

ADHD – PROBLEMATICHE EMOTIVE E COMPORTAMENTALI

TEACHER TRAINING INFANZIA



Dott. Luca Domeneghetti

Collaboratore AIFA l.domeneghetti@gmail.com



CARATTERISTICHE DEGLI ALUNNI CON ADHD



DEFICIT DELLE FUNZIONI ESECUTIVE (Kutscher, 2008)

- Inibizione: mettere un freno al comportamento
- Iniziazione: cominciare un'azione
- **Dialogo interno**: parlare con se stessi per risolvere i problemi
- Memoria di lavoro: attivare e manipolare più informazioni
- Previsione e pianificazione: anticipare il futuro
- Capacità di retrospezione: ricordare le esperienze passate
- Senso del tempo: fare stime esatte del tempo
- Organizzazione: strutturare le attività in modo funzionale
- Flessibilità: capacità di modificare i piani e di cambiare attività

CARENTE AUTOREGOLAZIONE EMOTIVA

- Difficoltà ad autoregolare le emozioni e il comportamento
- Bassa tolleranza della frustrazione e incapacità di rimandare la soddisfazione dei propri bisogni
- Elevata **reattività** agli eventi
- Scarsa flessibilità cognitiva che li porta ad essere autocentrati e a non considerare il punto di vista altrui
- Impulsività e comportamenti pericolosi
- Ricerca dell'attenzione e dell'approvazione altrui
- Eccessiva sensibilità alle critiche e al rifiuto



DEFICIT MOTIVAZIONALE

- Tendenza a ricercare gratificazioni e stimolazioni immediate
- Difficoltà a **perseverare** in compiti che richiedono sforzo cognitivo e strategico, con rinforzi dilazionati nel tempo
- Sottovalutazione del grado di risolvibilità del compito
- Difficoltà nel prevedere ed apprezzare l'esito positivo
- Difficoltà nel darsi un **auto-rinforzo** per l'impegno e i progressi ottenuti
- Atteggiamenti negativi e intra-punitivi
- Aspettative irrealistiche (pensiero magico)
- Difficoltà a gestire l'incertezza e l'insuccesso





ADHD e COMORBIDITA'

(Chiarenza, Bianchi e Marzocchi, 2002)

- Disturbo oppositivo provocatorio (40-50%)
- Disturbo della condotta (10-25%)
- **Disturbi dell'apprendimento** (specifico 42%; aspecifico quasi sempre)
- Disturbi d'ansia e/o dell'umore (25%)
- Disturbi relazionali
- Bassa autostima





EVOLUZIONE dell'ADHD

(Achembach, 1995; Hart, 1995)

- Iperattività ed impulsività si riducono con il tempo
- L'inattenzione e le difficoltà esecutive (pianificazione, organizzazione...) tendono a persistere
- Possono insorgere problemi di autostima e nel tono dell'umore
- 35%: superamento dei sintomi, prestazioni scolastiche talvolta inferiori ai controlli
- 45%: frequente attenuazione della componente iperattiva, crescente compromissione emotiva (depressivo-ansiosa) e sociale
- 20%: disturbi comportamentali e di adattamento sociale



- Poiché il disturbo da ADHD ha una **componente genetica** importante, spesso vi sono **tratti ADHD** anche nei **genitori**: disattenzione, impulsività, scarsa autoregolazione emotiva, disorganizzazione...
- Risulta spesso determinante e di **fondamentale importanza** il **coinvolgimento** dei **genitori** nel progetto educativo del bambino, al fine di raggiungere i seguenti obiettivi:
 - Consapevolezza del disturbo e delle difficoltà associate
 - Accordo sulle strategie educative, potenziamento del lavoro svolto in classe, promozione di un contesto contenitivo anche a casa

COLLABORAZIONE SCUOLA-FAMIGLIA

Promuovere forme condivise di **collaborazione scuola-famiglia** (es. incontri quindicinali-mensili, schede di comunicazione...) che facilitino la partecipazione del bambino alle attività scolastiche:

- Spiegare ai genitori le difficoltà riscontrate in classe
- Sottolineare l'importanza di un intervento tempestivo e congiunto
- Definire 3 o 4 obiettivi realistici, espressi in modo affermativo
- Definire **tempi** e **modalità** per il raggiungimento degli obiettivi
- Suggerire ai genitori **strategie concrete** per la gestione dei comportamenti problematici del bambino
- Stabilire **premi** e **ricompense** per il raggiungimento degli obiettivi

STRATEGIE EDUCATIVE E RELAZIONALI EFFICACI - 1

- **Rivedere** la propria **visione** delle **problematiche** manifestate dal bambino con ADHD (es. capricci, maleducazione...)
- Non interpretare i comportamenti problematici come degli affronti personali: fanno parte del disturbo
- Riconoscere la «diversità» dei bambini con ADHD (es. difficoltà, bisogni, esigenze del momento specifico...)
- Rivisitare le proprie modalità relazionali (es. regole, stile educativo, premi e punizioni, tono di voce...)
- **Riflettere** sul proprio stile relazionale e sui comportamenti che possono **innescare** le situazioni conflittuali (es. atteggiamento permissivo o autoritario, eccessive pressioni, incoerenza...)

STRATEGIE EDUCATIVE E RELAZIONALI EFFICACI - 2

- Spiegare alla classe le problematiche degli alunni con ADHD, gli aiuti forniti e le modalità relazionali da utilizzare
- Promettere solo ciò che si può mantenere
- Se una cosa non è utile, non farla (es. assillare, fare prediche, discutere, urlare, offrire facili «soluzioni», «fai il bravo»...)
- Condividere le decisioni con i colleghi per favorire una coerenza educativa
- Non correggere il bambino per ogni cosa: valutare di volta in volta su cosa insistere e cosa tralasciare
- Aspettare il **momento opportuno** per affrontare i problemi
- Focalizzarsi sui problemi principali e sorvolare sugli altri

STRATEGIE EDUCATIVE E RELAZIONALI EFFICACI - 3

- Mostrare **empatia** nei confronti dell'alunno: farlo sentire compreso e rassicurarlo che non è da solo
- Mantenere la **calma**: non aggiungere altro stress alla situazione
- Utilizzare un tono di voce deciso ma calmo
- Ricorrere a **correzioni non verbali** (es. sguardo, stop fisico, esempio, richiami sonori...), **evitare spiegazioni continue**
- Orientare il bambino in una **direzione positiva** prima che si verifichi un problema (es. evitare di insistere, ragionare sulle soluzioni più che sui problemi, fare un'attività diversa...)

Comprensione dei comportamenti problematici: l'ANALISI FUNZIONALE

- Il **comportamento problematico** si verifica in presenza di determinate variabili (**cause**) che lo scatenano:
 - Situazioni poco strutturate
 - Richieste eccessivamente complesse
 - Attività ripetitive e/o prolungate
 - Ricerca di una gratificazione immediata
 - Ricerca dell'attenzione altrui
 - Evitamento di situazioni spiacevoli e/o disturbanti
 - **–** ...
- La comprensione di tali cause consente di **prevenire** e/o **anticipare** il comportamento problematico

SVILUPPARE la CONSAPEVOLEZZA dei PROBLEMI

- Sviluppare nel bambino la **consapevolezza** delle sue difficoltà, perché possa imparare ad autoregolarsi e a **prevenire** eventuali problematiche (es. ritardi, danni, rimproveri, discussioni...)
- Aiutare il bambino ad anticipare le **conseguenze** delle proprie azioni
- Inviare frequenti **rimandi** sulla correttezza del comportamento
- Definire **scadenze precise** per aiutare il bambino a gestire il proprio tempo
- Aiutare l'alunno a **riflettere** sui **motivi** delle **reazioni altrui** e su ciò che ha potuto **sollecitare** tali comportamenti
- Riflettere sulle **conseguenze** di certi modi di **parlare** o di **comportarsi** sugli altri



Intervenire sull'AMBIENTE

- Creare un ambiente il più possibile tranquillo, sicuro, strutturato e routinario
- Preparare l'alunno ai cambiamenti dell'ambiente
- **Ridurre** le fonti di stress ambientale (es. luce, rumori, temperatura, confusione...)
- Arricchire o impoverire l'ambiente
- Semplificare l'ambiente
- Limitare lo spazio di movimento dell'alunno (es. situazioni pericolose)



L'importanza delle REGOLE - 1

- I bambini che hanno difficoltà ad **autoregolare** il proprio **comportamento** hanno bisogno di seguire delle **regole** ben precise che li aiutino a definire quali siano le **azioni** da compiere nelle varie situazioni e quali **conseguenze**, positive o negative, ne possano derivare
- Le **regole** devono essere **poche** e **non** troppo **esigenti** per il bambino, altrimenti si rischia di generare un comportamento **oppositivo** e diventa difficile farle rispettare, con conseguenze negative per l'alunno e per il senso di efficacia degli insegnanti
- Le **routine** aiutano l'alunno a rendere l'**ambiente** più **prevedibile** e quindi ad avere un **comportamento** più **regolato** e controllato



- Definire le **regole** in modo **semplice**, **chiaro**, **concreto** e **positivo** (es. «non alzarti» vs «ci si alza quando si ha finito»)
- Ricordare la regola o la decisione assunta di comune accordo
- Anticipare le reazioni negative e ribadire la regola (es. «So che questo per te è difficile, ma abbiamo detto che...»)
- Stabilire delle **regole** e assicurarsi che l'alunno le abbia **chiare** e le **rispetti**: il bambino deve sapere fin dove può spingersi
- Definire **regole** che facilitino le relazioni (es. chiedere prima di prendere le cose, non prendere in giro...) e farle **rispettare**, per evitare la sensazione di fondo: «sono sempre io...»
- Anticipare le attività, i problemi, i possibili imprevisti, le punizioni in caso di mancato rispetto delle decisioni



- **RINFORZI POSITIVI** = eventi che aumentano la probabilità di comparsa di un comportamento (premi):
 - Materiali o simbolici (sistemi a punti)
 - Sociali (lodi, segni di affetto, attenzioni...)
 - Dinamici (attività piacevoli)
- RINFORZI NEGATIVI = il comportamento mette fine ad una situazione spiacevole (es. «se finisci questa cosa, poi non ne facciamo più»). Attenzione a non alimentare comportamenti negativi (es. «se faccio i capricci, ottengo ciò che voglio»)





TOKEN ECONOMY

(apprendimento operante)

- Utilizzo di **sistemi** a **punti** (stelline, gettoni, smile...) che vengono **dati** o **tolti** in funzione del rispetto di alcune **regole** ben definite (es. aspettare il proprio turno, restare al proprio posto, non lanciare oggetti...). A fine giornata o settimana l'alunno potrà così ottenere un piccolo **premio**
- Tecnica di modificazione comportamentale efficace (Kendall e Finch, 1978) per dare un feedback <u>immediato</u> al bambino rispetto al suo comportamento





PUNIZIONE

- **Punizione** = qualsiasi conseguenza che riduca la probabilità che si ripeta il comportamento negativo
- La punizione si può attuare:
 - Sottoponendo il bambino a una situazione per lui spiacevole
 - Togliendo al bambino cose piacevoli (in questa categoria rientrano le seguenti procedure: ignorare strategico, costo della risposta e time out)
- La punizione deve essere data **senza** manifestare **aggressività**, con l'obiettivo di **educare** il bambino e di fornirgli un **modello** di **comportamento** adeguato, che lui possa adottare e imitare in alternativa a quello negativo
- **Punizioni ingiuste** o **esagerate** producono reazioni violente di difesa, rifiuto o ripiegamento su se stessi e demotivazione



Incentivare i comportamenti positivi, demotivare i comportamenti problematici

- Definire **regole** <u>precise</u> e <u>attuabili</u> («se ... allora ...»): «Quando arriva il tuo turno, puoi parlare» «Se stai seduto, puoi disegnare»
- Dare un feedback al bambino rispetto al suo comportamento

 Consapevolezza <u>difficoltà</u> e comportamenti <u>non</u>
 appropriati: «Carlo, hai parlato senza aspettare il tuo turno»
 «Francesca, hai colorato senza seguire la consegna che abbiamo dato»
- Valorizzare i <u>comportamenti positivi</u> (**rinforzo positivo**):
 «Bravo, hai risposto ragionando!» «Hai svolto bene questo compito»



IGNORARE STRATEGICO

- Fare **finta** di **non sentire** né **vedere** i comportamenti che il bambino mette in atto per attirare l'**attenzione** dell'adulto (es. il bambino fa i capricci per ottenere l'attenzione o per continuare un'attività a lui gradita).
- Inizialmente questa tecnica porta a un **aumento** di tali comportamenti. In seguito, quando il bambino capisce che non ottiene più ciò che desidera, **smette** di utilizzare tale strategia.





COSTO della RISPOSTA

A fronte di un comportamento negativo:

- 1. Proporre un **comportamento** più **adeguato** alla situazione (fornire un <u>modello</u> di comportamento, comprendere la <u>difficoltà</u> alla base del comportamento problematico...)
- 2. Dare un **avvertimento** (es. «se spingi ancora Andrea, ti tolgo il gioco») → Dare al bambino la possibilità di comportarsi adeguatamente e di evitare la punizione
- 3. Attuare la **punizione**: **perdita** di un privilegio, di un premio promesso o di un'attività piacevole



TIME OUT

A fronte di un comportamento negativo:

- 1. Dare un **avvertimento** (es. «se non smetti di urlare, ti faccio andare al tuo banco») → Dare al bambino la possibilità di comportarsi adeguatamente e di evitare la punizione
- 2. Attuare la **punizione**: far sedere il bambino su di una sedia, zitto e tranquillo, per alcuni minuti (da 2 a 5). Se si alza:
 - ✓ Ricordargli che lo stare seduto serve per calmarlo e che potrà tornare a fare l'attività precedente, a patto che si comporti adeguatamente
 - ✓ Dirgli che se continua a comportarsi in questo modo, avrà una ulteriore conseguenza negativa («la prossima volta non farai più questa attività»)
 - → Tecnica alternativa: allontanare il bambino dalla situazione



PROBLEM SOLVING INTERPERSONALE - 1

Imparare a **trattenere** le **reazioni impulsive** e a **controllare** il proprio livello di **attivazione emotiva**:

- Mettersi <u>seduti</u> e calmarsi prima di parlare
- ➤ Contare fino a 5
- Fare 3 profondi <u>respiri</u> (esercizi di rilassamento)
- ➤ Definire <u>regole</u> precise di comportamento (es. NO mani, SI bocca)
- ➤ Usare degli <u>slogan</u> (es «pensa prima di agire»)
- ➤ Predisporre delle <u>schede/disegni</u> suggerimento:
 - 1 CALMA! Mettiti tranquillo, respira
 - 2 Chiediti: perché sono arrabbiato?
 - 3 Cosa succede se mi comporto così?
 - 4 Ci sono altri modi per andare d'accordo?







PROBLEM SOLVING INTERPERSONALE - 2

Definire la **problematica** nel dettaglio:

- ➤ Comprendere ciò che sta **accadendo** (Lasswel, 1936): chi, cosa, come, dove, quando, perché → Immedesimazione nella situazione
- Individuare i **veri obiettivi** del bambino: gli obiettivi **consapevoli** possono essere in contrasto con quelli **inconsapevoli** (es. far parte di un gruppo, giocare insieme, imparare un nuovo gioco vs attirare l'attenzione, vendicarsi, vincere a tutti i costi, ottenere subito un gioco...)





PROBLEM SOLVING INTERPERSONALE - 3

Imparare a produrre soluzioni alternative positive:

- Aiutare il bambino a **modificare** gli **obiettivi** che lo pongono in una situazione di **conflittualità** relazionale:
 - Mentre aspetti che Andrea finisca di disegnare, cosa vuoi fare?
 - Dimmi il nome di un altro gioco che ti piacerebbe tanto fare...
 - Come mai Andrea non vuole giocare con te?
 - Come mai sei così dispiaciuto? Ci tenevi tanto?
 - Possiamo provare a fare insieme questa cosa...
- ➤ **Riflettere** con il bambino sulle **conseguenze** dei suoi **comportamenti** (es. la maestra mi mette in castigo, nessuno vuole più giocare con me, se faccio del male a qualcuno poi mi sento triste...)

Consapevolezza del proprio vissuto emotivo, flessibilità mentale, decentramento e empatia



PROBLEM SOLVING INTERPERSONALE - 4

Concretizzare la soluzione scelta:

- ➤ Aiutare il bambino nell'attuazione della soluzione scelta
- > Fornire soluzioni o strategie concrete per affrontare le difficoltà
- > Monitorare i progressi raggiunti
- ➤ **Rinforzare** il risultato positivo
- > Cambiare strategia in caso di insuccesso

METODOLOGIA:

✓ <u>Evitare</u> di <u>discutere</u> a <u>lungo</u> con il bambino rispetto alla fattibilità di un comportamento inadeguato. <u>Comprendere</u> la difficoltà del bambino nel cambiare attività, cercare di <u>distrarre</u> l'attenzione, proporre un'<u>attività</u> gratificante <u>alternativa</u>, mettere in atto il <u>time out e...</u> armarsi di <u>pazienza</u>!!!



PERSEVERA!

- Non limitarsi a punire il bambino per il suo comportamento ma trovare strategie perché ciò non si ripeta
- Non dimenticarsi MAI di riconoscere e valorizzare i comportamenti positivi e le qualità
- Fare da **modello** per il bambino, mostrando come si fanno le cose
- Partire sempre da qualcosa di **positivo** prima del **negativo**
- Continuare ad aiutare l'alunno nelle aree in cui mostra un deficit e un bisogno di guida e supporto
- Quando un intervento funziona, continua ad utilizzarlo
- Sii paziente: occorre molto tempo per acquisire le routine



Grazie per l'attenzione

