

DISTURBO DA DEFICIT DELL'ATTENZIONE E IPERATTIVITÀ

L'INTERVENTO IN CLASSE

- Dare informazioni sul disturbo.
- Dare un nome al disturbo: favorisce la comprensione del fenomeno e ridimensiona le idee degli adulti che circondano il bambino. E' diverso sapere che il bambino si comporta così perché ha un disturbo: evita l'interpretazione penalizzante e la rinuncia a qualche forma di intervento.
- Compilare la SDAI.
- Lavorare sugli antecedenti:
 - Banchi
 - Compagni
 - Fonti di disturbo
 - Costruzione di routine scolastica sempre uguale a se stessa (importantissima!!!)
 - Prevenzione delle risposte: quando sta per combinarne una delle sue, accorgersene in tempo e permettergli uno sfogo adeguato (es. "Me lo porti in segreteria...").
- Lavorare sulle conseguenze:
 - Programmazione graduale: accontentiamoci di poche cose
 - Rinforzo di tutti quei comportamenti che si avvicinano, anche di poco, all'obiettivo
 - Feedback: rimandare indietro i risultati positivi che ottiene, seppur con alti e bassi

METODI DI PROGRAMMAZIONE DELL'INTERVENTO

- Osservazione sistematica: passaggio dalla impressioni (es. "E' molto agitato") alla quantificazione di un comportamento specifico (es. "Si alza dal banco", "Fa cadere la penna"). Registro, in apposite griglie di osservazione, la frequenza o la durata di un comportamento; utile per misurare l'efficacia del lavoro che sto facendo
- Analisi funzionale del comportamento (non adeguato e adeguato): sistema di osservazione e interpretazione del comportamento che prende in considerazione il comportamento in esame, i suoi antecedenti e le sue conseguenze. L'assunto di base è che se un comportamento funziona si ripresenterà in futuro. Una sola analisi è inutile: si fa su un certo numero di osservazioni, per poter fare delle inferenze.

A

La maestra dice:
"Giovanni prendi il
quaderno di
matematica"

B

Giovanni si butta per
terra

C

La maestra fa una nota
sul diario di Giovanni

- Token economy – Economia a gettoni
Tecnica usata per modificare il comportamento in situazione di compromesso: non ti prometto una cosa tra 2, 3, 4 mesi ma stabilisco con te un contratto per cui, ad es., con 50 gettoni hai accesso alla cosa che desideri.
Prevede un contratto scritto in cui il bambino e l'educatore (o insegnante o familiare) definiscono i comportamenti adeguati e le ricompense che avranno per essi. All'emissione del comportamento desiderato, il soggetto riceve dei punti che, in momenti prestabiliti, possono essere scambiati con alcuni premi o privilegi. I punti o token devono essere:
 - facilmente maneggiabili (gettoni, cartoncini, smile);
 - consegnati dopo l'emissione del comportamento.La lista dei premi deve essere compilata dal bambino stesso sulla base della sua motivazione. A premi più grandi corrisponde un numero maggiore di token che il bambino dovrà collezionare.

Anche il resto della classe può partecipare alla raccolta dei gettoni; ad es. se E. esegue il compito assegnato, tutta la classe riceve 3 gettoni → i compagni lo inciteranno ignorando i comportamenti disfunzionali; oppure se tutti gli studenti portano il materiale necessario a scuola, la classe ha diritto a 10 gettoni. In questo caso i vantaggi sono notevoli:

- condivisione
- incitazione reciproca
- competizione positiva
- incentivazione di comportamenti d'aiuto e cooperativi all'interno della classe
- economicità.

TOKEN ECONOMY IN RIABILITAZIONE

PREMIO DI SCAMBIO FINALE SCELTO DA E.



L'immagine del gioco della playstation, scelto dal bambino stesso, è stata stampata in formato A3 e ridotta in circa 70 tessere-puzzle che il bambino ricollocava al loro posto a fine seduta.



Il contratto prevedeva l'elargizione di un token (in questo caso una stellina colorata) allo scadere di ogni minuto che E. passava sul compito, senza alzarsi dalla sedia, toccare o buttare a terra oggetti, distrarsi in altre attività. Prima di iniziare l'intervento la sua linea di base relativa alla durata dell'attenzione era di 10': abbiamo pertanto stabilito che per scambiare i token con le

tessere del puzzle, avrebbe almeno dovuto guadagnarne 10 da subito. Nelle sedute successive abbiamo cercato di aumentare la durata dell'attenzione di 3' ogni volta. I risultati sono riportati graficamente di seguito.

