



I.C. 4 STEFANINI  
TREVISO



Centro Territoriale per l'Inclusione  
"TREVISO SUD"

Istituto Capofila – I.C. 4 "STEFANINI"  
31100 - Treviso

***Maestra...  
tienimi la manina che mi viene  
da scappare...***

**L'adhd e la scuola dell'infanzia**

*Dott.sa Emanuela Fornasier*  
Psicologa-psicoterapeuta

7 marzo 2024



## 2-3 ANNI

Sale e scende le scale alternando i piedi (uno per ogni scalino), salta, inizia a pedalare.

Socializza con adulti e coetanei, svolge attività in cooperazione con altri bambini, riconoscendo le regole (sa aspettare il suo turno per accedere a un gioco). Sfida le regole.

Sa vestirsi e svestirsi da solo.

Parla in modo comprensibile anche agli estranei.  
Frase composte da soggetto-verbo-oggetto.  
Possiede qualche regola grammaticale. Risponde a domande.



# 3-4 ANNI



Gli piace giocare in compagnia di altri bambini e sviluppa vere amicizie. Mostra empatia e attenzione ai bisogni e alle volontà dei propri amici.

Anticipa gli eventi di una storia che conosce.  
Racconta.

Ha un buon livello lessicale, una buona produzione dei suoni e possiede delle regole grammaticali.



# 4-6 ANNI

Inizia a distinguere fantasia e realtà.

Sa disegnare la figura umana con sei o più dettagli.



Gestisce da solo il mangiare e l'igiene personale.



# Ma che cosa dobbiamo osservare????



**NEONATI/ BAMBINI di  
1-3 anni**

- \*Dorme molto poco
- \*Variazioni rapide della regolazione emotiva
- \*Limitato adattamento sociale in associazione con l'interazione genitore/bambino
- \*Difficoltà nella gestione della fase del «NO»

# BAMBINI IN ETÀ PRESCOLARE

## 3-6 anni



Ridotta intensità e durata del gioco



*Attenzione: in alcuni giochi possono starci anche per ore!!*

Irrequietezza motoria

Ritardo nell'acquisizioni dei prerequisiti all'apprendimento

Oppositività

Aggressività con i pari (a volte anche con gli adulti)

Difficoltà di adattamento sociale (fanno fatica a regolarsi di fronte a situazioni per loro impreviste)

Crisi di collera

*....genitori esausti...*

**In età prescolare si può fare una IPOTESI DIAGNOSTICA**  
(che andrà poi confermata/disconfermata all'ingresso della scuola primaria)



**«segni» clinici (iperattività, impulsività, disattenzione) sono ASPECIFICI**

Contesto familiare degradato (modelli impulsivi)

Contesto familiare caotico (incoerenza di modelli)

Condizioni educative incongrue (ipostimolazione)

Inadeguatezza scolastica (rigidità; bambini iperdotati)

Psicopatologia familiare (depressione materna)

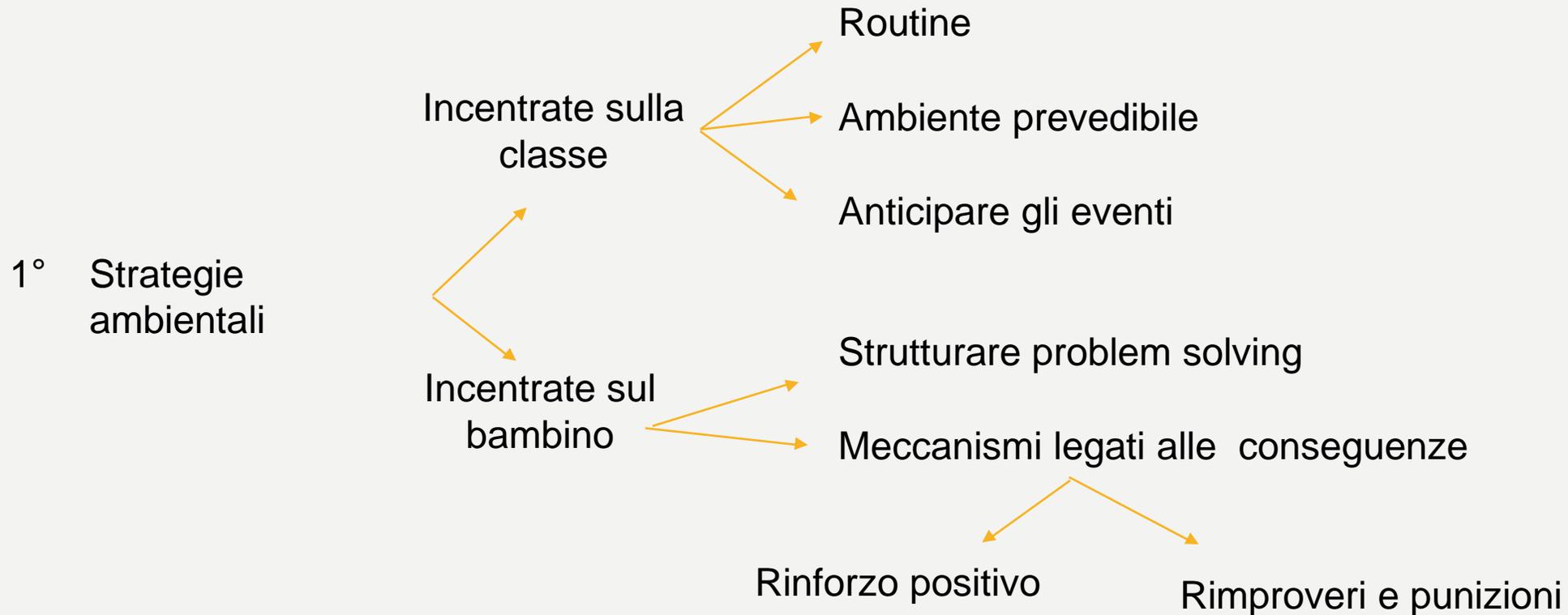
Problemi familiari situazionali (es. divorzio ecc.)

Esperienze traumatiche



**Attenzione ai  
«giudizi»!!!!**

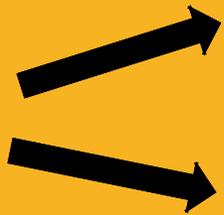
# *Che cosa significa che può (deve) cambiare l'ambiente?*



## 2° ANALISI FUNZIONALE E LAVORO SUGLI ANTECEDENTI

# ***I STEP***

**FARE RETE**



Lettura **CONDIVISA**  
delle difficoltà tra colleghi

**ALLEANZA** con la  
famiglia (nell'ottica del  
supporto, non del  
giudizio)



## ....FONDAMENTALE.....

### Stabilire la *ZONA DI SVILUPPO PROSSIMALE* del bambino (Vygotskij)

Serve a spiegare come l'apprendimento del bambino si svolga con l'aiuto degli altri.

Ci aiuta a stabilire quale è il livello comunicativo con cui ci possiamo approcciare con un determinato bambino.....tenendo sempre presente che:

- \* Ogni fragilità ha caratteristiche specifiche
- \* Devo conoscere nello specifico le difficoltà del mio bambino
- \* Devo ricordare sempre che il mio bambino NON E' la sua patologia (attenzione al meccanismo delle *distorsioni cognitive*)

Zona di sviluppo potenziale

Zona di sviluppo  
prossimale

Zona di sviluppo  
attuale





## *Prima di agire....*

*...impara a conoscere te stesso.....*

*Non mi dovrete "ansiare !!!"  
Lo sono già di mio .....*



\* Il comportamento del mio bambino mi irrita?

\* Quando sono con lui.....

Agisco....

oppure

Reagisco???

**Una comunicazione efficace NON si improvvisa!!!**

→ **Lettura condivisa delle difficoltà, ma anche dei punti di forza, del bambino**

→ **Interpretazioni convergenti riguardo ai motivi per cui il bambino ha difficoltà nella gestione dei comportamenti e/o in altri ambiti (es. linguaggio)**

→ **Accordi preventivi sulle modalità di comunicazione scuola-famiglia**

Prendersi del TEMPO per costruire un rapporto con i genitori fa risparmiare mooolto tempo successivamente

**GENITORI SPAVENTATI**

# ***II STEP***

## **ANALISI FUNZIONALE DEL COMPORAMENTO**



# *Che cos'è l'analisi funzionale del comportamento*

**studio della relazione tra eventi antecedenti  
comportamento e conseguenze per giungere alla  
previsione e al controllo di classi di comportamenti**

(Skinner, 1953)

*obiettivo*



dare **un'efficace** griglia di osservazione dei  
comportamenti per comprendere meglio le loro  
relazioni con l'ambiente e per modificarli.

# Modello ABC



Si basa sull'analisi operativa di:

1°



**ANTECEDENTI**

2°



**COMPORAMENTO**

3°



**CONSEGUENZE**

# 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

Regole per la  
descrizione:



Vanno descritte delle unità «minime» di  
comportamento



La descrizione deve essere **OGGETTIVA** (e  
quindi descrivo puramente il  
comportamento, non ciò che io penso sia  
accaduto)



Descrivo ciò che accade, ciò che è accaduto  
prima e anche quello che è accaduto dopo:  
conseguenze individuali e relazionali

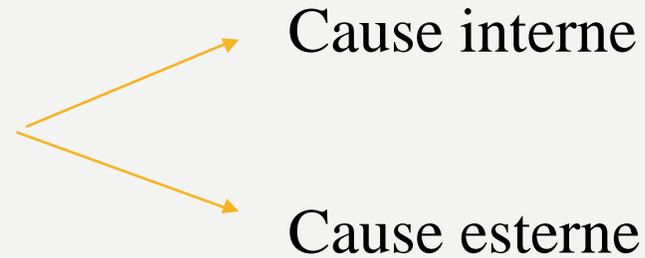


# ***III STEP***

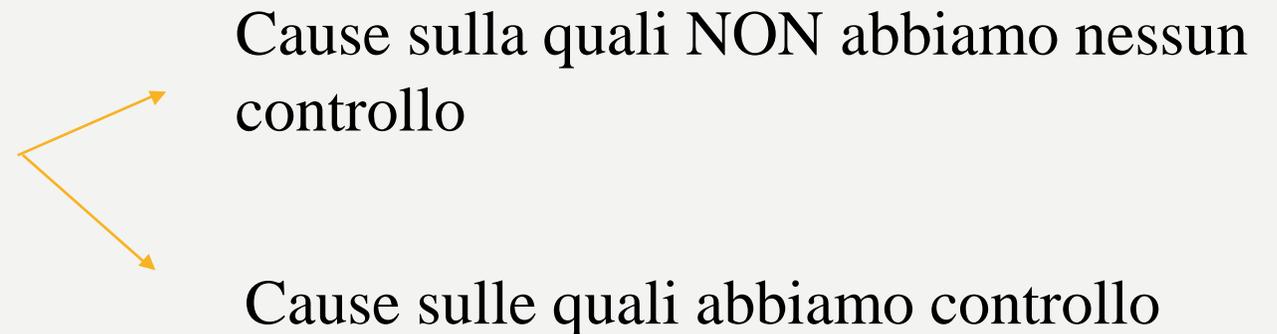
**RINFORZI  
POSITIVI e TOKEN  
ECONOMY**



**Siamo portati a ragionare in termini di**



**Ma forse sarebbe più utile  
ragionare in termini di**



***PS: ricordate che decidere di insegnare implica il dovere etico di trovare la strategia più adeguata!!!!***

# Token Economy:

Che cos'è?

Perché creare una Token Economy?

Sarà uno strumento efficace?



*\* Se ci stiamo chiedendo se vale la pena strutturare una programmazione complessa come la T.E.....chiediamoci prima se lavoreremmo senza uno stipendio; senza capire cosa ci viene chiesto; senza una certezza del perché (qualitativo, quantitativo, tangibile) di quello che ci viene chiesto di eseguire.....*

# PARLIAMO DI .....TOKEN ECONOMY

## TECNICHE COMPORTAMENTALI NELLA GESTIONE DELLE PROBLEMATICHE IN CLASSE – CELI (min 6.30)

Che cos'è?



È un VERO E PROPRIO CONTRATTO educativo tra insegnante e bambino: il nostro bambino 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

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 e C. Pertanto riceve, per esempio, 3 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): ogni bambino avrà un SUO contratto, con obiettivi specifici, pensati solo per lui.....

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

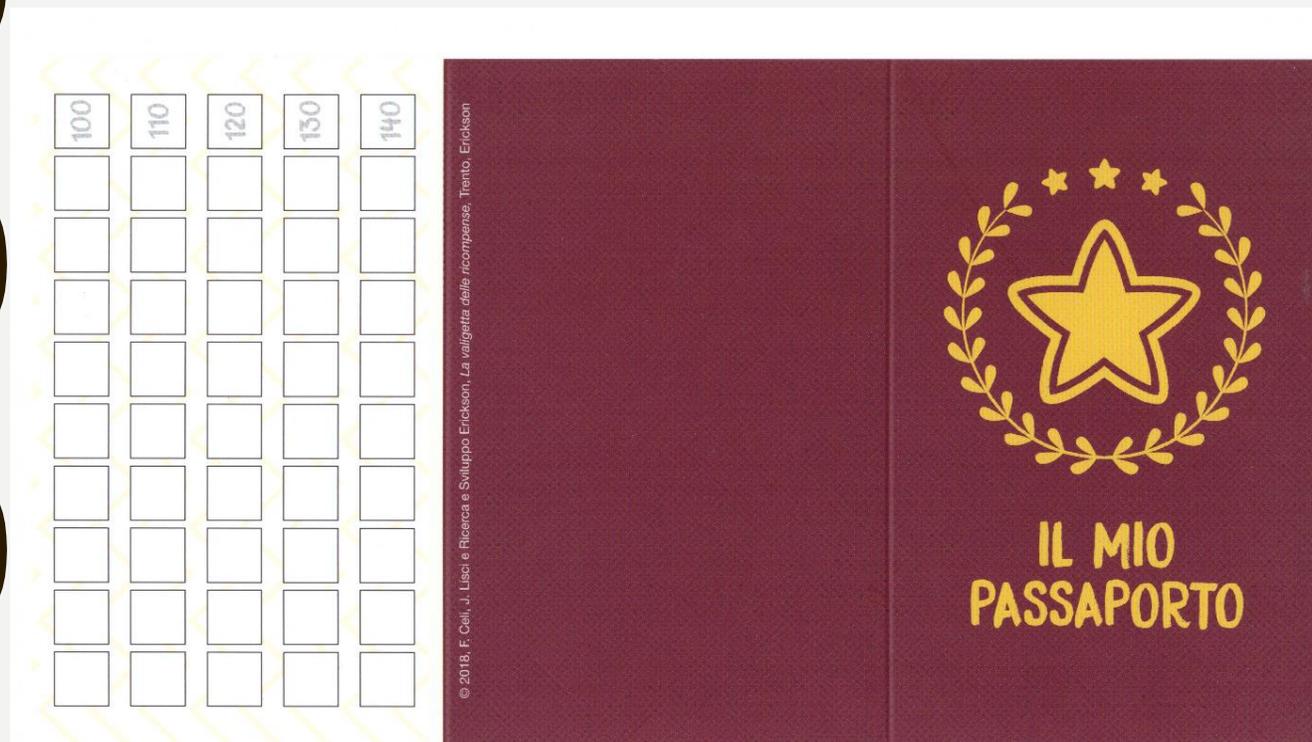
## Scegliere il tipo di tokens

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.



**CITTA' DEI PROGRESSI**  
Erickson

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Anni \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_ Scuola \_\_\_\_\_

### LE MIE RICOMPENSE

Obiettivi	Livello
<input type="checkbox"/>	10
<input type="checkbox"/>	20
<input type="checkbox"/>	30
<input type="checkbox"/>	40
<input type="checkbox"/>	50
<input type="checkbox"/>	60
<input type="checkbox"/>	70
<input type="checkbox"/>	80
<input type="checkbox"/>	90

\* Ogni volta che il bambino emette un comportamento appropriato metto un timbro sul passaporto.....al raggiungimento di 10 timbri il bambino si guadagna un TOKEN sul cartellone di classe

## 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 rimpiazzii 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.

## ***PUNIZIONI (di tipo B)***

**....togliamo qualcosa al bambino....**

**Possiamo «multarlo» togliendo un Token...**

\* Mai punizioni improvvise

\* Annunciare che quel comportamento porta a perdita del token (3 cartellini gialli = 1 cartellino rosso, cioè perdita token)

\* Importante che il bambino abbia l'impressione che l'insegnante sta facendo di tutto per evitargli la punizione....