



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELL'AQUILA

Piano di formazione docenti dell'ambito 6 – Chieti 1

“Gian Burrasca”

**Strategie didattiche per alunni con Disturbo da
Deficit di Attenzione/Iperattività
e buon clima di classe**

Dott.ssa Rachele Giammario

Psicologa, pedagoga, psicomotricista
terapista della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva

Docente Università del L'Aquila



Associazione Italiana

A.I.D.A.I.

Segreteria Tel. Fax: 035223012

Sede Legale: Via Locatelli, 62

24121 Bergamo

@e-mail: aidai@libero.it

Disturbi Attenzione e Iperattività

ABRUZZO

SEDE DI VASTO –CH- via Euripide 95

aidai.abruzzo@libero.it

1 parte

Bisogni Educativi Speciali

La disabilità certificata ai sensi dell'articolo 3, commi 1 o 3 (gravità) della legge 104/92

Disturbi evolutivi specifici

Svantaggio socio-economico, linguistico e culturale

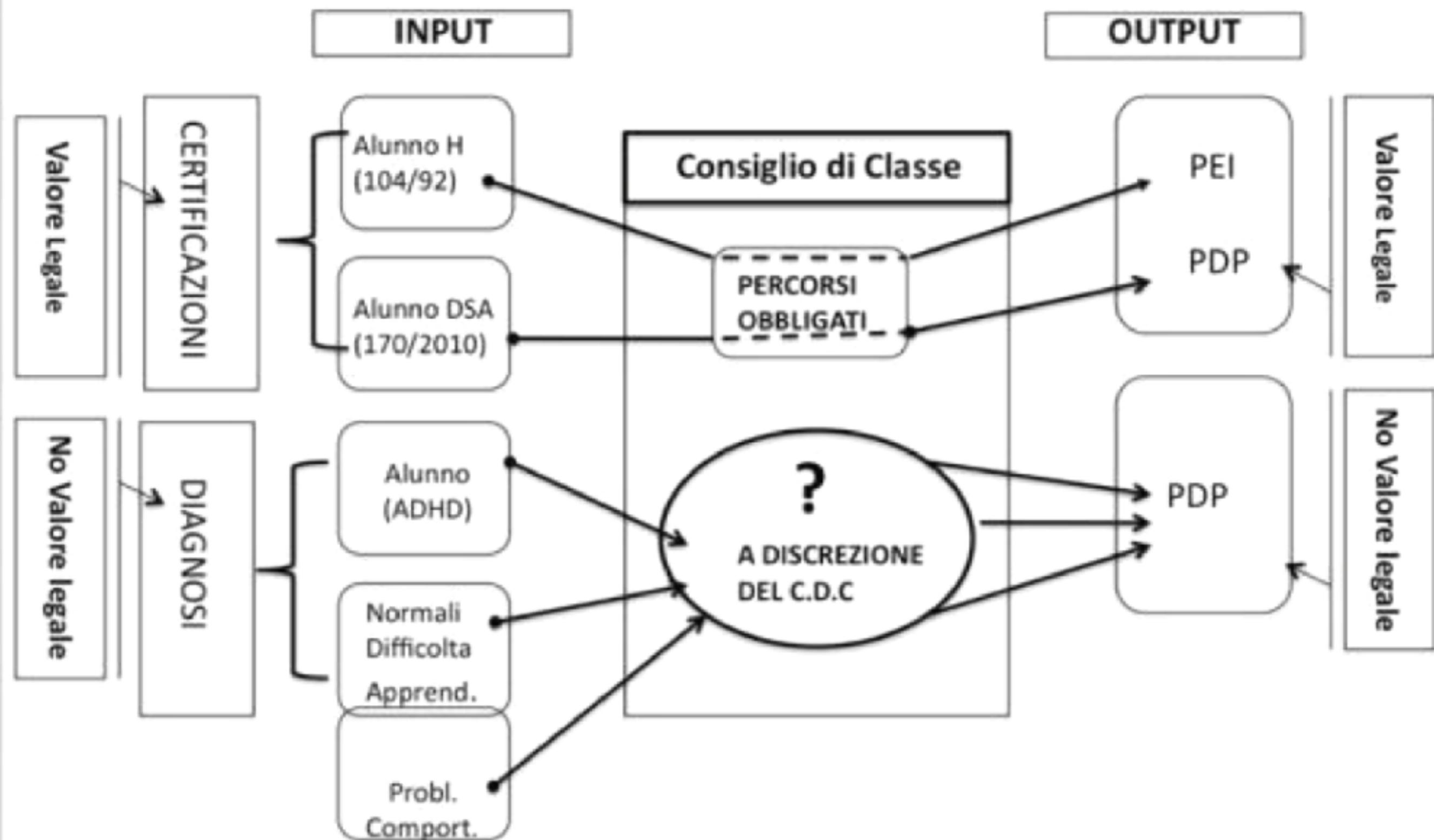
Seminario-conferenza sui BES

È stato consegnato agli Uffici Scolastici Regionali un modello di Piano Annuale dell'Inclusività

Tre fasce:

- **le disabilità certificate** (Legge 104/92, articolo 3, comma 1 e 3);
- **i disturbi evolutivi specifici** (DSA, ADHD, DOP, FIL, altro [*ove gli acronimi stanno rispettivamente per disturbi specifici dell'apprendimento, deficit di attenzione e iperattività, disturbi oppositivi provocatori e funzionamento intellettivo limite*]);
- **lo svantaggio** (socio-economico, linguistico-culturale, comportamentale-relazionale).

Situazione BES dopo la Nota del 22 novembre



Confronto delle principali caratteristiche dei tre documenti di programmazione analizzati: PEI per gli alunni con disabilità, PDP per i DSA, PDP per gli altri BES

	PEI per gli alunni con disabilità	PDP per gli alunni con DSA	PDP per gli alunni con altri BES
È obbligatorio?	È obbligatorio per tutti gli alunni con disabilità in base alla L. 104/92 e al DPR 24/2/94	L'obbligo, implicito nella L. 170/10, è indicato nelle Linee Guida anche se non si adotta ufficialmente la denominazione «PDP»	La stesura del PDP è contestuale all'individuazione dell'alunno con BES. Non si può parlare strettamente di <i>obbligo</i> perché è conseguente a un atto di discrezionalità della scuola.
Chi lo redige? Chi ne è responsabile?	È redatto congiuntamente (responsabilità condivisa in tutte le sue fasi) dalla Scuola e dai Servizi socio-sanitari che hanno in carico l'alunno.	È redatto solo dalla scuola che può chiedere il contributo di esperti ma ne rimane responsabile	È redatto solo dalla scuola che può chiedere il contributo di esperti ma ne rimane responsabile.
Quali vincoli?	Le azioni definite nel PEI devono essere coerenti con le indicazioni precedentemente espresse nella Certificazione, nella Diagnosi Funzionale e nel Profilo Dinamico Funzionale	Le azioni definite nel PDP devono essere coerenti con le indicazioni espresse nella Certificazione di DSA consegnata alla scuola	Il PDP tiene conto, se esistono, di eventuali diagnosi o relazioni cliniche consegnate alla scuola
Che ruolo ha la famiglia?	La famiglia collabora alla redazione del PEI (DPR 24/2/94)	Il PDP viene redatto in raccordo con la famiglia (Linee Guida 2011)	Il PDP è il risultato dello sforzo congiunto scuola-famiglia (CM n. 8 6/3/2013)
La normativa vigente ne definisce i contenuti?	I contenuti del PEI sono definiti dalla normativa (DPR 24/2/94) solo negli obiettivi generali. Un'articolazione dettagliata può essere concordata a livello locale, di solito negli Accordi di programma	I contenuti minimi del PDP sono indicati nelle Linee Guida sui DSA del 2011.	Non vengono indicati dalla normativa i contenuti minimi
Chi costruisce o sceglie eventuali modelli o strumenti per la compilazione?	La scelta di modelli o altri strumenti per la compilazione del PEI è di competenza dei due soggetti (scuola e Servizi) che detengono congiuntamente la responsabilità della sua redazione. Si definiscono a livello territoriale negli Accordi di programma	La scuola è libera di scegliere o costruire i modelli o gli strumenti che ritiene più efficaci	La scuola è libera di scegliere o costruire i modelli o gli strumenti che ritiene più efficaci

Cos'è il PDP?

- **PIANO:** è “studio mirante a predisporre un'azione in tutti i suoi sviluppi”: un programma, un progetto, una strategia.
- **DIDATTICO:** lo scopo della didattica è il miglioramento: dell'efficacia e soprattutto dell'efficienza dell'apprendimento dell'allievo, che comporta , quindi, una diminuzione dei tempi di studio e del dispendio di energie dell'efficacia e dell'efficienza dell'insegnamento del docente.

Personalizzato: indica la diversificazione delle metodologie, dei tempi, degli strumenti nella progettazione del lavoro della classe (C.M. n 4099 del 05/10/2004 e n. 4674 del 10/05/2007 per studenti dislessici - art_10_DPR_122_giugno 2009. – Circ. MIUR 28.5.2009)

Perché si redige il PDP?

E' necessario per attestare l'applicazione delle garanzie previste dalla Legge 170/2010 e Direttiva Ministeriale del 27/12/2012 e dalla Circolare Ministeriale n.8 del 6 marzo 2013. Ed inoltre:

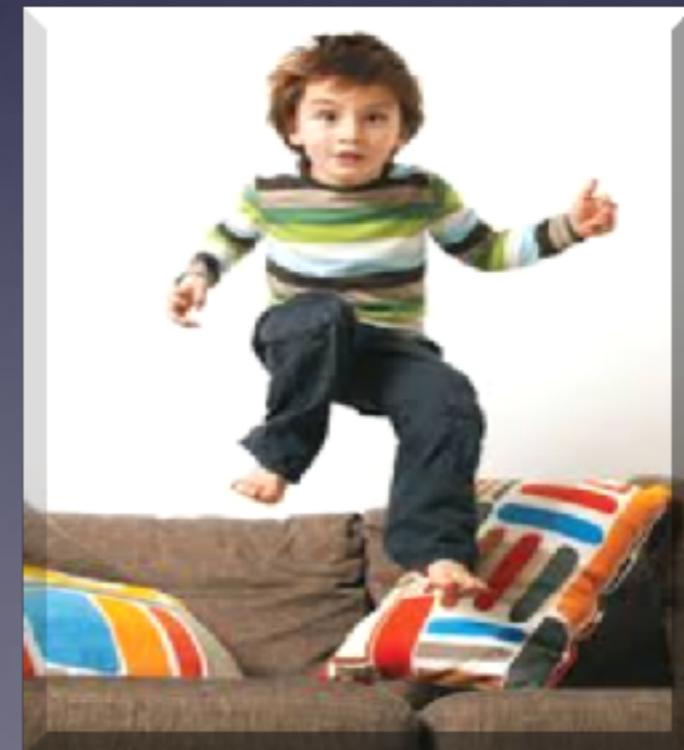
- Per costruire la storia scolastica del bambino/ragazzo con DSA/BES
- A tutela, affinché quel che si è detto, scritto e concordato venga rispettato in un vero e proprio documento con una sua rintracciabilità
- Per registrare i progressi

Non meno importante

- **A tutela della professionalità del docente**



ADHD= DISTURBO DI ATTENZIONE E IPERATTIVITÀ



L'inventore dell'ADHD: "L'ADHD è una malattia fittizia"

Eisenberg nel "Comitato per il DSM V e per l'ICD XII, e nell'American Psychiatric Association" dal 2006 al 2009, e ha ricevuto il "premio Ruane per la ricerca psichiatrica su bambini e adolescenti". È stato un leader in psichiatria infantile per più di 40 anni per il suo lavoro in studi farmacologici, ricerca, insegnamento e politica sociale e per le sue teorie sull'autismo e la medicina sociale...

La sua carriera fu notevolmente ripida, e la sua malattia "fittizia" ha portato a un vertiginoso aumento delle vendite.

una interrogazione parlamentare

Del **on. Massimo Enrico Baroni** (a firma anche di altri deputati, datata 16 settembre 2014) nel quale Baroni parla di "**malattia inventata a tavolino**" (causando giustamente le proteste di molti genitori coinvolti in questo problema), attacca pesantemente la terapia farmacologica chiamando il "**Ritalin**" (principio attivo **metilfenidato**), il farmaco usato in alcuni di questi casi, "**la pillola dell'obbedienza**"

una interrogazione parlamentare

Del **on. Massimo Enrico Baroni** (a firma anche di altri deputati, datata 16 settembre 2014) nel quale Baroni parla di "**malattia inventata a tavolino**" (causando giustamente le proteste di molti genitori coinvolti in questo problema), attacca pesantemente la terapia farmacologica chiamando il "**Ritalin**" (principio attivo **metilfenidato**), il farmaco usato in alcuni di questi casi, "**la pillola dell'obbedienza**"

Caratteristiche principali del DDAI

DISATTENZIONE

IMPULSIVITA'

IPERATTIVITA'

**....COMPROMISSIONE
PERVASIVITA'
DURATA**

Iperattività

- Incapacità di stare fermi
- **Attività motoria incongrua e afinalistica**
- Gioco rumoroso e disorganizzato
- **Eccessive verbalizzazioni**
- Ridotte possibilità di inibizione motoria

Disattenzione

- Deficit di attenzione focale e sostenuta
- Facile distraibilità (stimoli banali)
- Ridotte capacità esecutive (compiti scolastici, attività quotidiane, gioco)
- Difficoltà nel seguire un discorso
- Interruzione di attività iniziate
- Evitamento di attività che richiedono sforzo cognitivo

Impulsività

- Difficoltà di controllo comportamentale
- Incapacità di inibire le risposte automatiche
- Scarsa capacità di riflessione
- Difficoltà a rispettare il proprio turno
- Tendenza ad interrompere gli altri
- Incapacità di prevedere le conseguenze di una azione
- Mancato evitamento di situazioni pericolose

Cos'è l'attenzione

Un meccanismo cognitivo

**che ci consente di dare rilevanza ad alcuni stimoli,
scartandone altri.**



Però

gli scienziati non sono ancora giunti a una
definizione condivisa sull'argomento.

DIVERSI TIPI DI ATTENZIONE

esistono differenti tipi di attenzione

In neuropsicologia viene preso a riferimento in questo modello teorico a due dimensioni,

- **intensità** (capacità di rispondere agli stimoli ambientali per tutta la durata di un'azione da compiere)
- **seletività** (focalizzazione su stimoli rilevanti a scapito di quelli irrilevanti)

Intensità

Riguardo all'intensità, si citano queste componenti attentive:

allerta: cioè la semplice prontezza di risposta agli stimoli;

attenzione sostenuta (vigilanza): cioè la capacità di mantenere la capacità di rispondere a tali stimoli per tutto il tempo necessario all'esecuzione di un compito.

Selettività

Riguardo alla selettività, queste sono le componenti dell'attenzione:

- **attenzione focalizzata:** cioè la capacità di selezionare solo gli stimoli importanti per un determinato compito, ignorando quelli distraenti;
- **attenzione divisa:** ovvero la capacità di distribuire le proprie risorse attentive tra due o più compiti da eseguire contemporaneamente.
- **attenzione alternata:** che riguarda la capacità di eseguire più compiti spostando le proprie risorse attentive da un compito all'altro, in modo alternato, per poter svolgere più compiti in parallelo.

Partendo dalle componenti attentive più basiche (allerta) a quelle più elevate (attenzione alternata), diventa sempre più difficile dissociare queste capacità dalle competenze cognitive più **“strategiche” dette funzioni esecutive.**

Però

ci preme riflettere sull'importanza di questi aspetti quando si cerca di comprendere in ambito clinico le difficoltà scolastiche dei ragazzi.

Che cosa sono le Funzioni esecutive

Le funzioni esecutive possono essere definite come quelle capacità che entrano in gioco in situazioni in cui dobbiamo adottare comportamenti e abilità diversi da quelli che useremmo di solito. Esistono diversi modelli di funzioni esecutive. Quello di Miyake e collaboratori identifica tre componenti chiave: l'inibizione, l'aggiornamento della memoria di lavoro e la flessibilità di risposta. Si ritiene che le funzioni esecutive ricoprano un ruolo fondamentale nel comportamento intelligente e che siano migliorabili attraverso training specifici.

Funzioni esecutive

Owen (1997)

si riferisce all'insieme di processi mentali finalizzati all'elaborazione di schemi cognitivo-comportamentali adattivi in risposta a condizioni ambientali nuove e impegnative



sono le funzioni alla base della **pianificazione**, della creazione di **strategie**.

Sono i processi cognitivi alla base del **problem solving**.

DISTURBI DELLA CONDOTTA

■ **Adolescenza**

- Cristallizzazione dei comportamenti
 - Atti criminosi
 - Violenze
 - Uso di armi
 - Partecipazione a bande devianti
 - Anticipo relazioni sessuali e gravidanze indesiderate
 - Abuso di droga e di alcool
-
- Un terzo dei bambini con Disturbo della Condotta sviluppa un disturbo di personalità antisociale in età adulta

Disturbi Comportamento Dirompente (DCD) (DSM - IV)

- disturbo oppositivo-provocatorio (DOP)
- disturbo della condotta (DC)
- disturbo da deficit di attenzione con iperattività (ADHD)

Oppositivo-Provocatorio/D. della Condotta/ Disturbo di Personalità Antisociale

- **Il disturbo oppositivo provocatorio** è caratterizzato da un comportamento provocatorio, negativista ed ostile (collera, litigiosità, sfida, provocazione, ecc.).
- **Il disturbo della condotta** è caratterizzato da una tendenza stabile alla violazione delle regole e dei diritti altrui (aggressioni a persone o animali, distruzione di proprietà, frode o furto, gravi violazioni di regole, ecc.).
- Il disturbo della condotta ad esordio precoce è un fattore di rischio per **il disturbo di personalità antisociale.**

Disturbo oppositivo-provocatorio

- spesso va in collera
- spesso litiga con gli adulti
- spesso sfida o non rispetta le regole degli adulti
- spesso irrita deliberatamente le persone
- spesso accusa gli altri per i propri errori
- spesso è suscettibili o è irritato dagli altri
- spesso è arrabbiato o rancoroso
- spesso è dispettoso o vendicativo

Almeno 4 dei sintomi precedenti sono presenti per almeno 6 mesi e determinano una alterazione del funzionamento sociale, scolastico, lavorativo.

Disturbo della condotta

- Comportamento negativista e provocatorio
- Crisi di collera
- Comportamento arrabbiato o rancoroso
- Comportamento dispettoso o vendicativo
- Frequenti litigi con gli adulti
- Incapacità di rispettare le regole
- Accusare gli altri per i propri errori
- Sistemática violazione delle regole sociali
- Aggressioni a persone o animali
- Distruzione di proprietà
- Frode o furto

Disturbo della condotta

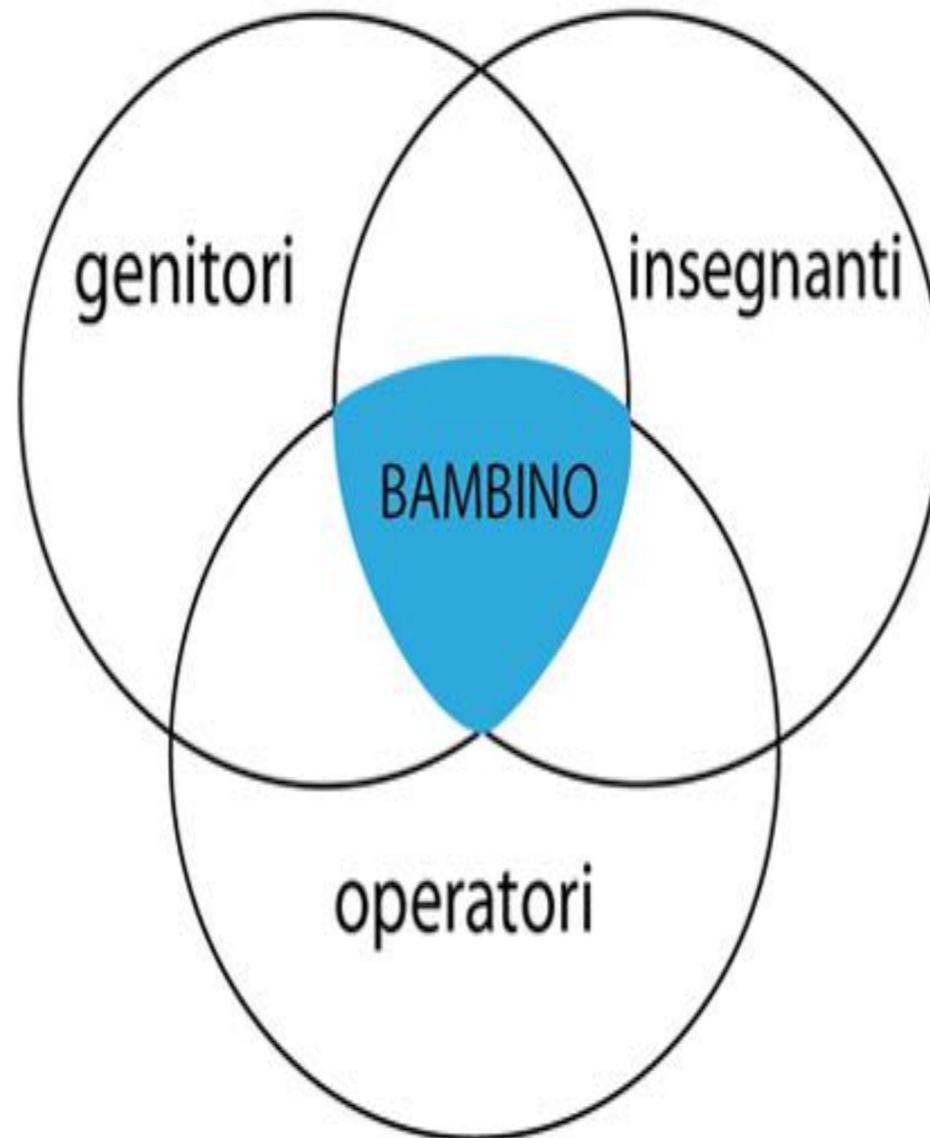
- Aggressione a persone o animali** (minacce, scontri fisici, uso di armi, crudeltà fisica su persone o animali, coercizioni sessuali)
- Distruzione di proprietà** (appiccare il fuoco, o distruggere proprietà in altro modo)
- Frode o furto** (rubare, mentire per ottenere vantaggi)
- Gravi violazioni di regole** (fuggire di casa almeno 2 volte, passare la notte fuori di casa prima di 13 anni contro il volere dei genitori, marinare sistematicamente la scuola)

Almeno tre dei criteri precedenti per almeno 6 mesi, con significativa compromissione funzionale.

Disturbi associati e secondari

- Disturbo oppositivo provocatorio 50%
- Disturbo della condotta 15%
- Disturbi di apprendimento 40%
- Disturbi di tipo depressivo 30%
- Disturbi di tipo ansioso 25%
- Problemi nelle relazioni interpersonali

INTERVENTO DI RETE



La necessità di un intervento di rete

L'intervento risulta inefficace
quando rimane confinato in
un unico settore quindi non è
stato possibile condividere
conoscenze e strategie

Panoramica degli interventi

Bambino

Interventi psico-educativi

Terapia cognitivo-comportamentale

farmacoterapia

genitori

Interventi psico-educativi

Parent training

scuola

Interventi psicoeducativi

Teacher training

Interventi comportamentali

Obiettivi degli interventi psico-educativi

Interventi psico-educativi

- riduzione dei problemi comportamentali a scuola e in famiglia

Parent training

- riduzione dei problemi comportamentali ed emotivi nel contesto familiare
- miglioramento del rapporto genitori-bambino

Teacher training

- riduzione dei problemi comportamentali ed emotivi nel contesto scolastico
- miglioramento del rapporto scuola-bambino

Interventi psico-educativi: Teacher training

Il coinvolgimento degli insegnanti fa parte integrante ed essenziale del progetto terapeutico

Si realizza mediante incontri sistematici mirati a:

- 1. informare sulle caratteristiche e sul trattamento dell'ADHD**
- 2. fornire appositi strumenti di valutazione (questionari, scale,)**
- 3. potenziare le risorse emotive**
- 4. insegnare specifiche procedure per modificare il comportamento**
- 5. informare su come strutturare l'ambiente classe in base alle caratteristiche ed ai bisogni del b/no ADHD**
- 6. suggerire strategie didattiche per facilitare gli apprendimenti**
- 7. migliorare la relazione col b/no e tra il b/no ed i compagni**

Cornoldi, De Meo, Offredi & Vio, 2001

I docenti possono

- Selezionare precisi obiettivi per la costruzione di un ambiente protetto e di un contesto facilitante
- Avere obiettivi paralleli a casa e a scuola
- Favorire la comunicazione in base alle note di merito

La motivazione: la teoria di Maslow



Motivazione intrinseca/ estrinseca

- ⊙ **La motivazione intrinseca:** Le motivazioni estrinseche sono quelle che nascono al di fuori dell'individuo. è la motivazione che si presenta senza che si presenti un rinforzatore esterno all'attività stessa.
- ⊙ **La motivazione estrinseca:** è quella che nasce da dentro l'individuo. L'incentivo non è l'attività stessa ma il guadagno che il soggetto ne ricava eseguendola.

Non si può trascurare, comunque, l'effetto importante degli effetti della motivazione estrinseca su quella intrinseca.



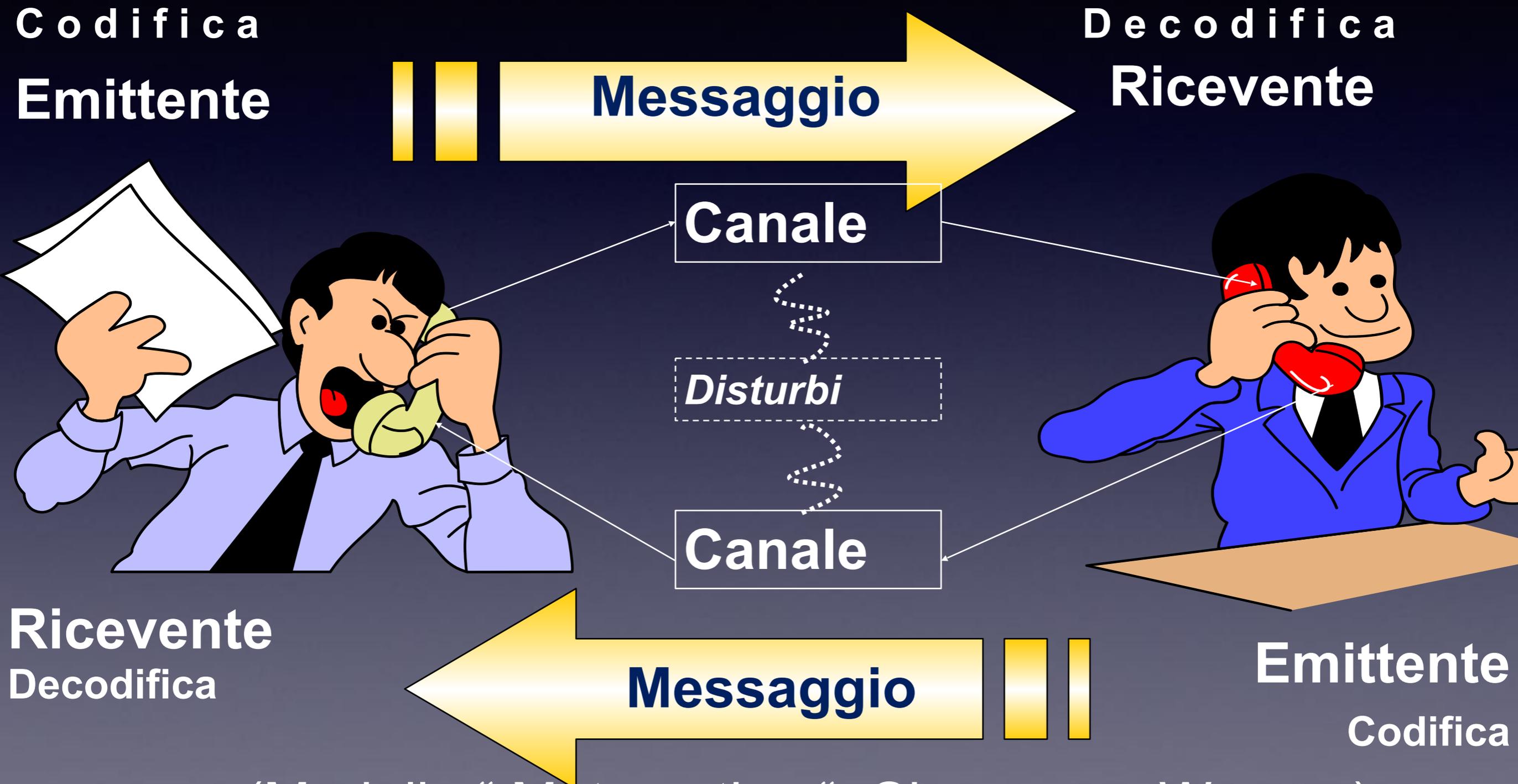
La comunicazione

La comunicazione è lo **strumento principale di relazione** che l'uomo ha a disposizione per **creare e mantenere l'interazione** con i suoi simili

La comunicazione

- ◉ La comunicazione è anche un “sistema aperto” e resta la conditio sine qua non per l’esistenza umana: **la relazione comunicativa, sia a livello verbale sia a livello non verbale**, è la caratteristica fondamentale dell’uomo e il suo stesso comportamento rappresenta un’espressione comunicativa. (Lever, Rivoltella, Zanicchi , 2002)

Modello interattivo



(Modello "Matematico" - Shannon e Weaver)

Feed back in ambito formativo

- ◉ Il **feed back** si definisce **positivo** quando l'allievo risponde positivamente nella stessa direzione degli stimoli che ha ricevuto.
- ◉ Il **feed back** si definisce **negativo** quando l'allievo non risponde (caso peggiore possibile, in quanto denuncia la totale passività) o risponde in una direzione diversa dagli stimoli ricevuti.

Gli assiomi della comunicazione

Watzlawick, Beavin e Jackson, hanno postulato l'esistenza di alcune proprietà fondamentali della comunicazione umana

Tali proprietà vengono chiamate dagli autori **ASSIOMI**, vengono presi come base di partenza per la costruzione di successive teorie e non necessitano di una dimostrazione ma vengono assunti come veri

1° ASSIOMA

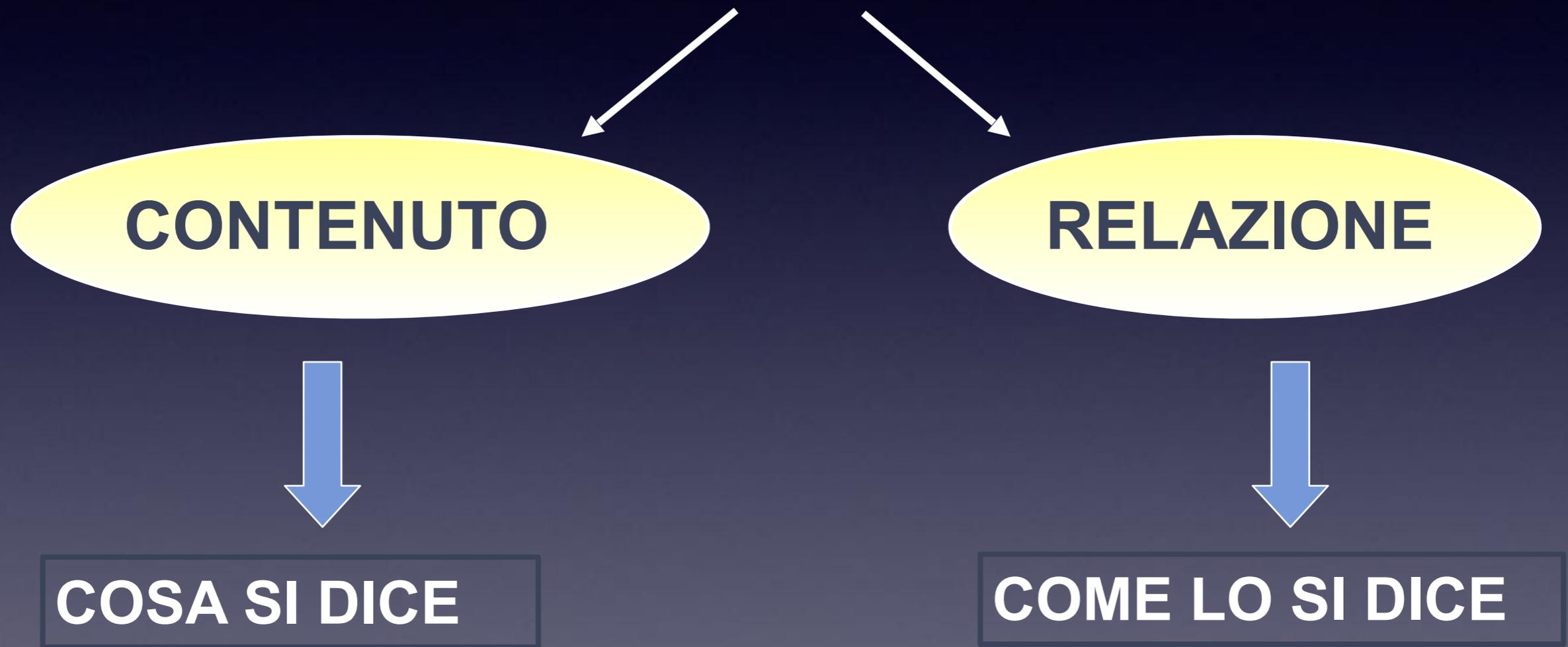
“NON SI PUÒ NON COMUNICARE”

Qualsiasi **comportamento**



– **parole, silenzi, attività o inattività** –
ha valore di **messaggio** ne consegue che comunque
ci si sforzi a non comunicare noi comunichiamo

2° ASSIOMA



L'aspetto di relazione chiarisce il significato del contenuto

2° ASSIOMA

OGNI ATTO COMUNICATIVO **NON SOLTANTO TRASMETTE INFORMAZIONI**, MA AL TEMPO STESSO **IMPONE UN COMPORTAMENTO**

NOTIZIA



contenuto
dell'informazione



COMANDO



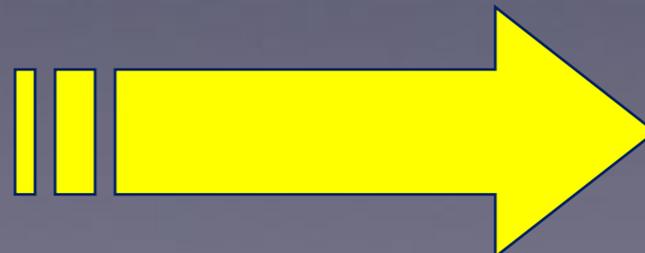
modo in cui deve essere
assunto un preciso
messaggio diverso a seconda
della relazione
esistente tra le due persone

2° ASSIOMA: ESEMPIO

"FAI ATTENZIONE"



RELAZIONE

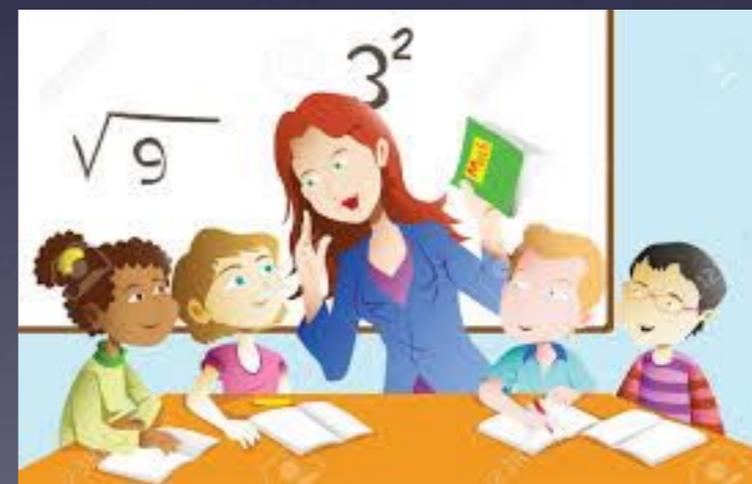
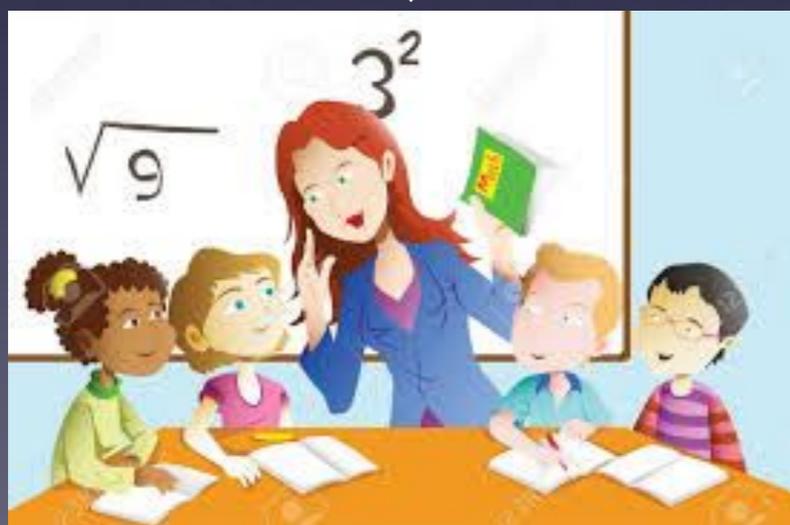


contenuto

2° ASSIOMA: Esempio

È importante ripetere la storia prima di essere interrogati per organizzare meglio le idee .

È importante che oggi pomeriggio ripassi la storia altrimenti domani non saprai nulla !



Recano lo stesso tipo di **contenuto** ma esprimono una differente **relazione**

3° ASSIOMA

La natura di una relazione dipende dalla **punteggiatura delle sequenze di comunicazione** tra i comunicanti

i nostri scambi comunicativi non sono casuali, **una sequenza ininterrotta di scambi viene organizzata introducendo una** vera e propria *punteggiatura*

3° Assioma

- ◉ La comunicazione è un processo circolare
- ◉ La sequenza di eventi non si svolgono segmenti misurabili “ in linea retta” ma secondo una serie infinita di **stimoli- risposte-rinforzi**. Dunque non è possibile attribuire ad una sola e determinata azione compresa nella serie di eventi la causa che genera gli effetti

4° ASSIOMA



"GLI ESSERI UMANI COMUNICANO SIA CON IL MODULO NUMERICO CHE CON QUELLO ANALOGICO"



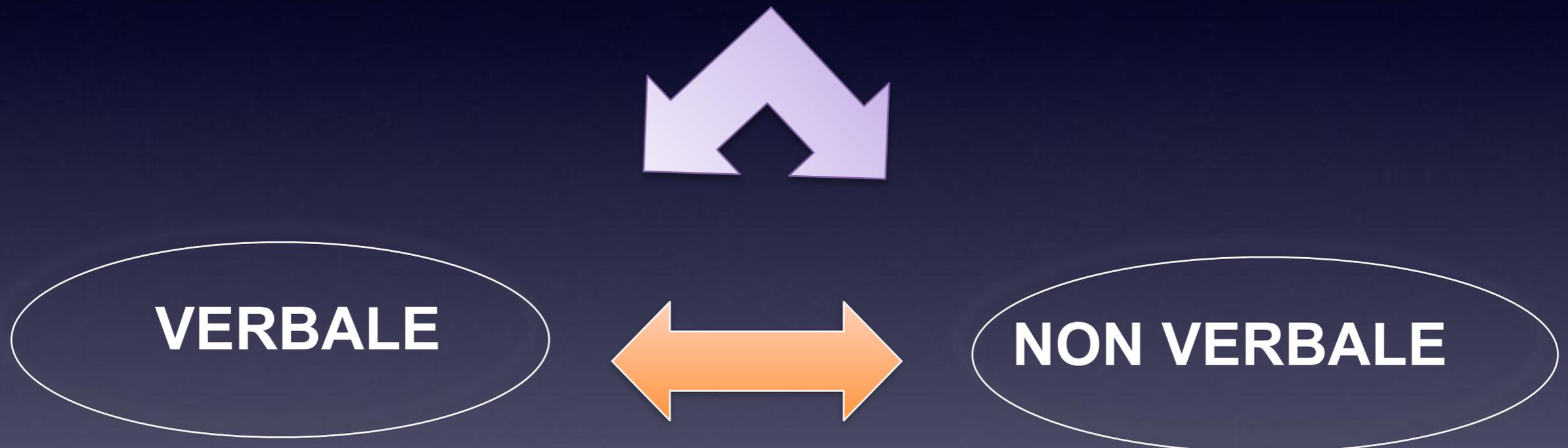
Linguaggio numerico o verbale

Linguaggio analogico o non verbale

L'attività di comunicare comporta la capacità di **coniugare** questi due linguaggi, nonché di **tradurre dall'uno all'altro** i messaggi da trasmettere e quelli ricevuti

La comunicazione

La comunicazione umana si avvale dell'uso simultaneo di differenti canali



Il **linguaggio** è strettamente intrecciato agli aspetti della **comunicazione non verbale** *non tutto si esprimere in modo adeguato con le parole*

5° ASSIOMA

"TUTTI GLI SCAMBI COMUNICATIVI SONO
SIMMETRICI O COMPLEMENTARI,
A SECONDA CHE SIANO BASATI
SULL'**UGUAGLIANZA** O SULLA **DIFFERENZA**"

INTERAZIONE
SIMMETRICA

INTERAZIONE
COMPLEMENTARE



Uno **scambio simmetrico** avviene tra interlocutori che si considerano sullo stesso piano, svolgendo funzioni comunicative e ruoli sociali analoghi

Uno **scambio complementare** fa incontrare persone che hanno una relazione ma non sono sullo stesso piano per potere, ruolo comunicativo, autorità sociale, interessi.



Stile assertivo

- ◉ accetta le idee altrui, ma esplicita chiaramente le proprie opinioni
- ◉ mantiene buoni rapporti di interazione con gli altri
- ◉ vede nella negoziazione lo strumento per affrontare e risolvere i conflitti
- ◉ ha autostima
- ◉ ha rispetto e amore per sé e per gli altri

Caratteristiche del messaggio verbale

Stile assertivo

Affermazioni coincise,
chiare e adeguate al
contenuto

Uso di frasi che
iniziano col pronome
"io", o del tipo mi
piacerebbe

Distinzione tra
fatti ed opinioni

Suggerimenti non
costrittivi né
colpevolizzanti

Nessun tipo
d'imperativi del tipo
"DOVRESTI FARE
COSÌ"

Critica costruttiva
senza
colpevolizzazione

Domande volte a capire i
pensieri e i sentimenti
dell'altro

Proposta di
strategie atte a
risolvere i problemi

Terza parte

IL BAMBINO CON ADHD E LA SCUOLA

Gli interventi sugli antecedenti si basano

SU:

- ⊙ **Strutturazione della classe**
- ⊙ **Approcci centrati sul bambino**
 - il dialogo interiore
 - modellare le istruzioni
 - modellare il problem – solving
 - insegnare l'automonitoraggio
- ⊙ **Approcci centrati sull'insegnante**
 - fornire un programma degli orari regolari
 - evitare un sovraccarico di informazioni
 - stabilire chiaramente le priorità
 - gestire i materiali

Cosa può fare la scuola per il bambino DDAI

- ◉ Predisposizione di un contesto facilitante
- ◉ Organizzazione della classe e dei tempi di lavoro
- ◉ Organizzazione del materiale
- ◉ Organizzazione del lavoro scolastico
- ◉ Attività pianificate nel tempo libero o nelle situazioni di transizione
- ◉ Approccio al compito e la struttura della lezione
- ◉ Il coinvolgimento della classe (tutoraggio, apprendimento cooperativo)

La predisposizione di un contesto facilitante

- ⊙ I bambini con DDAI 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.

L'organizzazione della classe e dei tempi di lavoro

❖ La disposizione dei banchi

Per valutare quanto ogni disposizione sia adeguata per una buona partecipazione del bambino DDAI al lavoro scolastico è necessario porsi delle domande:

- **Dalla cattedra si vede il bambino?**
- **È facilmente raggiungibile?**
- **È favorito lo scambio di sguardo insegnante – bambino?**

Domande

- Ha compagni vicino a lui? Se si, sono compagni tranquilli o vivaci?
- Se il bambino si alza, quanti bambini possono essere disturbati o coinvolti?
- Quanti bambini guardano direttamente fuori dalle finestre?
- Con quanti bambini incrocia il suo sguardo dal suo posto?

Le regole della classe

- ◉ 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 ed espresse chiaramente
- ◉ Devono descrivere le azioni in modo operativo
- ◉ Si dovrebbero usare, se piccoli, simboli pittorici colorati
- ◉ Devono essere poche (3-4 al massimo)

- **Stabilire delle regole:** avere regole chiare e conosciute da tutti aiuta il bambino a organizzare i propri spazi e tempi e a sapere in anticipo quali azioni siano da considerarsi fuori dalle norme stabilite.

Stabilire e prevedere i tempi di lavoro

- ◉ I bambini DDAI sono particolarmente poco abili nel fare stime realistiche di grandezza, tempi, quantità, difficoltà
- ◉ Aiutarli a lavorare con tempi stabiliti significa aiutarli a valutare meglio e quindi ad essere più efficaci nel pianificare e organizzare il lavoro.

❖ **Un grande orologio a disposizione**

è molto utile per segnare i tempi di lavoro e facilitare il rispetto delle consegne dell'insegnante, ma può diventare una fonte di distrazione



È possibile porre l'orologio in modo che sia visibile all'insegnante e accessibile anche ai bambini, ma non all'interno della loro visuale abituale (ad esempio, nella parete di fondo della classe)

❖ **Attività routinarie e strutturate e tempi di lavoro prestabiliti**

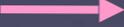
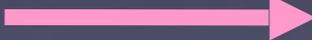
- Più routine ci sono all'interno della classe, più il bambino può prevedere tempi e richieste e può cercare di adattare ad essi il proprio comportamento.
- Rendere esplicite le routine, chiarificandole come regole di comportamento permette di migliorare il rispetto da parte dei bambini DDAI.

- © All'inizio è preferibile che sia l'insegnante a fornire indicazioni sul tempo di svolgimento dei compiti assegnati; in seguito, quando i bambini si saranno abituati a includere la variabile tempo nella pianificazione del proprio agire, chiedere loro, sotto forma di gioco .

“Quanto tempo serve per...?”

Facile	Alla mia portata	Difficile
		
		

Strutturazione del compito

Poco tempo	Tempo Medio	Molto tempo
		
		

Organizzazione del materiale

- ◉ Può essere utile appendere in aula un cartellone dei materiale, avendo cura di assegnare ai quaderni delle varie materie una copertina di colore diverso, ed uno delle materie giornaliera.
- ◉ All'inizio dell'anno scolastico si può preparare uno schema del materiale necessario per ogni materia, in forma di cartellone o tabella da apporre sul diario di ogni bambino.

- ⦿ Per i bambini che dimenticano i materiali è possibile impostare una strategia specifica che comprenda l'uso di materiale visivo, l'introduzione di routine finalizzate, l'applicazione di un sistema a punti.
- ⦿ Impostare con il bambino un accordo basato su un sistema a punti o su uno schema di gratificazione da riconvertire in premi materiali o privilegi

Preparare schede ritagliabili con piccole illustrazioni del materiale, uguali a quelle del cartellone

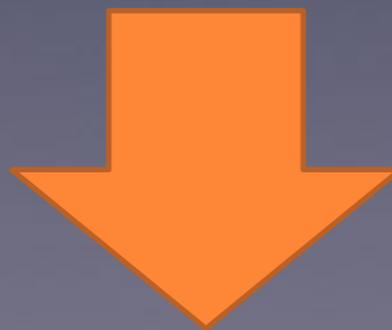
Ad un'ora prestabilita della mattinata

- far leggere il cartellone per il giorno dopo
- fare elencare il materiale necessario per il lavoro in ogni materia
- chiedere di incollare sul diario per il giorno dopo le figurine del materiale scolastico così individuato
- ogni mattina, all'inizio della lezione o in altro momento prestabilito, verificare la presenza del materiale e applicare la procedura di gratificazione o di costo della risposta.

Organizzazione del lavoro scolastico

- ◉ **Punti di forza e debolezza del bambino:** i punti di forza sono la base su cui lavorare per cercare di bilanciare o addirittura di recuperare le difficoltà e i comportamenti non corretti (debolezze)

Attenzione



La scarsa accuratezza nell'esecuzione di un compito è dovuta a fattori come:

- difficoltà a mantenere l'attenzione per un tempo prolungato
- difficoltà a porre adeguata attenzione alle consegne date oralmente o per iscritto
- tendenza ad affrontare il compito in modo impulsivo, senza pianificare
- procedure di controllo poco efficaci durante e a conclusione del compito

- ◉ Ogni qualvolta sia possibile, è opportuno spezzettare i compiti lunghi con brevi pause o variando l'attività al suo interno, proponendo cioè procedure diverse
- ◉ Con l'esercizio sarà possibile allenare il bambino a mantenersi concentrato per periodi sempre più ampi

Difficoltà a porre la necessaria attenzione alle consegne

- ◉ È utile, prima che si cominci a a lavorare, far rileggere la consegna, chiedendo anche di ripetere con parole proprie cosa bisogna fare
- ◉ Sottolineatura con pennarello rosso delle parti salienti delle istruzioni, con l'aiuto dell'insegnante
- ◉ Costruzione di un piano d'azione per punti, da riportare alla lavagna

Impulsività e scarsa pianificazione

- ◉ Tra la lettura o la scrittura delle consegne e l'inizio dello svolgimento del compito è possibile chiedere ai bambini di posare le penne per un tempo prestabilito
- ◉ Stabilire una routine per cui "è valido" cominciare il lavoro solo quando è l'insegnante a dare il via
- ◉ Usare procedure fisse di pianificazione del compito



Le fasi per il raggiungimento della soluzione:

1. **Focalizzare:** selezione e definizione del problema (circondarlo). È possibile aiutarsi come una descrizione scritta.
2. **Analizzare:** definizione delle informazioni da ricavare e della loro importanza per poi raccogliere i dati.
3. **Risolvere:** creazione di soluzioni alternativa e selezione della migliore. Sviluppo di un piano di attuazione.
4. **Eseguire:** definire l'obiettivo desiderato, esecuzione del piano e monitoraggio dei risultati.

LE CINQUE FASI DEL “problem solving”

1. Definire il proprio obiettivo

Senza la definizione di un obiettivo, di una meta finale da raggiungere, non c'è ragione di parlare di problemi dato che non possono presentarsi situazioni con ostacoli se si decide di rimanere immobili.

2. Riconoscere il problema

Non si può pensare di risolvere un problema se prima non si riesce ad identificarne la presenza. Può capitare che questo sia proprio davanti a noi, ma celato. In questo caso è necessario imparare a riconoscere i piccoli segnali, capire quali sono gli ostacoli che si pongono davanti a noi e a quali *situazioni* potrebbero portare

3. **Capire come risolvere il problema**

Come abbiamo visto prima, ci sono diversi modi per affrontare un ostacolo e ognuno di questi richiede idee. In questa terza fase si colloca l'azione di **Brain Storming**, ovvero il momento più creativo, dove il mantenere un *pensiero positivo* nei confronti della situazione è di grande aiuto. Sempre in questa fase vi è il processo di trasformazione delle idee in possibili soluzioni per superare l'ostacolo.

4. **Scegliere la soluzione più adatta**

Sembra scontato, ma non tutte le possibili idee e soluzioni "trovate" nella fase precedente sono da considerarsi ottimali. Bisogna imparare a valutare non solo l'efficacia e la fattibilità di un'idea, ma anche le conseguenze a cui quella determinata soluzione potrebbe portare.

Determinata qual'è la soluzione migliore, rimane da pianificare come agire, quando.

5. **Risolvere il problema**

Ultimo ed essenziale passaggio, è la concretizzazione della soluzione! Mettere quindi in pratica quanto deciso e quando deciso e aspettare i risultati. È importante, in quest'ultima fase, non farsi scoraggiare, non tutti i risultati arriveranno immediatamente all'attuazione della soluzione, ma potrebbe volerci un po' perchè il tutto si concretizzi.

Impostazione della lezione

- ◉ **La lezione**: seguire l'ordine degli argomenti dati all'inizio della mattina, usare tempi di lavoro non troppo lunghi, presentare l'argomento in modo stimolante, porre domande, strutturare il più possibile i compiti, rendendo esplicite le procedure, alternare compiti attivi a quelli puramente di ascolto, favorire la partecipazione attiva

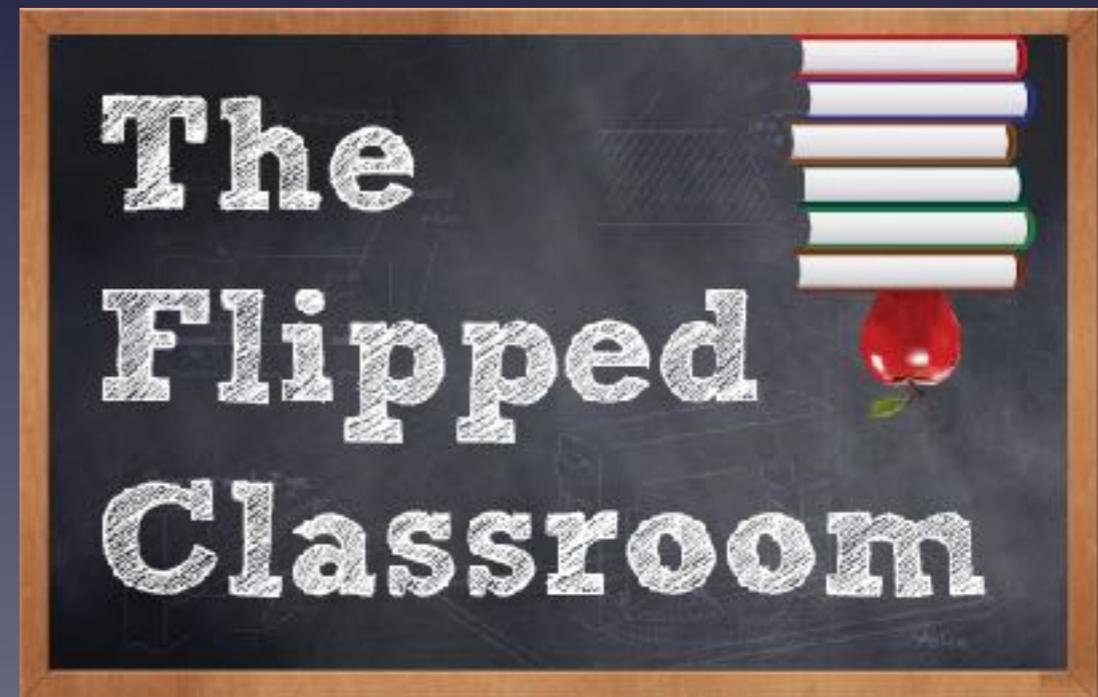
Le consegne scritte sul diario

dare

- consegne chiare,
- verificare che il bambino stia scrivendo, chiedere all' alunno di ripetere le consegne,
- un punto per ogni consegna scritta correttamente

La didattica:

- ◉ utilizzo del computer;
- ◉ apprendimento cooperativo,
- ◉ flipped classroom



Il coinvolgimento della classe

- ◉ **Tutoraggio** (tutoring): assegnazione a una coppia di bambini dei due ruoli di tutor (l'allievo che riceve l'insegnamento) e di tutor (il bambino che prende il ruolo attivo di insegnante)
- ◉ **Apprendimento cooperativo**: prevede di unire gli alunni in piccoli gruppi, che si propongono di massimizzare il loro apprendimento e le loro abilità sociali

L'utilizzo dei rinforzi:

- ◉ Il successo di tale programma dipende dall'attenzione e dall'accuratezza con cui vengono scelti i rinforzi da utilizzare con un bambino e da come si comunica con il bambino.
- ◉ Importante variare spesso i rinforzi da utilizzare
- ◉ La somministrazione dei rinforzi deve essere immediata
- ◉ Rinforzi sociali per l'incoraggiamento positivo.

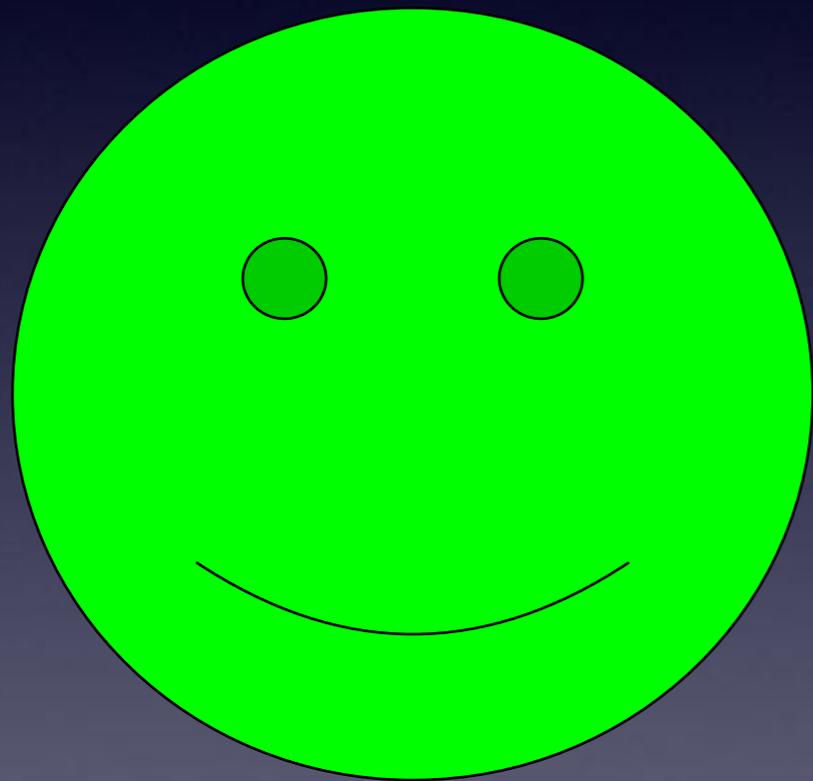
Le tipologie di RINFORZI

- ◉ **Rinforzi tangibili:** consistono in premi materiali.
- ◉ **Rinforzi sociali:** sono manifestazioni di approvazione e affetto quali complimenti, sorrisi, carezze, elogi, riconoscimenti, ecc..
- ◉ **Rinforzi simbolici:** consistono in bollini o gettoni che una volta accumulati vengono scambiati con premi tangibili o danno diritto a qualche forma di rinforzo dinamico.
- ◉ **Rinforzi dinamici:** consistono in attività gratificanti o privilegi particolari che hanno una valenza positiva per la persona che ne beneficia.

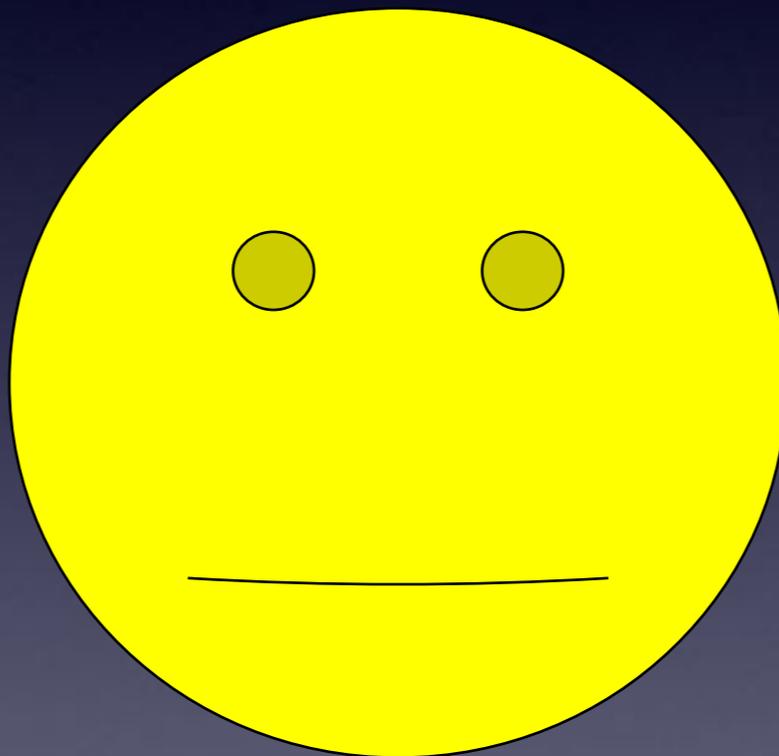
La gratificazione

- ◉ Evitare le false gratificazioni
- ◉ Non gratificare i traguardi parziali
- ◉ Evitare la gratificazione dei comportamenti negativi

RINFORZAMENTO E TOKEN ECONOMY



BENE



COSI' E COSI'



MALE

La Token economy

- ◉ Il sistema dei gettoni è un sistema di gratificazione a punti, cioè una definizione di contingenze comportamentali che prevedono per il bambino la possibilità di guadagnare o perdere dei punti in base alla messa in atto di comportamenti corretti o sbagliati.
- ◉ Lo scopo è quello di rinforzare (gratificare) comportamenti positivi poco frequenti affinché aumentino la loro comparsa.

Come funziona

- ⦿ E' necessario stabilire dei comportamenti ben precisi.
- ⦿ Si devono stabilire, poche e chiare regole, in base alle quali si possono guadagnare dei punti, ed altre regole in base alle quali questi punti possono essere persi.
- ⦿ E' necessaria un'assoluta tempestività e precisione nell'assegnazione dei punti.
- ⦿ E' necessario organizzarsi per gestire concretamente i punti!
- ⦿ L'effetto più immediato e tangibile di questo metodo è che scompaiono i rimproveri, da parte dell'insegnante.

Esempio

Comportamento target: portare tutti i materiali per la lezione

- ◉ Stabilire le regole in base alle quali si guadagnano o perdono i punti:
- ◉ attaccare tutti gli adesivi per la lezione del giorno dopo sul diario (1 punto),
- ◉ Portare tutti i materiali per le lezioni (2 punti),
- ◉ Portare tutti i materiali ma dimenticare qualcosa di poco importante (1 punto).
- ◉ Dimenticare materiale importante (– 1punto)

Questo tipo di attività si può fare anche con tutta la classe.

Errori nell'uso dei Rinforzi:

- ◉ Offrire enormi ricompense per un grande miglioramento
(es. ti compro una bici nuova se per 1 mese non litighi con tuo fratello)
- ◉ Rinforzare un comportamento prima che sia avvenuto
(es. se adesso ti lascio uscire, devi promettere che quando torni finisci gli esercizi)
- ◉ Promettere al bambino una ricompensa per far cessare il suo comportamento oppositivo
(es. se adesso smetti di fare i capricci e cominci a lavorare, dopo potrai usare il computer)

- ◉ **La gratificazione a punti**
- ◉ **Contratti comportamentali**
- ◉ **Il costo della risposta:** ad un comportamento inadeguato segue per il bambino la perdita di un privilegio o di un'attività gradevole.
- ◉ **La punizione:** quando ritenuta necessaria deve essere priva di aggressività, psicologicamente neutra, immediata, proporzionale alla gravità dell'azione compiuta dal bambino, facilmente applicabile e inevitabile per il bambino.

Interventi basati sulle conseguenze negative

- ◉ **Ignorare pianificato:** ignorare sistematicamente il comportamento indesiderabile.
- ◉ **Rimproveri:** sono efficaci quelli centrati sul comportamento. È un rimprovero in 4 fasi:
 1. Descrizione del comportamento
 2. Descrizione del perché è inadeguato
 3. Suggerimento di un comportamento alternativo
 4. Indicazione dei vantaggi che derivano dall'uso di un comportamento adeguato

Viene evitato ogni commento svalutante nei confronti del bambino: si rimprovera il comportamento, non la persona.

Il Time-out = sospensione di attenzioni e gratificazioni: Interrompere il comp. + autodisciplina

- per bambini dai 3 ai 12 anni
- breve: da 1' a 10' (secondo l'età): usare il timer

il messaggio: “questo comportamento è inaccettabile, è necessario che tu stia per qualche minuto isolato per interrompere subito questo comportamento e perché tu possa pensare un modo diverso
Scegliere un posto noioso e monotono, senza distrazioni

Portare immediatamente il bambino nel posto del time-out, usando non più di 10 parole e non più di 10 secondi

- Evitare discussioni
- Usare sedia o sgabello

Puntare il timer affinché il bambino possa sentirlo alla fine chiedere perché era stato messo in time-out

Evitare di chiedere promesse, e umiliarlo o intimidirlo

I contratti comportamentali

- ◉ Stesura cooperativa fra bambino e insegnante di un contratto con specifici accordi
- ◉ Frutto di effettiva collaborazione (incremento di comprensione e motivazione a rispettare l'accordo)
- ◉ Può includere più
- ◉ Richiesta commisurata alle effettive capacità del bambino (durata e frequenza)
- ◉

CONTRATTO A

Io sottoscritto.....

mi impegno a mantenere questi accordi presi con i miei insegnanti:

- 1) Chiedere di andare in bagno solo una volta all'ora;
- 2) Stare seduto per almeno 20 min.
- 3) Controllare che tutto il mio materiale sia nello zaino prima di uscire

Per ogni giorno in cui riuscirò a rispettare questi 3 punti, potrò scegliere un premio fra:

- a) 15 min. di gioco al computer (dopo la mensa)
- b) Possibilità di fare un disegno libero negli ultimi 15 min. di lezione