

# S.O.S. SCUOLA

DISABILITÀ INTELLETTIVA  
GRAVE E AUTISMO A  
SCUOLA, CHE FARE?

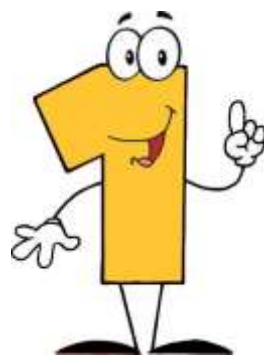


Elisa Bernasconi, pedagoga e analista del comportamento

# I DISTURBI DELLA CONDOTTA



**COME AFFRONTARE I  
“COMPORTAMENTI PROBLEMA”  
STRATEGIE PER COMPRENDERLI, RIDURLI  
E INSEGNARE COMPORTAMENTI POSITIVI**



# Operazione n° 1!

Spogliarsi di tutte le convinzioni maturate nel tempo...

...sospendere il proprio giudizio...

...partire da una “pagina bianca”!

**OSSERVIAMO  
IL COMPORTAMENTO!**



<b>DATA E ORA</b>	<b>ANTECEDENTE</b> (Dove, con chi, cosa succede: chi fa che cosa)	<b>COMPORAMENTO</b> (Cosa fa il bambino/ragazzo)	<b>CONSEQUENTE</b> (Cosa succede dopo: chi fa che cosa)

# E' bene ricordare sempre che qualsiasi CP

E' UNA "COMUNICAZIONE" = VUOLE DARCI UN MESSAGGIO  
E' STATO APPRESO = E' STATO INAVVERTITAMENTE "RINFORZATO"

HA SEMPRE UNA "FUNZIONE"

OTTENERE  
ATTENZIONE

ACCEDERE  
A QUALCOSA

EVITAMENTO  
E FUGA

AUTOSTIMOLAZIONE  
SENSORIALE

La strada è lunga ma con il giusto equipaggiamento possiamo affrontare il viaggio!



**EQUIPAGGIAMENTO**

=

**STRATEGIE PER L'ANALISI  
E PER LA MODIFICA  
DEL COMPORTAMENTO**



(+ una buona dose di pazienza)

INTERVENTO SUGLI  
ANTECEDENTI

**A**



**ANTICIPARE, PREVENIRE**  
**TECNICHE PRO-ATTIVE**

Identifico la causa e faccio in modo che quella condizione non si ripresenti, “la batto sul tempo”

- ✓ Controllo l’ambiente
- ✓ Controllo il tempo
- ✓ Controllo le attività
- ✓ Anticipo il soddisfacimento di un bisogno

# Disattenzione? Distraiabilità? Richiesta di materiale che vede ma non può avere?





**PRIMA..**



**DOPO**



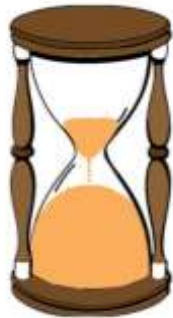
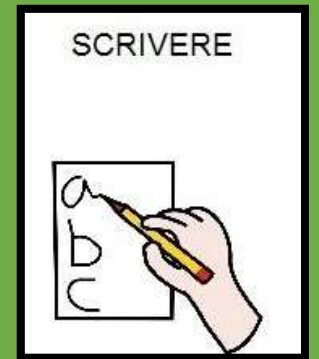
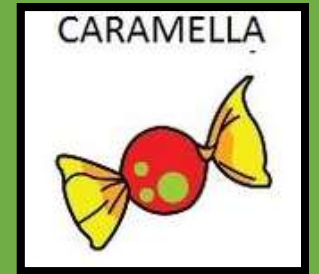
# Spazi troppo ampi? Fuga e disattenzione?



# Scarsa tolleranza degli altri? Incapacità di lavorare in gruppo?



# Difficoltà di transizione? Frustrazione di fronte alla fine di attività gradite?



# COMUNICAZIONE VISIVA

Perché è più efficace?

Risponde alle esigenze del linguaggio espressivo, ricettivo, dell'autocontrollo, della comprensione di regole sociali



INTERVENTO SUL  
COMPORAMENTO

**B**



## INSEGNARE COMPORAMENTI FUNZIONALI

Spesso i CP sono causati da scarsi o inefficaci repertori comportamentali funzionali e positivo

- ✓ Insegno comportamenti adeguati
- ✓ Insegno comportamenti efficaci
- ✓ Insegno comportamenti alla portata dell'alunno
- ✓ Insegno comportamenti facilmente generalizzabili
- ✓ ...

# LEGGI FONDAMENTALI DELL'APPRENDIMENTO

- Si apprende di più **FACENDO**
- Si apprendono cose per le quali si è ricompensati -> **RINFORZO**
- Si smette di fare cose per le quali non si è gratificati
- Si imparano meglio cose insegnate a piccole tappe: **UN PASSO ALLA VOLTA**



**VIETATO BATTERE SUL BANCO**



--	--	--	--	--	--



**CHIEDO ALL'ISEGNANTE "PROF, POSSO USCIRE?"**





INTERVENTO SULLE  
CONSEGUENZE

**C**



RINFORZARE VS PUNIRE

TECNICHE REATTIVE

**NB: SI RINFORZA (o si punisce) IL COMPORTAMENTO, NON LA  
PERSONA!!**

Le tecniche reattive sono le più complesse ed insidiose...

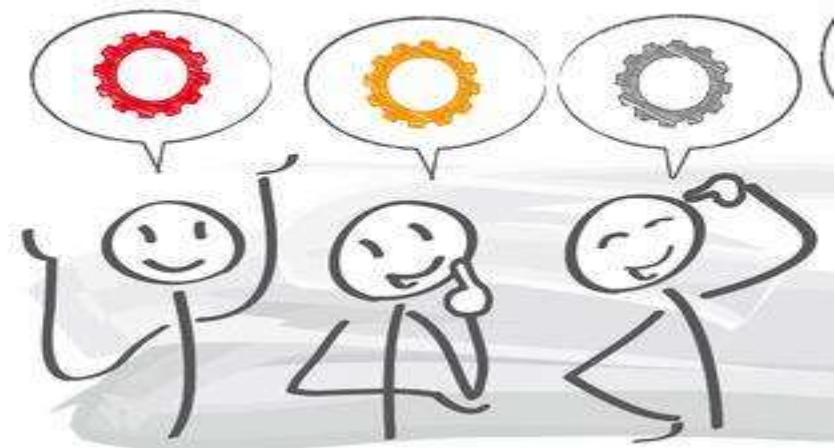
Cambiando ciò avviene immediatamente dopo un comportamento  
possiamo:



# COME INSEGNO COMPORTAMENTI ADEGUATI?

Per prima cosa individuo comportamenti che siano:

- ✓ SEMPLICI ED “ALLA PORTATA”
- ✓ GENERALIZZABILI
- ✓ CONDIVISO
- ✓ EFFICACI



**Questi comportamenti andranno SEMPRE PREMIATI E RINFORZATI!**

# LE STORIE SOCIALI

UN AIUTO PER COMPRENDERE MEGLIO LE INFORMAZIONI  
SOCIALI E UN SOSTEGNO NELLA SCELTA DEI COMPORTAMENTI  
ADEGUATI



# STORIE BREVI CHE DESCRIVONO UNA SITUAZIONE, UN CONCETTO, UN'ABILITA' SOCIALE USANDO UN FORMATO RICCO DI SIGNIFICATO PER LE PERSONE CON AUTISMO (c. GRAY)

- NUMERO INFINITO DI TEMATICHE
- SITUAZIONE PROBLEMATICATA
- ROUTINES/ CAMBIO DI ROUTINE
- PREPARAZIONE AD UN EVENTO PARTICOLARE
- STRUMENTO INDIVIDUALIZZATO
- DECLINATE IN POSITIVO



# IL CONTRATTO

- Anticipa delle richieste
- Definisce tempi
- Definisce modalità
- Definisce obiettivi
- Crea un vincolo concreto
- E' un accordo tangibile
- Prevede una ricompensa

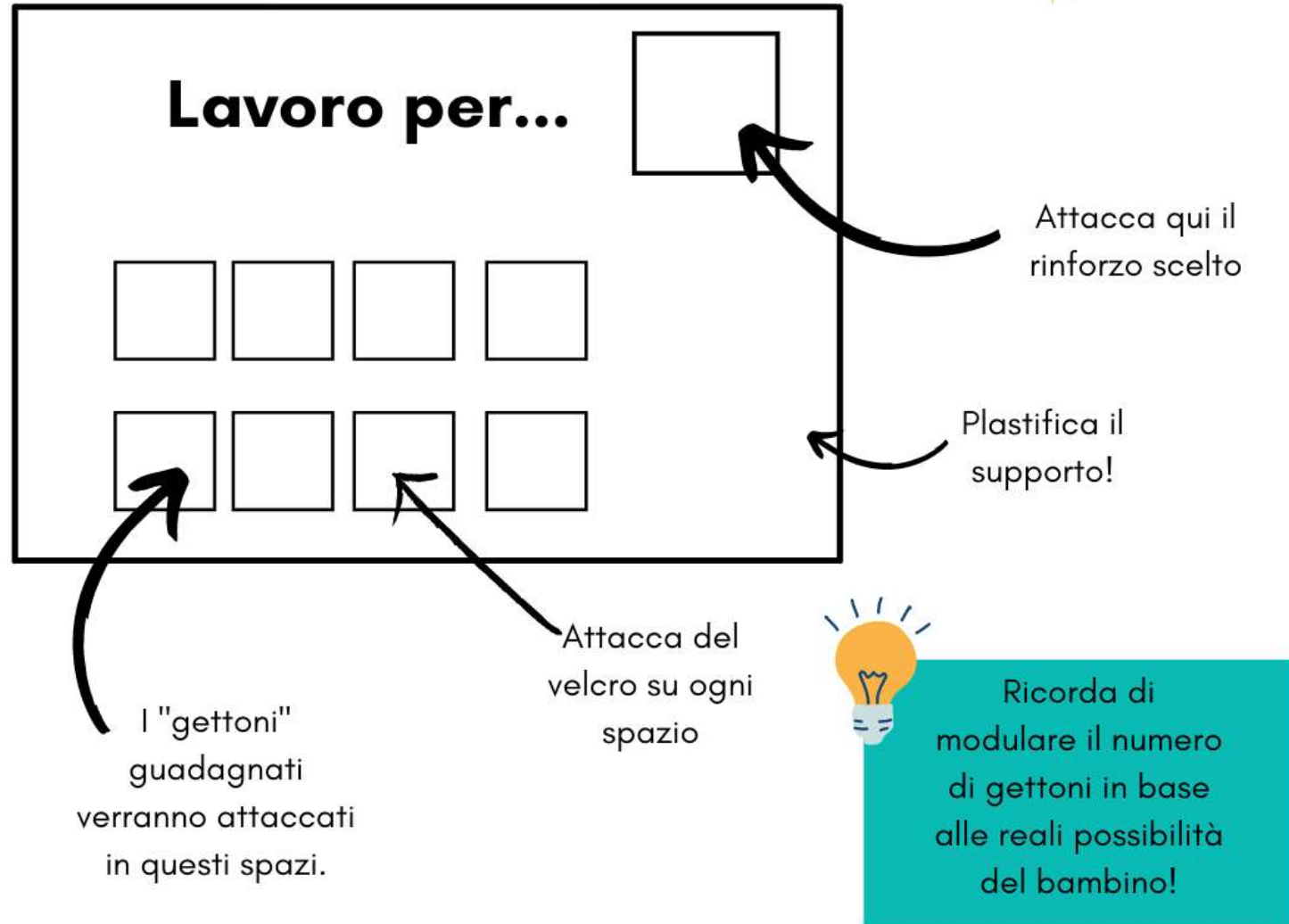


# TOKEN ECONOMY

- E' un sistema di rinforzamento che prevede l'utilizzo di RINFORZATORI SIMBOLICI che vengono accumulati per essere poi scambiati con attività, premi, cose particolarmente gradite all'alunno.
- “Raccolta punti”
- Si basa su REGOLE
- Le regole devono essere POCHE, CHIARE, POSITIVE E CONDIVISE

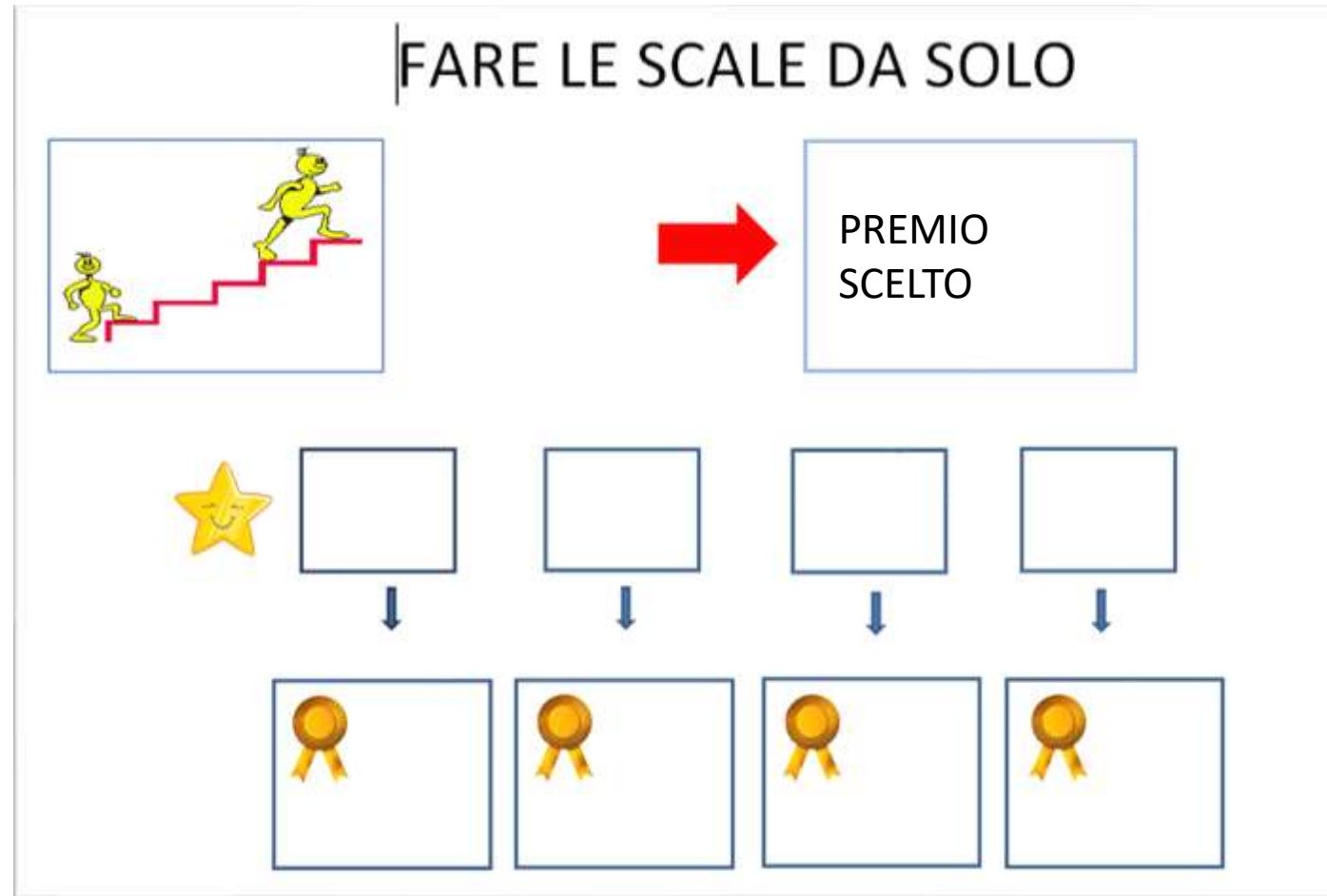


# Token Economy





# La Token Economy individuale



# La Token Economy nel piccolo gruppo: le regole condivise




**IMPARIAMO A GIOCARE BENE:**


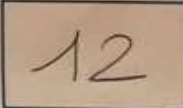


- 1) RISPETTO LE REGOLE DEL GIOCO
- 2) RISPETTO LE REGOLE DEL TURNO
- 3) MI COMPORTO BENE E SONO GENTILE CON I MIEI COMPAGNI
- 4) FACCIO BENE LA CONVERSAZIONE



### I NOSTRI PUNTI

					TOTALE
FRANCESCO	1	1	1	1	4
ALESSANDRO	1	1	1	1	4
RICCARDO	1	1	1	1	4

 → OGGI DOBBIAMO GUADAGNARE 9+ PUNTI → 

 **TRAGUARDI!!!!** 





**GRAZIE PER L'ATTENZIONE  
E...  
AL PROSSIMO APPUNTAMENTO!**