



IESCUM

ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO  
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT  
ORGANIZATION



## Progetto la RETE BLU Corso Base

Maria Chiara Campo

Psicologa, Psicoterapeuta

Analista del comportamento

[chiaracampo@hotmail.it](mailto:chiaracampo@hotmail.it)



Creare la relazione: dalla valutazione delle preferenze all'arricchimento ambientale

# La scuola

Il contesto scolastico rappresenta la prima comunità allargata in cui i bambini partecipano e dove possono sperimentare tante e diverse modalità di interazione.

# L'insegnante

L'insegnante assume un ruolo chiave nel favorire la piena partecipazione al contesto scolastico

# L'insegnante

Favorisce:

- Sviluppo delle abilità comunicative
  - Sviluppo delle abilità sociali
  - Sviluppo delle abilità relazionali
    - Sviluppo delle abilità di gioco
- Sviluppo delle abilità scolastiche e cognitive

# L'insegnante

Funge contemporaneamente da ponte e da filtro:

- Ponte nel favorire l'accesso a contenuti più complessi rispetto al livello attuale di competenze del bambino
- Filtro nel dosare la quantità dei contenuti a cui il bambino accede adattandoli e semplificandoli in modo da facilitare la partecipazione

(Moderato, Pergolizzi, Scagnelli, 2018)

Essere insegnanti, così come essere alunni, comporta una serie di compiti e sfide non facili all'interno di un rapporto quotidiano.

Riuscire ad instaurare buone relazioni è il primo passo per migliorare la qualità della scuola stessa.



# Costruire la relazione

Diversi studi nel corso degli anni si sono soffermati sull'importanza delle relazione insegnante-alunno all'interno della scuola, come punto fondamentale per ottenere un miglior clima in classe che, a cascata, porta a migliori risultati in diversi ambiti

# In termini tecnici

Il termine “pairing”, (dall'inglese to pair, che significa appaiare, accoppiare) è una procedura basata su condizionamento classico o rispondente, attraverso il quale stimoli diversi vengono appaiati (stimulus-stimulus pairing) al fine di realizzare un condizionamento, cioè un trasferimento di funzione.

# Nella quotidianità...

l'insegnante associa la sua presenza ad attività o giochi (ma anche lodi, contatto fisico o complimenti) preferiti al bambino al fine di costruire una relazione positiva di alleanza e collaborazione.

# che cos'è il pairing?

È una procedura basata sulla gestione degli antecedenti attraverso la quale l'operatore favorisce la costruzione di una relazione positiva con il bambino

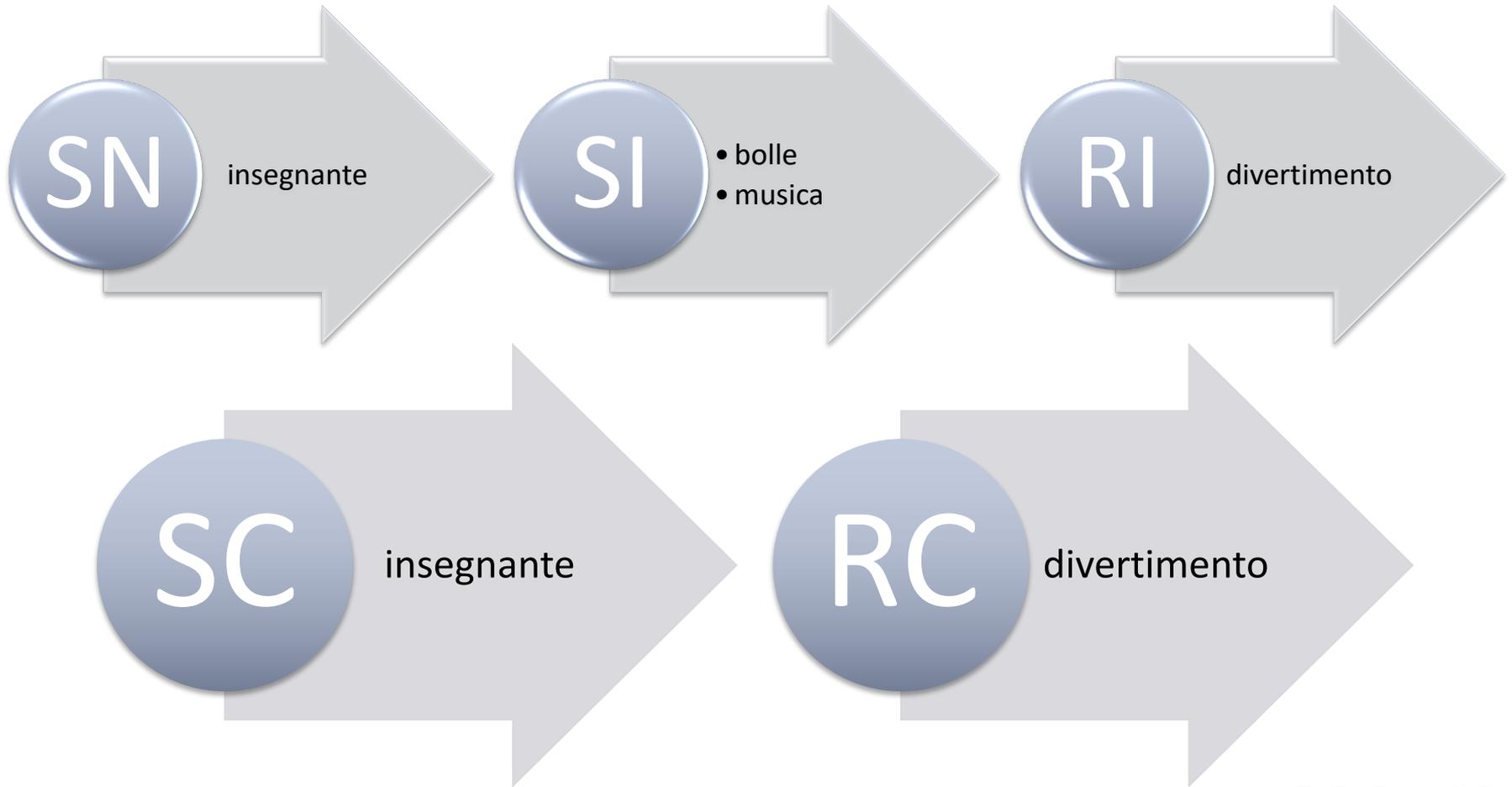
# IL PAIRING è UN ASPETTO MOLTO IMPORTANTE...

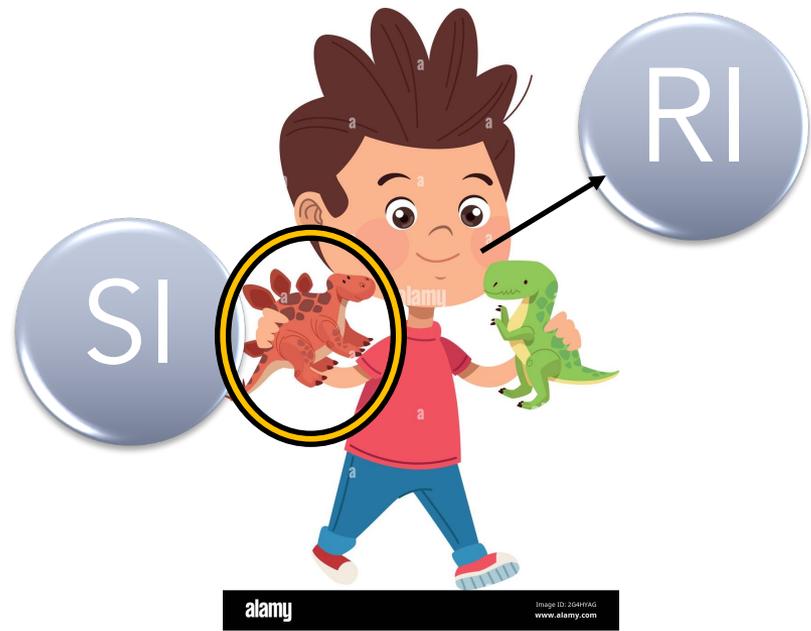
- ✓ ... per ogni intervento basato sull'Analisi Comportamentale Applicata.
- ✓ È fondamentale che il bambino impari a riconoscere le insegnanti come qualcosa di positivo.
  - ✓ la motivazione del bambino è indispensabile per un intervento efficace...

# ...E A VOLTE INDISPENSABILE

Infatti, se per alcuni bambini questo processo si sviluppa naturalmente e in tempi brevi, per altri tutto ciò non è automatico e richiede tempo ed energie.

# STIMULUS STIMULUS PAIRING:





# Linee Guida per instaurare una buona relazione



# Accoglienza



Creare un ambiente in cui il bambino sarà felice di recarsi ogni giorno.

- Momento del saluto
- Definizione degli spazi
- Routine scolastica

# Organizzazione dell'ambiente

- Suddivisione del materiale in scatole trasparenti
- Organizzazione sistematica del materiale e della stanza
- Diversi esemplari già pronti
- Gli oggetti sono visibili ma non accessibili al bambino



# Scatola dei rinforzatori



Inseriremo all'interno tutte le attività preferite del bambino.

# Seguire la motivazione del bambino

- L'alunno e l'insegnante condividono giochi/Attività/argomenti.



# Utilizzare oggetti/attività graditi secondo l'assessment delle preferenze



Avere sempre ben presenti quali sono nel attività/giochi/materie che lo studente gradisce di più

# Consegnare attività gratuitamente



Durante l'interazione con lo studente dividere il materiale affinché l'insegnante possa consegnare alcuni oggetti all'alunno

# Non fare richieste

Non è la quantità di parole o commenti che facciamo che rende piacevole l'attività



# Presentarsi insieme ai rinforzatori



Condividere materiale  
Dare oggetti/materiali

# Osservare il comportamento del bambino

Si avvicina? Guarda?  
Tocca? Cerca di afferrare?  
Sorridente? Fa richieste?



# Rinforzare i comportamenti di avvicinamento



consegnare maggiore  
quantità di rinforzatore

Cambiare oggetto se si  
allontana



# Calibrare il tempo



Dopo qualche minuto  
cambiare attività

Commentare  
l'attività senza  
fare richieste  
all'alunno



Non togliere  
rinforzatori  
dalle mani del  
bambino



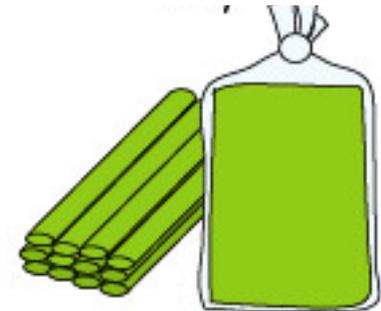
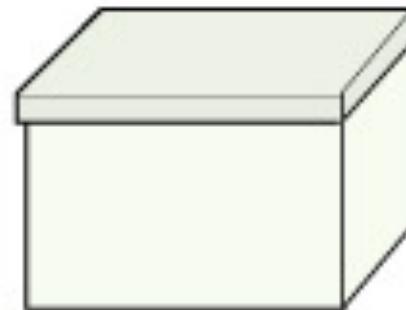
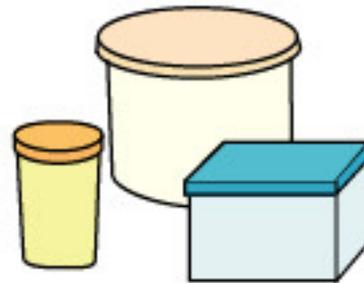
scratch



Non rinforzare (anche se  
accidentalmente)  
comportamenti problema



Non dare libero  
accesso, fuori dal  
pairing, ai rinforzatori



# I primi incontri



Aumentare gradualmente la vicinanza il contatto oculare, il tono di voce, il contatto fisico



## AGENDA VISIVA

### COS'È?

La **SCANSIONE** visiva (tramite immagini/foto) delle attività che costituiscono la routine giornaliera del bambino

### A COSA SERVE?

- Creare **SEQUENZIALITÀ** (ROUTINE)
- **COMPRESIONE** della scansione del tempo
- **ANTICIPARE** le attività della giornata
- Maggiore **ACCETTAZIONE** dei cambiamenti

### QUANDO? il più possibile!



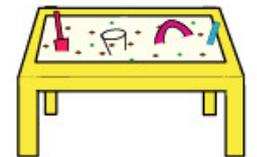
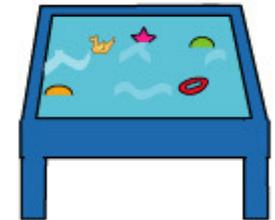
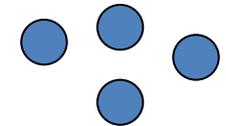
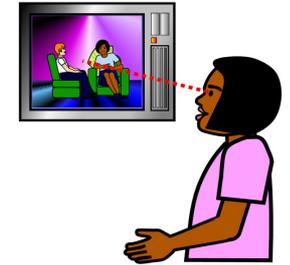
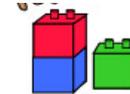
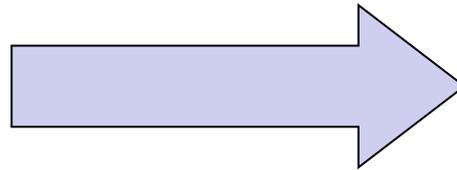
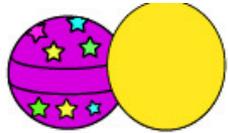
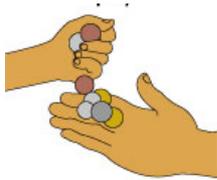
AutismoSOSQuarantena

Prevedibilità delle attività che si svolgeranno nel corso della giornata

# CONSEGNARE OGGETTI RINFORZANTI

INSEGNANTE

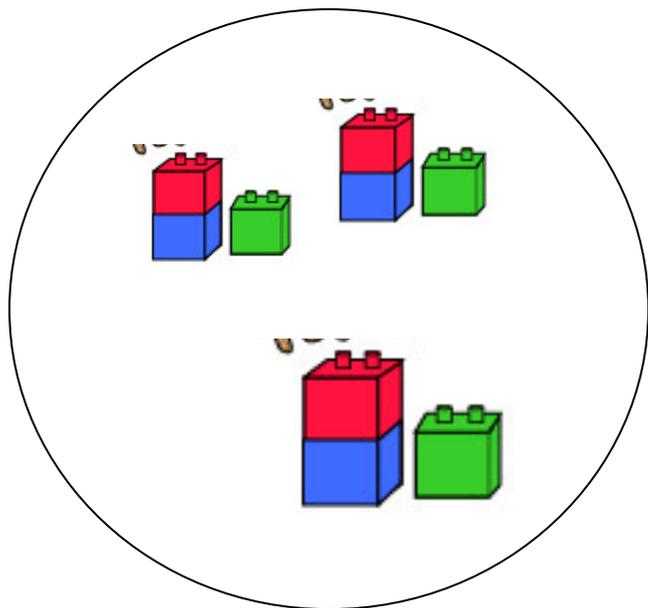
BAMBINO



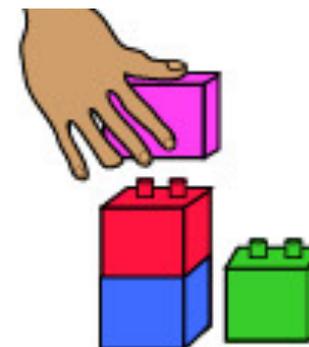
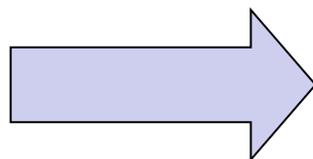
Mettere il rinforzatore a disposizione dell'alunno quando il bambino si accorge che lo state facendo



Aspettare che il bambino prenda quel rinforzatore più volte prima di consegnare il rinforzatore dalle proprie mani



BAMBINO



INSEGNANTE



Aspettare la reazione dell'alunno  
prima di concedere nuovi  
rinforzatori

“Leggere” il comportamento non verbale prima di cambiare rinforzatore.



# Cosa dice la letteratura...

## Il pairing diminuisce

- Comportamenti inadeguati mantenuti da attenzione (McGinnis, Houchins-Juárez, McDaniel, & Kennedy, 2010);
- Comportamenti inadeguati mantenuti da evitamento (Lomas et al., 2010)
- Aumenta l'impegno dello studente nell'esecuzione di compiti (Pitts & Dymond, 2012).

*Behavioral Interventions*  
*Behav. Intervent.* **30**: 135–156 (2015)  
Published online in Wiley Online Library  
(wileyonlinelibrary.com) DOI: 10.1002/bin.1408

---

---

### EFFECTS OF PRESESSION PAIRING ON THE CHALLENGING BEHAVIOR AND ACADEMIC RESPONDING OF CHILDREN WITH AUTISM

---

---

Amanda N. Kelly<sup>1,3</sup>, Judah B. Axe<sup>1,2</sup>, Ronald F. Allen<sup>1\*</sup> and Russell W. Maguire<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Department of Behavior Analysis, Simmons College, Boston, MA, USA

<sup>2</sup>Department of Education, Simmons College, Boston, MA, USA

<sup>3</sup>Keiki Educational Consultants, Inc., Honolulu County, HI, USA

Pre-session pairing is an antecedent-based procedure in which an instructor engages with preferred items with a child for a few minutes before an instructional session. Although this procedure has been described in manualized treatment guidelines for working with children with autism, there are currently no direct investigations of whether this manipulation has a beneficial impact on target responding or the child's social interactions. Functional analyses with three children with autism showed escape or attention and escape as reinforcers for their challenging behavior. Preference assessments identified highly and moderately preferred stimuli. In the context of a multiple baseline across participants design, the participants exhibited fewer challenging behaviors when instructional sessions were preceded by pre-session pairing than when they were not. Academic responding showed modest increases. Subsequently, in the presence of pre-session pairing with a novel task, the participants emitted no challenging behavior and similar or higher levels of accurate academic responding. One participant was available for a maintenance session without pre-session pairing 5 months later and showed near-zero levels of challenging behavior

# Vi presento...

Andrea - 4 anni. Scuola dell'infanzia

La maestra sa che ad Andrea piacciono le costruzioni. Prima del suo arrivo prepara un angolo con alcune costruzioni.

Pensa ad alcune attività da svolgere con le costruzioni.

Accoglie Andrea all'ingresso: commenta il comportamento e si complimenta con lui. Lo aiuta a mettere le cose nell'armadietto (senza fare richieste specifiche).

Andrea e la maestra entrano in classe e iniziano a giocare con le costruzioni.

# Vi presento...

Giorgia - 9 anni. Scuola elementare

Durante la lezione di matematica Giorgia non riesce più a svolgere le attività didattiche. La maestra aiuta Giorgia a finire l'esercizio e le propone una pausa.

Nella pausa Giorgia e la maestra colorano i mandala (Attività molto gradita all'alunna). La maestra commenta il disegno ed i colori.

Dopo qualche minuto Giorgia e la maestra continuano l'attività didattica.

# Vi presento...

Davide - 13 anni. Scuola media

Solitamente quando Davide arriva a scuola urla e piange.

La maestra sa che a Davide piacciono le penne colorate.

Quando Davide arriva la maestra può accoglierlo facendo vedere le penne colorate ed un disegno da decorare.

# Vi presento...

Elena - 15 anni. Scuole superiori

Elena ama la musica.

Quando arriva a scuola solitamente non vuole mai entrare in classe.

L'insegnante ha scoperto che la sua cantante preferita è Baby K. Quando Elena arriva a scuola, prima di entrare in classe, la professoressa ed Elena possono ascoltare una canzone di baby K e gradualmente avvicinarsi alla classe.

# Condurre un assessment delle preferenze



# Il concetto chiave della scelta

Che cosa significa scegliere?

- Significa avere un repertorio ampio di comportamenti tra cui scegliere.
- Significa essere competenti in diverse aree

(Schloss, 1986)

# Fra che cosa può scegliere il bambino?

Una persona che non possiede la competenza di rispondere non è libera di scegliere, spesso "sceglie" di mettere in atto il comportamento che "conosce" e che talvolta nell'ambito della disabilità corrisponde a comportamenti di aggressività

(Schloss, 1986)

L'opportunità di **effettuare scelte** è fondamentale per migliorare la qualità di vita e per aumentare la percezione di controllo sulla propria vita sperimentata dalla persona con autismo

(Conyers et al. 2002)

Le persone con disabilità evolutive spesso non ricevono le opportunità di effettuare delle scelte con la stessa frequenza dei coetanei

(Reid, 1990)

Sebbene sia considerato normale che alcuni rinforzatori come la lode diventino rinforzatori condizionali per le persone con ritardo evolutivo non sempre è così



(Martin & Pear, 2000)

IESCUM

Per rendere un intervento efficace è indispensabile non agire solo sul comportamento ma **ARRICCHIRE L'AMBIENTE**

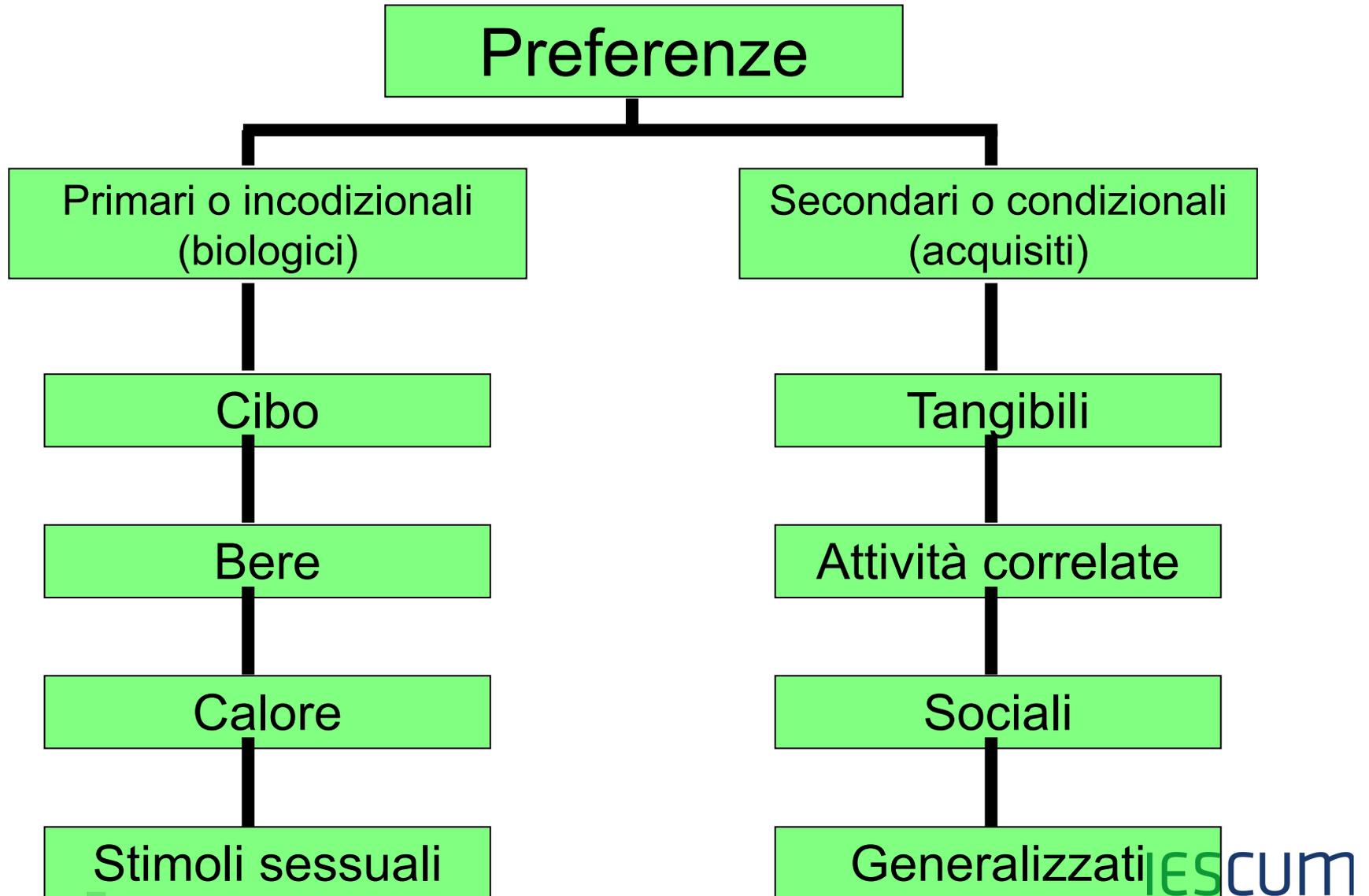
(Leon, 2013)



# Assessment delle preferenze

- Fa riferimento a una varietà di procedure usate per determinare:
  - (a) gli stimoli preferiti da un individuo,
  - (b) Il valore di preferenza relativo a questi stimoli (high preference versus low preference)
  - (c) Le condizioni che modificano il valore di queste preferenze

# POTENZIALI PREFERENZE



# PREFERENZE VISIVE

- T.V./film
- Giochi al computer
- Video giochi
- Giocattoli da caricare
- Trottole
- Torcia elettrica/pila
- Giocattoli che si illuminano
- Adesivi con ologrammi
- Caleidoscopio
- Specchi
- Libri con immagini
- Libri con immagini a rilievo/saltano fuori
- Giocattoli con ruote (es. macchine)
- Rampe di macchina o biglie
- Treno e rotaie di treno
- Giocattoli con oggetti che saltano fuori
- Scatola con pupazzo a molla
- Palloncini
- Burattini/marionette
- Adesivi con glitter/brillantini o lucidi

# PREFERENZE UDITIVE

- Cassette musicali/CD
- Libri con bande effetti sonore
- Fischietti
- Campane
- Tamburi & bacchette
- Triangolo
- Bacchette ritmiche
- Piatti musicali
- Pianoforte
- Giocattoli che parlano o cantano
- Cantare canzoni
- Microfono

# PREFERENZE TATTILI

- Palle anti stress
- Crema per le mani/corpo
- Crema da barba
- Play-doh/Di-do
- Creta
- Stucco/creta
- Silly-string (corde elastiche per giocare)
- Giocare con la sabbia
- Giocare con l'acqua
- Bubble wrap (carta plastificata con bolle)
- Libri con illustrazioni di consistenza
- Scovolini o Wikki-Stix
- Giocattoli che si piegano o si estendono
- Giocattoli che sono elastici/gommosi

# PREFERENZE CINESTESICHE

- Tappeto elastico
- Rimbalzare su palla terapeutica
- Arrotolarsi sul pavimento
- Essere tenuto a testa in giù
- Girare/roteare
- Punching ball (palla da dare pugni)
- Sedersi e Roteare
- Gattonare/strisciare sul pavimento
- Correre
- Saltare/Saltellare
- Bicicletta o triciclo
- Fare giri su un carro
- Portare a cavalluccio sulle spalle/schiena
- Sedia/cavallo a dondolo
- Ballare
- Arrampicarsi
- Buttarsi nei cuscini

Assessment  
delle  
preferenze

```
graph TD; A[Assessment delle preferenze] --> B[Metodi indiretti]; A --> C[Metodi diretti]; B --> D[Chiedere alla persona]; B --> E[Interviste]; C --> F[Metodi naturalistici]; C --> G[Metodi strutturati];
```

The diagram is a hierarchical flowchart. At the top level is a box labeled 'Assessment delle preferenze'. A line from this box branches into two boxes: 'Metodi indiretti' on the left and 'Metodi diretti' on the right. From 'Metodi indiretti', a line branches into two boxes: 'Chiedere alla persona' and 'Interviste'. From 'Metodi diretti', a line branches into two boxes: 'Metodi naturalistici' and 'Metodi strutturati'. All boxes are light blue with rounded corners and a subtle drop shadow.

Metodi  
indiretti

Metodi diretti

Chiedere alla  
persona

Interviste

Metodi  
naturalistici

Metodi  
strutturati

# Il colloquio



# VALUTAZIONE MEDIANTE COLLOQUIO

- **Child Reinforcement Survey** (Fantuzzo, Rohrbeck, Hightower & Work, 1991)
- **School Reinforcement Survey Scale** (Holmes et al., 1998)
- **Reinforcement Assessment fo Individuals with Severe Disabilities** (Fisher et al., 1996)
- **Valutazione della preferenza dello stimolo (VPS)** (Pino & Guastella, 2004)

# COLLOQUIO

## Alla persona

- Domande aperte
- Domanda a risposta multipla
- Elenco gerarchico
- Interviste strutturate (Child Reinforcement Survey, School Reinforcement Survey)

## Ad altri significativi

- Reinforcer Assessment for Individuals with Severe Disabilities
- Test a scelta multipla

# Osservazione

- In ambiente strutturato
- In ambiente naturale



Metodi  
naturalistici

Free  
operant

In ambiente  
naturale

In ambiente  
artificiale

# FREE OPERANT in ambiente artificiale

- Developed by Roane et al. (1998)
- Duration-based assessment
  - Tempo speso (durata) ad interagire con ogni item
- Utile per [valutare items tangibili \(giochi\) o attività](#)
- 5-minute assessment
  - Più il tempo impiegato per familiarizzare con i singoli item prima dell'assessment (circa 30 sec l'uno)

# FREE OPERANT in ambiente artificiale

- Organizzare i materiali in modo che siano a portata di mano. Utilizzare diversi giochi/Attività
- Permettere al bambino di utilizzare i giochi senza fare richieste.
- Misurare la durata del gioco

# FREE OPERANT in ambiente naturale

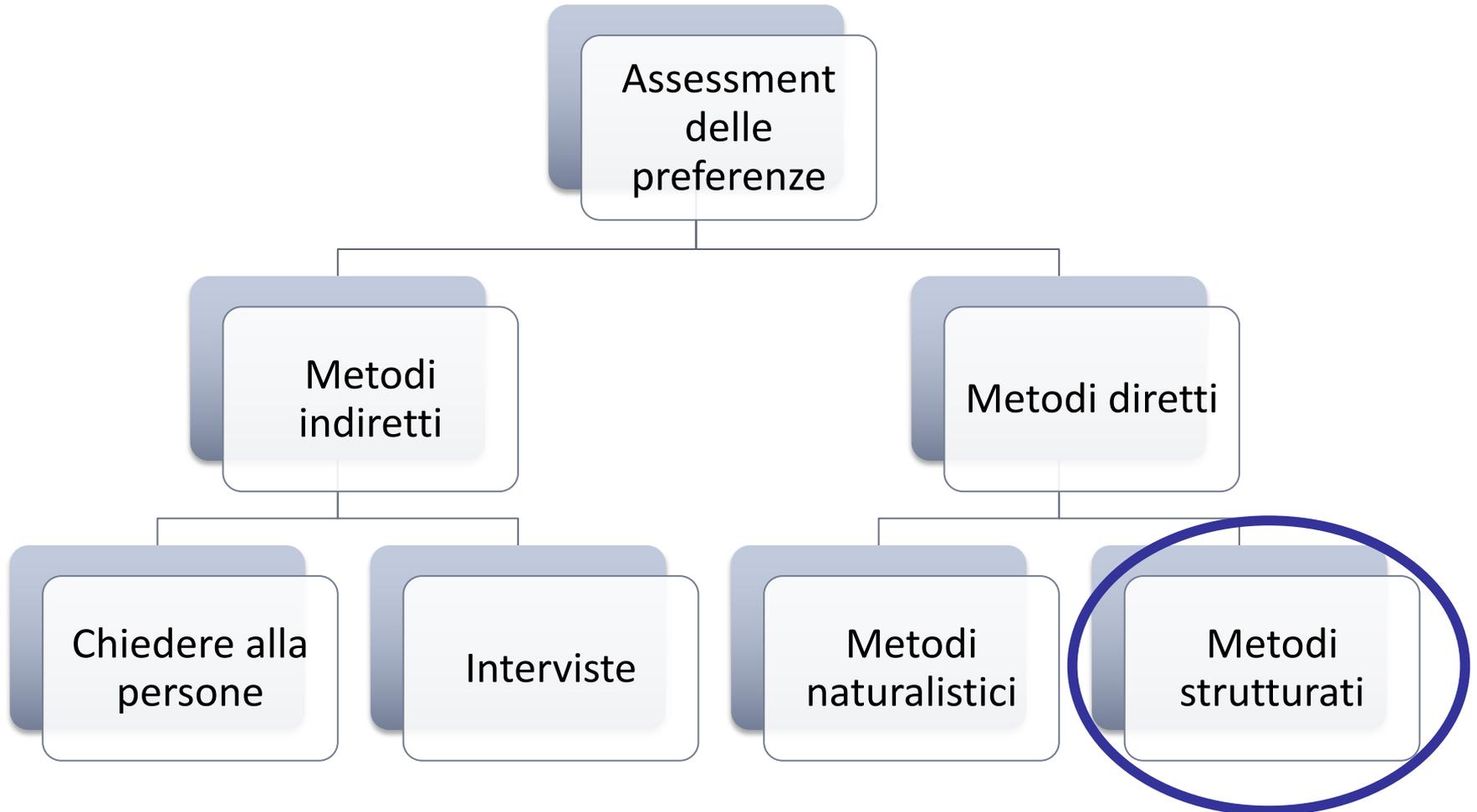
| ATTIVITA'         | lun | mart | merc | giov | ven | TOT. |
|-------------------|-----|------|------|------|-----|------|
| Lecture piacevoli | -   | 10   | -    | 10   | -   | 20   |
| tv                | 35  | 50   | 60   | 30   | 30  | 205  |
| Video games       | 15  | 15   | 10   | 20   | 10  | 70   |
| palla             | 70  | 45   | 40   | 60   | 80  | 295  |
| costruzioni       | -   | -    | 10   | -    | -   | 10   |
| MINUTI OSSERVATI  | 120 | 120  | 120  | 120  | 120 | 600  |

# Indicazioni

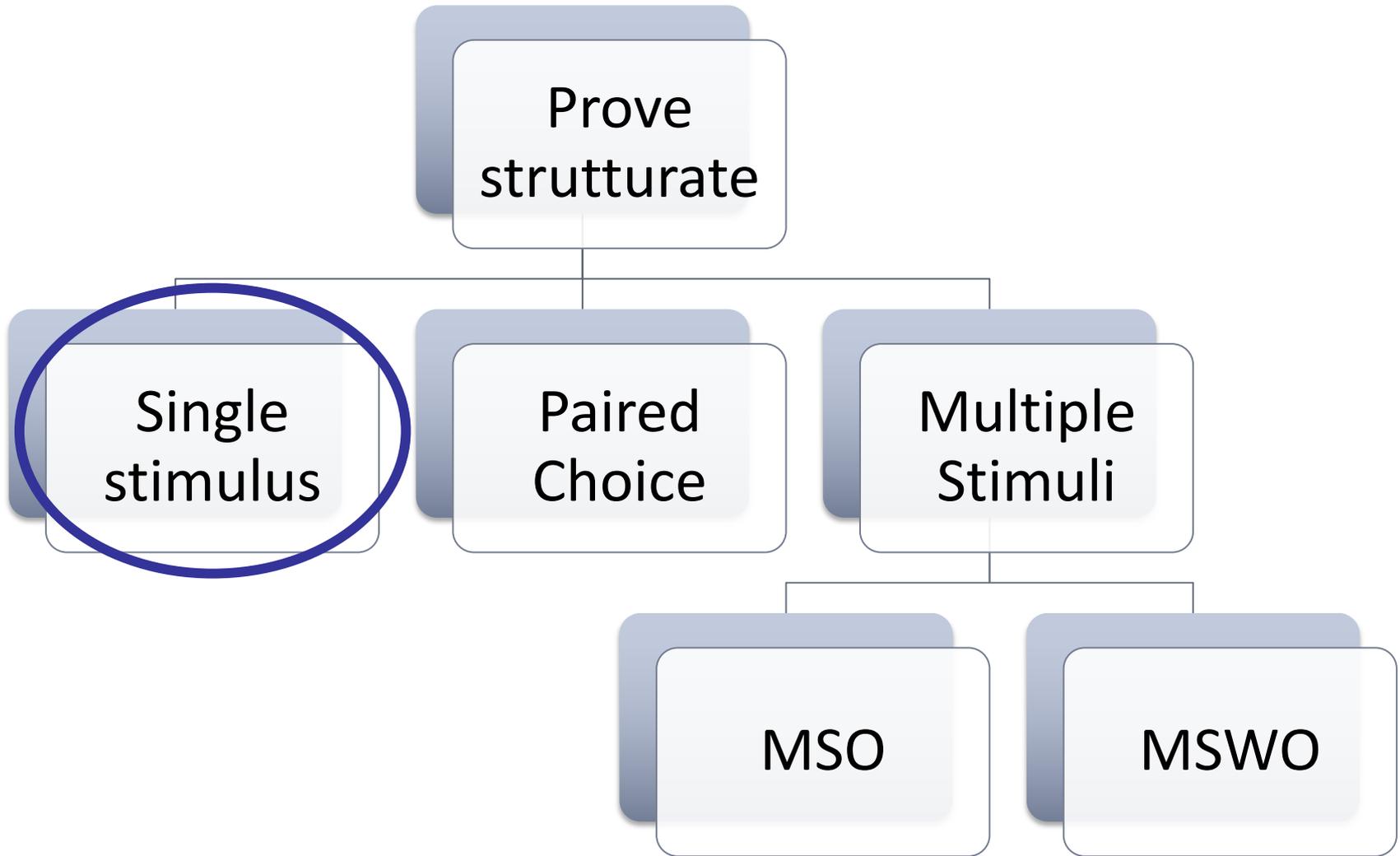
- Non necessita di controllo educativo
- Non necessita di abilità di scelta
- Adatto nelle fasi iniziali di conoscenza del bambino



# PROVE STRUTTURATE



# PROVE STRUTTURATE



# VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE A UNA SCELTA



# Indicazioni

## **Sezione 1: preparazione del materiale**

suddividere il materiale per categorie sensoriali

preparare la scatola dei materiali vicino all'operatore

preparare la scheda presa dati

## **Sezione 1: procedura**

far sedere il bambino al tavolino di fronte a sé

presentare immediatamente un item tra quelli preparati sul tavolo

mostrare la funzione dell'item

aspettare 5 sec la risposta del bambino

permettere al bambino di interagire con l'oggetto fino a 30 sec

se il bambino non sceglie nulla entro 5 sec prompt di interazione fino a 10 sec

ripresentare lo stimolo e se il bambino non interagisce entro 5 sec cambiare item

continuare fintanto che ogni stimolo non è stato presentato almeno 5 volte



# INDICAZIONI

- Bambini che non hanno abilità di scelta
- È importante che i bambini collaborino
- Richiede più tempo





# Linee guida per svolgere l'assessment delle preferenze a scuola

| Scuola dell'infanzia  | Scuola elementare | Scuola media | Scuola superiore |
|---|-------------------|--------------|------------------|
| <p>Osservare lo studente<br/>Organizzare il materiale<br/>Proporre diverse attività di gioco<br/>Proporre diverse modalità di gioco<br/>Proporre diversi materiali per svolgere le attività</p> |                   |              |                  |

Tutte le attività devono sempre essere adeguate al contesto ed all'età

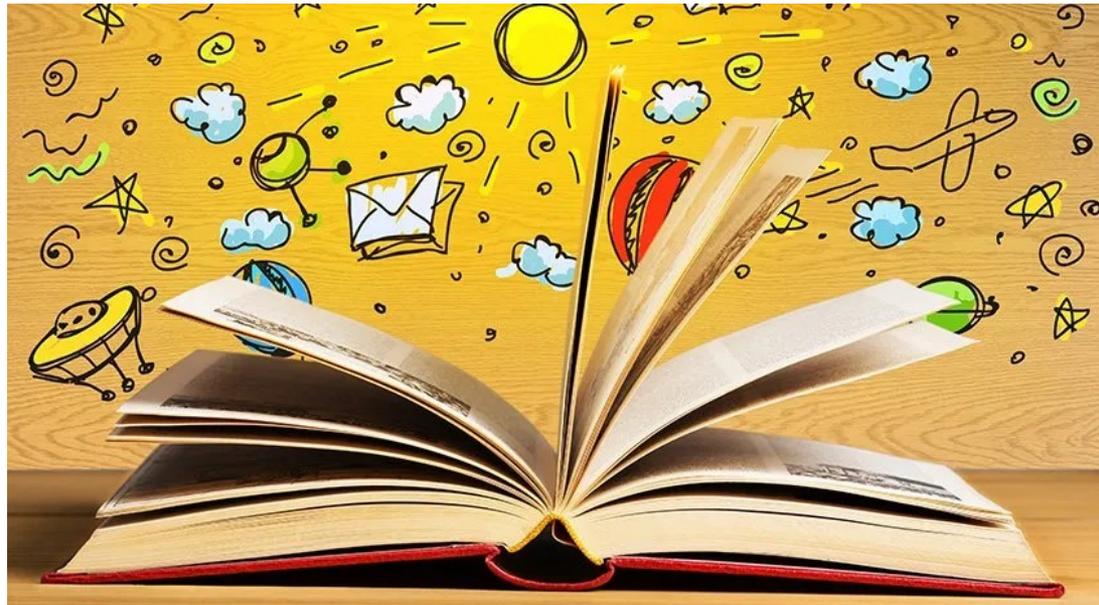
# Quali possono essere altre preferenze a scuola?

| <b>Sociale</b>                              | <b>Attività all'esterno</b>    | <b>Attività laboratoriali</b>                          | <b>Attività ludiche</b> | <b>Attività extra/premi</b>             |
|---|--------------------------------|--|-------------------------|---|
| Prendere un voto alto                       | Uscita in giardino             | Lavoro in piccolo gruppo                               | Ascoltare una canzone   | Ottenere uno stickers                   |
| Faccina disegnata sul quaderno              | Uscita sul territorio          | Esperimento scientifici                                | Fare un gioco in classe | Ricreazione più lunga di qualche minuto |
| Applauso dei compagni                       | Gita di fine anno              | Ricerca al computer                                    | Vedere un video         | Aiutare la maestra                      |
| Note di merito                              | Visite guidate                 | Preparare un cartellone o un power point per la classe | Attività in palestra    | Fare il capofila/distribuire i quaderni |
| Attestato con firma dei compagni/insegnante | Aiutare ad organizzare la gita | Leggere un libro                                       | Giochi motori           | Fare un disegno alla lavagna            |

# COME AMPLIARE IL REPERTORIO DI PREFERENZE?



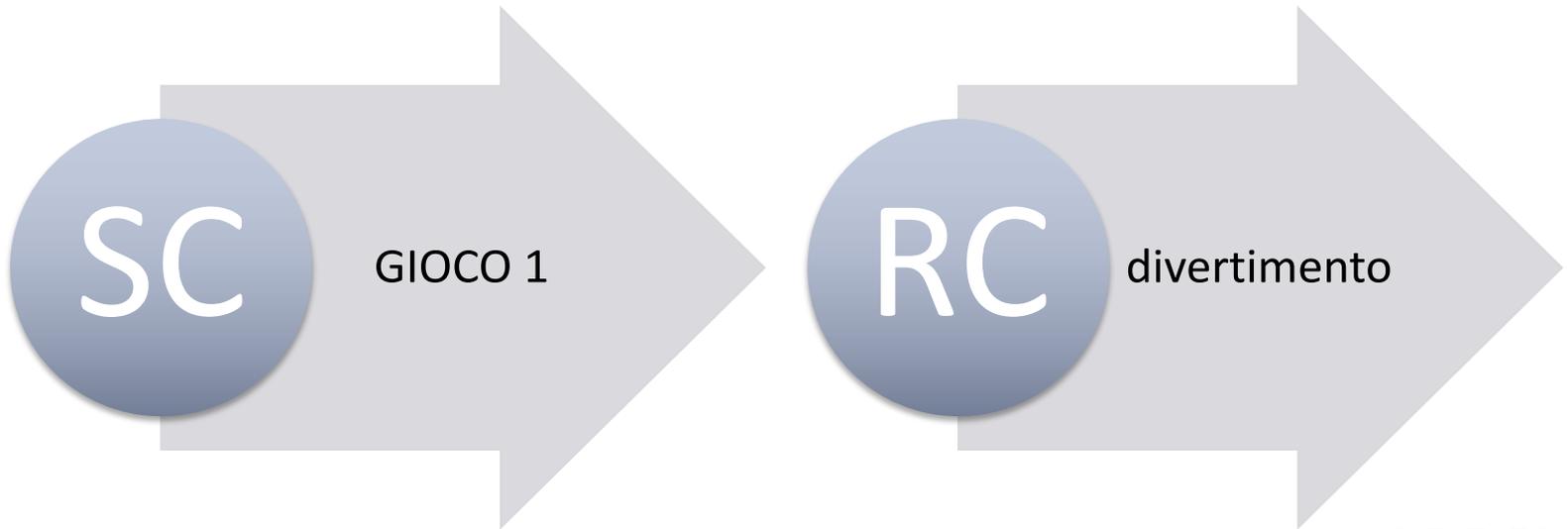
# Come ampliare le preferenze del bambino



# Rendere piacevoli le attività

Alcune considerazioni:

- Diversi canali sensoriali
- Variazione delle attività
- Selezionare oggetti/attività gradite come rinforzatori



# Come procedere?

(1) individuazione del rinforzatore più potente (abbiamo già questa informazione dall'assessment delle preferenze)

(2) introduzione graduale dello stimolo neutro da condizionare senza interferire e senza pretendere che il bambino giochi con questo;

(3) osservare il comportamento del bambino: lo guarda? si avvicina? interagisce con il gioco?

(4) lasciare l'oggetto che sto condizionando in vista in modo che il bambino possa avvicinarsi spontaneamente.

# Attività: scrittura

Al bambino non piace scrivere. Come possiamo far sì che accetti di scrivere sul quaderno?

# Obiettivo: rendere piacevole la scrittura

Motivare lo studente: far scegliere il quaderno; usare il colore preferito

Gradualità: inizieremo a scrivere le singole lettere o le sillabe.

Rinforzatore: lodare lo studente se il comportamento è adeguato; se prende il materiale. Se scrive aumentare intensità della gratificazione

# Cosa fa l'insegnante durante l'attività?

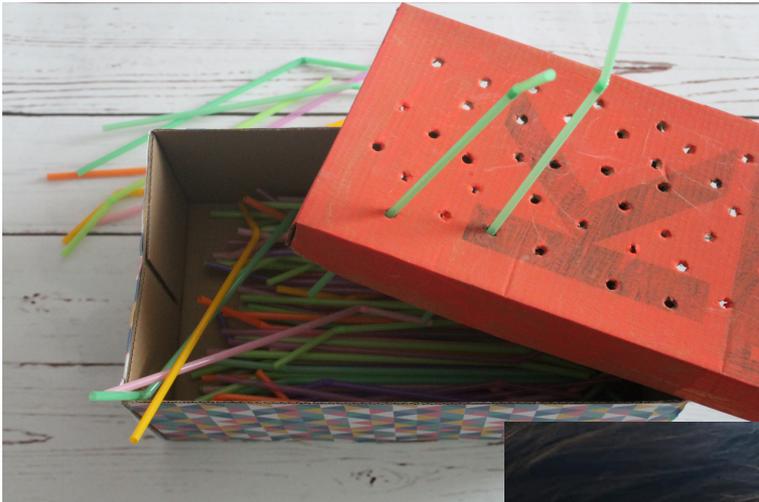
- Non da istruzioni
- Non fa richieste
- Aiutiamo lo studente ad eseguire azioni funzionali senza sostituirsi a lui
- Rinforza il comportamento con lodi e con oggetti preferiti dal bambino

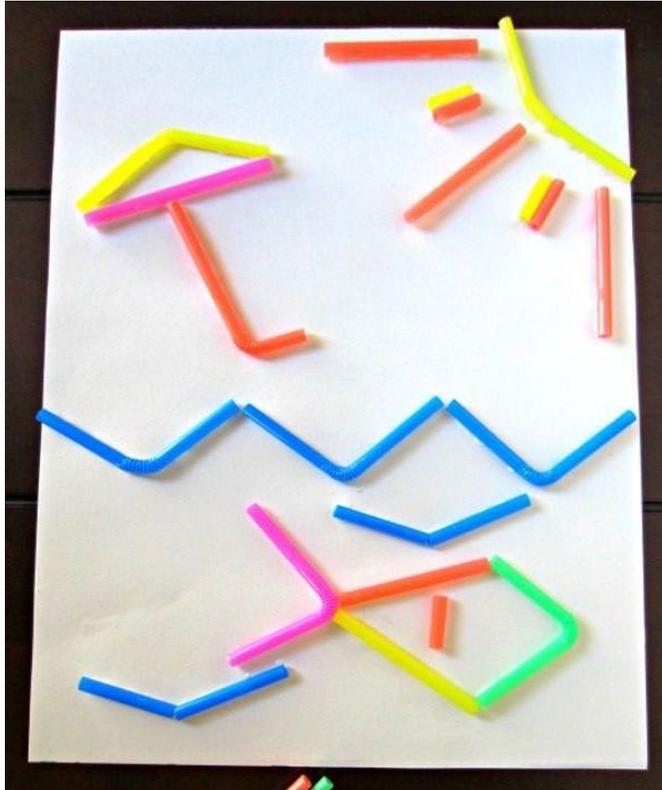
# Vi presento...

Mattia - 5 anni. Scuola dell'infanzia

Mattia è un appassionato di cannucce (spesso emette anche comportamenti autostimolatori). Tutte le mattine quando arriva a scuola ha in mano almeno 3 cannucce che tiene con se per tutta la giornata scolastica.

# A partire dalle cannucce





# Vi presento...

Vittorio - 6 anni. Scuola elementare

Vittorio odia qualsiasi attività di coloritura.

Sappiamo che Vittorio ha una passione per Peppa Pig.

La maestra stampa i disegni di Peppa.

Prepara il materiale che serve per lo svolgimento del compito

La maestra inizia a colorare il disegno commentando o canticchiando la canzone di Peppa.

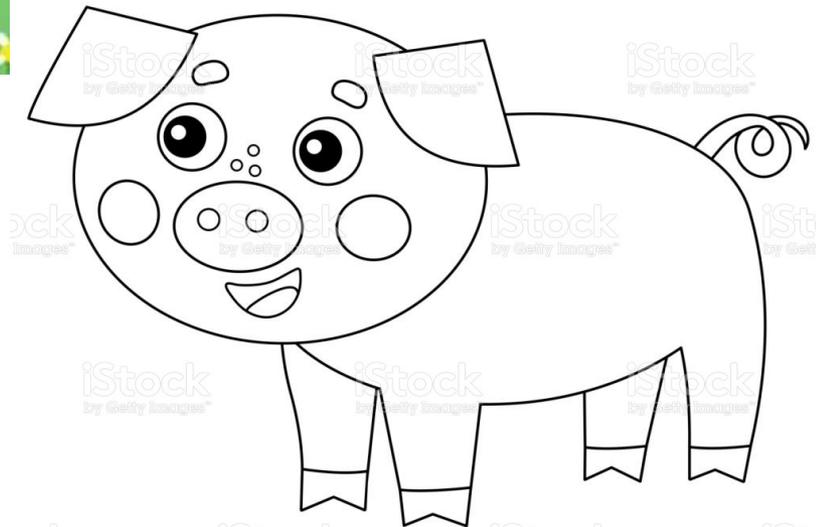
La maestra porge un pennarello a Vittorio. Vittorio inizia a colorare. La maestra rinforza il suo comportamento dandogli uno stickers di Peppa.

# Per questo tipo di attività

Il principio guida deve essere la gradualità.



# Da Peppa....



# Vi presento...

Filippo - 13 anni. Scuola media

Durante l'intervallo Filippo guarda solo video della Pimpa...trascorre tutto l'intervallo da solo!

Come ampliare il repertorio di preferenze rendendolo anche adeguato all'età?

Sappiamo che come attività extra scolastica Filippo pratica il nuoto...e gli piace tantissimo

# Dalla pimpa ai video dei tuffi...

utilizzare due dispositivi: quello di Filippo per vedere la pimpa...e quello della scuola per vedere i video dei tuffi.

Spiegare al ragazzo che dopo aver visto qualche minuto di Pimpa vedrà i video dei tuffi per qualche minuto e poi ancora la pimpa e così via.

Se Filippo guarda il video, sorride ed emette comportamenti adeguati rinforzare il suo comportamento o con la pimpa o con altri rinforzatori.

# Dalla pimpa ai video dei tuffi...

Gradualmente aumenteremo il tempo di visione dei video dei tuffi e l'utilizzo del dispositivo personale per vederli.



# Vi presento...

Cristiano- 15 anni. Scuole Superiori

Cristiano adora guardare le pubblicità della Nike.

Una attività che non gradisce è il disegno → durante le ore di arte o disegno tecnico trascorre tutto il tempo fuori dalla classe

# Dal video al disegno...

La professoressa, partendo dalle pubblicità della Nike può, gradualmente proporre a Cristiano di decorare i vestiti di alcuni modellini già disegnati e gradualmente far sì che possa anche disegnarli lui.



# Dal video al disegno...

Modellini su foglio da decorare

Personaggio preferito da «vestire»

Utilizzare diversi materiali: stoffe, cartoncini, colori  
etc.



“Nessun bambino è perduto  
se ha un insegnante che  
crede in lui.”

-Bernhard Bueb-



**GRAZIE  
PER L'ATTENZIONE**