

# COMPORAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO

# Interventi su comportamenti problema con funzione rinforzo automatico

Nota Bene: le stereotipie diventano un problema quando

1. Interferiscono con le interazioni sociali
2. Interferiscono con l'apprendimento di nuove competenze

## INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO POSITIVO (RA+)

### Strategie pro-attive

- Sostituzione con risposte alternative a simile valore sensoriale
- Accesso al comportamento dopo altre risposte adeguate
- Rinforzo differenziato di altri comportamenti non compatibili
- Insegnamento di attività ludiche/concedere momenti specifici

### Strategie reattive

- Blocco della risposta
- Direzionare ad un'altra risposta con stesso valore sensoriale

## INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO NEGATIVO (RA-)

### Strategie pro-attive

- Limitare le stimolazioni sensoriali nell'ambiente e nei compiti
- Insegnare comportamenti per limitare il fastidio (es. chiudere le orecchie)
- Insegnare a comunicare lo stress o il sovraccarico (es. "Via", "Voglio andare via", "basta") e insegnare comportamenti alternativi per chiedere aiuto
- Desensibilizzazione sistematica

### Strategie reattive

- Blocco della risposta
- Rinforzo differenziale (rinforzare e direzionare verso attività e comportamenti che mitigano la sovrastimolazione (es. attività di rilassamento))

# Rinforzo automatico e rinforzo differenziale

- La stereotipia (fisica o verbale) è uno dei comportamenti comunemente mantenuti da rinforzo automatico.
- Ne esistono anche altri, come la pica.
- È uno dei comportamenti più difficili da cambiare, perché il rinforzo non è mediato socialmente, quindi noi non abbiamo controllo sulla consegna del rinforzo.
- Spesso è possibile identificare comportamenti alternativi con la stessa funzione del comportamento problema.

# Individuare nuovi rinforzi

- Durante l'analisi funzionale nella condizione di “controllo (gioco)” è importante notare se la frequenza sia più bassa in confronto alla condizione di “da solo” e/o se esistano stimoli che possano competere con il valore del rinforzo automatico.
- In altri termini, osservare se il bambino mette in atto la stereotipia durante attività specifiche.
- Valutazione degli stimoli competitivi.

# Insegnare comportamenti alternativi

- È possibile insegnare dei comportamenti alternativi, come delle abilità di gioco, che competano con la stereotipia.
- In questi casi sono necessari prompt dell'insegnante perché il comportamento sia messo in atto.
- Quando il rinforzo differenziale non funziona da solo, è possibile utilizzare al contempo procedure di rinforzo non contingente.

# Possibili comportamenti alternativi...

- ... per comportamenti regolati dal rinforzo automatico
- Azionare stimoli che competano con il rinforzatore specifico
- Impegnarsi in attività di tempo libero
  
- Per comportamenti controllati dal rinforzo automatico negativo, comunicare dolori o malesseri fisici



## INTERVENTO PER COMPORTAMENTI MANTENUTI DA RINFORZO AUTOMATICO NEGATIVO

Funzione: ESPRESSIONE DISAGIO FISICO

### Strategie pro-attive

- Insegnare a comunicare il dolore, la malattia, la stanchezza
- Semplificare le richieste, rinforzare spesso

### Strategie reattive

- Intervento medico

N.B. Il comportamento problematico dovuto a fattori organici può talvolta assumere un'altra funzione che viene poi mantenuta nel tempo.

# TRANSIZIONI

## Prevenzione dei CP: transizione tra ambienti

---

L'alunno impara a lasciare un ambiente e attività gradita per andare in un'altra stanza o a svolgere un'altra attività

- preparare l'alunno alla transizione dicendo "conto fino a 5 e poi ..."
- direzionarlo verso un'attività precedentemente preparata
- se accetta la transizione rinforzare immediatamente

Strategie efficaci:

- Avisare lo studente molto tempo prima della transizione per consentirgli di prepararsi ad essa.
- Fornire gli spunti principali che l'individuo dovrà fare con strategie visive.
- Fornire un timer visivo del tempo (come TIME TIMER) che indica quanto tempo manca alla conclusione di un'attività e prima che si verifichi la transizione. Per loro, il concetto di "hai qualche minuto" o "solo un secondo" potrebbe non essere facilmente comprensibile. L'orologio TIME TIMER indica con una porzione rossa il tempo rimasto. Questa sezione diminuisce man mano che il tempo trascorre.

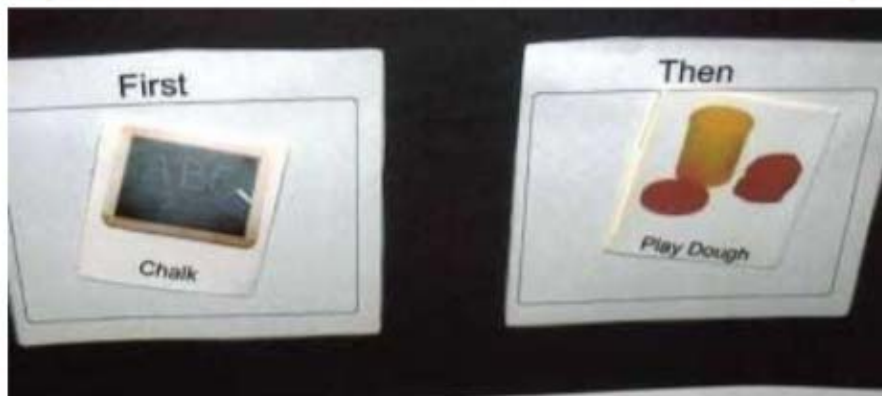
Dare allo studente dei compiti di apprendimento che coincidono con il tema generale che la classe sta svolgendo.



---

Time Timer

- Dare allo studente 10 minuti prima della transizione la foto dell'ambiente in cui andrà (oppure dargli un oggetto significativo di quell'ambiente oppure un disegno oppure scrivere). Questo renderà la transizione prevedibile. Una volta arrivato a destinazione, lo studente riporrà la foto, l'oggetto, il nome in una busta o in una piccola scatola. Questo servirà per indicargli che è arrivato nel posto giusto.
- Per alcuni studenti potrebbe essere utile far vedere una sequenza di due attività portatili (cioè da poter portarsi dietro): "prima/dopo" in cui possano vedere cosa stanno facendo ora e cosa faranno dopo. La transizione sarà facilitata se lo studente vede che potrà fare un'attività gradita dopo.



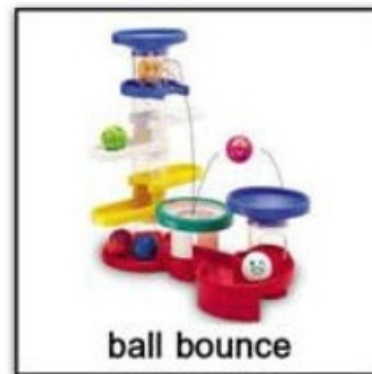
First/Then

Prima X, poi Y...

**First**



**Then**

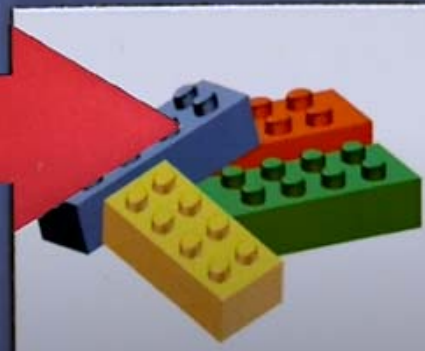


**FIRST**

**THEN**



Brush Teeth



Blocks

RI VIDEO

Guarda più... Cont

## Transition Cards



- Usare la scatola "Ho finito". NB: Prevedere anche la scatola "Finisco dopo" da usare quando è necessario interrompere un'attività che lo studente non ha finito.





# Strategie di protezione

La nostra priorità è garantire la sicurezza dell'individuo!

Se necessario è fondamentale adottare dei dispositivi per minimizzare gli effetti del comportamento problema.

# Quando il comportamento è pericoloso

- Bisogna definire delle procedure di emergenza e un criterio di termine per la valutazione.
- L'ambiente deve essere sicuro e minimizzare il rischio per l'individuo.
- In ogni caso i genitori o i tutori legali devono sempre fornire il consenso scritto per il trattamento dei comportamenti problema.

## Tecniche reattive:

- Tecniche di contenimento
- Proteggere i capelli
- Proteggersi dai morsi
- Sollevare qualcuno sdraiato
- “Conduzione forzata”



Sicurezza esterna: togliere orologi, anelli, gioielli ecc....

Capelli legati, maglie comode.

STOP: Segnale di arresto immediato/ritardato

## Gli interventi comportamentali più specifici includono:

- **Per i graffi**, l'adulto può scegliere di **coprire le aree esposte** del suo corpo con più strati di indumenti, o può desiderare che il bambino indossi indumenti (come i **guanti**) che inibiscono la sua capacità di graffiare ma continuano a consentirgli di manipolare con successo i materiali didattici. Inoltre, gli adulti possono aiutare il bambino a mantenere le **unghie più corte**, per ridurre al minimo le potenziali lesioni ad altri che potrebbero essere graffiati.
- **Per tirare i capelli**, quando non è possibile allontanarsi dal bambino e il bambino riesce a tirare i capelli, è importante che l'adulto rimanga calmo e non distolga il proprio corpo dal bambino. **Allontanarsi dalla direzione del bambino mentre tira i capelli aumenterà la probabilità che i capelli vadano persi dal sito di crescita e massimizzerà la quantità di dolore o disagio (così come qualsiasi potenziale danno ai tessuti) sostenuti dalla lesione.** L'adulto può scegliere di tenere i capelli più lunghi raccolti o, momentaneamente, **indossare un cappello**, per evitare che il bambino venga a contatto con i suoi capelli se cerca di tirarli.
- **Per mordere**, quando non è possibile allontanarsi dal bambino e il bambino riesce a mordere, è importante che l'adulto mantenga la calma e non allontani il proprio corpo dal bambino. **Allontanarsi dalla direzione del bambino mentre morde massimizzerà la quantità di dolore o disagio (così come qualsiasi potenziale danno ai tessuti) sostenuti dalla ferita.** Inoltre, l'adulto può scegliere di coprire le aree esposte del suo corpo con più strati di indumenti.
- Queste tecniche forniscono a un adulto il modo più sicuro per evitare lesioni dovute al comportamento del colpo senza la necessità di intervenire fisicamente.

## Possibili strategie per il cp aggressivo:

Se l'adulto è a conoscenza di situazioni in cui è più probabile che il bambino sia coinvolto in un'aggressione fisica, è importante che sia preparata a questa possibilità.

È consigliabile organizzare l'ambiente in modo che il bambino abbia meno possibilità di colpire, calciare, graffiare, tirare o mordere.

**Le strategie includono rimanere entro la lunghezza di un braccio o di una gamba da lui; tenerlo seduto a un tavolo per istruzioni, possibilmente con una barriera nella parte anteriore del tavolo; insegnargli dall'altra parte del tavolo al di fuori del suo raggio di movimento; insegnare da una posizione eretta mentre è seduto; e guidandolo a sedersi con le gambe incrociate quando è seduto sul pavimento**

# Punizione

---

Per punizione si intende qualsiasi conseguenza che riduca in futuro la frequenza con cui compare un determinato comportamento.

Punizione positiva: applicare una situazione avversiva a seguito di un comportamento inadeguato (esercizio contingente).

Punizione negativa: ritirare un rinforzatore positivo a seguito di un comportamento inadeguato □ TIME-OUT

## Blocco della risposta

---

Procedura avversiva applicata prevalentemente nel trattamento di comportamenti pericolosi, distruttivi o autolesivi.

- ▶ Richiamo negativo sul comportamento.
- ▶ Blocco fisico del comportamento aggressivo.
- ▶ Rischio che possa essere stimolante o rinforzante, se si rivolge troppa attenzione alla persona.
- ▶ Calmato il comportamento indirizzare al persona verso un comportamento adeguato e rinforzarlo.

Es. RIRD

## Time-out

---

Procedura di punizione negativa in cui un rinforzamento positivo viene ritirato o sospeso per un periodo di tempo predeterminato a seguito di un comportamento inadeguato.

- ▶ Applicazione immediata
- ▶ Periodo limitato di assenza dal rinforzamento
- ▶ Interazioni verbali emesse con voce neutra e calma



L'utilizzo di punizioni presenta importanti contro-indicazioni e può pesantemente alterare il rapporto affettivo.



# Applicazione del Time Out

- Ignorare il bambino durante il time out
- Non utilizzare più di 10 parole in 10 secondi
- Scegliere posto neutro, privo di interessi
- Servirsi di un timer e collocatelo vicino al bambino
- Utilizzare la strategia ogni volta che si verifica il comportamento indesiderato, non minacciate solamente di farlo

# Team Teach

Il “Team Teach” è un *training* sviluppato in Gran Bretagna, volto a formare il personale scolastico sulla gestione delle crisi comportamentali, diminuendo il rischio e sviluppando modalità positive di intervento (<http://www.teamteach.co.uk/>).

Il modello di formazione *Team Teach*, oltre alla presentazione del quadro teorico di riferimento, si focalizza su alcune tecniche di contenimento fisico non violento e rispettoso delle persone nel corso delle crisi comportamentali, volte a diminuire o a neutralizzare i rischi di ferite o contusioni sia nella persona in crisi sia in coloro che cercano di contenerla.

# CAMBIAMENTI NELLA ROUTINE

Quando è pianificato o è probabile che si verifichi un cambiamento nella routine, avvertite per tempo lo studente in modo che possa iniziare a prepararsi. Esempi di modifiche potrebbero includere nuove assegnazioni di posti a sedere, un'esercitazione antincendio, una gita, un cambiamento di docente.

DESENSIBILIZZAZIONE ED  
ESPOSIZIONE A STIMOLI AVVERSIVI

# DESENSIBILIZZARE ED ESPORRE

Per desensibilizzare il bambino in una classe piena di altri bambini, portarlo in classe per periodi di tempo molto brevi, rinforzare tanto e bene prima che il bambino inizi a mostrare segni di “sofferenza” e portarlo fuori subito dopo il rinforzo. Aumentare gradualmente il tempo trascorso in classe mentre il bambino è in grado di tollerare l’ambiente. Spesso è utile portare tutti i rinforzi preferiti del bambino nella situazione della classe almeno inizialmente per associare il luogo al rinforzo

# STRATEGIE PER ATTENZIONE E OPERATIVITA'

# Alcune strategie per il mantenimento dell'attenzione:

Assicurarsi che non ci siano **fonti di rumore** che possano distrarre il bambino;  
Dare **consegne brevi** e di facile comprensione;  
**Cambiare** spesso il **tono** della voce;  
Utilizzare immagini, storie e video durante la spiegazione;  
Evitare i rimproveri e/o i richiami generici, prediligere modalità alternative per generare curiosità nei bambini e dunque attrarne l'attenzione;  
Utilizzare i **gessi colorati** alla lavagna;  
Utilizzare **esempi pratici dell'attività** che si andrà a svolgere evitando le astrazioni;  
Fare **ripetere le consegne** per assicurarsi la corretta comprensione del compito;  
Usare il contatto oculare durante le spiegazioni;  
Programmare la lezione in modo tale da non richiedere lo stesso livello d'attenzione per tutto il tempo.

# Alcune Strategie per gestire l'iperattività:

**Evitare lavori ripetitivi** e particolarmente lunghi, anche se semplici;  
Concordare **preventivamente** con il bambino le fasi del lavoro che si andranno a svolgere (compreso il controllo finale);  
Assicurarsi che il bambino abbia compreso con chiarezza cosa deve fare;  
Dare delle **piccole ricompense** che permettano lo sfogo fisico dell'energia (ad esempio: se ricontrolli quello che hai scritto puoi andare a prendere una merendina al distributore);  
Dargli modo di **uscire dalla classe funzionale** in modo strutturato così da evitare "evasioni" (ad esempio: tu sei l'addetto alle fotocopie, quando serviranno andrai a farle tu);  
Evitare di spiegare le consegne degli esercizi tutte insieme;  
Creare delle **routines di classe**.



---

**CONTROLLA LA TUA ATTENZIONE!**

Ogni volta che l'insegnante te lo chiederà, dovrai segnare con una crocetta se in quel momento sei ATTENTO o NON SEI ATTENTO!

**SONO ATTENTO**

**NON SONO ATTENTO**

ORE.....

ORE.....

ORE.....

ORE.....

Quante volte ti sei scoperto attento? .....

Quante volte ti sei scoperto disattento? .....

Pensavi di essere più o meno attento di quello che hai verificato?.....

# COSA DIRESTI TU?

Secondo te  
per quanto  
tempo si  
riesce a stare  
molto attenti?

Se un compito è  
difficile riesci  
stare per tanto  
tempo attento?

Come fai ad  
accorgerti se  
un tuo  
compagno è  
attento?

QUANTO SPESSO TI SUCCED E DI COMPOR TARTI COSI'?				
SITUAZIONI	MOLTO	ABBASTANZA	POCO	PER NIENTE
GUARDARE FUORI				
SOFFIARSI IL NASO				
PRENDERE APPUNTI				
SBADIGLIARE				
CHIEDERE DI USCIRE				
CHIAMARE UN COMPAGNO				
DISEGNARE PER PROPRIO CONTO				
CHACCHIERARE				

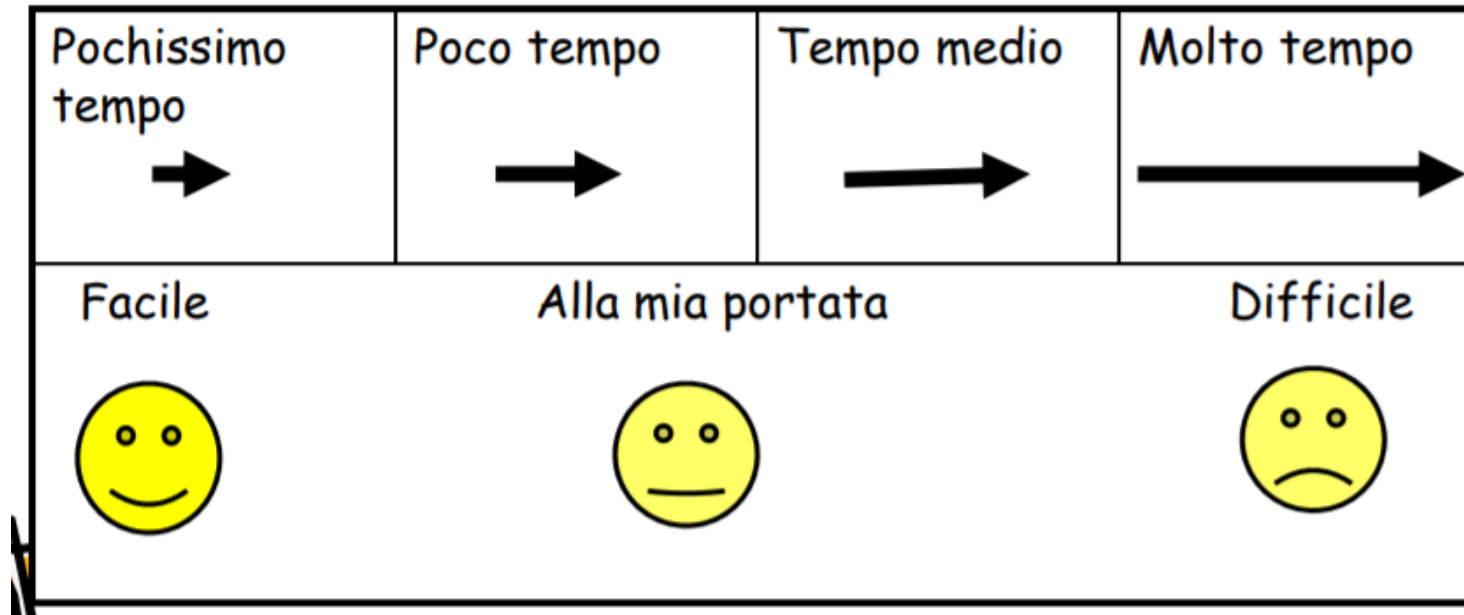
QUANTO E' DIFFICILE?  
QUANTO DURA?  
IMPARO A VALUTARE IL COMPITO



DATA	MATERIA	PRIMA		DOPO	
		DIFFICOLTA' 😊😊😊 → → →	TEMPO	DIFFICOLTA' 😊😊😊 → → →	TEMPO

# Pianificare il lavoro didattico

Stabilire e prevedere i tempi e la difficoltà del lavoro e renderlo visibile al bambino



---

**SCRIVI:**            **M se si adatta molto al tuo caso**  
                              **A se si adattano abbastanza**  
                              **P se si adattano poco**

- Quando devo stare attento per molto tempo mi annoio
- Riesco a stare attento anche per molto tempo
- Quando sono stanco non riesco a mantenere l'attenzione
- Riesco a capire se sono attento
- Per stare attento cerco di evitare le cose che mi disturbano
- Di fronte a compiti che non mi piacciono, cerco di trovare il loro lato divertente
- Di fronte ad un compito che può sembrare noioso, penso che proverò soddisfazione quando avrò finito
- Di fronte ad un compito difficile, penso che organizzandomi non solo impiegherò meno tempo, ma anche mi stancherò di meno
- Per non affaticarmi e per portare a termine il mio lavoro a casa, mi propongo delle pause con attività piacevoli



L'insegnante sta spiegando un argomento difficile. Filo e Palla sembrano assorti.

**Ma a cosa pensano?**

Aggiungi nel fumetto le parole che potrebbero “frullare” nella testa dei due amici.

# Alcune strategie per i DOP

- **Stai calmo.** Bambini e giovani adulti si nutrono dell'energia degli altri. Rendi il tuo mantra mantenere la calma. A volte questo potrebbe significare comportarsi come se fossi calmo, anche quando non lo sei! Avere un atteggiamento calmo è essenziale per aiutare i bambini e i giovani adulti a sentirsi al sicuro e protetti. Un comportamento calmo non solo aiuta gli studenti a ritrovare la calma, ma allo stesso tempo modella comportamenti appropriati per loro.
- **Sii chiaro e conciso con le aspettative.** Dare indicazioni specifiche e semplici su ciò che lo studente dovrebbe fare. È importante osservare il tuo tono di voce e dire queste aspettative in modo non emotivo. Se uno studente si rifiuta di iniziare il proprio lavoro, digli con calma: "Completa fino al numero 10. Grazie".
- **Dai spazio.** Quando i bambini sono arrabbiati, l'ultima cosa di cui hanno bisogno è un adulto che parli con loro e dica loro cosa fare più e più volte. Così spesso, lo sanno già, ma hanno bisogno di tempo per arrivarci. Parlare con loro a volte può semplicemente creare più di un argomento. Dare istruzioni precise dicendo 'loro quello che devono fare per poi dare loro spazio per iniziare.

# RICAPITOLANDO



# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*Se stai buono andiamo a giocare al computer...*

Mai esibire, promettere o consegnare un rinforzatore in occorrenza di un comportamento problema.

Cosa fare?

Conta e richiedi

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*Se rinforzo il comportamento una volta ogni tanto, non succede nulla...*

I comportamenti rinforzati secondo uno schema intermittente sono i più difficili da portare in estinzione

Cosa fare?

Essere consistenti nelle strategie attraverso diversi contesti, luoghi e figure educative

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*Cedere quando il comportamento è al più alto livello d'intensità*

In questo modo stiamo modellando un comportamento problema sempre più intenso.

Cosa fare?

Essere preparati all'extinction burst,

Oppure...

Rinforzare i livelli meno intensi del comportamento problema

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*“Basta, adesso ti mando fuori dalla classe!”... allontanare lo studente quando il comportamento problema è mantenuto dalla fuga dal compito.*

In questo modo stiamo rinforzando il comportamento!

Cosa fare?

Raccogliere dati sulla funzione del comportamento prima di intervenire

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*Rimproverare, fare discorsi e dare attenzione, quando il comportamento è mantenuto dalla richiesta di attenzione.*

In questo modo stiamo rinforzando il comportamento!

Cosa fare?

Raccogliere dati sulla funzione del comportamento prima di intervenire

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*Ignorare il comportamento problema quando la funzione non è chiara..*

È un intervento?

Cosa fare?

Raccogliere dati sulla funzione del comportamento prima di intervenire

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

Trascurare possibili variabili relative alla condizione medica.

Lo studente sta sperimentando un malessere fisico?

Cosa fare?

Escludere possibili variabili mediche prima di intervenire

# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

Usare solo procedure di estinzione, senza insegnare comportamenti alternativi

Cosa dovrebbe fare di diverso lo studente?

Cosa fare?

Individuare comportamenti alternativi che assolvano alla stessa funzione del comportamento problema e che possano essere messi in atto con poco sforzo



# Errori comuni ne trattamento dei comportamenti problema

*Parlare del comportamento problema in presenza dello studente.*

Probabilmente il semplice menzionare il comportamento problema sarà in grado di evocarlo.

Cosa fare?

Individuare i momenti opportuni per discutere del comportamento problema

## 9 regole d'oro...

1. associare l'ambiente di insegnamento con rinforzatori e usare rinforzatori competitivi
2. aumentare gradualmente lo sforzo/la difficoltà del compito
3. aumentare gradualmente il numero di istruzioni
4. ridurre gli errori dello studente
5. mescolare istruzioni facili con le difficili.
6. mischiare e variare le istruzioni.
7. usare un ritmo adeguato
8. insegnare fino a raggiungere la fluenza
9. estinguere risposte di evitamento

# ALCUNI STRUMENTI UTILI

## Alcuni strumenti utili

### AGENDA GIORNALIERA:

Utile per rendere visibile la scansione della giornata o delle attività. Aiuta a diminuire l'ansia rispetto al trascorrere del tempo.

Organizzata in base a luoghi, attività o tempo.



### TOKEN ECONOMY:

Strumento spendibile a scuola. Utile per rinforzare in maniera meno vistosa per poi giungere gradatamente al rinforzatore finale.

Tre elementi base:

- Oggetti piccoli,
- rinforzo con cui scambiarli,
- comportamento chiaro e definito.

## Le regole visive (I)

- Le regole, se possibile, devono essere proposizioni positive e non divieti.

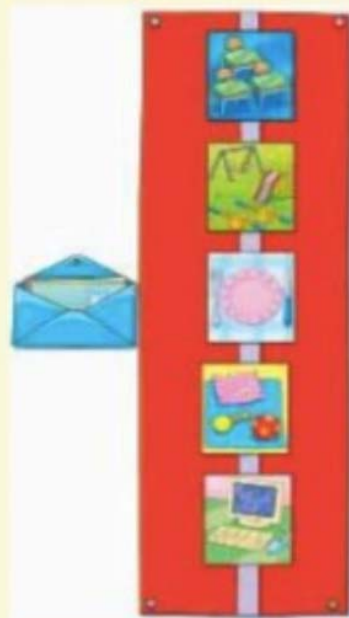
Vietato parlare senza avere alzato la mano

Diventa

Tenere alzata la mano per 5 secondi per chiedere la parola









# Comunicazione funzionale:

**ATTENZIONE A COME SI COMUNICA CON L'ALUNNO!!!**

Dopo essere stato seduto a lavorare per  
15 minuti potrai andare in fondo alla  
classe per muoverti un pò

**NO..**

non ti è permesso di alzarti  
finchè non finisci tutti gli esercizi

**IL RINFORZO DEVE ESSERE IMMEDIATO**

# Cartellone delle regole:

## Cartellone meno efficace

1. Non si deve parlare senza aver alzato la mano per chiedere la parola
2. Non si corre nei corridoi durante la ricreazione
3. Per uscire si deve essere in fila per due e aspettare che tutti siano pronti

## Cartellone più efficace

1. Quando vuoi parlare, ricordati di alzare la mano 
2. Cammina lentamente 
3. Preparati in fila al suono della campanella 

# Le regole della classe:

**Rivedere le regole della classe alla luce delle indicazioni emerse ponendosi le seguenti domande:**

Sono proposizioni e non divieti?

Sono brevi, semplici e chiare?

Descrivono le azioni in modo operativo?

Sono poche? (al massimo 4/5)

Sono modificabili in base ai cambiamenti della classe?

Sono state discusse e sperimentate con la classe?

Sono state condivise o sottoscritte dagli alunni?

# Cartellone dei materiali:



**sussidiario**



**righello e squadra**



**quaderno**



**nastro adesivo**



**matite**



**colla stik**



**penne**



**temperamatite**



**astuccio**



**gomma**

# Token Economy

- Viene anche chiamata “sistema di rinforzo a gettoni” e serve ad incrementare comportamenti appropriati in sostituzione ai comportamenti problema.
- In questo sistema un gettone ( uno stickers, una moneta ecc..) viene consegnato dopo l'emissione del comportamento appropriato e dopo un pre-determinato numero di gettoni accumulati si raggiunge il “premio” pattuito ( caramelle, giocattoli, computer..)

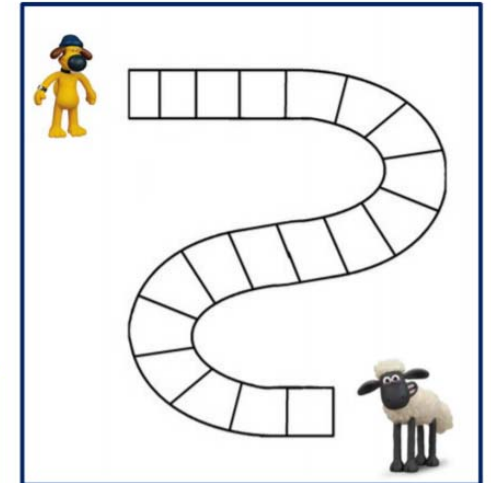


## LA TOKEN ECONOMY

Nome/immagine del premio				
				
1	2	3	4	5
				
6	7	8	9	10

Montag	<input type="checkbox"/>
Dienstag	<input type="checkbox"/>
Mittwoch	<input type="checkbox"/>
Donnerstag	<input type="checkbox"/>
Freitag	<input type="checkbox"/>
JEDE	=
<hr/>	
<i>(am folgenden Montag)</i>	

## LA TOKEN ECONOMY



STO LAVORANDO PER	<input type="text"/>			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Cartellone dei token

## Esempio

**Comportamento target:** non portare il materiale da utilizzare per la lezione e disturbare i compagni per farselo prestare.

Stabilire delle regole in base alle quali si guadagnano o perdono punti.

- Scrivere tutti i compiti sul diario per il giorno dopo: **+1 punto**.
- Portare tutti i materiali per la lezione: **+2 punti**.
- Portare tutti i materiali, ma dimenticare qualcosa di poco importante: **+1 punto**.
- Dimenticare del materiale importante: **-1 punto**.

Questo tipo di attività può essere fatto per tutta la classe.

# Rinforzi per bambini:

- ❖-Tempo extra per la ricreazione
- ❖-Preparare la bacheca
- ❖-Fare commissioni per la maestra
- ❖-Giocare una partita
- ❖-Scegliere dove sedersi
- ❖-Cancellare alla lavagna
- ❖-Assistere un altro compagno
- ❖-Ricevere una lode sul quaderno
- ❖-Avere distintivi ed etichette



# Rinforzi per adolescenti:

- -Giocare delle partite
- -Vedere un video
- -Ascoltare la musica con le cuffie
- -Avere un periodo di tempo maggiore per il pasto
- -Esser nominato capoclasse
- -Portare avanti una discussione in classe
- -Avere un suggerimento per il lavoro a casa
- -Assistere un altro studente
- -Esser lasciato libero di uscire prima dalla classe

## Esempi di **rinforzi** efficaci utilizzabili a scuola

- Avere tempo extra per la ricreazione
- Giocare una partita
- Vedere film
- Raccontare qualcosa alla classe
- Cancellare alla lavagna
- Avere distintivi o etichette
- Portare un messaggio ad altri insegnanti

## Storie sociali

---

Descrivono comportamenti sociali appropriati in una determinata situazione attraverso una storia scritta con un linguaggio semplice ed esplicito (anche con il supporto di immagini).

Sono uno strumento versatile che si può adattare alle abilità e alla comprensione della persona.

Deve poter rispondere alle domande: chi, cosa, quando, dove e perché.

---

## Componenti di una storia sociale

---

- ▶ **FRASI DESCRITTIVE:** sono frasi obiettive che descrivono i fatti senza dare alcuna opinione.
- ▶ **FRASI SOGGETTIVE:** sono frasi che descrivono lo stato interno di una persona, quello che sa i suoi pensieri e le sue emozioni, opinioni, motivazioni.
- ▶ **FRASI DIRETTIVE:** suggeriscono un comportamento al lettore, individuando una scelta possibile.
- ▶ **FRASI AFFERMATIVE:** potenziano il significato delle frasi che le precedono e spesso esprimono un valore comune.

# Come preparare una storia sociale

---

- ▶ Definire l'obiettivo.
- ▶ Raccogliere tutte le informazioni per rendere il più possibile esplicito l'argomento.
- ▶ Individualizzare la storia alle necessità dell'individuo.
- ▶ Composizione del testo:
  - ▶ Definire un titolo che colga il senso della storia
  - ▶ Scrivere in prima persona
  - ▶ Evitare frasi negative o imperative
  - ▶ Utilizzo di un linguaggio concreto ed eventuali supporti visivi
  - ▶ Completare con una frase finale e conclusiva

## Come usare una storia sociale

---

- ▶ Leggere la storia con un atteggiamento positivo, utilizzando un tono pacato e rassicurante.
- ▶ Successivamente leggere la storia anche con le altre persone coinvolte oltre all'individuo.
- ▶ Recitare la storia tramite il role-playing
- ▶ Mettere in pratica la storia nel contesto naturale, inizialmente leggerla immediatamente prima dell'evento.

## Come fare felice qualcuno (C. Gray, 2004)

---

- ▶ Alla maggior parte delle persone fa piacere vedere dei volti sorridenti.
- ▶ Io posso fare felice qualcuno sorridendogli.
- ▶ Alla maggior parte delle persone fa piacere essere abbracciate.
- ▶ Io posso provare a fare felici le persone che conosco abbracciandole.
- ▶ Quando dico “Ciao” a una persona, questo la fa felice.
- ▶ Alla gente piace essere felice.



Mi piace giocare con gli altri bambini.



Posso chiedere ai bambini: "Vuoi giocare con me?"



Se i bambini rispondono "Sì", posso andare a giocare con loro e divertirmi.



Se i bambini rispondono "No", va bene.



Posso giocare con altri bambini o giocare per conto mio.



## IL CONTRATTO COMPORTAMENTALE

È un documento che indica una relazione di contingenza tra il completamento di un comportamento/compito e l'accesso o consegna di un rinforzo.

Include 3 parti:

1. **Compito:** descritto in modo operativo: Chi? Quando? Cosa? Come?
2. **Premio:** descritto precisamente: Chi decide se il compito è completo o no? Chi amministra il premio? Quando viene dato? Per quanto tempo? In che quantità?
3. **Registrazione del compito:** spazio per segnare se il compito viene svolto o meno;

## FASI:

1. Definire il comportamento target su cui lavorare;
2. Discutere con lo studente su come lavorare sul comportamento target;
3. Identificare il compito dello studente;
4. Stabilire i premi (token e premi finali)
5. Stipulare il contratto
6. Simulare l'applicazione
7. Applicare il contratto
8. Concludere il contratto

# IL MIO TRAGUARDO

NOME \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_

NUMERO DI TRAGUARDO \_\_\_\_\_



IL TRAGUARDO È QUELLO CHE IO VOGLIO RAGGIUNGERE O CHE VOGLIO CHE ACCADA, ED IO MI IMPEGNERÒ A LAVORARE PER CONQUISTARLO

IL MIO TRAGUARDO È:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

FIRMA BAMBINO \_\_\_\_\_ FIRMA CAPO-GRUPPO \_\_\_\_\_

Il mio insegnante scriverà "SI" e la sua firma se raggiungerò il traguardo per quel giorno e "NO" se non l'ho raggiunto.

	GIOVEDÌ	VEDERDÌ	SABATO	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ
FIRMA INSEGNANTE	SI 	SI 	SI 	SI 	SI 	SI 
	UN PO' 	UN PO' 	UN PO' 	UN PO' 	UN PO' 	UN PO' 
	NO 	NO 	NO 	NO 	NO 	NO 

CONTRATTO																																																																																																															
Compito	Ricompensa																																																																																																														
Chi: Marco	Chi: Marco																																																																																																														
Quale: Studiare matematica	Quale: Guardare la TV																																																																																																														
Quando: Ogni sera che precede il giorno di scuola	Quando: Ogni sera che precede il giorno di scuola dopo aver completato i compiti																																																																																																														
Come: Studiare matematica un'ora prima di guardare la TV. Mamma e papà monitoreranno il tempo che io ogni sera dedicherò allo studio della matematica.	Quanto: Io posso guardare la TV, per tutto il tempo che voglio, prima della mia ora di andare a letto.																																																																																																														
Firma qui: <i>Marco Gallo</i>	Data: <i>12 Maggio</i>																																																																																																														
Firma qui: <i>Marco Gallo</i>	Data: <i>12 Maggio</i>																																																																																																														
Registrazione compito																																																																																																															
<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																																																																															

# Contratto con la classe

Io \_\_\_\_\_, firmando questo contratto, mi impegno a rispettare, tutti i giorni e durante tutte le lezioni, le seguenti regole comportamentali, stabilite insieme a tutti gli alunni della classe 5B:

1) DURANTE LA LEZIONE SI STA IN SILENZIO

2) DURANTE LA LEZIONE SI STA SEDUTI

3) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI COI MIEI  
COMPAGNI

4) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI CON LE INSEGNANTI

Il rispetto delle regole è importante per lavorare bene in classe

Rispettare gli altri e imparare a comportarsi bene.

Rispettando tutte le regole, l'intera classe 5B otterrà un fantastico premio

\_\_\_\_\_

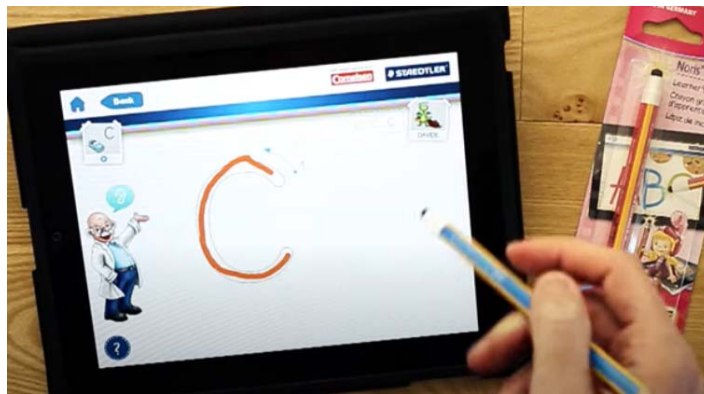
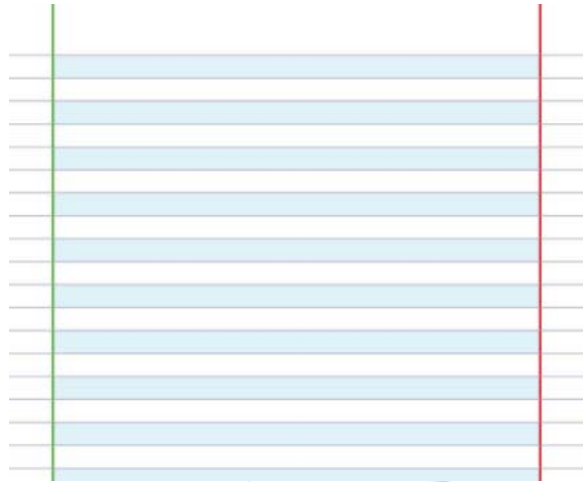
la mia firma

le insegnanti di 5B

Sara e Laura

## ALCUNI BAMBINI POSSONO AVERE DIFFICOLTÀ MOTORIE

Non è raro che i bambini autistici abbiano difficoltà con le capacità motorie. Quindi può essere utile per gli insegnanti prendere in considerazione alternative alla scrittura a mano, come un iPad o un portatile, oppure potrebbe rendersi necessario un lavoro accurato sull'impugnatura della matita.



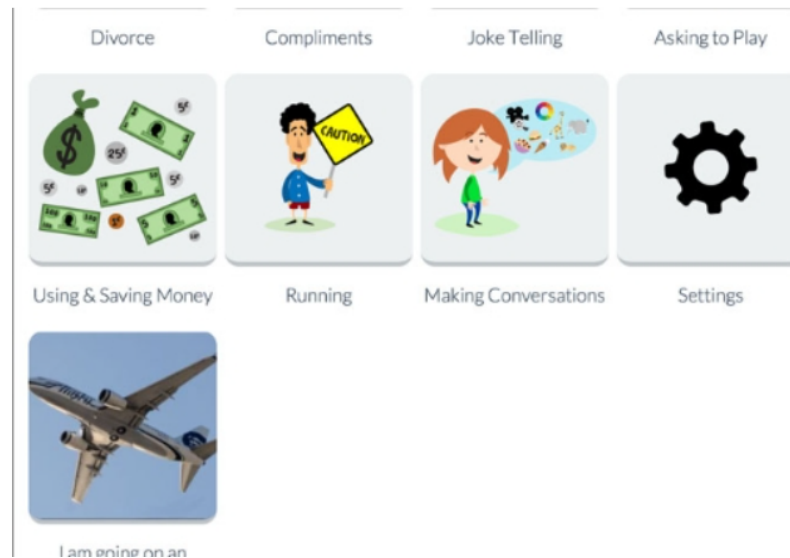
# SELF VIDEO MODELING

E' possibile che i video vengano registrati anche sui comportamenti dello stesso allievo: in questo caso si parla di video self-modeling. In tali situazioni, il comportamento dell'individuo deve essere filmato per un periodo di tempo lungo e poi montato inserendo nel video solo le azioni positive e funzionali in relazione agli obiettivi di apprendimento

# Alcune app:

## Social Stories Creator and Library for Preschool, Autism and Special Needs

Un'app che consente di creare e condividere storie e racconti, calendari visivi e nemo. I bambini con bisogni speciali richiedono particolare attenzione per lo sviluppo di competenze sociali. L'app mette a disposizione elementi visivi che possono veicolare contenuti e istruzioni utili ai bambini, con la possibilità aggiuntiva di integrare testi (in qualunque lingua) e registrare la propria voce.



## Immaginario

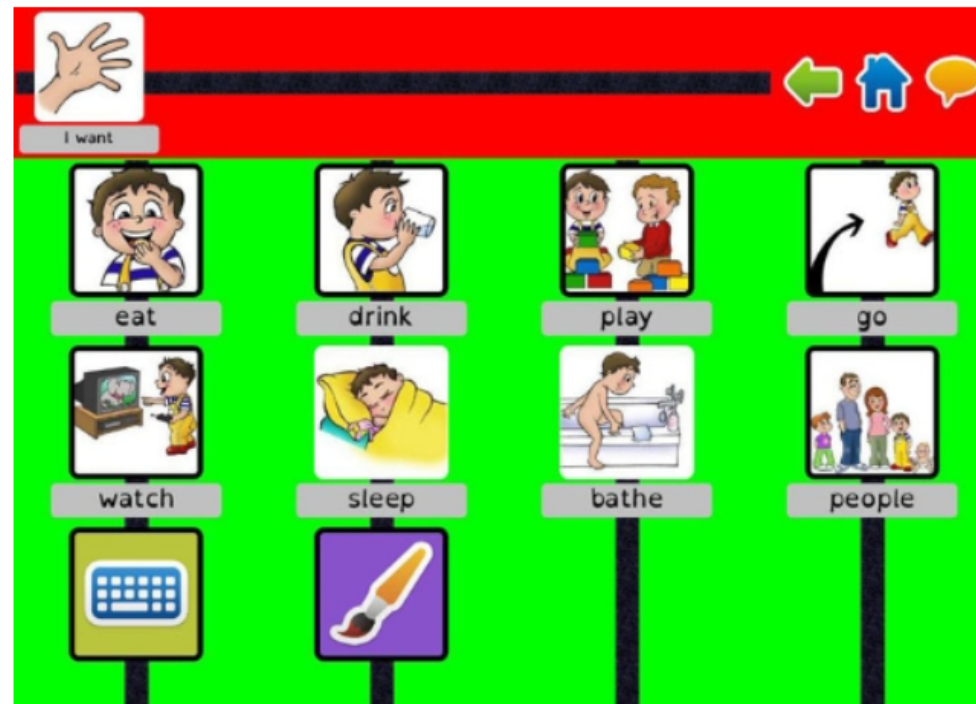
App italiana che supporta e aiuta la relazione con bambini autistici o con difficoltà nella comunicazione verbale legate a ritardo cognitivo. Pubblicata da Finger Talks, offre a genitori, educatori e terapisti strumenti per l'interazione attraverso la comunicazione per immagini, secondo la logica della CAA – Comunicazione Aumentativa Alternativa.





## Niki Talk

Nasce da un'idea di Alessandro La Rocca, padre di una bambina autistica, in collaborazione con una terapis specializzata in CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) e tecnologie assistive per aiutare tutti i bambini con bisogni comunicativi complessi.



## IoParlo

Un programma di comunicazione assistita, pensato per soggetti autistici (bambini e adulti) non verbali. Realizzato in collaborazione con Genitori e Autismo Onlus, è completamente gratuito e può risultare utile anche in caso di persone con disturbi della comunicazione.



## Time In

Questa App permette di rappresentare il tempo che passa, senza richiedere di saper leggere l'ora. L'app consente di dare un senso al trascorrere del tempo anche a bambini e persone che hanno difficoltà a comprendere la nozione astratta di tempo, attraverso l'uso di timer virtuali personalizzabili con l'aggiunta di immagini, animazioni e forme differenti di rappresentazione. Disponibile per [iOS](#) e [Android](#).



## Tu come stai?

Si rivolge a bambini tra i 3 e i 6 anni e si occupa di intelligenza emotiva, offre un tema interessante e originale nel panorama del digitale per i più piccoli. Intende infatti, attraverso il gioco, stimolare la loro empatia e la loro capacità di interagire con gli altri, riconoscendo le diverse emozioni. Progettata pensando anche a persone affette da Disturbi dello Spettro Autistico, l'app invita i bambini a comporre dei visi con espressioni differenti, corrispondenti a 12 emozioni e stati d'animo diversi: rabbia, amore, felicità, timidezza, paura...



## Wall of Life

“Wall of Life” è un **software** che, attraverso un motivante **videogioco basato sulle abilità di vita funzionale**, aiuta bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico a migliorare la loro indipendenza e partecipazione sociale. Attraverso l'utilizzo del **dispositivo Kinect**, imparano infatti a gestire con autonomia situazioni quotidiane e routinarie in un ambiente protetto, mentre uno staff medico può monitorarne i progressi. Inizialmente sviluppata da Sopra Steria Group a beneficio della Onlus “I Corrieri dell’Oasi” di Enna, è stata rilasciata in **modalità open source** per essere fruibile e ampliata e arricchita sia inserendo nuove categorie di oggetti da acquistare al mercato e nuovi livelli di complessità della spesa, sia aggiungendo altri scenari di vita quotidiana come andare a scuola, preparare la colazione o prendere i mezzi pubblici.



## LetMeTalk: Gratuita CAA Talker

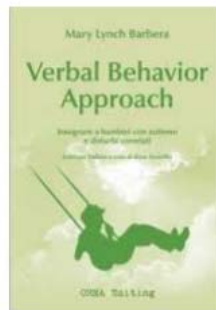


Un' applicazione gratuita CAA Talker per Android che supporta la comunicazione in ogni momento della vita e offre a ogni persona una voce. LetMe Talk è finanziata attraverso donazioni. Offre la possibilità di allineare in sequenza logica le immagini in

# Conclusioni

- Per affrontare efficacemente i comportamenti problema è necessario definirli, misurarli e identificarne la funzione.
- L'intervento consiste in estinzione e insegnamento di comportamenti alternativi al comportamento problema.
- L'efficacia dell'intervento va valutata sulla base dei dati.

# Bibliografia











Dott.ssa Mariangela Acquaviva  
MAIL: [mariangela-acquaviva@libero.it](mailto:mariangela-acquaviva@libero.it)