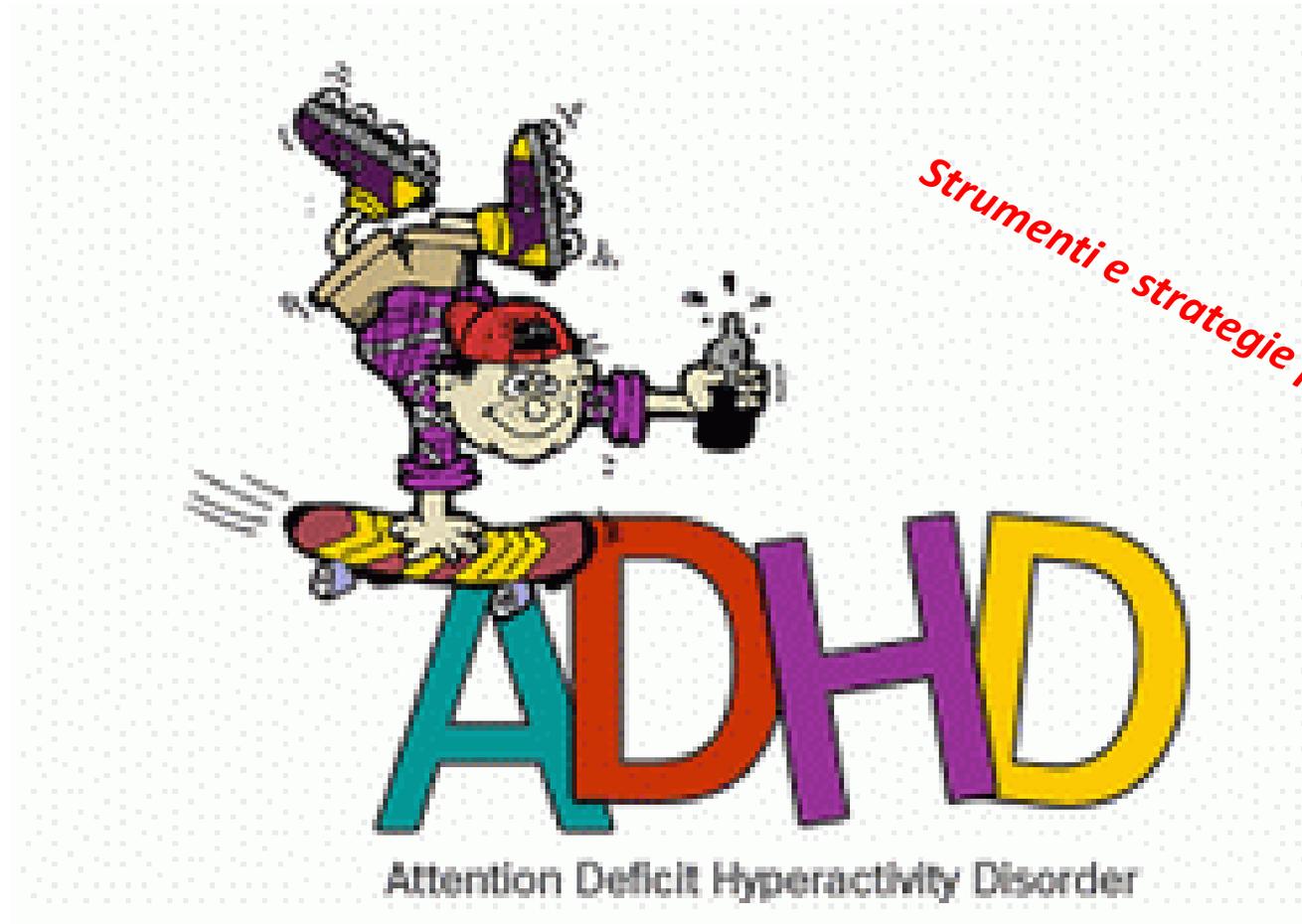


## La comunità di pratica nell'inclusione degli alunni con disabilità: disturbi del comportamento e ADHD

14 novembre 2018



*Strumenti e strategie per facilitare l'apprendimento*

## ASSESSMENT FUNZIONALE

***Importante !!!!***



**il segreto del successo nell'intervento????**



**Fare gioco di squadra!**

***NON ESISTE INCLUSIONE  
SENZA COMPrensIONE!!!***

Non siamo abituati a fare attenzione  
per cercare di capire ma solo per  
ottenere conferma di ciò che già  
pensiamo di sapere....





**Basta sapere cosa non dovrebbe  
fare ed evitare che lo faccia**



## **ASSESSMENT FUNZIONALE**

**contesto**



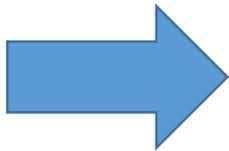
**COMPORTAMENTO**  
**Problematico o oppositivo**



**funzione**

## *Assessment funzionale*

Chiediamoci qual è il significato di quel comportamento in quel contesto e che cosa favorisce nel bambino l'emissione del comportamento



contesto

comportamento  
problema o  
oppositivo

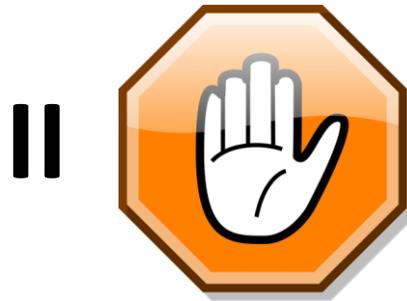
funzione

## ASSESSMENT FUNZIONALE

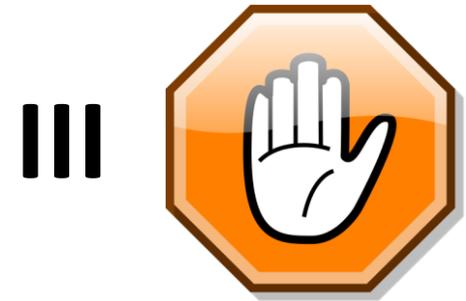
### Modello ABC



**ANTECEDENTI**



**COMPORAMENTO**



**CONSEGUENZE**

## Modello ABC

**ATTENZIONE:**  
evitate le interpretazioni

- 1- Scegliere un comportamento problematico da esaminare
- 2 - Descrivere il comportamento in modo operativo (tutto quello che il bambino fa e/o dice), cioè il più possibile oggettivo, senza dare opinioni o valutazioni personali
- 3 - segnare quando il comportamento si verifica; chi è presente in quel momento, quando e dove accade (e che effetti ha sul contesto)
- 4 - determinare la possibile funzione del comportamento esaminato

**ATTENZIONE:**  
siate precisi, non utilizzate «etichette generali»



# ASSESSMENT FUNZIONALE

## *Alcuni strumenti.....*

### **\* QUESTIONARIO PER L'IDENTIFICAZIONE DEI COMPORTAMENTI PROBLEMA**

Da «L'alunno iperattivo in classe», Di Pietro et al., Erickson 2001

### **\* QUESTIONARIO PER L'ANALISI FUNZIONALE**

Da «L'alunno iperattivo in classe», Di Pietro et al., Erickson 2001

### **\* SCHEDA PER DEFINIRE GLI OBIETTIVI COMPORTAMENTALI**

Da «L'alunno iperattivo in classe», Di Pietro et al., Erickson 2001

### **\* GRIGLIA PER LA RACCOLTA DI INFORMAZIONI**

• Da «Adhd e compiti a casa» Daffi et al. Erickson 2013 adattato

\* *Fuga da una condizione spiacevole*



Il comportamento mira a «fuggire da» o «evitare» una situazione o un compito spiacevole (es. evitare di prolungare il lavoro di classe o il lavoro a casa).

\* *Ricerca di stimolazione sensoriale*



Vengono valutati i bisogni sensoriali del bambino (es. l'aumento del movimento fisico durante lo svolgimento dei compiti o la maggiore attivazione durante un'attività considerata non interessante).



L'analisi funzionale non si conclude con l'identificazione dello scopo di un dato comportamento, ma è anche:

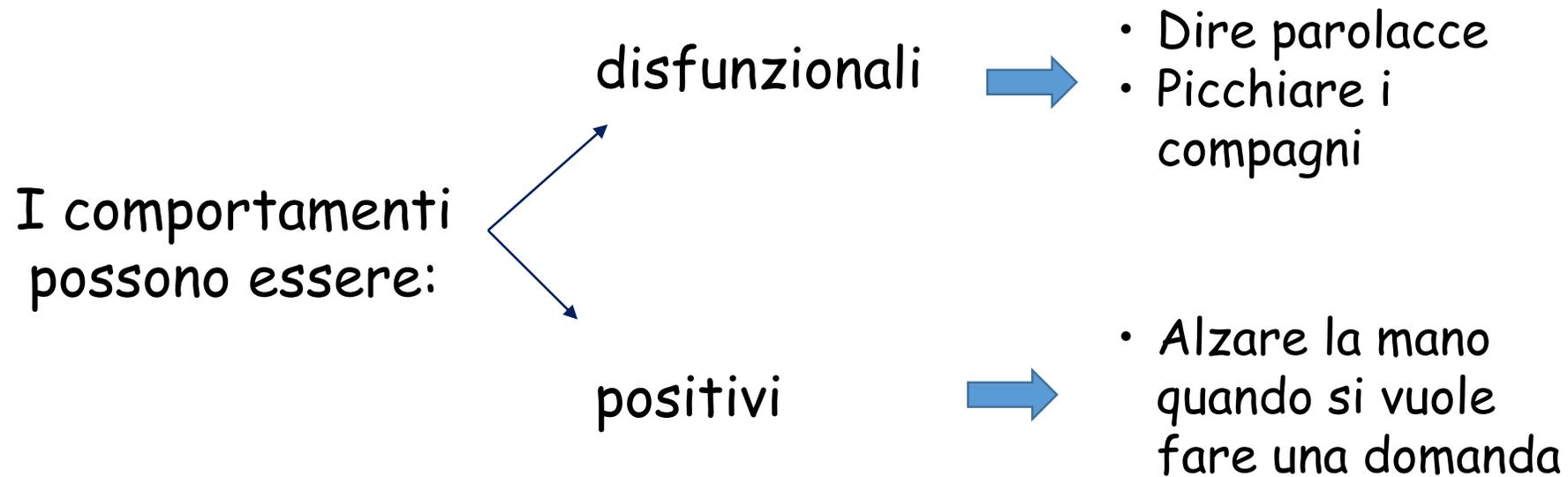
« ....LA MANIPOLAZIONE SPERIMENTALE DELLE VARIABILI ANTECEDENTI E CONSEGUENTI CHE SONO STATE IDENTIFICATE COME AGENTI DI CONTROLLO DI QUELLO SPECIFICO COMPORTAMENTO....»

*.....quindi posso lavorare sulle conseguenze, ma, soprattutto.....  
sugli antecedenti!!!*



## OBIETTIVI COMPORTAMENTALI

Riguardano comportamenti specifici che andrebbero modificati.



## ASSESSMENT FUNZIONALE

# Modello ABC

Dopo aver raccolto le informazioni necessarie possiamo passare all'analisi secondo il modello ABC

Antecedenti			Comportamento	Conseguenze		
luogo	Chi era presente	Richieste fatte (cosa e come)	Descrivere le singole azioni secondo le modalità operazionali	Come ha reagito l'ambiente	Conseguenze pratiche	Conseguenze relazionali

**A**

**B**

**C**

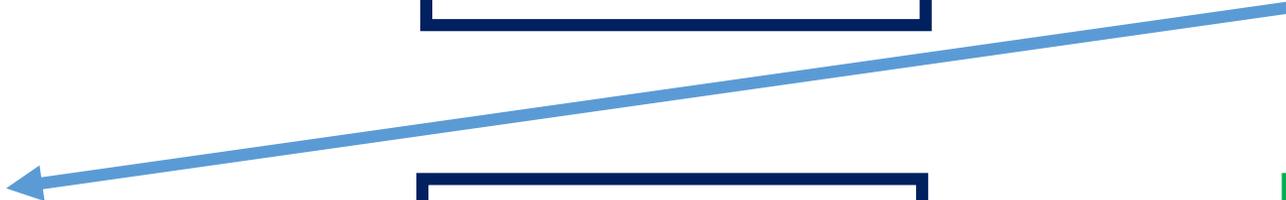
La maestra comincia  
il dettato



(stranamente) lo  
esegue  
concentrato per  
dieci minuti circa



Non succede  
nulla



Non succede nulla



Pierino si alza e  
comincia a  
disturbare tra i  
banchi



La maestra lo  
rimprovera e gli  
dice «sembrava  
troppo bello per  
essere vero»

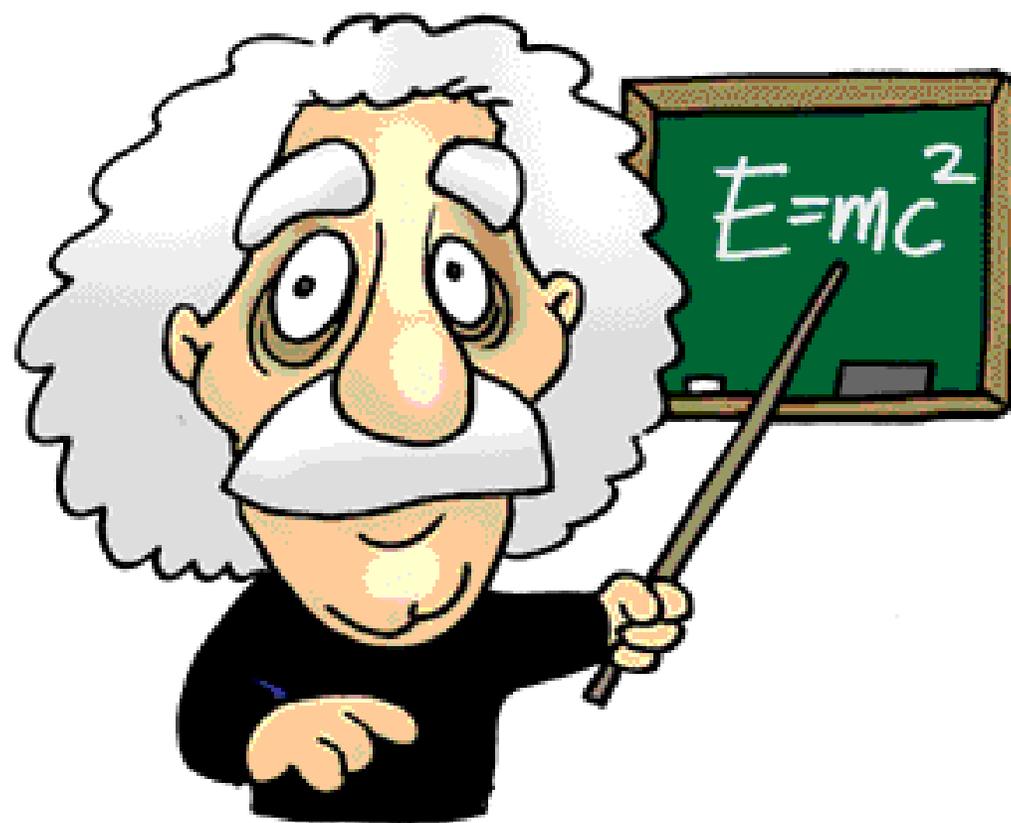


*E ora un una piccola esercitazione.....*

Giorgio, prima superiore:

Durante le ore di scuola, spesso, Giorgio si diverte a fare l'imitazione di Paolo Villaggio in «Fantozzi»; i suoi compagni sono molto divertiti da questo comportamento e cominciano a ridere, schiamazzare e battere le mani ogni volta che questo si verifica.....

***Proviamo ad ipotizzare un'analisi funzionale .....***



**Qualche strategia pratica...**

# PARLIAMO DI .....TOKEN ECONOMY

## **TECNICHE COMPORTAMENTALI NELLA GESTIONE DELLE PROBLEMATICHE IN CLASSE – CELI**

*(min 6.30)*

Che cos'è?



È un programma comportamentale: il nostro bambino/ragazzo guadagna dei gettoni (a seguito di comportamenti ADEGUATI, stabiliti a priori).



Questi gettoni verranno successivamente scambiati con altri rinforzatori (sempre stabiliti a priori)

Quando si usa?



Quando si vuole lavorare sulla riduzione/estinzione di un comportamento problema

Quando si vuole rinforzare l'emissione di un comportamento adeguato

In altre parole, si tratta di un contratto con il quale l'adulto pattuisce con il bimbo che l'accesso a certi rinforzatori avverrà previo pagamento di un certo numero di gettoni o altri oggetti simbolici. I gettoni si guadagnano mettendo in atto determinati comportamenti previsti dal contratto.

Come si usa?

Partiamo da un contratto, stipulato tra la scuola e il bambino/ragazzo

Definiamo IL PIU' DETTAGLIATAMENTE possibile il comportamento adeguato che ci aspettiamo il bambino emetta

Il bimbo emette i comportamenti desiderabili A, B, C, e D. Pertanto riceve, per esempio, 4 gettoni che al momento giusto (stabilito dall'adulto) potrà scambiare con un "premio"/rinforzatore che vale/costa 4 gettoni.

Quindi consiste nella sistematica consegna di rinforzatori simbolici (gettoni) in modo contingente a comportamenti desiderabili specifici che l'insegnante ha scelto.

# COME STRUTTURARE UNA TOKEN ECONOMY

1 – individuare i comportamenti bersaglio **DESIDERABILI** che vogliamo incrementare

POCHI

Facilmente osservabili e  
quantificabili

Definiti in modo operativo

*Quali?*

I più vicini alla sua **ZONA DI SVILUPPO PROSSIMALE** (perché sono i più facili da raggiungere per il bambino: questo farà sì che aumenti il suo livello di autoefficacia – e anche quello dell'insegnante)

2 – stabilire una baseline (prima di iniziare) relativa agli specifici comportamenti bersaglio: ci servirà per fare un confronto tra il prima, il durante e il dopo

La baseline non va stabilita «ad occhio», ma  
attraverso un' **OSSERVAZIONE STRUTTURATA**

Questionari/griglie  
osservative



Compilati da diversi  
insegnanti



In diversi momenti  
della giornata

3 – creare un contratto con il bambino, che deve essere «ufficiale»  
(firmato dal bambino e dagli insegnanti)

Nel contratto stabiliamo in modo CHIARO e più possibile  
dettagliato:

\*COSA ci aspettiamo dal ns bambino

\*COME premiamo il ns bambino



I token



Il premio che verrà scambiato  
con i token al raggiungimento  
dell'obiettivo

## *Scegliere il tipo di tokens*

Possono essere: —————> fiches del poker, segni, timbrini, stickers, piccole immagini colorate come gli smile da incollare su un foglio

devono essere: —————> facilmente conteggiabili

Va deciso prima chi somministrerà i rinforzatori, per quali comportamenti, quanti rinforzatori alla volta

Il Token viene consegnato al bimbo subito dopo l'emissione del comportamento appropriato. Assicuriamoci sempre che i gettoni vengano distribuiti in maniera positiva e visibile immediatamente dopo una risposta desiderata. La consegna del gettone dovrebbe essere accompagnata sempre da un rinforzatore sociale come un sorriso, un “bravo”, etc.

## Stabilire quando e' possibile scambiare i gettoni

Definire i momenti in cui effettuare la conversione dei token in premi.

All'inizio si consiglia che la conversione sia fatta frequentemente, per poi posticiparla nelle fasi successive. Il programma di token economy cessa quando i comportamenti desiderati scelti diventano abitudinari e autorinforzanti per il bimbo.

Una token economy deve essere progettata in modo che gradualmente il rinforzo sociale rimpiazzhi quello a gettoni (generalizzazione degli apprendimenti all'ambiente naturale).

Questo significa che bisogna fare il modo che il programma di consegna dei gettoni diventi sempre più intermittente in modo graduale, diminuendo a poco a poco il numero dei comportamenti che fanno guadagnare gettoni o aumentando via via l'intervallo tra comportamento bersaglio e la consegna dei gettoni.

È utile anche ridurre progressivamente il totale dei rinforzatori di sostegno (premi) acquistabili con un dato numero di gettoni o incrementando gradualmente il tempo tra l'acquisizione dei gettoni e la conversione con i rinforzatori di sostegno.

## *Sistemazione della classe*

# Stabilire le regole di classe:

**Comunicano aspettative**

**Aiutano a stabilire un clima di giustizia**

**Aiutano a consolidare un comportamento adeguato**

**Aiutano l'insegnante a rispondere in modo opportuno ai diversi comportamenti**

## *Sistemazione della classe*

# Principi per la costruzione delle regole

**Max 3 o 4**

**Formulazione SEMPLICE e SPECIFICA**

**POSITIVE: dovrebbero comunicare COSA fare**

**SPECIFICHE per le diverse situazioni**

**Esposte pubblicamente (no imparate a memoria; no ripetute in continuazione)**

## *Sistemazione della classe*

**Far si che gli alunni le sentano come proprie**



**Partecipare allo sviluppo di una regola aumenta l'impegno degli alunni ad aderire ad essa**

**La  
partecipazione  
nel creare le  
regole**

*Si può iniziare chiedendo ai ragazzi quali regole sono necessarie per una data situazione*

## *Sistemazione della classe*

**Stabilire conseguenze positive per chi le rispetta**

**Far rispettare  
le regole**

**Usare procedure chiare, esplicite e concordate rispetto alla loro violazione**

*Intervenire con  
calma e fermezza*

*Insegnare al ragazzo la relazione tra causa ed effetto*

## *Sistemazione della classe*



*E ora un una piccola esercitazione.....*

**Proviamo a stabilire 3 o 4 regole di classe.....**

## Approcci centrati sul ragazzo

**Ruolo delle  
autoistruzioni**



***Capacità di dire a se stessi  
cosa fare nelle diverse  
occasioni***

**capacità di riflettere e abilità di  
autocontrollo**

**gestione della rabbia**

**organizzazione**

**problem solving**

**Immagine di sé più positiva**

**Formulazione di autoistruzioni che  
aiutino l'individuo in una situazione  
di difficoltà o in un compito  
complesso**

**Dialogo  
interno**

## *Approcci centrati sul ragazzo*

**Modellare  
le  
istruzioni**

**Istruzioni SEMPLICI e CHIARE**



**Ripetizione e revisione prima di  
iniziare il compito**



***Attraverso il modellamento***

## *Approcci centrati sul ragazzo*

**Dialogo interno orientato al p.s.**



***Capisco COSA fare***

***So COME fare***

***Valuto le diverse soluzioni***

***Scelgo l'alternativa più corretta***

***Controllo la risposta***

**Modellare il  
problem  
solving**

## *Approcci centrati sull'insegnante*

***Spesso il ragazzo ADHD incontra notevoli difficoltà quando viene spostato da una classe all'altra o da un'attività ad un'altra***

**Fornire un  
programma  
e orari  
regolari:**

**Pianificare e fornire un programma e una certa regolarità di orari alla classe, attraverso una sequenza scritta, da appendere in bacheca**

**Il programma giornaliero delle attività di base dovrebbe rimanere il più possibile costante**

**All'interno di ogni attività dovrebbe esserci una certa diversificazione per prevenire la noia**

## *Approcci centrati sull'insegnante*

**Conoscere le capacità di attenzione del ragazzo**

**Operare frequenti controlli per verificare se il messaggio inviato corrisponde a quello ricevuto**

**Variare la quantità di tempo trascorso sul compito, per dare maggiori probabilità di completare con successo l'incarico assegnato**

**Quantità di tempo di lavoro aumentata gradatamente**

**Spezzare, quando serve, il compito in unità più semplici, per permettere di sperimentare ugualmente un successo**



***Obiettivo finale: graduale approssimazione verso un risultato più desiderabile***

**Evitare il  
sovraccarico  
delle  
informazioni**

## *Approcci centrati sull'insegnante*

Come possiamo far:

**Gli argomenti andrebbero suddivisi in brevi unità**

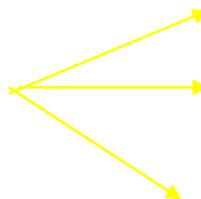


**Utilizzo di una o più parole chiave**



**Focalizzano attenzione alunni**

**Utilizzo di procedure comunicative diverse**

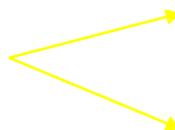


**parole**

**immagini**

**azioni**

**Stile comunicativo caratterizzato da**



**Brevità del messaggio**

**Utilizzo di codici sensoriali diversi**

*Approcci centrati sull'insegnante*

**Focalizzarsi su comportamenti di importanza centrale = STILE IMPULSIVO E DISTRAIBILITA'**

**Fare elenco (scritto) dei comportamenti che interferiscono maggiormente con le abilità del ragazzo nell'effettuare, nell'imparare e nel mantenere i risultati del lavoro**

**Ignorare sistematicamente i comportamenti problematici di minore importanza**

**Stabilire  
chiaramente le  
priorità**



*Rilevatore di rumore: dà un segnale se viene superato un certo livello.  
Premio speciale alla classe se si riesce a mantenere sotto una certa soglia il numero di volte che il rilevatore scatta*

***Gli interventi sulle conseguenze sono strategie che mirano a migliorare il comportamento attraverso l'applicazione di conseguenze positive o negative***

## **Meccanismo delle conseguenze**

### **CONSEGUENZE POSITIVE:**

**Aumentano la frequenza, intensità e/o durata di un dato comportamento**

### **CONSEGUENZE NEGATIVE:**

**Fanno diminuire la frequenza, intensità e/o durata di un comportamento**

## Conseguenze positive

### Identificare i rinforzi

determinare quali conseguenze sono veramente rinforzanti per il ragazzo

osservazione



Questionari sulle preferenze personali  
(dalla III primaria alla III secondaria)

### *Esempi di rinforzi efficaci utilizzabili a scuola*

- Avere tempo extra per la ricreazione
- Essere il leader del gruppo
- Preparare la bacheca
- Andare in biblioteca
- Fare commissioni
- Giocare una partita
- Ascoltare cd in cuffia
- Aiutare il bibliotecario
- Vedere film
- Partecipare a una festa
- Scegliere dove sedersi
- Raccontare qualcosa a tutta la classe
- Partecipare ad attività di gruppo
- Cancellare la lavagna
- Assistere un altro alunno
- Ricevere commenti positivi sul lavoro fatto a casa
- Poter fare fotografie
- Avere distintivi o etichette
- Ottenere un diploma speciale

## *Conseguenze positive*

### **Uso strategico del rinforzo**

- 1- avere a disposizione un vasto elenco di rinforzi**
- 2 – inizialmente la somministrazione dei rinforzi avverrà attraverso l'intervento dell'adulto**
- 3 – obiettivo finale: portarli gradualmente al punto in cui possono rinforzarsi da soli per un comportamento desiderato.**

## Cautele e accorgimenti nell'utilizzo delle conseguenze positive

**Usare conseguenze positive che già esistono all'interno dell'ambiente scolastico**

**I rinforzi devono essere significativi per l'alunno: più sono semplici e più risultano efficaci**

**L'efficacia del rinforzo dipende molto da come si comunica con il ragazzo**

**I rinforzi vanno variati spesso (i ragazzi ADHD hanno una soglia di saturazione piuttosto bassa)**

**I rinforzi devono essere immediati e frequenti**

## Conseguenze positive

Come possiamo fare:

### Errori più frequenti nell'uso del rinforzo



**Offrire enormi ricompense per un grande miglioramento**

**Rinforzare un comportamento prima che si avvenuto**

**Promettere al ragazzo una ricompensa per far cessare il suo comportamento oppositivo**

**Buon lavoro**



Dott.ssa Emanuela Fornasier  
[manu.fornasier@alice.it](mailto:manu.fornasier@alice.it)  
348.7642229

**....e grazie per l'attenzione!!**