

Il questionario IPDA e le strategie comportamentali in età prescolare

Dott.ssa Laura Bedin

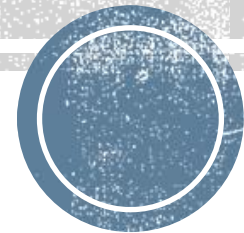
Psicologa e Psicoterapeuta

presso

Studi Medici via Don Cesare Pellizzari, 150 Meolo (VE)

Cell. 327.7867906

Mail: lauratnt@libero.it



Cos'è l'IPDA?

È un questionario osservativo che va compilato dall'insegnante rivolto ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia, che consente

l'**I**dentificazione **P**recoce delle **D**ifficoltà di **A**pprendimento. Permette un percorso che si compone di tre fasi:

- screening;
- valutazione più precisa dello stato di sviluppo delle specifiche abilità (somministrazione di batteria dei materiali IPDA);
- intervento riabilitativo mirato per le aree deficitarie.



Si compone di 43 item suddivisi in due sezioni:

1)ABILITA' GENERALI

-item 1-9 aspetti comportamentali

-item 10-11 motricità

-item 12-14 comprensione linguistica

-item 15-19 espressione orale

-item 20-23 metacognizione

-item 24-33 altre abilità cognitive (memoria verbale etc)

2)ABILITA' SPECIFICHE

-item 34-40 pre-alfabetizzazione

-item 41-43 pre-matematica



Quando compilarlo e come...

- Entro la fine del mese di ottobre.
- Nel mese di maggio per verificare lo stato dei prerequisiti successivamente all'intervento di potenziamento.

La compilazione può essere individuale o di gruppo (se lo strumento è applicato all'intera classe).

Prima della compilazione sarebbe buona norma osservare i bambini per almeno una settimana e considerare ciascun item indipendentemente da tutti gli altri.

L'insegnante valuta ogni item seguendo una scala a quattro livelli:

1. Per niente/mai
2. Poco/a volte
3. Abbastanza/il più delle volte
4. Molto/sempr



Qualora sorgano incertezze sulle risposte da dare si suggerisce di considerare il confronto tra bambini per sciogliere i dubbi.

I punteggi vanno dati considerando **OBIETTIVAMENTE** i comportamenti del bambino al momento dell'osservazione e non in riferimento alle sue prestazioni migliori o potenziali.

Il punteggio 4 va riservato solo nei casi in cui il bambino padroneggia completamente l'abilità descritta. Se vi sono dubbi tra due punteggi possibili, si raccomanda di scegliere sempre il punteggio più basso.



Calcolo ed interpretazione del punteggio

Il punteggio totale si ottiene sommando i punteggi (1,2,3,4) dei singoli item.

Se l'insegnante ha omesso un punteggio, dovrà aggiungere per l'item mancante il punteggio medio ottenuto dagli altri item ad es. se ha attribuito 42 punteggi invece di 43, ottenendo un punteggio totale calcolato sui 42 item di 147, il punteggio totale stimato sarà pari a $(147:42) \times 43$ ossia 150,5.



Per il calcolo del punteggio diviso per aree bisogna sommare i punteggi ottenuti dal bambino negli item di quella area. Anche in questo caso se l'insegnante omette uno o più punteggi, si applica la formula precedente.



Per l'interpretazione del punteggio di ottobre

- Totale:

- fascia ad alto rischio punteggio < 107

- fascia a rischio medio-alto punteggio tra 108 e 118

- fascia a rischio medio-basso punteggio tra 119 e 135

- fascia a rischio basso punteggio > 136



- Per aree:

- fascia ad alto rischio punteggio < 0 = al 10° percentile

- fascia a rischio medio-alto punteggio tra l'11° e il 20° percentile

- fascia a rischio medio-basso punteggio tra il 21° e il 50° percentile

- fascia a rischio basso punteggio $>$ al 51° percentile



Per l'interpretazione del punteggio di maggio

- Totale:

- fascia ad alto rischio punteggio $< 0 = a 116$

- fascia a rischio medio-alto punteggio tra 117 e 127

- fascia a rischio medio-basso punteggio tra 128 e 148

- fascia a rischio basso punteggio $> 0 = a 149$



- Per aree:

- fascia ad alto rischio punteggio < 0 = al 10° percentile

- fascia a rischio medio-alto punteggio tra l'11° e il 20° percentile

- fascia a rischio medio-basso punteggio tra il 21° e il 50° percentile

- fascia a rischio basso punteggio $>$ al 51° percentile



Per il primo ed il secondo gruppo di bambini si consiglia di usare la batteria di prove di approfondimento per valutare in modo più specifico le abilità ed approntare poi un mirato intervento didattico per ridurre i deficit prima dell'ingresso alla scuola primaria.



Se emergono comportamenti rilevanti è necessario iniziare ad applicare le strategie comportamentali seguenti...



L'approccio psicoeducativo comportamentale

- Interventi basati sugli antecedenti
- Interventi basati sulle conseguenze positive
- Interventi basati sulle conseguenze negative
- Strategie avanzate



Interventi basati sugli antecedenti:

Significa intervenire prima che il problema si presenti in quanto i bambini con difficoltà comportamentali spesso hanno una scarsa capacità di prevedere le conseguenze



gli insegnanti possono intervenire aiutando il bambino a prevedere le conseguenze di determinati eventi prima di agire: così si incrementeranno i comportamenti adeguati alle situazioni e il bambino potrà scegliere con più obiettività quali conseguenze affrontare.



Dunque si ottiene un contesto facilitante attraverso:

- Le routine
- Le regole
- Attività pianificate nel tempo libero



LE ROUTINE

- ingresso in classe
- disposizione in fila
- inizio lezione
- presentazione delle attività pause concordate
- attività ricreative stabilite a priori
(ad es. vincolate dal giorno della settimana)
- routine di saluto



LE REGOLE

- Porre delle regole chiare all'interno della classe è necessario per regolare le interazioni fra pari e con gli adulti.
- Perché siano efficaci è necessario che siano condivise: è buona prassi discutere con i bambini le regole da ratificare, dando loro la possibilità di approvarle o modificarle
- Devono essere proposizioni positive, non divieti
- Devono essere semplici, espresse chiaramente
- Devono descrivere le azioni in modo operativo
- Dovrebbero usare simboli pittorici colorati
- Devono essere poche (3-4 al massimo) e sintetiche

Le regole andranno poi trascritte su un cartellone



Il cartellone delle regole

NO

- Non si deve parlare senza aver alzato la mano per chiedere la parola
- Non si corre nei corridoi durante la ricreazione

.....

SI

- ☞ Quando vuoi parlare ricordati di alzare la mano
- ☞ Cammina lentamente

.....



ATTIVITA' PIANIFICATE NEL TEMPO LIBERO

Il comportamento del bambino con difficoltà è fortemente influenzato dalla situazione in cui si trova...le situazioni scatenanti rispetto a comportamenti problematici sono tutti quei momenti di vita scolastica in cui non si hanno del tutto chiari i ruoli, le regole come durante l'intervallo, il passaggio da un luogo ad un altro, inizio e fine della lezione e la mensa



necessità di usare regole e attività strutturate e PREVEDIBILI anche in quei momenti



Durante i momenti di gioco...

- Cartellone con regole specifiche per questo ambito (sempre concordate con i bambini)
- Proposte ludiche strutturate, diverse con anche uso del calendario (MAI vietare l'intervallo al bambino)
- Finita l'attività...decompressione allo scopo di ridurre la fase di eccitazione.



Durante il passaggio da un luogo ad un altro...

- Regole definite per questo momento ricordargliele
- Evitare che avvenga precipitosamente
ciò crea eccitazione motoria

Per l'inizio e fine lezione...

Importanza di fissare una routine per iniziare la lezione



Per la mensa...

- Stabilire ruoli ben definiti a turno
- Premiare un certo comportamento alimentare o una condotta adeguata mediante sistema a punti che coinvolge la classe, in vista di un “premio mensa” (piccoli oggetti come regali delle merendine, figurine...)



Interventi basati sulle conseguenze positive

Uso del rinforzo



vari studi hanno evidenziato che le conseguenze positive *immediate, frequenti e variate* hanno un impatto notevole sugli alunni con difficoltà comportamentali.

Per gratificare adeguatamente vanno tenuti in considerazione i seguenti aspetti:



1. Evitare le false gratificazioni
2. Cosa può essere oggetto di gratificazione?
3. Evitare la gratificazione di comportamenti negativi
4. Quando gratificare il bambino?
5. Quali gratificazioni usare?
6. Premiare solo il bambino con difficoltà o tutta la classe?



1. Evitare false gratificazioni

Accade che, quando il bambino per tutta la mattina ha fatto “impazzire” l’insegnante, non si riesca a lodare un suo comportamento positivo: ne esce così un miscuglio tra parole che sembrano di lode e, invece, espressione facciale e tono di voce che rivelano irritazione.

Si ottiene così un effetto di punizione per un’azione corretta, cosa molto demotivante per il bambino.



2. Cosa può essere oggetto di gratificazione?

- Possono essere oggetto di gratificazione sia comportamenti presenti nel repertorio comportamentale del bambino ma messi in atto poco frequentemente, sia comportamenti positivi nuovi da insegnare per traguardi parziali.
- E' necessario gratificare di volta in volta le mete parziali raggiunte; una meta è definita raggiunta quando il comportamento positivo è comparso più volte in maniera corretta e solo a questo punto si può variare il livello da raggiungere per essere premiato.



La gratificazione di comportamenti positivi può essere usata anche per rafforzare la riduzione di comportamenti inadeguati: ad esempio se il bambino ha scarsa cura del proprio materiale scolastico, è corretto intervenire su questo comportamento scoraggiandolo e contemporaneamente gratificare molto il bambino quando presenta un comportamento positivo quale mettere in ordine il materiale.



3. Evitare la gratificazione di comportamenti negativi

Involontariamente spesso si gratifica un comportamento negativo: ad esempio se un bambino inizia a disturbare perché non può giocare in quel momento con quel giocattolo preferito e alla fine l'insegnante lo sgrida e anche lo fa giocare, in tal modo si è aumentata la probabilità che il bambino riproponga tale comportamento per ottenere ciò che vuole.



4. *Quando gratificare il bambino?*

- Il bambino va gratificato **SUBITO DOPO** aver mostrato il comportamento corretto che abbiamo individuato come oggetto di gratificazione e **OGNI VOLTA** che quel comportamento si manifesta.
- Le azioni da premiare devono essere poche (da 2 a 7) e definite in modo operativo ossia non “comportarsi bene” ma “stare seduto per almeno 5 minuti continuativi”.



- All'inizio la gratificazione deve essere molto frequente e, una volta che un dato comportamento è diventato sufficientemente stabile, si può passare alla somministrazione di conseguenze positive sporadiche e soprattutto sotto forma di incoraggiamento positivo ossia rivolgendosi al bambino descrivendo il comportamento desiderabile notato in quel momento aggiungendo un commento positivo, ad esempio “Stefano, vedo che stai rimanendo seduto al tuo posto mentre fai il tuo disegno, così va proprio bene, sono contenta di te”.

MAI gratificare la sua persona ma il suo comportamento.



- Sarebbe bene unire questa gratificazione verbale ad una gratificazione di natura affettiva (un tocco sulla spalla, una carezza) o all'annuncio di una gratificazione dinamica (concessione di un privilegio) laddove il bambino sia poco sensibile solo alla gratificazione verbale.
- Il tono di voce con cui la gratificazione viene data è fondamentale affinché risalti.



5. Quali gratificazioni usare?

- Una volta individuato un comportamento da premiare è necessario avere presente un numero ampio di gratificazioni da usare, poiché esse perdono efficacia nel tempo causando assuefazione nel bambino. Possono essere di vario tipo: tangibili, sociali, dinamici, simbolici.
- La scelta delle gratificazioni può avvenire osservando il bambino nelle situazioni piacevoli (capendo cosa ama fare).



6. Premiare solo il bambino con difficoltà o tutta la classe?

Sarebbe bene richiedere un comportamento positivo a tutta la classe affinché poi venga gratificata, evitando di sottolineare la colpa del singolo bambino se non viene svolta quell'attività.



Riassumendo:

Per gratificare correttamente un bambino è necessario:

- Individuare azioni positive da gratificare più che azioni negative da punire
- Definire operativamente l'azione da gratificare
- Non usare falsa gratificazione
- Non rinforzare un comportamento prima che sia avvenuto
- Non usare una ricompensa per far cessare un comportamento
- Gratificare immediatamente il bambino
- Utilizzare per un tempo adeguato lo stesso premio potendo poi contare su altre gratificazioni individuate



E' possibile:

- Gratificare azioni corrette già presenti nel bambino ma emesse poco frequentemente
- Far apprendere nuove sequenze comportamentali scomponendole in mete parziali da gratificare
- Utilizzare la gratificazione di azioni positive per rafforzare la riduzione di comportamenti negativi
- Gratificare i comportamenti positivi che i compagni rivolgono al bambino con difficoltà comportamentali, individuando le situazioni in cui questi si verificano maggiormente.



Interventi basati sulle conseguenze negative

- Ignorare strategico
- Rimproveri
- Punizioni



IGNORARE STRATEGICO

- Per i comportamenti negativi non gravi quali protestare per un divieto, essere dispettoso con i coetanei, piagnucolare, fare piccole azioni di disturbo, attirare l'attenzione, va usato l'ignorare strategico ossia ignorare quel comportamento indesiderato OGNI VOLTA che il bambino lo manifesta.
- Nel momento in cui il bambino smetterà di usare una sequenza inefficace, l'insegnante dovrà fornire un esempio di modalità corretta di comportamento da sostituire alla condotta inadeguata.



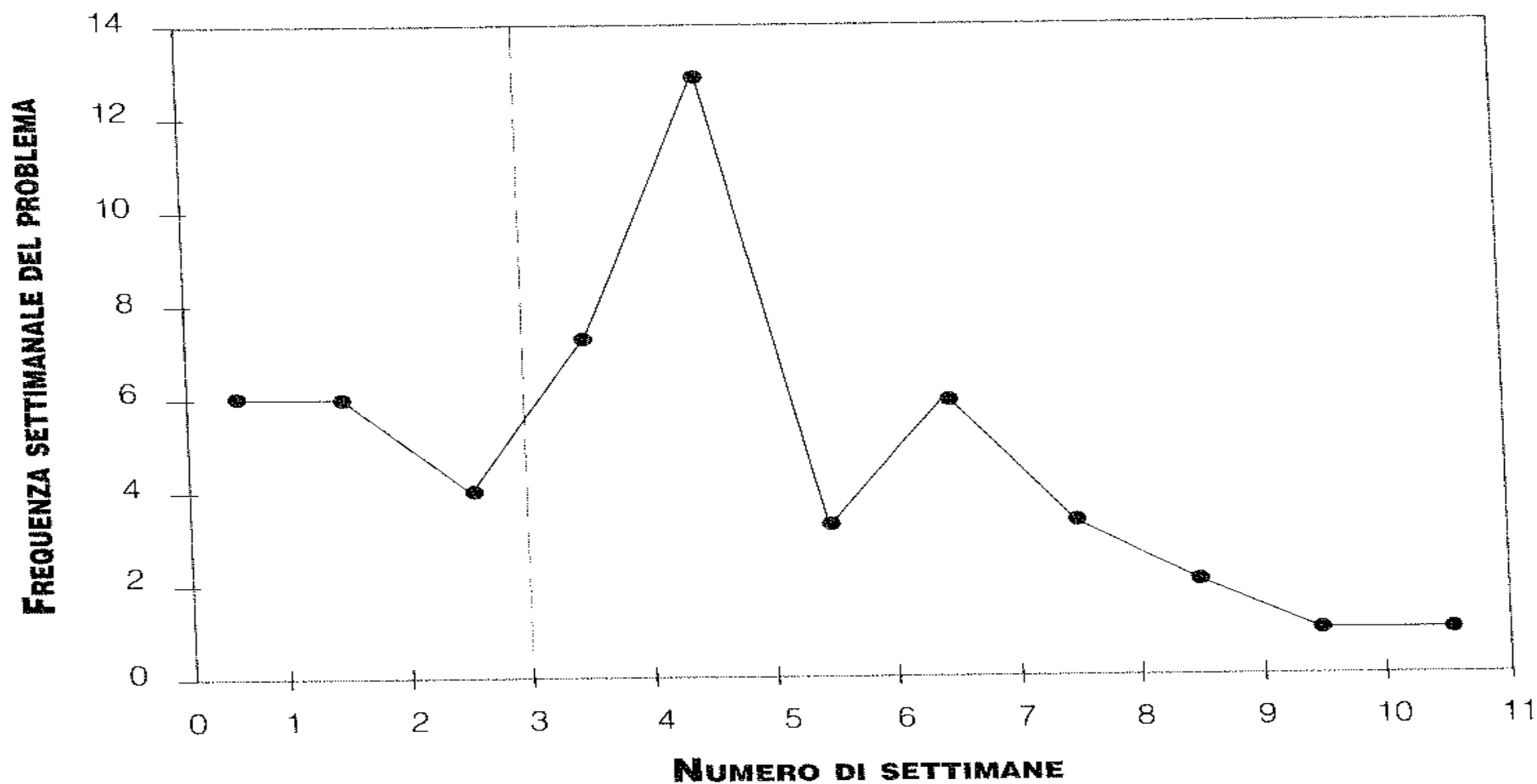


Fig. 5.4 Andamento tipico della frequenza con cui compare un comportamento problema tipo «protestare in modo sproporzionato per un divieto».



RIMPROVERI

Per la maggior parte dei bambini sono efficaci MA cautela per l'alunno con difficoltà comportamentali → più efficaci i rimproveri privati di quelli pubblici.

Deve essere *centrato sul comportamento senza svalutare il bambino*; è suddiviso in 4 fasi:

- Descrizione del comportamento indesiderato
- Spiegazione del perché sia indesiderato
- Suggerimento di un comportamento alternativo
- Indicazione del vantaggio che deriva dal comportamento alternativo



PUNIZIONI

Scopo della punizione è ridurre l'emissione di un comportamento negativo attraverso qualcosa di sgradevole per il bambino (svolgere un incarico non gratificante...) o sottraendogli qualcosa di piacevole (sospendere incarichi a lui graditi...).

MAI usare come punizione:

- Togliere momenti di gioco o attività fisica



La punizione è efficace quando:

- È priva di aggressività
- È psicologicamente neutra, non un attacco alla persona
- Immediata
- Facilmente applicabile e inevitabile per il bambino
- Legata al comportamento inadeguato



Strategie avanzate

- Analisi funzionale e token economy (anche di gruppo)
- Time out: interrompere un comportamento gravemente negativo (picchiare, mordere, dar calci, urlare...) facendo sedere il bambino sulla sedia, ignorandolo.



OSSERVAZIONE E ANALISI FUNZIONALE DEL COMPORAMENTO

- Fase 1:
 - Osservazione non strutturata per la creazione di un inventario di comportamenti negativi che l'insegnante si proporrà di modificare
- Fase 2:
 - Selezione ed identificazione dei comportamenti oggetto dell'osservazione (Si allontana dal posto, parla ad alta voce, non porta a termine il lavoro, si oppone a richieste verbali, aggredisce oggetti e compagni)
- Fase 3:
 - Costruzione di due griglie per l'osservazione strutturata che analizzino i comportamenti al fine di identificare:
 - Antecedenti e conseguenze per ogni comportamento emesso
 - Frequenza e distribuzione di emissione dei comportamenti della giornata



- Fase 4:
 - Riflessione sui dati raccolti al fine di ottenere indicazioni su:
 - Probabili fattori scatenanti
 - Probabili fattori di rinforzo
- Fase 5:
 - Sviluppo dell'intervento allo scopo di:
 - Anticipare il verificarsi di comportamenti problematici
 - Ridurre o eliminare le risposte dell'ambiente che rinforzano l'emissione dei comportamenti problematici
- Fase 6:
 - Verifica dei risultati ottenuti mediante le stesse griglie di osservazione



Pre-osservazione dei comportamenti negativi

Lunedì

.....

.....

.....

Martedì

.....

.....

.....

Mercoledì

.....

.....

.....

Giovedì

.....

.....

.....

Venerdì

.....

.....

.....



Classi comportamentali a cui ricondurre i singoli comportamenti problema:

SI ALLONTANA DAL PROPRIO POSTO

PARLA AD ALTA VOCE

AGGREDISCE I COMPAGNI/LE LORO COSE

NON PORTA A TERMINE IL LAVORO

INTERROMPE/DISTURBA LA LEZIONE

SI OPPONE/RIFIUTA RICHIESTE VERBALI

OPPONE/RIFIUTA REGOLE



Griglie di osservazione

| Antecedente | Comportamento | Conseguenze |
|-------------|---------------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |

| | Giorno 1 | Giorno 2 | Giorno 3 | Giorno 4 |
|--------------------|----------|----------|----------|----------|
| 1 [^] ora | | | | |
| 2 [^] ora | | | | |
| 3 [^] ora | | | | |



PRE-OSSERVAZIONE: INVENTARIO DEI COMPORAMENTI NEGATIVI

LUNEDI' : urla, è indifferente ai richiami, tira i capelli di una bambina....

MARTEDI': lancia un pennarello contro un compagno, non rispetta le regole...

MERCOLEDI' : non porta termine quanto richiesto, saltella ovunque....

GIOVEDI': si allontana dal gruppo e sta per conto suo, non rispetta il proprio turno di
gioco.....

VENERDI': prende in giro il compagno, lancia i giochi.....



SELEZIONE ED IDENTIFICAZIONE DEI COMPORAMENTI OGGETTO DI OSSERVAZIONE

Si allontana dal proprio posto (colore blu) X X X X X X X X X
Parla ad alta voce (colore rosa) X X
Aggredisce i compagni/le loro cose (colore rosso) X X X X X
Non porta a termine il lavoro (colore nero) X X X X X
Interrompe/disturba la lezione (colore giallo) X
Si oppone/rifiuta richieste verbali (colore verde) X X X
Si oppone/rifiuta regole (colore grigio) X X X X X X



OSSERVAZIONI

- NETTA PREVALENZA DI COMPORTAMENTI DISTURBANTI DURANTE LE ULTIME ORE
- TENDENZA AD EMETTERE COMPORTAMENTI NEGATIVI IN PROSSIMITA' DELLA MENSA

NELLO SPECIFICO:

EMISSIONE DI COMPORTAMENTI PROBLEMATICI PREVALENTEMENTE QUANDO:

L'ATTENZIONE DELL'INSEGNANTE E' RIVOLTA ALTROVE O IL BAMBINO NON PUO' ESSERE CONTROLLATO/MONITORATO DIRETTAMENTE VI SONO SITUAZIONI DISORGANIZZATE (ES. CAMBIO DI LUOGO, PIU' PERSONE IN PIEDI....)

IL BABINO VAGA PER LA CLASSE O NON E' IMPEGNATO



•INIBIZIONE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA QUANDO:

IL BAMBINO VIENE PUNTUALMENTE RIPRESO ED IL COMP.
"BLOCCATO SUL NASCERE"

VENGONO FORNITE INDICAZIONI SPECIFICHE RISPETTO A
QUANTO CI SI ASPETTA DA LUI

VIENE GRATIFICATO

CI SI ASSICURA DEL LIVELLO DI COMPrensIONE

LE ASPETTATIVE NEI SUOI CONFRONTI SONO POSITIVE



Quindi è importante

- Fare una scelta accurata di quali siano i comportamenti che richiedano un intervento
- Condurre, a tal fine, numerose e sistematiche osservazioni
- Porsi nell'ottica di incrementare la comparsa di comportamenti corretti
- Usare l'anticipazione, ricordando al bambino, prima delle attività, quale comportamento gli viene richiesto.



LA TOKEN ECONOMY

La token economy è una tecnica che agisce attraverso la gratificazione simbolica, rappresentata da gettoni.

In un programma di token economy vanno definiti in modo preciso:

- I comportamenti adeguati dunque da gratificare e a quanti gettoni corrisponde ogni comportamento adattivo (gratificazione a punti)
- I comportamenti da eliminare e a quanti gettoni corrisponde ogni comportamento disadattivo (costo della risposta)
- Il metodo per calcolare il punteggio: piccoli gettoni, smile, numeri da apporre su una scheda suddivisa per giorni
- Selezione dei premi ottenibili con l'accumulo punti



La gratificazione a punti

Bisogna valutare il bambino in 3 obiettivi comportamentali

- Seguire le regole di classe
- Eseguire le attività di classe
- Interagire positivamente con i compagni senza aggressività fisica o verbale



I criteri specifici per assegnare i punti per ogni categoria sono:

- Seguire le regole di classe
 - Ha seguito tutte le regole per l'intero periodo= punti 4
 - Ha trasgredito una sola regola per l'intero periodo= punti 2
 - Ha trasgredito almeno due regole= punti 0

- Completare le attività proposte dall'insegnante o partecipare alle lezioni
 - Ha completato l'80-100% dei compiti/mostra buona partecipazione= 4 punti
 - Ha completato il 60-79% dei compiti/ mostra media partecipazione= punti 2
 - Ha completato meno del 60% dei compiti/ mostra scarsa partecipazione= punti 0



- Andare d'accordo con gli altri alunni
- È andato d'accordo con tutti, non ha litigato né provocato nessuno= punti 4
- È andato abbastanza d'accordo, solo qualche piccolo diverbio= punti 2
- Uno o più scontri di rilievo con gli altri alunni= punti 0



Le gratificazioni possono essere elargite direttamente a scuola o in accordo con la famiglia per la decisione dei premi.



Il costo della risposta

Prevede che al comportamento inadeguato segua per il bambino la perdita di un privilegio o attività piacevole. All'interno della token economy ciò si traduce in una perdita di gettoni stabilita a priori.

E' necessario impostare la token economy in modo tale che il bambino guadagni più punti di quanti ne possa perdere per evitare frustrazione.

Ad esempio si può stabilire che ci siano 5 o 6 azioni che fanno guadagnare punti e una sola che ne fa perdere.

Il costo della risposta deve essere:

- Proporzionale all'azione inadeguata
- Affiancato ad informazioni chiare circa il comportamento del bambino
- Controllabile
- Concordato con il bambino in anticipo
- Inevitabile



Token economy solo per il bambino con difficoltà comportamentali o per tutta la classe?

Sarebbe bene estendere la token economy a tutta la classe, magari utilizzando come comportamenti adeguati ciò che è scritto nelle regole della classe.

Per il bambino con difficoltà comportamentali, oltre ad utilizzare la token di gruppo, essa può essere più approfondita utilizzando schede di comunicazione scuola-famiglia e privilegi concordati in ambito domestico





Grazie per l'attenzione

