



STAR BENE A SCUOLA

FORMAZIONE EDUCAZIONE ATTIVAZIONE

GUIDA PRATICA PER INSEGNANTI



INTRODUZIONE

In questo documento parleremo di **disattenzione, iperattività, impulsività, scarso rispetto delle regole, oppositività** e comportamenti di **sfida**, scarso **auto-controllo**.

L'obiettivo è quello di **accompagnare gli insegnanti per individuare, analizzare e rispondere** con strategie **mirate a questi comportamenti degli studenti**, che chiameremo **“comportamenti problema”**.

È fondamentale che gli insegnanti **identifichino precocemente** i **“comportamenti problema”** degli studenti, li distinguano da aspetti caratteriali o dal mancato riconoscimento delle regole e **mettano in atto strategie di gestione efficaci**.

In questo modo gli insegnanti potranno **sviluppare strategie per identificare e gestire i comportamenti problema** e per **favorire i comportamenti positivi**.

Ridurranno, nel contempo, **sentimenti di frustrazione** che possono sfociare in reazioni negative e punitive, infruttuose per gli studenti e avvilenti per loro stessi. Eviteranno, così, che i comportamenti problema **si rinforzino** e che **peggiorino**.

Il primo passo di questo percorso è attuare una **buona osservazione**, definita **«analisi funzionale del comportamento»**, che permette di analizzare **ciò che accade prima, durante e dopo** un dato comportamento.

All'osservazione segue **l'acquisizione di strategie** per **anticipare il comportamento** negativo, riducendo la probabilità che si verifichi, e per **modificare le risposte** con tecniche come ricompense, gratificazioni e premi (rinforzi positivi) per incrementare i comportamenti positivi o con la perdita di privilegi (costo della risposta) per ridurre i comportamenti negativi.

Gli insegnanti sperimentano così strategie per **definire regole e routine efficaci, ignorare comportamenti negativi, rinforzare comportamenti positivi**.

Lo studente, inoltre, ha la possibilità di **distinguere i comportamenti richiesti** e quelli non opportuni, **imparando così ad autoregolarsi, ad agire positivamente e**



Per approfondimenti:

-www.istitutorete.it

-www.reteperilsociale.it

-www.specchioriflesso.net

-Menghini & Vicari, *Deficit di attenzione e iperattività*, Carocci Editore (2020)

-Menghini & Tomassetti (a cura di), *Il parent training oltre la diagnosi. Il metodo ReTe per aiutare i genitori di bambini in difficoltà*, Edizioni Erickson (2019)



Progetto reso possibile grazie al sostegno di Enel Cuore Onlus

GESTIRE L'AGGRESSIVITÀ

- Evitare di rispondere con lo stesso tono dello studente, che può innescare un circolo vizioso di botta e risposta, mantenendo alti i toni e l'attivazione
- In un momento di crisi, contenere, accettare e accogliere l'emozione che lo studente sta provando
- Una volta che lo studente è calmo, proporre delle strategie alternative e farlo riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni
- Si può anche applicare una "penalità" o un costo della risposta nei confronti dello studente, ma solo quando si sarà calmato
- Esplicitare i vantaggi dei comportamenti positivi (ad es. la maggior probabilità di mantenere amicizie)

STRATEGIE MIRATE ALLA GESTIONE DI CHI SUBISCE L'AGGRESSIVITÀ:

- Incoraggiare a parlare della sua esperienza, aiutare ad acquisire sicurezza e a sviluppare strategie di autodifesa
- Aiutare al riconoscimento delle proprie emozioni e all'accettazione delle reazioni dei comportamenti vessatori
- Fornire consigli su come evitare di mettersi in situazioni in cui l'altro può sentirsi provocato, indicando strategie più efficaci
- Aiutare nell'individuazione di compagni potenzialmente "pericolosi", da evitare, e di compagni con cui stabilire un rapporto positivo
- Suggestire anche luoghi sicuri nell'ambiente scolastico (es. in prossimità di insegnanti o altri amici)

Cos'è il COMPORTAMENTO

Come un individuo **agisce nell'ambiente** in cui si trova e **con le persone** con cui è a contatto. Può essere **osservabile e misurabile**.

Cos'è il COMPORTAMENTO PROBLEMA

Ogni qualvolta uno studente **agisce in maniera distruttiva e/o pericolosa** per sé e per gli altri, ostacolando l'apprendimento e lo sviluppo delle proprie capacità.

Interferisce con lo svolgimento delle attività quotidiane (a casa, a scuola, nello sport e nella socialità).

Quali sono i COMPORTAMENTI PROBLEMA

DISATTENZIONE: Lo studente con disattenzione ha **difficoltà a portare a termine le attività scolastiche ed extrascolastiche, passa da un'attività all'altra** velocemente, ha **difficoltà a rimanere concentrato** nelle conversazioni, **non sa organizzare e pianificare** i compiti a casa, è **disordinato** e perde **oggetti** (come il materiale scolastico).

Durante lo svolgimento delle attività **non si sofferma sui dettagli**, presentando lavori che tendono ad essere imprecisi. Si lascia **facilmente distrarre** da stimoli esterni e predilige attività che **non richiedono uno sforzo prolungato**.

IPERATTIVITÀ: Lo studente con iperattività ha **bisogno eccessivo di muoversi**, ama correre, si arrampica, **giocherella con gli oggetti**, **non riesce a stare seduto al banco**, si annoia facilmente e ha difficoltà a impegnarsi **in attività in modo tranquillo**.

IMPULSIVITÀ: Lo studente con impulsività lascia **a metà conversazioni, giochi e attività, parla eccessivamente**, nel corso delle conversazioni **interrompe facilmente** l'interlocutore, è **invadente** nei confronti degli altri, **non valuta le conseguenze**.



Quali sono i **COMPORAMENTI PROBLEMA** (segue)

OPPOSITIVITÀ: Lo studente oppositivo **non rispetta le regole** in classe, esce senza il permesso, non rispetta la fila.

In presenza di una regola e di un rimprovero **tende a ribellarsi**.

Manifesta aggressività verbale (parolacce, urla, grida, pianti) e/o fisica (ad es. picchia e/o lancia oggetti).

Spesso **si arrabbia ed è facilmente irritabile**.

PROVOCATORIETÀ: Lo studente provocatorio **sfida**.

Manifesta **comportamenti che infastidiscono** l'altro, fa dispetti, polemizza e accusa gli altri dei propri errori.

L'oppositività e la provocatorietà tendono ad esacerbarsi nel tempo e possono trasformarsi in **veri e propri comportamenti delinquenziali** che portano alla violazione delle norme e regole sociali.

DISREGOLAZIONE EMOTIVA: Lo studente in questo caso ha difficoltà **nel riconoscere, monitorare, valutare e modificare le reazioni emotive** al fine di attuare un comportamento sociale positivo.

L'**umore** è continuamente **irritabile** e possono verificarsi **crisi di rabbia** sproporzionate. Tali crisi si manifestano solitamente con aggressività fisica, verbale e comportamentale come pianti, urla, grida, lancio di oggetti, colpi, calci, spinte, etc.

ANSIA: Lo studente ansioso tende a sperimentare questa emozione sotto forma di **preoccupazione eccessiva o rimuginio**.

A livello somatico spesso si verifica uno stato di ipervigilanza caratterizzato da **tachicardia, difficoltà respiratorie, dolore addominale, tremori**.

Può apparire timido o inibito, ma cooperativo e rispettoso delle regole.

Lo studente può applicare **condotte di evitamento** e **comportamenti protettivi** (ad es. fuggire da alcune situazioni, non presentarsi a scuola, lamentare dolori, portare con sé un oggetto familiare che lo rassicuri).

GESTIRE L'OPPOSITIVITÀ

- Evitare di rispondere all'oppositività con reazioni aggressive, che possono innescare un circolo vizioso di botta e risposta
- Mantenere un tono calmo fornendo allo studente una descrizione neutra della situazione
- Se lo studente manifesta comportamenti aggressivi, aiutarlo a esplicitarne le motivazioni
- Non isolare lo studente (facendolo, ad es., uscire dalla classe), favorendo l'attività in piccoli gruppi e mediando, se necessario, le interazioni
- Rinforzare e sottolineare i comportamenti positivi
- Quando si danno istruzioni fornire comandi specifici, non vaghi
- Fornire anche spiegazioni, sebbene brevi e quando è necessario, prima di formulare richieste
- Meglio fare richieste mirate e circoscritte, in forma di affermazione e non di domanda
- Mantenere la vicinanza fisica e il contatto visivo durante le richieste, concedendo tempo per rispondere
- Evitare richieste troppo esigenti o troppo semplici con aspettative realistiche
- Non consentire la vicinanza dello studente a modelli inadeguati
- Eliminare tutti i possibili fattori di rinforzo del comportamento problema
- Ignorare i comportamenti lievemente negativi
- Se non si può ignorare il comportamento, rimuovere lo studente dalla situazione
- Concordare un sistema a punti con lo studente (e con l'intera classe), secondo cui a ogni comportamento positivo corrisponde un gettone. Al raggiungimento di un numero prestabilito di gettoni, lo studente ha diritto a una ricompensa

GESTIRE L'IPERATTIVITÀ E L'IMPULSIVITÀ

- Eliminare tutti i possibili fattori di rinforzo del comportamento problema
- Evitare espressioni come “Stai fermo! Stai seduto!”
- Evitare ripetuti richiami, punizioni, note
- Dare la possibilità di muoversi per pochi minuti frequentemente, concordando le modalità e i luoghi
- Se avvertiamo che lo studente sta per perdere il controllo può essere utile distrarlo (ad es.: “vai in segreteria a prendere...”; “vai a prendere la fotocopia”; “distribuisci i fogli ai compagni”)
- Instaurare delle routine e strutturare le attività, definendo regole chiare e semplici
- Non dare troppi comandi contemporaneamente
- Studiare anticipatamente l'andamento della giornata e per prevenire i momenti di crisi, organizzando attività che possano ridurre la tensione e “spezzare” il ritmo
- Prevedere tempi di lavoro brevi, che non dovrebbero eccedere la mezz'ora (un grande orologio a disposizione può essere utile visualizzare i tempi)
- Presentare gli argomenti in modo stimolante e favorire la partecipazione attiva alla lezione
- Rinforzare positivamente i comportamenti positivi
- Ignorare i comportamenti lievemente negativi
- Se non si può ignorare il comportamento, rimuovere lo studente dalla situazione oppure applicare una “penalità” o costo della risposta
- Anticipare allo studente le conseguenze di un comportamento negativo e illustrargli i vantaggi che potrebbe ottenere interrompendolo
- Mostrare la sequenza comportamentale positiva facendo da modello
- Concordare un sistema a punti con lo studente (e con l'intera classe), secondo cui a ogni comportamento positivo corrisponde un gettone. Al raggiungimento di un numero prestabilito di gettoni, lo studente ha diritto a una ricompensa

Come affrontare i COMPORTAMENTI PROBLEMA

IDENTIFICAZIONE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA

FASE 1: SVOLGERE UN'OSSERVAZIONE NON STRUTTURATA DEL COMPORTAMENTO, INDIVIDUANDO:

FREQUENZA: quante volte si manifesta in un arco di tempo stabilito

DURATA: quanto tempo dura

INTENSITÀ: la forza con cui si manifesta

FASE 2: SELEZIONARE E IDENTIFICARE I COMPORTAMENTI POSITIVI/NEGATIVI:

Categorizzare e organizzare i comportamenti sulla base delle loro caratteristiche

Ordinare i comportamenti sulla base delle priorità: quale incrementare/ridurre inizialmente e/o quale è il più grave.

Esempi:

Tamburella sul banco

Interrompe il compito

Chiacchiera con il vicino

Risponde per primo alle domande

Studente	Data
COMPORTAMENTI POSITIVI	COMPORTAMENTI NEGATIVI

FASE 3: SVOLGERE L'ANALISI FUNZIONALE DEI COMPORAMENTI PROBLEMA

Il **comportamento** dello studente **ha una funzione**, come esprimere un'emozione, una richiesta, un messaggio. Può essere quindi messo in relazione con eventi che precedono e che seguono il comportamento stesso.

Esempi di FUNZIONI

- Richiedere attenzione: far cadere la penna, alzare la mano senza avere ascoltato la domanda
- Ottenere un oggetto: spingere il compagno per avere la sua merenda
- Accedere a un'attività piacevole: dare fastidio in classe per essere mandato fuori ed evitare di seguire la spiegazione o svolgere il compito
- Uscire dall'aula senza permesso: per evitare di essere interrogato
- Ridurre la noia: giocherellare con gli oggetti durante la spiegazione
- Interrompere il compito: perché sgradito/difficile disturbando il compagno di banco

GESTIONE DEI COMPORAMENTI PROBLEMA

L'insegnante identifica e segnala i comportamenti negativi alla famiglia.

Nel contesto scolastico può affrontare, in primis, i comportamenti più pericolosi o più frequenti.

È consigliato focalizzare l'attenzione su un comportamento alla volta.

GESTIRE LA DISATTENZIONE

- Allontanare lo studente lontano da fonti di distrazione (finestre, porta, cartelloni, cestino, etc.)
- Concedere allo studente piccole pause durante lo svolgimento di un compito
- Dividere i compiti più complessi in sotto-compiti
- Favorire il lavoro in classe in piccoli gruppi
- Introdurre materiali nuovi per richiamare l'attenzione
- Dare istruzioni e regole con termini chiari, frasi brevi e dirette
- Strutturare con routine le attività e le giornate per consentire allo studente di automatizzare i comportamenti e di non dover richiedere l'attenzione per chiedere cosa e come farlo
- Far visualizzare allo studente le regole su fogli, schemi, cartelloni
- Evitare di richiamarlo in continuazione con espressioni come "Stai attento!"
- Rinforzare positivamente i comportamenti positivi
- Ignorare i comportamenti lievemente negativi
- Se non si può ignorare il comportamento, valutare la possibilità di applicare una "penalità" o costo della risposta
- Eliminare tutti i possibili fattori di rinforzo del comportamento problema
- Concordare un sistema a punti con lo studente (e con l'intera classe), secondo cui a ogni comportamento positivo corrisponde un gettone. Al raggiungimento di un numero prestabilito di gettoni, lo studente ha diritto a una ricompensa

D. TIME IN

Consiste nel creare una **connessione emotiva con lo studente** quando ha **reazioni emotive** particolarmente **intense** che non riesce a **regolare**.

- Abbassarsi a livello dello studente, mantenere con lui il contatto visivo, abbracciarlo se ne ha bisogno per smorzare l'emozione negativa che sta sperimentando.
- Rassicurare lo studente che l'emozione passerà e che voi siete lì con lui.
- Se rifiuta l'abbraccio, restate comunque vicini a lui e dategli che siete lì per sostenerlo.
- Quando la crisi è passata, offrire la possibilità di riparare al danno commesso, chiedendo scusa, o affrontando le conseguenze di ciò che ha messo in atto.
- Se possibile, offrire opzioni per rimediare all'errore.



L'**ANALISI FUNZIONALE** aiuta a formulare le **ipotesi sui fattori che scatenano** un comportamento, individuando:

- **FATTORI DI VULNERABILITÀ:** tutto ciò che predispone a reagire negativamente alle situazioni (come la stanchezza, un brutto voto, la vicinanza alla finestra o a un compagno) mettendo in atto il comportamento problema.
- **ANTECEDENTE:** cosa precede il comportamento problema (ad es., l'insegnante interrompe la merenda, invitando a prepararsi per la lezione).
- **COMPORTEMENTO PROBLEMA:** descrizione dettagliata del comportamento (ad es., tamburella con la penna sul banco).
- **CONSEGUENZA:** cosa accade (modificazioni ambientali o relazionali, dette RINFORZI) dopo che lo studente ha emesso il comportamento problema (ad es., l'insegnante richiama lo studente).

RINFORZO POSITIVO

ottenimento di un vantaggio

RINFORZO NEGATIVO

interruzione di attività sgradevoli

- **REAZIONE DELLO STUDENTE:** il comportamento dello studente successivo alla reazione degli altri al comportamento problema (ad es., lo studente inizia a piangere).

Tabella per l'annotazione ANALISI FUNZIONALE DEL COMPORTAMENTO

ANALISI FUNZIONALE DEL COMPORTAMENTO					
Data Ora Luogo	Fattori di vulnerabilità	Antecedente	Comportamento problema	Conseguenza	Reazione dello studente

B. MODELING

È metodo di apprendimento in cui **lo studente impara una sequenza comportamentale osservando un adulto** che fornisce l'esempio. È utile sia quando lo studente deve acquisire una nuova competenza e sia quando deve migliorarla.

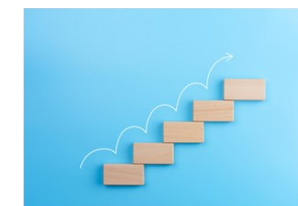


C. SHAPING

È una modalità di rinforzo con cui si **premiavano i comportamenti che progressivamente si avvicinano a quello desiderato**, definito anche comportamento meta.

Prevede 4 fasi:

1. Identificazione del comportamento meta
2. Identificazione del comportamento iniziale
3. Scomposizione del comportamento meta in mete parziali
4. Rinforzo dei comportamenti che si avvicinano alla meta



Comportamento presente	Comportamento intermedio	Comportamento meta
Prende le cose degli altri senza permesso	Guarda l'altro prima di prendere un oggetto e dice «Io prendo il trenino!»	Chiede il permesso per prendere le cose («Posso prendere il trenino?»)

TIPOLOGIA DI INTERVENTO SUL COMPORTAMENTO

A. PROBLEM SOLVING

B. MODELING

C. SHAPING

D. TIME IN

A. PROBLEM SOLVING

È essenziale per l'acquisizione di buone strategie di gestione delle situazioni critiche, favorendo così lo sviluppo del senso di autoefficacia e di autonomia nella gestione delle difficoltà. È un processo che permette di **affrontare** in modo **funzionale** le **situazioni problematiche**, attraverso **strategie meta-cognitive**.

Si struttura in cinque fasi:

- definizione del problema;
- formulazione delle possibili soluzioni;
- valutazione delle conseguenze su di sé e sugli altri;
- scelta dell'alternativa migliore;
- valutazione dell'esito.



INTERVENTO

Una volta identificato lo scopo del comportamento dello studente con l'Analisi Funzionale l'insegnante può intervenire sull'**ANTECEDENTE** o sulle **CONSEGUENZE**

INTERVENTO SULL'ANTECEDENTE

Consente di **ridurre le probabilità che il comportamento negativo si verifichi**, partendo dal fattore scatenante. Ad esempio, può essere utile:

A. CREARE UN CONTESTO FACILITANTE

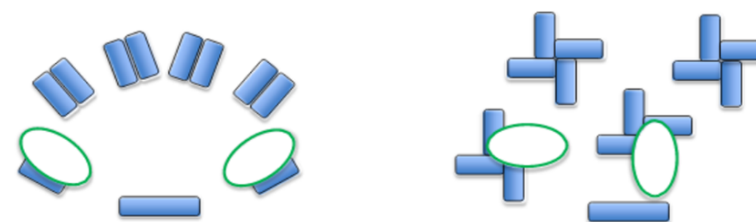
B. SERVIRSI DI AIUTI

C. SCOMPORRE UN COMPITO/COMPORAMENTO

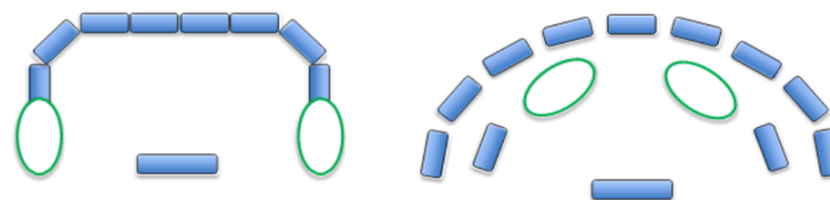
A. CREARE UN CONTESTO FACILITANTE

1. Organizzare L'AULA: Disporre i banchi in modo che l'insegnante possa vedere lo studente dalla cattedra, siano favoriti lo scambio di sguardo e la libertà di movimento, si riducano le fonti di distrazione.

Disposizione dei banchi che favorisce il lavoro di gruppo



Disposizione dei banchi che favorisce il contatto oculare



2. Instaurare delle ROUTINE: Gli avvenimenti che si ripetono nel tempo aiutano lo studente a prevedere i suoi impegni, a pianificare e strutturare il tempo.

3. Stabilire POCHE REGOLE in maniera **chiara e concisa** (ad es., “alzo la mano prima di parlare”) e **formulate al positivo** (ad es., “si cammina piano” invece di “non si corre”).

È importante che le regole **siano condivise** tra insegnante e studente.





ASPETTO IL MIO TURNO IN CLASSE
Se voglio dire qualcosa all'insegnante:
1) Osservo gli altri compagni per capire se qualcuno sta già parlando 
2) Alzo la mano 
3) Aspetto un attimo finché la maestra non mi guarda 
4) Se la maestra mi dà l'ok 
Parlo

Immagine tratta da: “Deficit di attenzione e iperattività”, Deny Menghini e Stefano Vicari, Carocci, 2020.

F. TIME OUT

Consiste nel **rimuovere lo studente dalla situazione** in cui ha manifestato il comportamento problema, in modo da isolarlo da qualsiasi tipo di rinforzo o di stimolazione.

Si pone l'obiettivo di:

- interrompere prima possibile il comportamento problema
- aiutare lo studente a raggiungere una certa autodisciplina

Prevede le seguenti fasi:

FASI PRELIMINARI

- Scegliere il comportamento target
- Annotare la frequenza del comportamento
- Scegliere un posto monotono e noioso
- Spiegare allo studente in cosa consiste il Time Out

FASI OPERATIVE

- Togliere lo studente dalla situazione e collocarlo immediatamente nel luogo scelto per il Time Out, descrivendo in modo calmo e fermo il comportamento negativo che ha messo in atto
- Impostare il timer
- Togliere l'attenzione dallo studente e fare in modo che non abbia a disposizione alcuna distrazione
- Quando il timer suona, accertarsi con lo studente che abbia capito il motivo che lo ha portato lì. Dopodiché, può tornare alle sue attività



D. IGNORAMENTO STRATEGICO

Consiste nell'**evitare** di dare **attenzione** al **comportamento indesiderato**, al fine di **non rinforzarlo**.

La naturale conseguenza sarà l'**estinzione** di quel comportamento.

Quando si inizierà a ignorare un comportamento che fino a quel momento veniva rinforzato, il comportamento potrebbe intensificarsi.

È necessario non spaventarsi e continuare con coerenza finché non si ridurrà la frequenza, l'intensità o la durata del comportamento.

ATTENZIONE: Questa tecnica è rivolta ai comportamenti lievemente negativi. Non può essere applicata ai comportamenti gravemente negativi, che non possono essere ignorati!

E. COSTO DELLA RISPOSTA

Si applica **quando non è possibile ignorare** il comportamento, **né rimuovere lo studente** dalla situazione perché il comportamento è di media gravità.


Consiste nel privare lo studente di un beneficio, applicando una «**penalità**» (meglio se in relazione con il comportamento) e, possibilmente, permettendogli di porre rimedio alle proprie azioni.

Ad es. "Se non prepari lo zaino prima del suono della campanella, non farai il tempo a fare l'apri-fila!"

4. **Organizzare IL LAVORO** indicando i tempi necessari per svolgere le singole attività.

ESEMPIO DI TABELLA PER ORGANIZZARE IL LAVORO

8:30	Arrivo a scuola
8:40	Mi siedo al banco
8:45	Prendo dallo zaino l'astuccio e il quaderno
9:00	Seguo la spiegazione sottolineando sulla mappa concettuale le informazioni che ascolto dall'insegnante
9:30	Chiedo di alzarmi per cancellare la lavagna
9:40	Seguo la spiegazione sottolineando sulla mappa concettuale le informazioni che ascolto dall'insegnante
10:00	Merenda
10:45	Mi siedo con il mio gruppo per completare il cartellone
12:30	Pranzo



ESEMPIO DI AGENDA VISIVA
PER ORGANIZZARE IL LAVORO

Immagine tratta da:
<http://progettinclusivi.blogspot.com/2017/03/agenda-visiva-giornaliera.html>

B. SERVIRSI DI AIUTI

Evitare richieste **nei momenti di particolare vulnerabilità** in cui gli studenti possono avvertire stanchezza e/o eccitazione (come il rientro da un'uscita o durante l'ultima ora di scuola).

Quando non è possibile evitare la richiesta e si prevede la comparsa del comportamento problema, è utile anticipare allo studente che potrà avvalersi di un **AIUTO**.

L'insegnante può usare le tecniche del **prompting** e del **fading** per sostenere lo studente e aiutarlo ad avviare l'attività richiesta.

Prompting

Consiste nel **fornire** allo studente **uno o più aiuti** (*prompt*).

Il prompt **favorisce la comparsa** del **comportamento desiderato**.

L'uso del prompt **va ridotto progressivamente** per favorire l'autonomia.

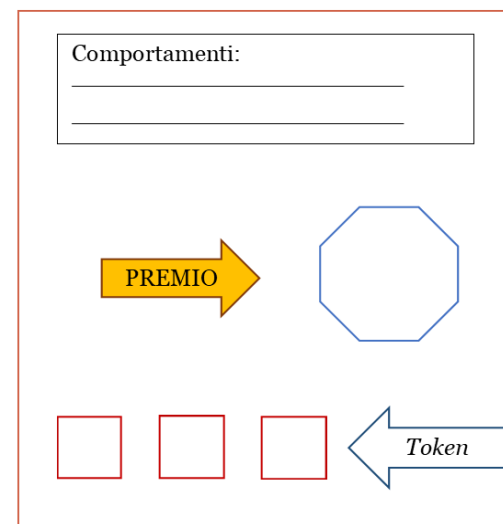
TIPOLOGIE DI PROMPT
VERBALI
Suggerimenti per favorire la comparsa del comportamento atteso (ad es., alza la
GESTUALI
Gesti che favoriscono la comparsa del comportamento desiderato o l'estinzione di
FISICI
Guidano i gesti dello studente (ad es., guidare la mano dello studente fino a dare una carezza al suo compagno)

Fading

Si parla di *fading* quando **si riduce progressivamente il numero di aiuti** (prompt).

Si può, ad esempio, ridurre il numero di parole dei prompt verbali, diminuire l'ampiezza del gesto nei prompt gestuali, ecc.

Esempi di schede per la token economy



COMPORAMENTI	TOKEN
Prendere il quaderno e l'astuccio dallo zaino appena mi siedo quando arrivo in classe	
Alzare la mano prima di intervenire	
Quando totalizzerò 10 punti, sarò il <i>collaboratore</i> dell'insegnante per tutto il giorno	
Firme	
Insegnante _____	Studente _____

C. TOKEN ECONOMY

Consiste in un **sistema a punti** concordato con lo studente, che gli permette di guadagnare gettoni (*token*) ogni volta che mette in atto il comportamento positivo. Al raggiungimento di un numero prestabilito di punti, lo studente ha diritto a un **premio** che può essere *materiale* (come uno sticker), un *privilegio* (tempo extra a ricreazione) o un'*attività sociale* (gioco di gruppo).

Per non stigmatizzare lo studente, può essere vantaggioso **utilizzare questa tecnica con tutti in classe**.

- Stabilire uno/due comportamenti che si vogliono incrementare e che permettono di ottenere i punti/token;
- Definire il premio;
- Definire il numero di punti/token necessario per ottenere il premio;
- Scegliere token facilmente maneggiabili per conteggiarli con facilità. Quando si fornisce un punto/token, ribadire sempre il motivo per cui è stato guadagnato;
- Assegnare il punto/*token* immediatamente dopo il comportamento desiderato;
- Quando si assegna il *token*, specificare allo studente il motivo per cui lo ha guadagnato. Es. "Stai tenendo in ordine il tuo banco, bel lavoro!";
- Il premio deve essere proporzionato all'entità e alla durata del comportamento e all'impegno che il comportamento richiede allo studente.

Esempi di premi e di punti richiesti per ottenerli

PREMIO	PUNTI RICHIESTI
Fare un disegno	3
Scegliere il gioco a ricreazione	10
Essere capofila per andare a mensa	12
Distribuire le schede ai compagni	5

C. SCOMPORRE UN COMPITO/COMPORTEMENTO

Un compito può essere **scomposto in piccole semplici unità** che possano risultare maggiormente accessibili allo studente con la tecnica del **chaining**.








Chaining

Insegna un'abilità complessa (come prepararsi lo zaino, eseguire operazioni in colonna, ecc.) scomponendola in **componenti più semplici**, che vengono **rinforzate in modo sequenziale**.

Si compone di 3 fasi:

- **Analizzare il compito** (*task analysis*): l'attività viene scomposta nelle sue singole componenti (vedi la tabella di esempio).
- **Costruire la catena comportamentale**.
- **Definire un programma progressivo di rinforzi**: si rinforza una componente alla volta. Quando viene acquisita la componente successiva, la precedente viene rinforzata insieme alla successiva e così via.

Attività complessa da scomporre: copiare la consegna dalla lavagna Componenti da rinforzare sequenzialmente

1. Sedersi al banco	
2. Prendere il quaderno giusto	
3. Aprire il quaderno sulla pagina richiesta	
4. Prendere la penna rossa	
5. Scrivere la data del giorno	
6. Copiare la consegna dalla lavagna	
7. Chiedere aiuto se si è in difficoltà	

ESEMPIO DI UNA LISTA UTILE A PREPARARE IL MATERIALE NECESSARIO PER SVOLGERE IL COMPITO:

COMPITO DI GEOMETRIA*

Preparare:

- il libro
- il quaderno
- il block notes per la brutta copia
- il goniometro
- il compasso
- la matita
- la gomma da cancellare
- la penna

Immagine tratta da: "Deficit di attenzione e iperattività", Deny Menghini e Stefano Vicari, Carocci, 2020.

Come si applica il RINFORZO

1. **Identificare i comportamenti positivi** dello studente di cui si vuole aumentare la frequenza.
2. **Scegliere** tipi di **rinforzo** che possano essere gradevoli e «appetibili» per lo studente.
3. **Prestare attenzione** ai **comportamenti positivi** che lo studente produce.
4. Dare il **rinforzo immediatamente dopo** che il comportamento desiderato è stato messo in atto.
5. Quando non è possibile, dare un **rinforzo simbolico** (vedi *Token Economy*)

Nella fase iniziale di apprendimento di un comportamento usare un rinforzo **CONTINUO**: cioè a ogni comportamento desiderato far seguire una conseguenza positiva. Quando il comportamento è diventato stabile, usare un rinforzo **INTERMITTENTE**: far seguire conseguenze positive di tanto in tanto, in forma di lode e/o incoraggiamento.

B. ESTINZIONE

L'obiettivo è di **ridurre** la **frequenza**, la **durata** o l'**intensità** del **comportamento problema**.

Richiede di valutare quali sono le conseguenze del comportamento e se ci sono elementi che possono fungere da rinforzo.

L'estinzione, quindi, consiste nell'**eliminare tutti i rinforzi di un comportamento**. Ad esempio, se uno studente dice parolacce e viene rinforzato dalle risate del compagno di classe, occorrerà spiegare al compagno che così facendo lo incoraggia e chiedergli di non

TIPOLOGIA DI INTERVENTO SULLA CONSEGUENZA

Ovvero sulla reazione al comportamento dello studente.

Per agire sulla conseguenza si può ricorrere alle seguenti modalità:

A. RINFORZO

B. ESTINZIONE

C. TOKEN ECONOMY

D. IGNORAMENTO STRATEGICO

E. COSTO DELLA RISPOSTA

F. TIME OUT

A. RINFORZO

Si tratta di un evento che compare dopo un comportamento e può aumentarne la frequenza.

RINFORZO POSITIVO

Far succedere qualcosa di piacevole

RINFORZO NEGATIVO

Eliminare qualcosa di spiacevole

TIPI DI RINFORZO

SOCIO-AFFETTIVI

Scambi sociali e manifestazioni di affetto (ad es. lodi, complimenti...)

TANGIBILI

Gratificazioni concrete (ad es. caramella, figurine...)

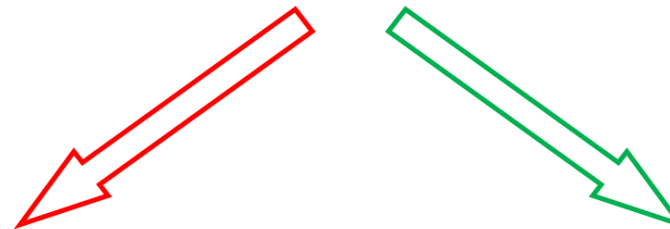
SIMBOLICI

Qualcosa che simboleggia il conseguimento di una gratificazione concreta o dinamica (ad es. gettoni, stelline...)

DINAMICI

La possibilità di svolgere un'attività piacevole o di ottenere un vantaggio (ad es. uscire

D. RIDURRE LE AZIONI INEFFICACI



Richiesta inefficace

Catena
Vaga
Ripetuta
Domanda
Urlata a distanza

Richiesta efficace

Significato chiaro e semplice
Dare un comando alla volta
Essere sicuri di ricevere attenzione
Chiedere di ripetere

Dare comandi diretti: evitare domande, come “Disegneresti un cerchio?” o “Dovresti mettere a posto i pennarelli”;

Dare comandi positivi: evitare di dire “Non correre”, “Non prendere il quaderno”;

Dare indicazioni specifiche: evitare indicazioni generiche, come “Fai il bravo”, “Stai attento”, “Piantala”;

Fare commenti quando è necessario: evitare di dire “Stai fermo sulla sedia”, “Smettila di giocherellare con le mani”;

Evitare troppi comandi contemporaneamente: evitare di dire “Siediti, smettila di parlare e apri il quaderno”.

Immagine tratta da: “Deficit di attenzione e iperattività”, Deny Menghini e Stefano Vicari, Carocci, 2020.