

Perché non riesco a stare fermo?

L'adhd e la scuola primaria

BAMBINI DI SCUOLA ELEMENTARE

6-12 anni



*Distraibilità

*Irrequietezza

*Comportamento impulsivo e dirompente

*Comportamento aggressivo

*Problemi associati ed
implicazioni

Bassa autostima

Rifiuto da parte dei compagni/coetanei

Disturbi specifici di apprendimento

Ripetizione di classi

Rapporti familiari difficili

Attenzione agli anni di passaggio!!!

DIFFICOLTA' DI ADATTAMENTO

DIFFICOLTA' DI ORIENTAMENTO



AUMENTO DELL'AGITAZIONE PSICOMOTORIA



INSORGENZA DI TRATTI OPPOSITIVI E/O PROVOCATORI



Come è la sua memoria di lavoro? E la velocità di elaborazione?

DIFFICOLTA' NEGLI APPRENDIMENTI



Le abilità prassico motorie sono fragili?

Contribuiscono in modo significativo ad aumentare la destabilizzazione comportamentale



Conosco il suo profilo cognitivo?

“Per insegnare il latino a Giovannino non basta conoscere il latino, bisogna soprattutto conoscere Giovannino”

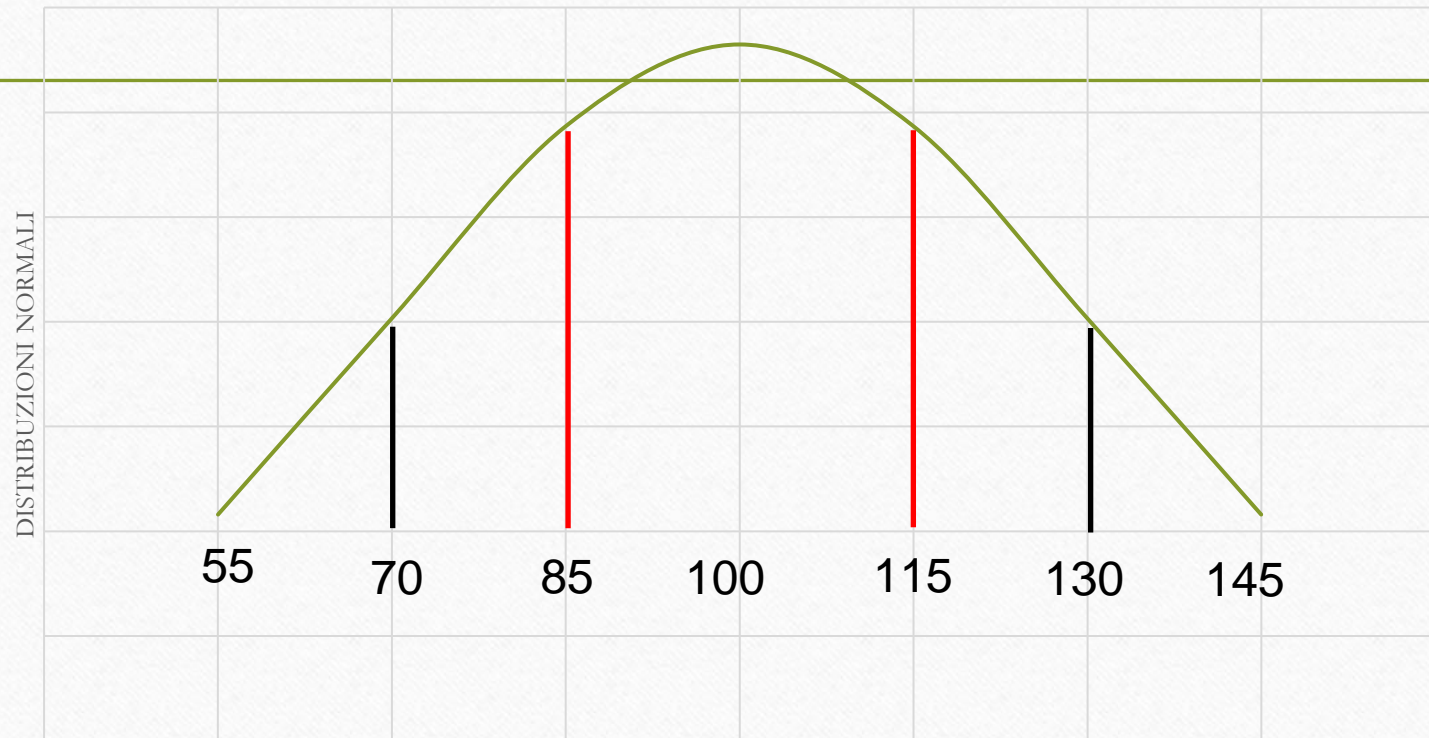
J.J.Rousseau



Coma partono gli apprendimenti?

Il quoziente intellettuale:

DISTRIBUZIONE QI



Indici del quoziente cognitivo

Indice IAG
(competenza
generale)

- * **Comprensione verbale (ICV)**
- * **Ragionamento visuo-percettivo (IRP)**

Indice ICC
(competenza
cognitiva)

- * **Memoria di lavoro (IML)**
- * **Velocità di elaborazione (IVE)**

Quoziente Totale (IQT)

In bambini e ragazzi con **DSA** e **ADHD** spesso le *abilità di competenza cognitiva* sono più basse (in modo significativo) rispetto a quelle di *competenza generale*.



ESEMPIO

Parliamo quindi di indici DISCREPANTI

- **Area cognitiva**

WISC-IV

comprensione verbale: **128**

ragionamento visuoperceptivo: 106

memoria di lavoro: 109

velocità di elaborazione: 109

quoziente totale **119**

- **Area cognitiva**

WISC-IV

comprensione verbale: 100

ragionamento visuoperceptivo: 91

memoria di lavoro: **79**

velocità di elaborazione: **76**

quoziente totale **84**

Area cognitiva

WISC-IV

comprensione verbale: **112**

ragionamento visuoperceptivo: 124

memoria di lavoro: 103

velocità di elaborazione: **76**

quoziente totale: **108**

Parliamo ora di Disturbi Specifici di Apprendimento/profili «borderline»

Disturbi FUNZIONALI che dipendono dalla
peculiare architettura neuropsicologica del
soggetto

**NON dipendono
dall'impegno**

**NON
dipendono
dalla volontà**

Difficoltà a

Stabilizzare e automatizzare alcuni processi di
identificazione e scrittura delle parole e dei numeri

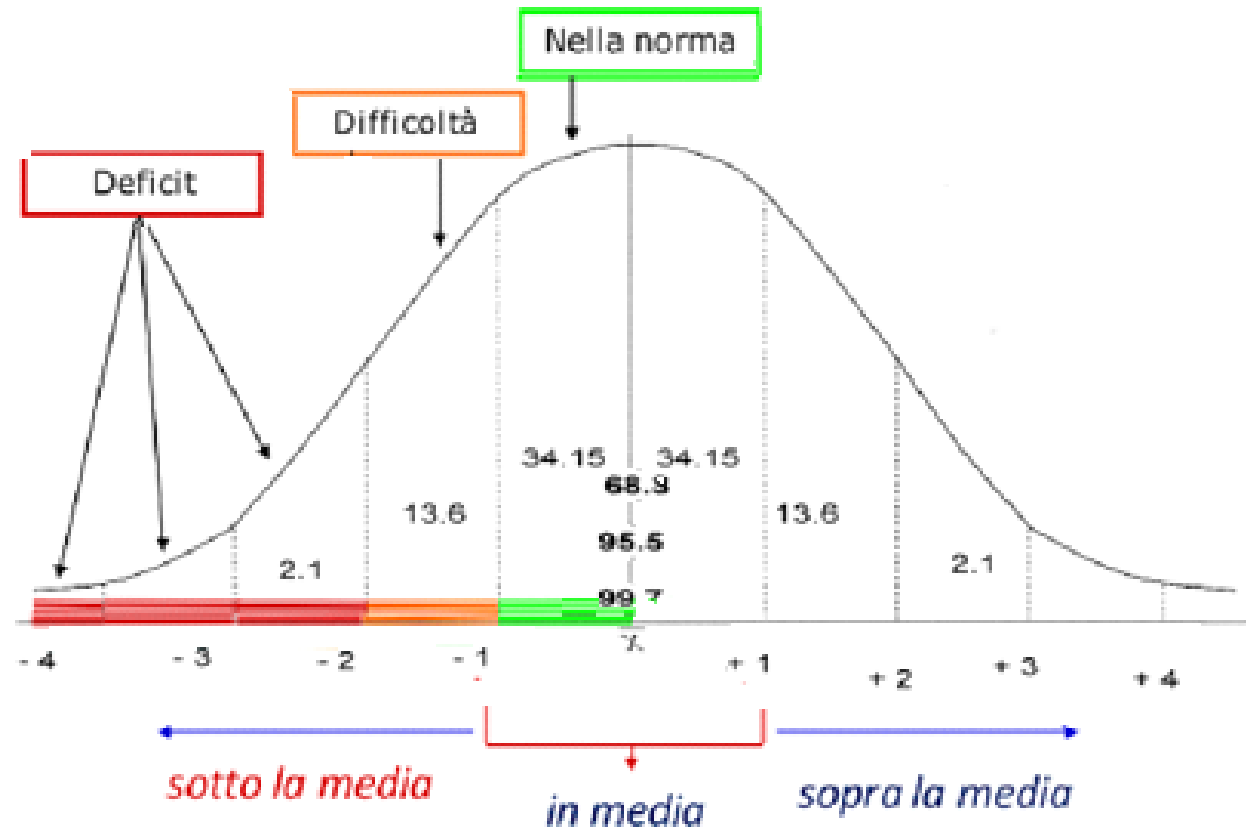
**Origine
neurobiologica
(ci si nasce)**

**Persistono nel tempo
(lungo tutto l'arco
della vita)**

**Possono modificare
la loro espressività**

parliamo di deviazioni standard

Come leggere i punteggi nelle diagnosi



Parliamo di percentili

Indicano, su una distribuzione di 100, dove si colloca la prestazione del soggetto:

1° percentile: 99% dei soggetti hanno una prestazione migliore

5° percentile: 95% dei soggetti hanno una prestazione migliore (dal 5° percentile si considera la prestazione in FASCIA CLINICA)

Tra il 5° e il 10° percentile: 90% dei soggetti hanno una prestazione migliore (si considera fascia BORDERLINE)

50° percentile: la prestazione è perfettamente nella media

95° percentile: il 5% dei soggetti ha una prestazione migliore (fascia alta della media)

Come
leggere i
punteggi
nelle diagnosi

Cadute nella wm e
Nella velocità di
elaborazione

Per esempio.... parlando di DISLESSIA

Difficoltà
ortografiche

Scarso
aumento del
vocabolario

*Disturbo/ fragilità specifica
di apprendimento*

Origine neurobiologica

A volte
difficoltà di
esposizione
orale

*uno specifico disturbo nell'automatizzazione funzionale dell'abilità di
lettura decifrativa (decodifica)*

La mancata automatizzazione si può manifestare in 2 aspetti:

***eccessiva lentezza nella lettura**
presenza di un elevato numero di errori*

A volte
difficoltà
negli
algoritmi
del calcolo

Conseguenze secondarie: spesso ci sono problemi nella comprensione del testo scritto (per una comprensione del testo in autonomia la lettura deve essere corretta e di almeno 2,5 sillabe/secondo)

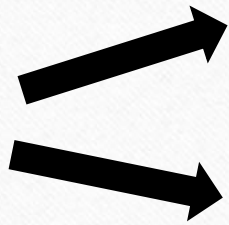
Che cosa significa che può (deve) cambiare l'ambiente?



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





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 e 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

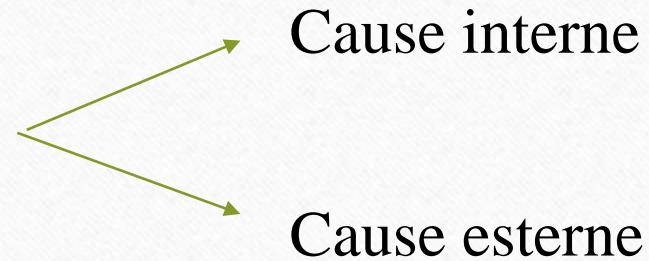


III STEP

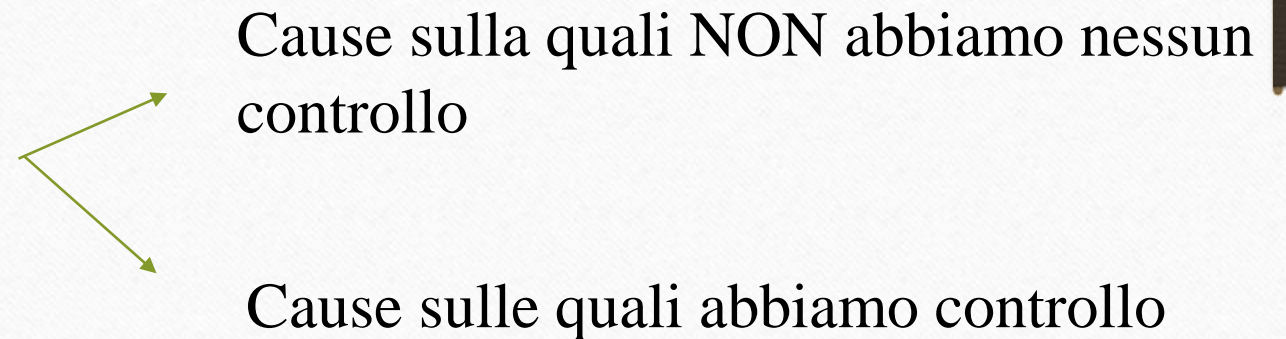
**RINFORZI
POSITIVI e TOKEN
ECONOMY**



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 DITOKEN 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, stikers, 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.



Nome _____

Cognome _____

Anni _____

Classe _____

Firma _____

Scuola _____

LE MIE RICOMPENSE

Obiettivi

Livello

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

100	110	120	130	140
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

© 2018, F. Celi, J. Liso e Ricerca e Sviluppo Erickson, La valigetta della ricompensa, Trento, Erickson



IL MIO PASSAPORTO

* 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 rimpiazza 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....

L'importanza dell'apprendimento cooperativo

* Token individuale per un bambino in difficoltà: rischiamo di mettere il bambino in una situazione emotiva e sociale ancora più difficile.....

* Ciascuno di noi (e quindi ciascun bambino) può migliorare.....quindi possiamo fare token per ogni bambino della classe

MA

LA VITTORIA (il premio finale) deve essere COOPERATIVA....

Per raggiungere il premio finale TUTTI devono aver raggiunto il traguardo...

Adattare l'ambiente

Routine strutturate che permettano ai bambini di anticipare quello che accadrà

visive

**Semplificare le
istruzioni
spezzandole in
step progressivi**

**Contesto-
dipendenti**

Adattare l'ambiente

Prevedere il «piano B»

Se il bambino non sta nell'attività:

Attraverso una «osservazione strutturata» provare ad ipotizzare quali possono essere gli stimoli che non gli permettono di stare sul compito

Sovraccarico di stimoli?

Ipostimolazione?

ipersensorialità

Ambiente confusivo

Noia, scarsa tolleranza alla frustrazione

Qual è la differenza tra metodo e trucco?

Un metodo è un trucco che usi due volte

George Pòlya

Grazie per l'attenzione

