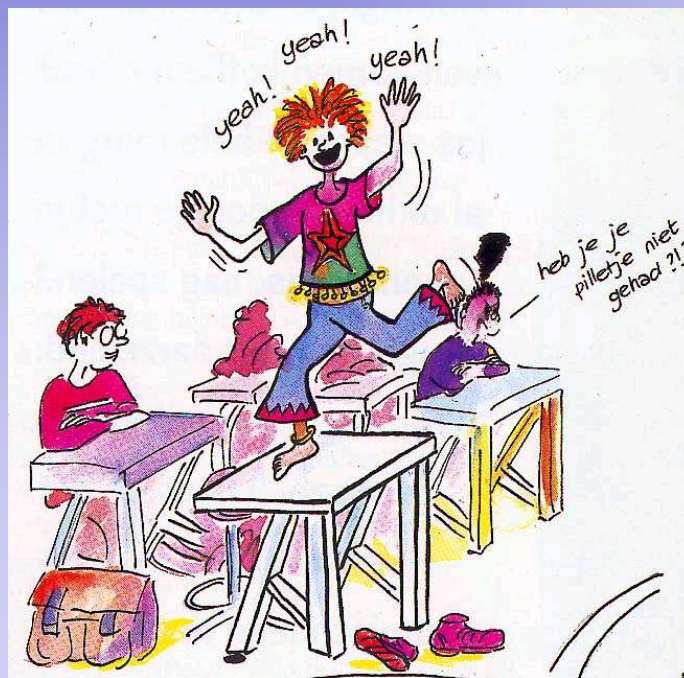


INTERVENTI PER IL DDAI

**S.C. di NPI – ASL CN 1-
Savigliano Fossano Saluzzo**

D.ssa Francesca Ragazzo

L'INTERVENTO A SCUOLA



predisposizione di un ambiente facilitante

gestione delle lezioni

gestione del comportamento

approccio metacognitivo

gestione dello stress dell'insegnante

PRIMA

(ANTECEDENTI)

predisposizione di un ambiente facilitante

- *Obiettivo: creare un ambiente prevedibile*
 - le regole
 - l'organizzazione della classe
 - l'organizzazione dei tempi di lavoro
 - l'organizzazione del materiale

Le regole

-  devono essere proposizioni e non divieti
-  devono essere brevi, semplici e chiare
-  devono descrivere le azioni in modo operativo
-  devono utilizzare simboli pittorici colorati
-  devono essere poche

il cartellone delle regole

- Non si deve parlare senza aver alzato la mano per chiedere la parola
 - Non si corre nei corridoi durante la ricreazione
 - Per uscire bisogna essere in fila per due, ed essere tutti pronti
 - Bisogna aver cura delle piante della classe
 -
-  Quando vuoi parlare ricordati di alzare la mano
 -  Cammina lentamente
 -  Preparati in fila al suono della campana
 -  Usciamo tutti in fila per due
 -  Ricordati di bagnare le piante
 -



**USA IL CESTINO
PER GETTARE LA CARTA
E I RIFIUTI**



**ALZA LA MANO
PRIMA DI PARLARE**



**TIENI IL BANCO
IN ORDINE**



**CAMMINA LENTAMENTE
NEI CORRIDOI**



REGOLAR-MENTE

- ❖ ***Alzo la mano per intervenire e, prima di parlare, aspetto che l'insegnante mi dia la parola.***
- ❖ ***Rimango in silenzio quando l'insegnante è impegnata:***
 - ***nella correzione del compito di un compagno***
 - ***nel colloquio con un'altra persona adulta***
- ❖ ***preparo il materiale necessario all'inizio della lezione e riordino il banco al termine della lezione.***
- ❖ ***Mantengo il posto nella fila, in silenzio evitando di disturbare i compagni.***



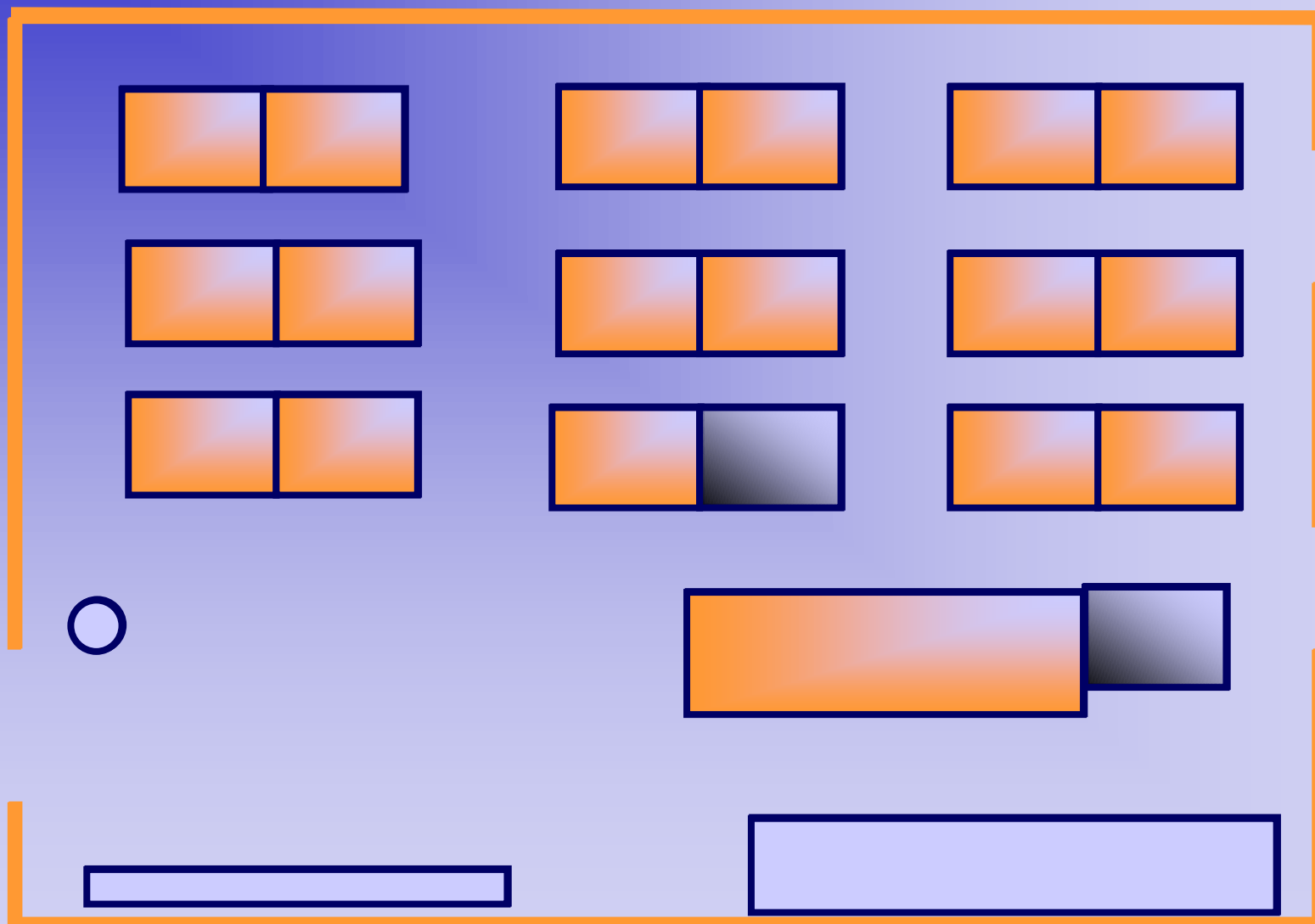


l'organizzazione della classe

Disposizione della classe

- Vedete il bambino?
- E' facilmente raggiungibile?
- E' favorito lo scambio di sguardo insegnante-bambino?
- Ha compagni a lui vicini?
- Se sì, sono compagni tranquilli o piuttosto vivaci?
- Se un bambino si alza per qualche motivo, quanti bambini possono essere disturbati o coinvolti?
- E' corretta la posizione delle fonti di luce?
- Quanti bambini guardano direttamente fuori dalle finestre?
- Ogni bambino, quanti bambini osserva dal suo posto?

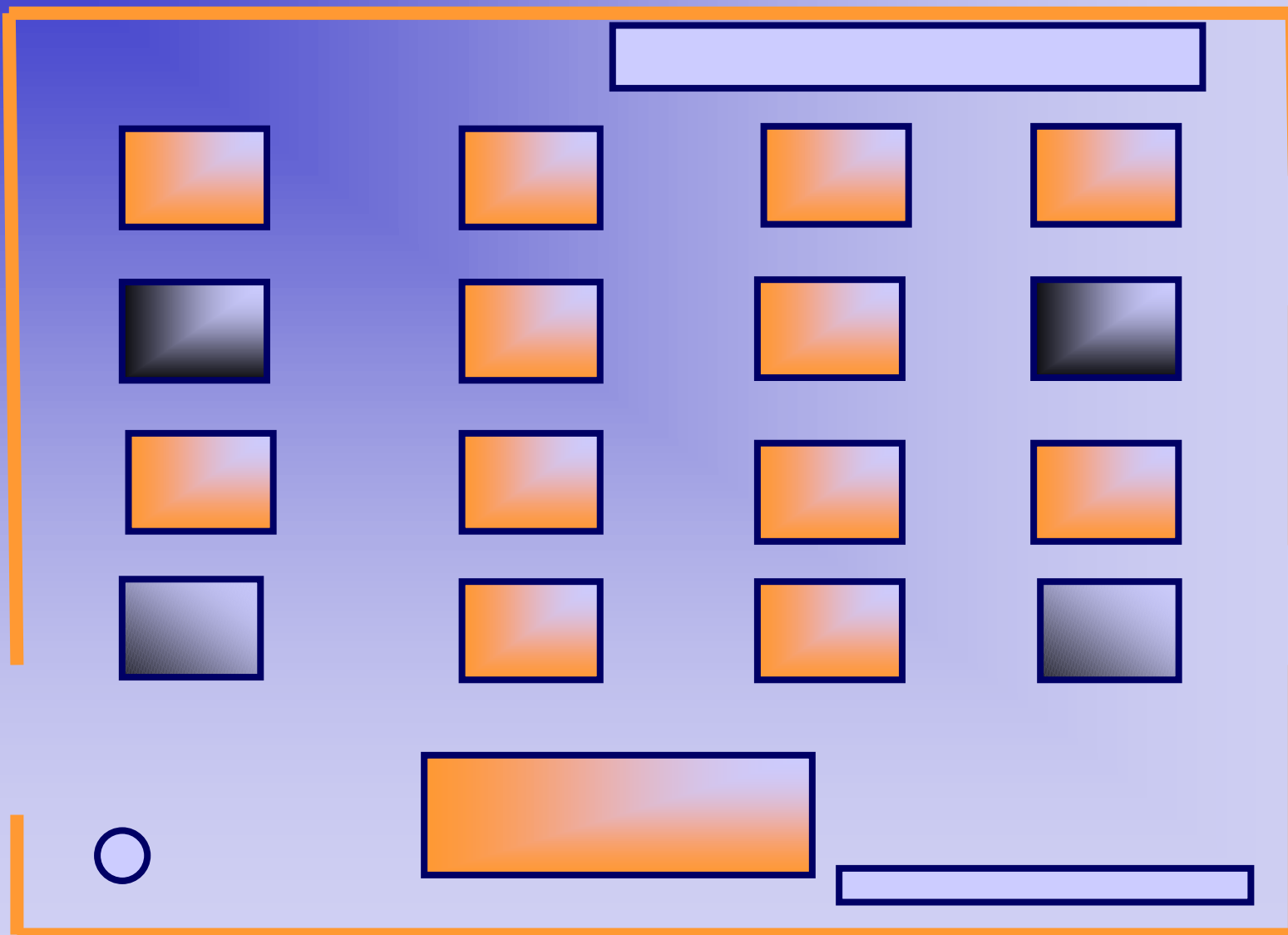
LE VARIABILI STRUTTURALI ...



UNA DISPOSIZIONE DEI BANCHI CHE CREI SINERGIE POSITIVE ...



UN AMBIENTE FUNZIONALE



- E' opportuno tenere lontano il ragazzino da fonti di distrazione evitando, al contrario, di isolarlo troppo perché creerà da se situazioni stimolanti.
- Disporre i banchi in modo che l'insegnante possa passare frequentemente tra loro e controllare i più distratti.

LA CREAZIONE DI UN LUOGO ORDINATO ED ESSENZIALE



UNA FUNZIONALE COLLOCAZIONE DEL CESTINO

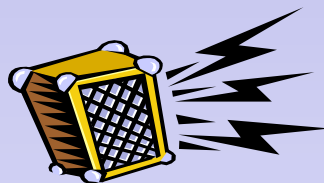


... ALCUNE RAFFINATEZZE



LA TEMPERATURA

L'ILLUMINAZIONE



IL RUMORE

l'organizzazione dei tempi di lavoro (routines e agende)

Attività routinarie strutturate

Più routines 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 routines, chiarificandole come regole di comportamento permette di migliorare il rispetto da parte dei bambini DDAI.

esempio di routine nella classe

- ingresso in classe
- disposizione in fila
- inizio lezione
- presentazione delle attività e i relativi tempi di lavoro
- pause concordate
- attività ricreative stabilite a priori
- dettatura dei compiti ad orario stabilito
- routine di saluto

esempio di routine nella classe

- **Aprire la cartella**
- **Tirare fuori il quaderno**
- **Scrivere la data**

esempi di agenda delle attività







l'agenda dell'insegnante



**Cancellare
ogni volta
che si fa
una cosa.**

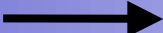
l'organizzazione dei tempi di lavoro (prevedere i tempi e fare stime)

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 ed organizzare il lavoro.

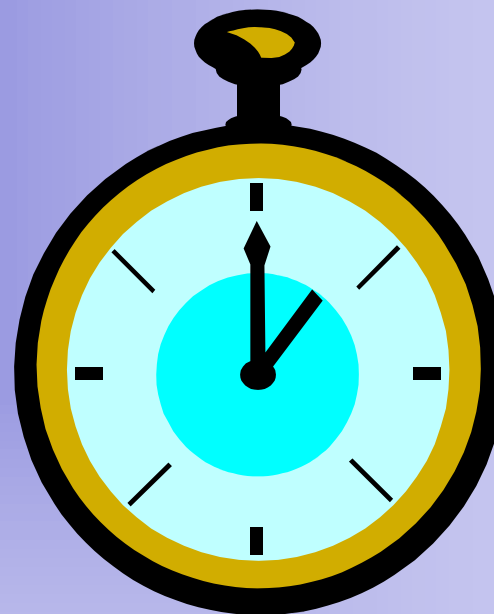
All'inizio è preferibile che sia l'insegnante a fornire indicazioni sul tempo di svolgimento dei compiti assegnati: in seguito, quando i bambini si saranno abituati a includere la variabile tempo nella pianificazione del proprio agire, chiedere loro, sottoforma di gioco, "Quanto tempo serve per...?".



Poco tempo	Tempo Medio	Molto tempo
		
		
		

TEMPI: "Secondo te, quanto tempo ci vuole per fare questa cosa?"

Uso di orologi e clessidre....

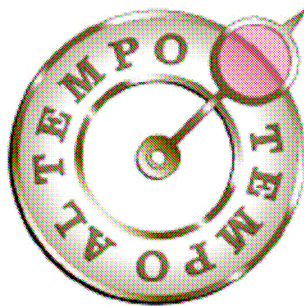


**Un grande orologio è
utile a tutti se posto
però fuori dalla
visuale abituale dei
bambini.**

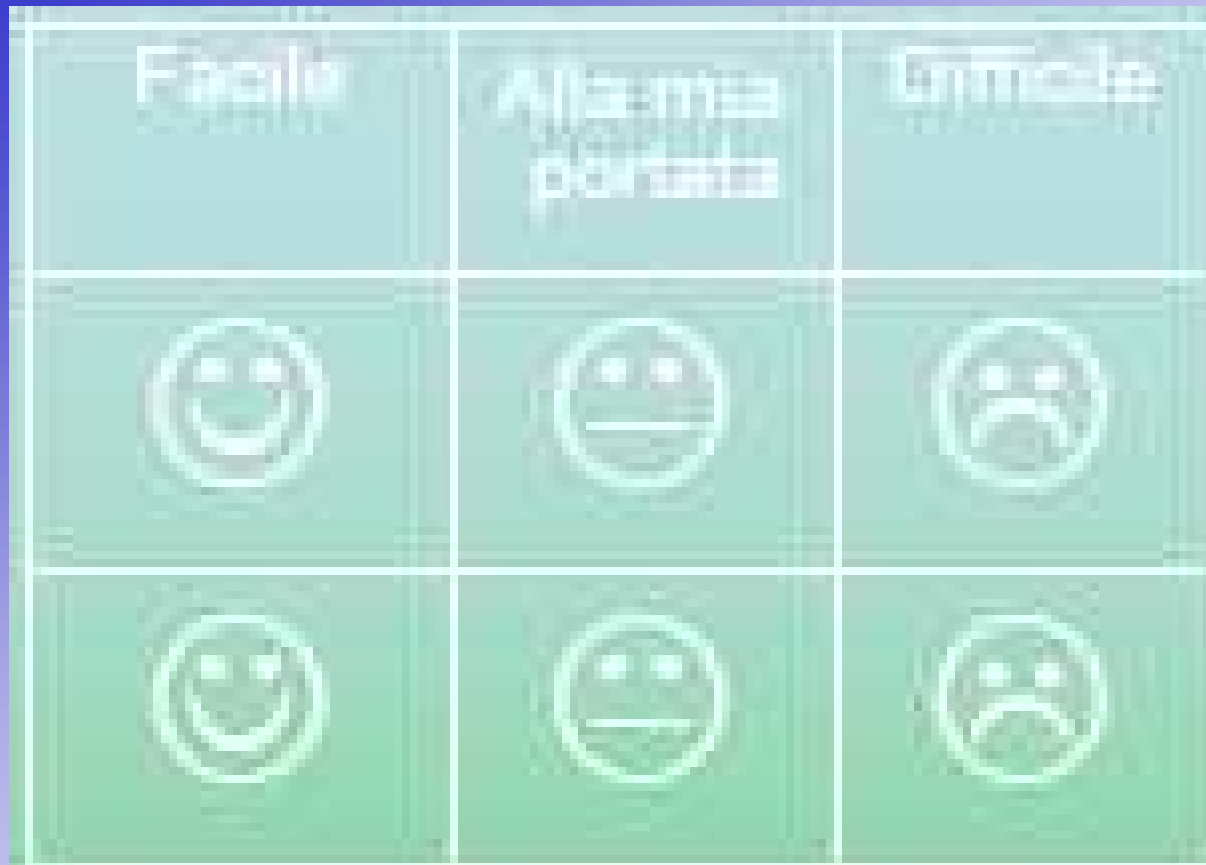
**Può essere
altrimenti fonte di
distrazione**

La pianificazione dei tempi

- Per quanto riguarda la gestione dei tempi, è fondamentale una **previsione sistematica** dei tempi di lavoro con un'accurata pianificazione della durata delle attività e un'attenzione verso possibili fattori di criticità.
- Tra i momenti più delicati della lezione vi sono l'**inizio** e la **conclusione**:



- ▶ nei momenti iniziali gli allievi hanno maggiori difficoltà a concentrarsi e a trovare il ritmo; per questo motivo è opportuno **mettere subito la classe a lavoro**, con un attacco pronto e deciso in modo da catturare subito l'attenzione;
- ▶ in quelli finali, la tenuta della loro attenzione tende a diminuire. E' noto infatti come una richiesta prolungata di attenzione possa diventare causa di saturazione, spingendo il soggetto a spostare l'attenzione verso altri stimoli. Occorre allora **effettuare una ragionevole stima** dei tempi, evitando di concludere la lezione sbrigativamente; al contrario, la lezione va conclusa in modo puntuale ed efficace, lasciando anche il tempo per richieste di chiarimento.



DIFFICOLTA' DEL COMPITO: "quanto questo compito è alla tua portata?" – "quanto questo compito è difficile/facile per te?"

Compito da
allenamento



Compito da
partita
amichevole



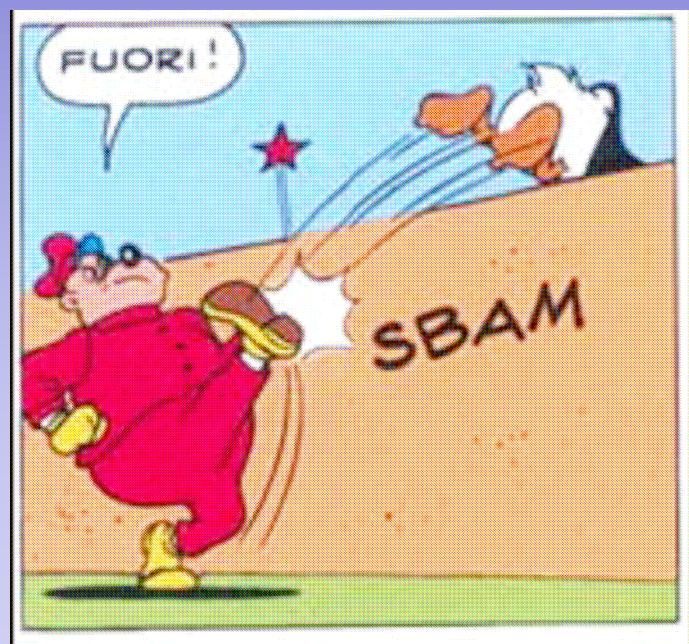
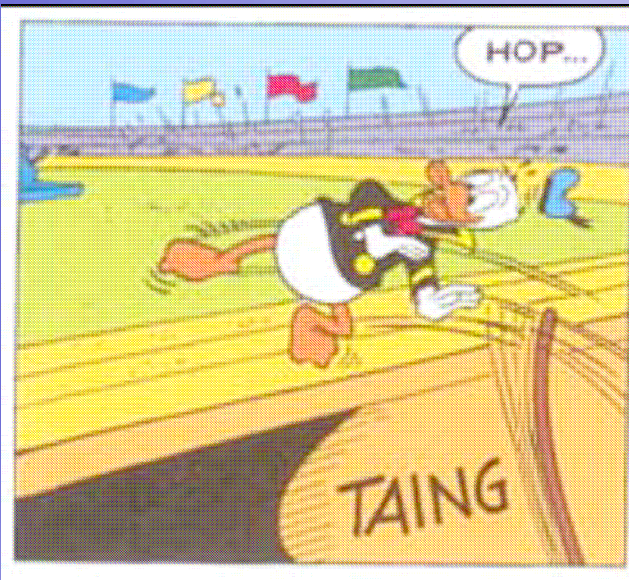
**COMPITO
DA GARA DI
COPPA**





AUTOVALUTAZIONE

(quanto sono stato bravo
in questo compito...)



l'organizzazione del materiale

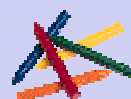
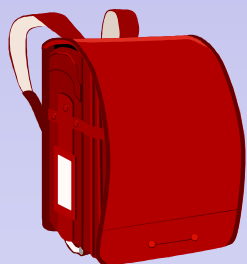
La postura



La pulizia del setting



banco ordinato



L'ORDINE...

Aiutare l'allievo iperattivo a gestire meglio il proprio materiale. L'insegnante potrebbe:

- lasciare 5 minuti al giorno per ordinare il proprio materiale
- proporsi come modello mantenendo in ordine il proprio materiale
- aiutare il ragazzo ad applicare delle strategie per tenere in ordine il proprio materiale

Alcuni esempi...

- Può essere utile appendere in aula un cartellone dei materiali, avendo cura di assegnare ai quaderni delle varie materie una copertina di colore diverso, e di un cartellone delle materie giornaliero.
- 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 routines finalizzate, l'applicazione di un sistema a punti.
- Ad un'ora prestabilita della mattinata si può far leggere il cartellone per il giorno dopo, far elencare il materiale necessario per il lavoro di ogni materia, ecc.

gestione delle lezioni

- ritmo e tipologia
- tutoring
- apprendimento cooperativo
- i compiti per casa

Durante il tempo scolastico, anche le caratteristiche della lezione possono favorire, o sfavorire, il manifestarsi di una adeguata abilità di modulazione dell'attenzione.

Come realizzare quindi una lezione efficace per tutti i bambini?

- 🔊 Ordine degli argomenti: seguire l'ordine degli argomenti dato all'inizio della mattina
- 🔊 Tempi di lavoro: usare tempi di lavoro corretti, non troppo lunghi (fare brevi e frequenti pause, soprattutto durante i compiti ripetitivi e noiosi)
- 🔊 Argomento stimolante (usare figure, audiovisivi, mappe e tanti colori)
- 🔊 Uso di domande e utilizzo dei nomi degli alunni: ricordare che le domande rendono i bambini attivi, quindi più motivati, e che se fatte utilizzando i loro nomi catturano di certo la loro attenzione
- 🔊 Esplicitare le procedure: strutturare il più possibile i compiti, rendendo esplicite le procedure utili per il loro svolgimento
- 🔊 Usare un tono di voce variato, vivace
- 🔊 Alternare compiti attivi e passivi: compiti attivi, che richiedono al bambino di agire, e compiti passivi quali ad esempio l'ascolto di una spiegazione
- 🔊 Favorire la partecipazione attiva (secondo le regole di comportamento: es. alzare la mano, rispettare il proprio turno, non interrompere un compagno che parla,..)

IL COINVOLGIMENTO DELLA CLASSE (tutoring e apprendimento cooperativo)

- ☐ **TUTORING**: assegnazione ad un coppia di bambini dei due ruoli di tutee (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 propone di massimizzare il loro apprendimento e le loro abilità sociali
- ☐ Il bambino DDAI fa lezione alla classe



I COMPITI PER CASA

Le consegne scritte sul diario: dare i compiti in un momento stabilito, consegne chiare, verificare che il bambino stia scrivendo, chiedere a qualche alunno di ripetere le consegne (es. un punto guadagnato per ogni consegna scritta correttamente)

DOPO

(CONSEGUENZE)

gestione del comportamento

- ✓ GRATIFICAZIONE – RINFORZO
- ✓ CONTRATTO
- ✓ PUNIZIONI
- ✓ COSTO DELLA RISPOSTA
- ✓ TIME OUT
- ✓ TOKEN ECONOMY

GRATIFICAZIONE – RINFORZO

Definizione: qualsiasi evento, oggetto o comportamento che favorisce la ricomparsa di una azione alla quale la gratificazione stessa sia seguita come conseguenza

- è importante fornire al bambino un feedback sul suo comportamento
- rimproverare non serve se il bambino non ne comprende il significato (le note non servono)
- dare un elogio dopo un comportamento corretto è più importante che rimproverare o punire un comportamento sbagliato

La gratificazione (esempi...)

- evitare le false gratificazioni
- è possibile gratificare azioni corrette già presenti nel patrimonio comportamentale del bambino ma messe in atto poco frequentemente
- è possibile utilizzare la gratificazione per insegnare ai bambini comportamenti positivi nuovi, gratificando i traguardi parziali
- evitare la gratificazione dei comportamenti negativi
- gratificare il bambino subito dopo aver mostrato il comportamento corretto e ogni qual volta questo accada
- è possibile usare una medesima strategia educativa con i compagni del bambino DDAI, gratificando i comportamenti positivi che essi rivolgono al bambino

ERRORI PIÙ FREQUENTI NELL'USO DEL RINFORZO

- ❶ Offrire enormi ricompense per un grande miglioramento
- ❷ Rinforzare un comportamento prima che sia avvenuto
- ❸ Promettere al bambino una ricompensa per far cessare il suo comportamento oppositivo

ESEMPI DI RINFORZI EFFICACI DA UTILIZZARE A SCUOLA

BAMBINI (scuola primaria)

- ☒ Avere tempo extra per la ricreazione
- ☒ Essere il leader del gruppo
- ☒ Preparare la bacheca
- ☒ Andare in biblioteca
- ☒ Fare commissioni
- ☒ Giocare una partita
- ☒ Ascoltare cd o cassette con le cuffie
- ☒ Aiutare il bibliotecario
- ☒ Vedere film o videocassette
- ☒ Partecipare a una festa
- ☒ Scegliere dove sedersi
- ☒ Avere tempo libero
- ☒ Suonare uno strumento
- ☒ Raccontare qualcosa a tutta la classe
- ☒ Partecipare ad attività di gruppo
- ☒ Girare un video
- ☒ Cancellare la lavagna
- ☒ Ricevere una telefonata da un genitore
- ☒ Assistere un altro alunno
- ☒ Ricevere una lode sul quaderno da mostrare ai genitori
- ☒ Poter fare fotografie
- ☒ Avere distintivi ed etichette
- ☒ Fare l'aiutante della maestra
- ☒ Mostrare il proprio hobby alla classe
- ☒ Ottenere un diploma speciale

ADOLESCENTI (scuola secondaria)

- ☒ Essere leader del gruppo
- ☒ Correre a fare delle commissioni
- ☒ Vedere un film o video
- ☒ Giocare delle partite
- ☒ Suonare uno strumento
- ☒ Fare un video
- ☒ Avere tempo libero per attività varie
- ☒ Avere un periodo di tempo maggiore per il pasto
- ☒ Partecipare a gite scolastiche
- ☒ Essere nominato capoclasse
- ☒ Essere incaricato di portare avanti una discussione in classe
- ☒ Ascoltare dischi o nastri
- ☒ Avere un suggerimento per un lavoro a casa
- ☒ Assistere un altro studente
- ☒ Mostrare un hobby in classe
- ☒ Partecipare a uno spettacolo scolastico
- ☒ Giocare con un videogioco



RICOMPENSE INDIVIDUALI

- **100 euro:** niente compiti per il fine settimana
- **50 euro:** un giocattolo
- **40 euro:** capoclasse per 3 giorni
- **30 euro:** 15 minuti di ricreazione in più
- **27 euro:** 15 minuti di computer
- **25 euro:** una penna profumata
- **10 euro:** 10 minuti al computer
- **5 euro:** capofila per 3 giorni

RICOMPENSE DI GRUPPO

- **3000 euro:** niente compiti per il fine settimana
- **1500 euro:** festiciola in classe
- **1000 euro:** scelta della meta da visitare in un'uscita con la classe
- **850 euro:** 30 minuti al computer
- **700 euro:** un film il venerdì

COME GUADAGNARE PUNTI

- Portare a scuola tutto l'occorrente: **2 euro**
- Stare attenti: **4 euro**
- Alzare la mano per parlare: **1 euro**
- Consegnare puntualmente i compiti: **2 euro**
- Ascoltare le istruzioni: **2 euro**
- Cooperare con i compagni: **3 euro**

COME PERDERE PUNTI

- Parlare a voce alta: **3 euro**
- Litigare con un compagno: **10 euro**
- Non stare attenti: **4 euro**
- Alzarsi dal posto durante la lezione: **3 euro**
- Non ascoltare l'insegnante: **2 euro**
- Dimenticare materiali a casa: **2 euro**

Chiara Della Betta

Esempio...

Sono state predisposte delle bottigliette di plastica trasparente, con il nome di ogni bambino.

- Sistema di rinforzo simbolico immediato: alla fine della settimana, chi aveva rispettato la regola, aveva diritto a un tappo. (Conseguenza negativa: la mancanza del tappo rientrava nelle conseguenze logiche legate al comportamento).
 - l'obiettivo da raggiungere: riempire tutta la bottiglia.
- Gratificazione (calibrata): è stato concordato che quando tutti gli alunni avessero raggiunto l'obiettivo ci sarebbe stato un premio finale.

Il raggiungimento del premio ha visto tutti gli alunni coinvolti in obiettivi individualizzati.

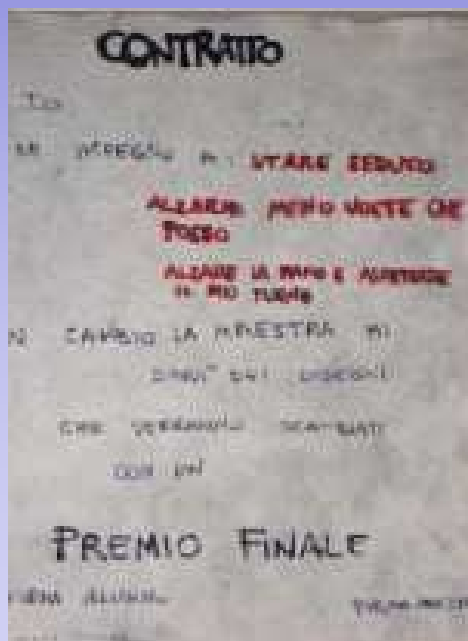
E' stato usato il canale visivo perché aiuta la prevedibilità, conoscendo i vantaggi di un "ambiente prevedibile".



CONTRATTO

Il contratto educativo
viene presentato come
un'opportunità di sostegno
piuttosto che come una
strategia punitiva

- lo 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.
- Per ogni giorno in cui riuscirò a rispettare questi 2 comportamenti, potrò scegliere un premio fra:
- 15 minuti di gioco al computer, da effettuare durante l'ultima ora di lezione
- Possibilità di fare un disegno libero negli ultimi 15 minuti di lezione
- Firma dello studente
- Firma di un insegnante



CONTRATTO DI

Durata del contratto:

lo sottoscritto
e gli insegnanti della classe della scuola media
.....
stipuliamo il seguente patto nel quale IO MI IMPEGNO A:

1. Preparare il materiale giusto sul banco all'inizio di ogni lezione
2. Restare voltato verso la cattedra quando il professore spiega
3. Svolgere gli esercizi che dà l'insegnante durante la lezione
4. Scrivere i compiti sul diario

Per ogni ora di lezione l'insegnante segnerà una crocetta se gli impegni saranno stati mantenuti. Alla fine della settimana, se riesco ad ottenere almeno
crocette posso scegliere una fra queste opportunità che gli insegnanti
SI IMPEGNANO ad offrire:

1. cancellano una nota sul registro nel computo per la sospensione
2. segnano una nota di merito sul diario per i genitori
3. offrono 5 uscite extra di 5 minuti durante le ore da usare quando sono stanco
4. un'ora di attività al computer
5. scelgo la posizione del banco in classe per la prossima settimana

Il rispetto degli impegni sarà tenuto in considerazione nelle votazioni alla fine del secondo quadrimestre, in tutte le materie.

Firme

Alunno

Professori

Genitori

PUNIZIONE

- **Tipo A:** si sottopone il bambino a una situazione che si è constatata per lui spiacevole
- **Tipo B:** "costo della risposta"

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.

COSTO DELLA RISPOSTA

E' utile soprattutto per comportamenti negativi non gravi, specie in relazione allo scarso impegno (dire bugie, disubbidire, non fare o terminare i compiti, rifiutarsi di svolgere o abbandonare un'attività...)

E' una punizione di tipo B: al comportamento negativo segue per il bambino la perdita di un privilegio o di un premio o di una attività piacevole; è il "pagare pegno" del bambino per il proprio comportamento.

Il costo della risposta deve essere:

- proporzionale all'azione negativa
- corredato da informazioni chiare
- controllabile nella sua applicazione
- comunicato o concordato in anticipo
- non flessibile nella sua applicazione

TIME OUT

(sospensione dall'attività)

- SCOPO: efficace per interrompere comportamenti collerici, aggressivi, fortemente indisponenti
- consiste nel collocare il bambino in un luogo NEUTRO e insignificante non appena si verifica il comportamento indisiderabile e farlo rimanere fino a quando un segnale, appositamente predisposto, indica la fine del periodo di time-out.

Consigli utili...

- per bambini dai 3 ai 12 anni
- breve: da 1' a 10' (secondo l'età): il tempo deve essere scandito
- 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 sul posto del time-out, usando non più di 10 parole e non più di 10 secondi (evitare discussioni; usare sedia o sgabello)
- contare il tempo affinché il bambino possa sentirlo
- alla fine chiedere perché era stato messo in time-out (evitare di chiedere promesse, e umiliarlo e intimidirlo)

TOKEN ECONOMY



Contratto educativo con il quale l'alunno o il gruppo pattuisce con l'insegnante che l'accesso a certe attività (musica, giornalini, dolci, ecc.) avverrà previo pagamento di un certo numero di gettoni o altri oggetti simbolici stabiliti per convenzione.

Esempi:

- comportamento target: portare tutti i materiali per la lezione
- stabilire le regole in base alle quali si guadagnano o perdono i punti, ad esempio:
 - portare tutti i materiali per le lezioni (2 punti)
 - portare tutti i materiali ma dimenticare una cosa (1 punto)
 - dimenticare materiale importante (- 1 punto)

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

approccio metacognitivo

Un insegnamento di tipo **metacognitivo** “**sull’attenzione a scuola**” dovrebbe:

1. sviluppare nel bambino riflessioni sul proprio modo di apprendere, sul funzionamento e sulle potenzialità della nostra mente
2. Aumentare la consapevolezza di sé
3. Valorizzare le conoscenze spontanee del bambino
4. Assecondare i diversi stili cognitivi
5. Insegnare strategie per apprendere, per ricordare, per stare attenti, per studiare...
6. Incoraggiare il bambino ad autovalutarsi: ero attento? Ho capito tutto? Potrei fare una domanda, potrei aggiungere qualcosa...?

- *Training metacognitivo:*
 - Funzioni attentive
 - Autoregolatori / autoistruzioni
 - Abilità sociali
 - Problem solving interpersonale
 - Attribuzioni (gestione delle emozioni)

gestione dello stress dell'insegnante



PER FINIRE.....



***Per far crescere un bambino
è necessaria la collaborazione
di tutto il villaggio***

Proverbio africano