



BEHAVioral management model across Europe
Project number: 2017-1-IT02-KA201-036540



Gianluca Merlo, Ricercatore ITD-CNR Palermo
Antonella Chifari, Ricercatrice ITD-CNR Palermo

Seminario - Tecnologie per la gestione delle difficoltà sociali, emotive e comportamentali e la promozione del Positive Behavior a scuola: le applicazioni BEHAVE e BASE

Fiera Didacta Italia, 11 ottobre 2019



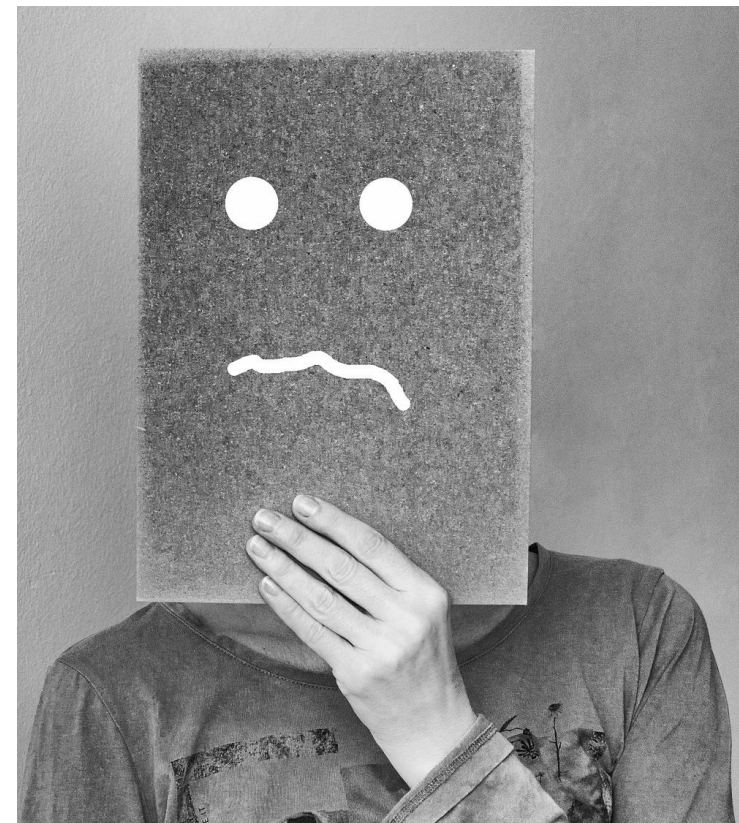


L'**Italia** è una delle nazioni in cui i **docenti** spendono più **tempo a mantenere l'ordine in classe**: il **13.4%** del tempo complessivo, contro un 13.1% in Europa (Teaching and Learning International Survey)

Nell'anno scolastico 2015/16, i provvedimenti disciplinari sono in aumento. In un universo di 47 scuole e 53.664 studenti, sono stati effettuati 11.127 provvedimenti disciplinari a fronte dei 9.130 dell'anno precedente



- Il **20%** degli **studenti** mostra **comportamenti problematici** che **infciano** il funzionamento della classe, hanno un impatto negativo su **insegnanti, pari** e compromettono **l'apprendimento** (Brauner & Stephens, 2006; Satcher, 2004).
- Le lezioni con studenti che manifestano comportamenti problematici hanno **4 ore** in meno di tempo di lezione a settimana. (Dipartimento per l'educazione degli Stati Uniti [USDOE], 2006; Walker, Ramsey, & Gresham, 2004).
- Il **50%** degli **insegnanti** (di scuole di ogni ordine e grado) dichiara di **spendere più tempo** di quello che vorrebbero nella **gestione dei comportamenti problematici** (Beaman et al. 2007).
- Sensazione di **inefficacia** nell'attuazione di **strategie comportamentali** (Reinke et al. 2011).





Gli **insegnanti** sono spesso **impreparati a gestire** bambini con **difficoltà sociali, emotive, e comportamentali** (Social, Emotional, and Behavioral Difficulties – SEBD).

Tra il **25%** e il **35%** dei casi si verificano sintomi di **burnout** (Quattrin, Ciano, 2010) e di stress.



Students who present with **disturbing** and/or **difficulties** in **sustaining attention**, **serious** and **persistent impulsiveness**, **difficulties** regulating physical movement, verbal and/or physical aggression [...], **withdrawn** behavior, feelings of low self-worth and **hopelessness**

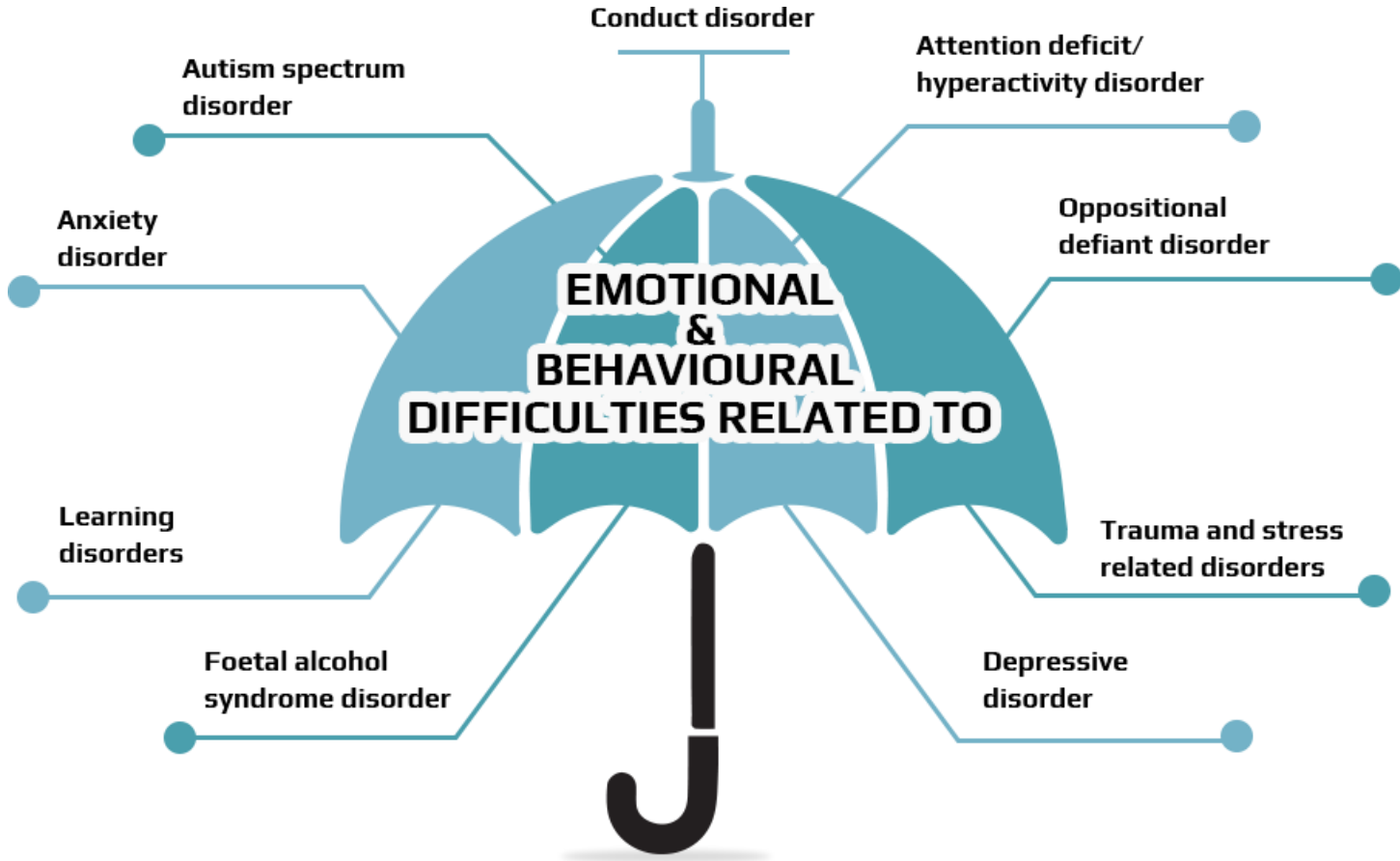
(Cooper, Cefai, 2013)



Emotional and behavioural difficulties range from **social maladaptation** to **abnormal emotional stresses**. They are **persistent** (if not necessarily permanent) and constitute **learning difficulties**. They may be **multiple** and may manifest themselves in many different forms and severities. They may become apparent through **withdrawn**, **passive**, **aggressive** or **self-injurious** tendencies”
(DfEE, 1994)



Behaviours and expressions of emotion among students which are **experienced** by **adults** and **students** as **disruptive** and/or **disturbing**, and which **interfere** with the **students' learning**, **social functioning** and **development** and/or that of their peers
(Cefai, 2010, p.117)



Cos'è un comportamento problema?

"...un comportamento culturalmente abnorme talmente intenso, frequente o durevole da mettere a rischio la salute fisica della persona o di altri. Può anche intendersi un comportamento che potrebbe limitare o negare l'accesso della persona ai servizi della comunità" (Emerson, 1995, 2001).





**PROBLEMI
COMPORTAMENTALI**

“Impatto negativo
sull'ambiente in cui
vivono e si
relazionano”

“Persistenti in
**durata, frequenza
e intensità**”

“Presenza di
comportamenti ribelli
disobbedienti,
provocatori o maliziosi
...”

“Interferiscono
con il successo
scolastico e
relazionale”

“Pregiudizi sullo
sviluppo ottimale
dell'individuo”

“Disadattamento
rispetto alle
norme sociali più
comuni”



QUALI MANIFESTAZIONI DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA NEGLI STUDENTI?





QUALI CONSEGUENZE DEL COMPORTAMENTO PROBLEMA NEI DOCENTI?



Difficoltà a sviluppare le abilità sociali necessarie al loro sviluppo normotipico

Rifiuto da parte dei pari

Isolamento sociale

Insuccesso scolastico

Alto rischio di abbandono scolastico

Difficoltà nel fare e mantenere amicizie

Comportamenti problematici, oppositivo-provocatori, impulsivi e aggressivi

Maggiore probabilità di sviluppare con l'età ansia, depressione, bassa autostima e ritiro sociale

Maggiore probabilità di sviluppare con la crescita comportamenti devianti e disturbi mentali





**Identificare il
comportamento
problema**



**Raccogliere dati di
baseline**



**Analizzare I dati e
formulare un'ipotesi**



**Pianificare un
intervento e
raccogliere
nuovamente dati**



**Identificare il
comportamento
problema**

Topografia:

Descrizione del
comportamento
attraverso la forma
che assume.

Identificazione e descrizione
del comportamento in
termini osservabili



Funzione:

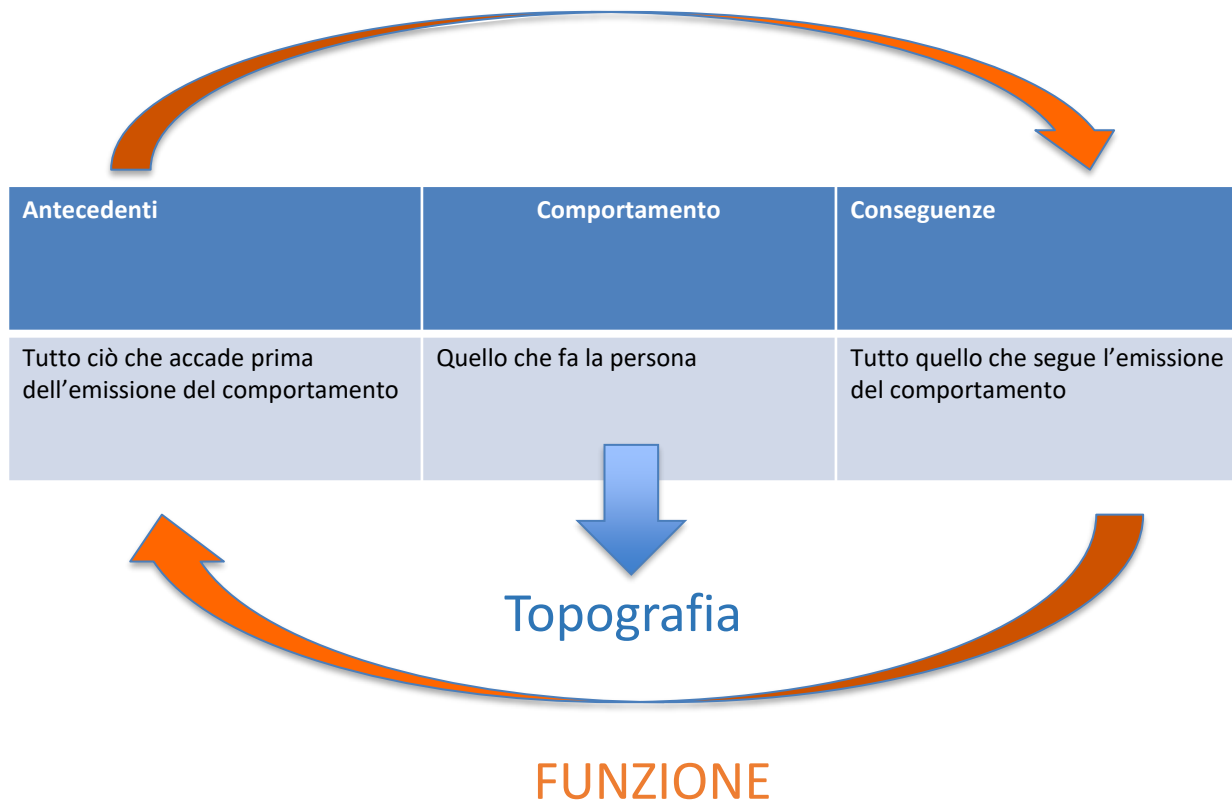
Descrizione del
comportamento
attraverso la
motivazione che lo
genera.

Relazione tra il
comportamento e gli stimoli

Antecedenti	Comportamento	Conseguenze
Tutto ciò che accade prima dell'emissione del comportamento	Quello che fa la persona	Tutto quello che segue l'emissione del comportamento



Topografia



Comportamento problema	Definizione concreta
Maria è iperattiva	<p>Maria si alza senza permesso</p> <p>Maria lascia il lavoro incompiuto</p> <p>Maria interrompe sempre i genitori che stanno parlando e non rispetta il dialogo</p>
Giorgio é irrequieto	<p>Giorgio fa commenti irrilevanti e inopportuni durante la discussione in classe</p> <p>Giorgio si dondola sulla sedia durante la spiegazione</p>
Kevin è aggressivo	Kevin colpisce i sui compagni durante la ricreazione se non ottiene quello che vuole

**Caratteristiche
osservabili**



**Evitare
l'ambiguità**



**Definizioni chiare e
concrete**



**Termini osservabili
e misurabili**

Etichetta: Autolesionismo

Forma operativa corretta	Si morde le mani Si dà pugni sulla testa Si graffia le braccia
Forma operativa non corretta	Si fa male È masochista Ha una tendenza ad auto-aggedirsi



**Raccogliere dati di
baseline**



Misurazione a frequenze = numero di **occorrenze** di un comportamento per unità di **tempo**.

- Ha un **inizio** e una **fine definite**.
- Il **comportamento** ha un **basso tasso** di **emissione**.
- Il **comportamento non** avviene per **periodi estesi**.

ESEMPIO: Numero di testate contro il muro nell'ora di matematica



Misurazione della durata = numero di ore, minuti, e/o secondi in cui un **comportamento si verifica.**

- Il **comportamento** accade **non frequentemente**.
- Il **comportamento** varia in durata da occorrenza a occorrenza.
- Il **comportamento** ha un **inizio** e una **fine distinte**.
- La **lunghezza temporale** è la **dimensione più critica** del comportamento

ESEMPIO: Il tempo impiegato a rispondere alle domande dell'insegnante



Time sampling: il periodo di osservazione è diviso in brevi intervalli (es. 10 secondi, 1 minuto, 1 ora)

- Gli **osservatori registrano se il comportamento è avvenuto** durante l'intervallo.
- Fornisce una **stima della frequenza e/o della durata del comportamento**

Whole - interval

Registra se il comportamento è avvenuto durante **tutto l'intero intervallo**

Partial - interval

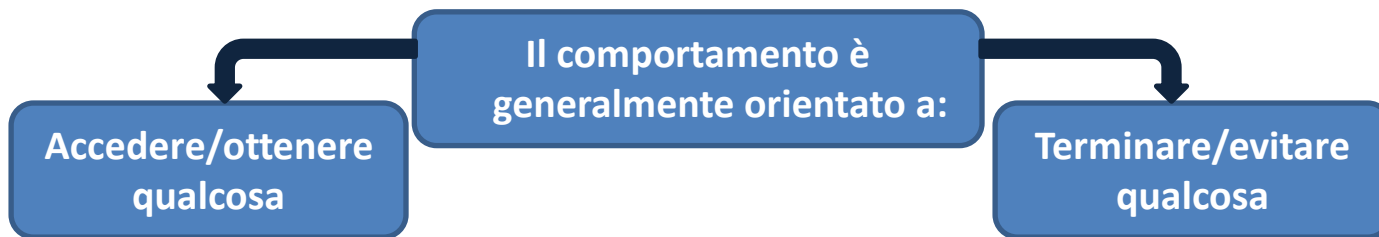
Registra se il comportamento è avvenuto in **qualsiasi momento dell'intervallo**

Momentary time sampling

Registra se il comportamento è avvenuto alla **fine di ogni intervallo**



**Analizzare i dati e
formulare un'ipotesi**



❖ **Attenzione** (da genitori, insegnanti, pari, o chiunque altro)

- uno studente fa ripetutamente battute in classe e gli altri studenti ridono
- uno studente lancia cose mentre l'insegnante parla

❖ **Tangibile o Attività** (per ottenere/evitare qualcosa – attività o oggetti)

- un bambino fa i capricci quando gli viene negato un giocattolo nel negozio di giocattoli, ma si ferma quando lo ottiene

❖ **Sensoriale** (come un rumore o un contatto fisico)

- sbattere le mani o dondolare il corpo, ma anche mangiarsi le unghie
- muovere ripetutamente le gambe o battere una matita



Si riferisce a *“l'intero range di strategie usate per identificare gli antecedenti e le conseguenze che controllano un comportamento problema”* (Horner, 1994, p. 401).

Ha lo scopo di determinare, prima di definire un intervento:

- a) La **funzione** del comportamento problema
- b) Gli **eventi ambientali** o gli **stimoli** che incrementano/riducono la probabilità che il comportamento problema si verifichi



**Pianificare un
intervento e
raccogliere
nuovamente dati**

Se uno studente non sa leggere

glielo insegniamo,

Se uno studente non sa nuotare

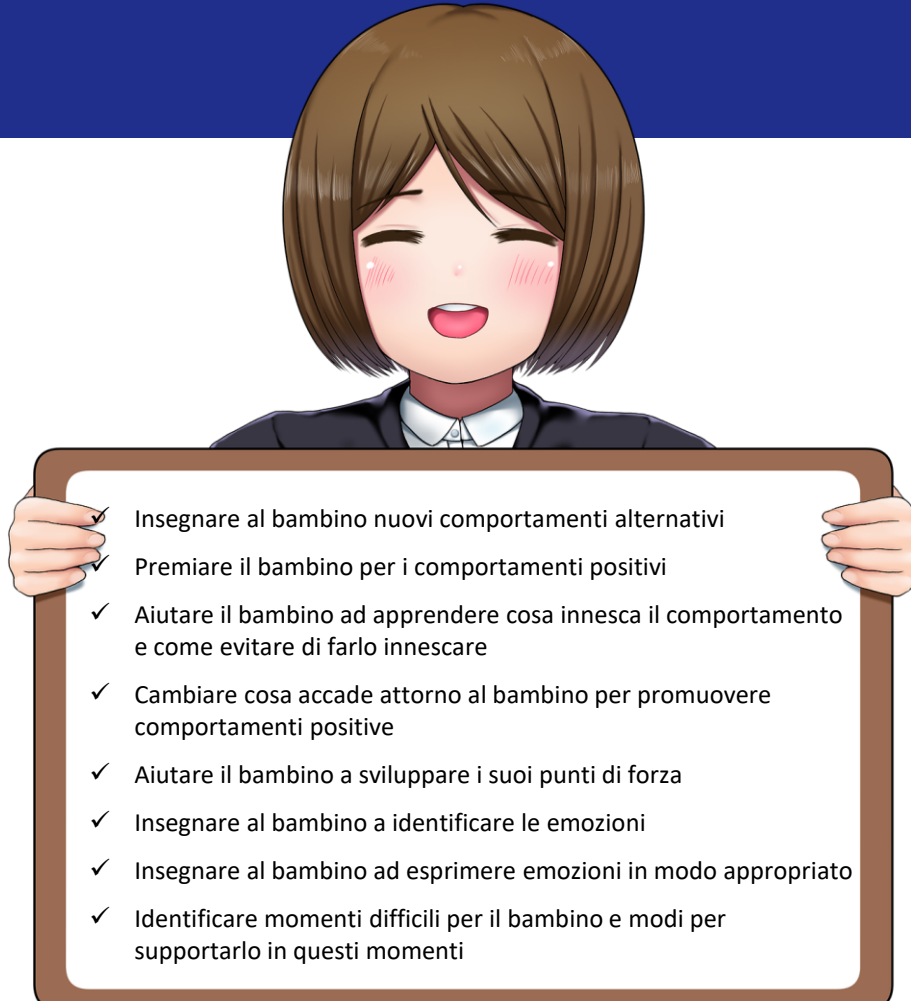
glielo insegniamo,

Se uno studente non sa moltiplicare

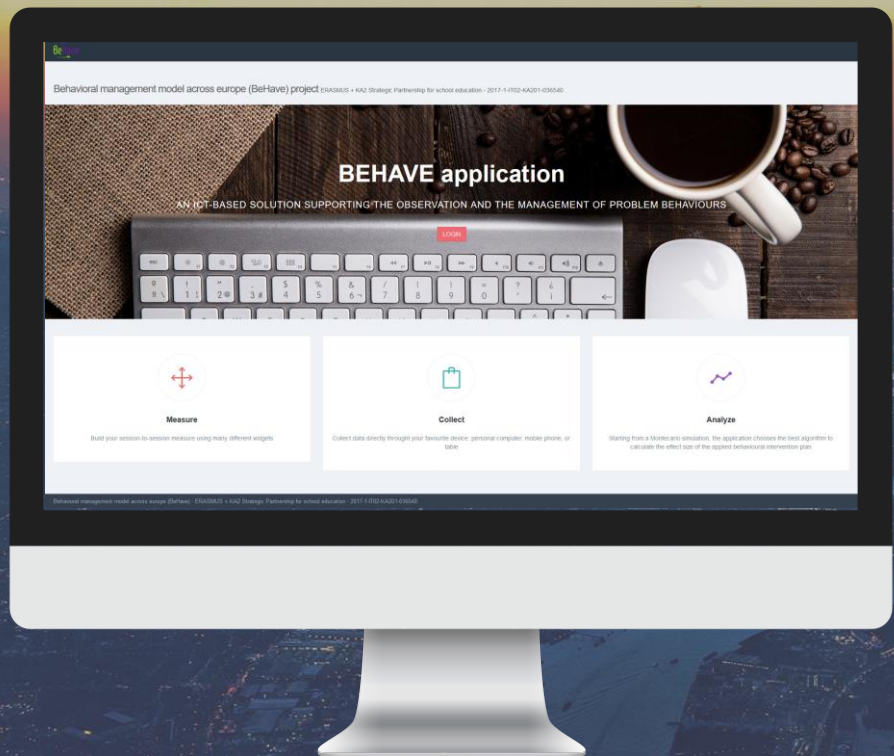
glielo insegniamo,

Se uno studente non si sa comportare,

LO PUNTIAMO...



- ✓ Insegnare al bambino nuovi comportamenti alternativi
- ✓ Premiare il bambino per i comportamenti positivi
- ✓ Aiutare il bambino ad apprendere cosa innesca il comportamento e come evitare di farlo innescare
- ✓ Cambiare cosa accade attorno al bambino per promuovere comportamenti positive
- ✓ Aiutare il bambino a sviluppare i suoi punti di forza
- ✓ Insegnare al bambino a identificare le emozioni
- ✓ Insegnare al bambino ad esprimere emozioni in modo appropriato
- ✓ Identificare momenti difficili per il bambino e modi per supportarlo in questi momenti



L'applicazione BEHAVE è disponibile al
seguente URL:
<https://app.behaveproject.eu>



E SE APPLICASSIMO QUESTI PRINCIPI... A UNA SCUOLA INTERA?



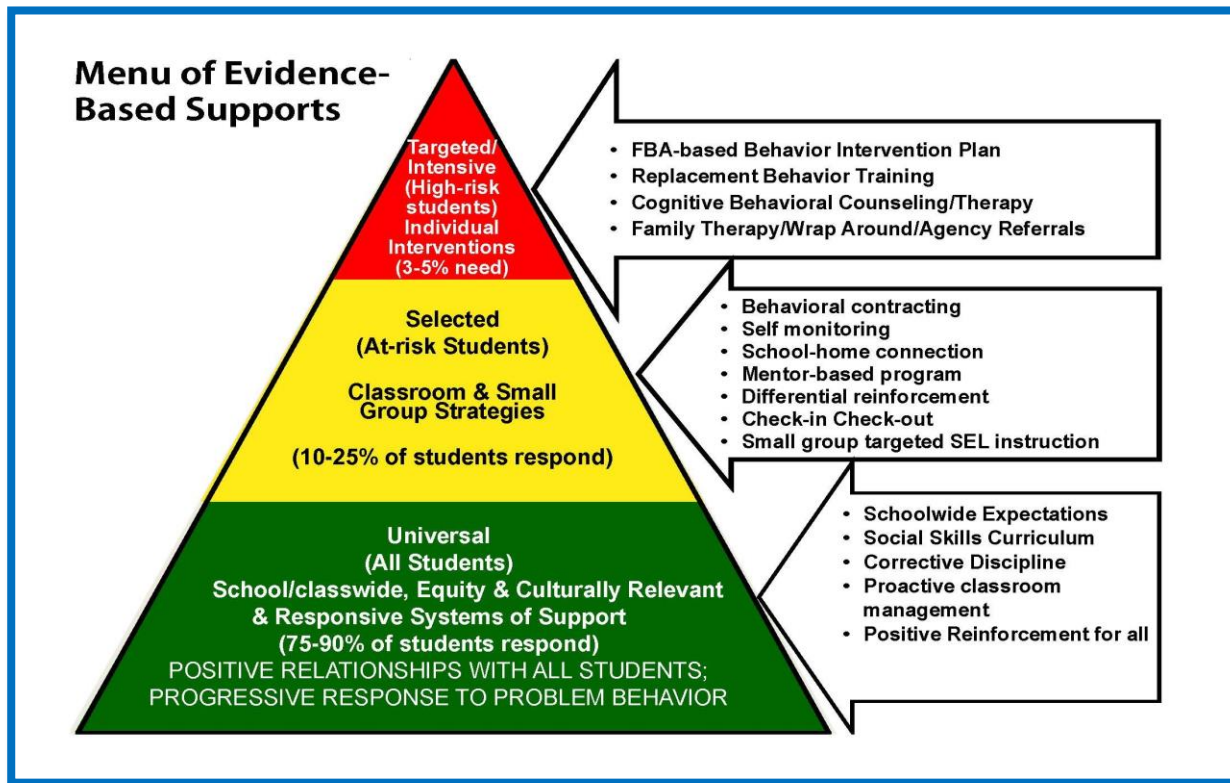
Il **PBIS** è un insieme **strategie** di **intervento** su **più livelli** che comporta la selezione e l'uso di **pratiche condivise** finalizzate a **ridurre** i **comportamenti problematici** degli alunni e a creare un clima scolastico positivo

È utile non solo per gli studenti con BES ma anche per supportare il **successo scolastico** e **comportamentale** di **tutti** gli **studenti**, favorendone il benessere emotivo

È focalizzato sulla **promozione** di **comportamenti positivi**

Sviluppa un approccio di **prevenzione** rispetto al manifestarsi di comportamenti disfunzionali

Si configura come una buona prassi nell'ambito della **lotta** alla **dispersione scolastica**



80%

Le strategie sistematiche di supporto di livello 1 intendono:

1. Garantire una uniformità di intenti e azioni
2. Creare un clima favorevole per l'apprendimento
3. Prevenire il manifestarsi di comportamenti disfunzionali
4. Ridurre il numero delle note disciplinari
5. Ridurre la dispersione scolastica

Questo livello è considerato "primario" perché **tutti** gli **studenti** sono **esposti** allo stesso modo all'intervento.

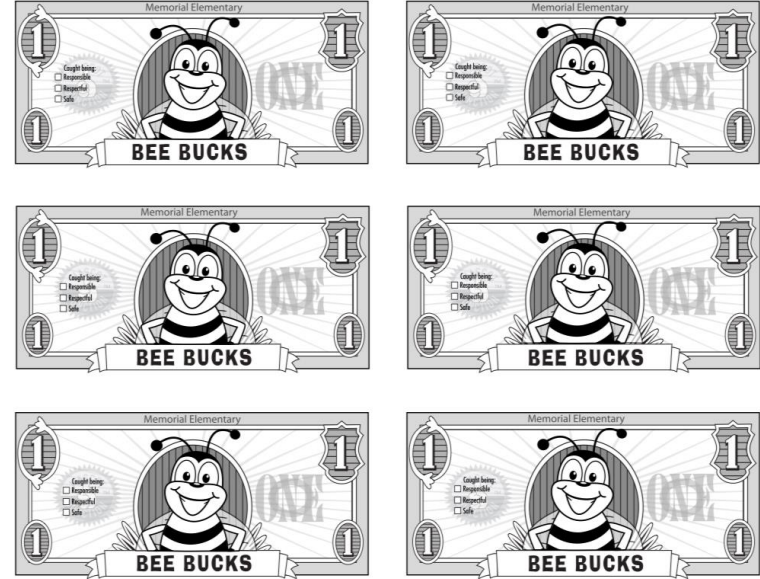
Il team elabora le **aspettative di comportamento** che devono essere significative, semplici, poche, facili da ricordare

Il team attiva un sistema di **riconoscimento** e **rinforzo** dei **comportamenti positivi** attraverso gotcha ticket, token



Figure 4.2: Example of short-term rewards in the form of paper tickets.

© 2015 by Marzano Research. All rights reserved.



	R ESPONSABILITÀ	R ISPETTO	R ISPETTO DELL'AMBIENTE
CLASSE	<ul style="list-style-type: none"> *Puntualità *Svolgi i compiti per casa e porta il materiale scolastico *Ascolta attentamente l'insegnante e la lezione *Usa apparecchiature elettroniche (cellulare, tablet) solo se richiesto per obiettivi didattici 	<ul style="list-style-type: none"> *Ascolta in silenzio la lezione, l'insegnante e i tuoi compagni *Alza la mano prima di parlare *Usa buone maniere e linguaggio appropriato 	<ul style="list-style-type: none"> *Tieni la classe ordinata e pulita *Tieni pulito il banco *Non gettare carte e vari oggetti a terra *Usa la proprietà della scuola in modo idoneo e con rispetto *Mantieni le mura pulite

	R ESPONSABILITÀ	R ISPETTO	R ISPETTO DELL'AMBIENTE
CORRIDOIO E SCALE	<ul style="list-style-type: none"> * Stare in fila (per due) * Stare tranquilli e essere pazienti * Rientrare in classe il più presto possibile 	<ul style="list-style-type: none"> * Mantieni la destra per le scale * Procedi con attenzione e prudenza 	<ul style="list-style-type: none"> * Usa un tono di voce appropriato * Getta carte e vari oggetti nell'apposito cestino * Mangia altrove





15%

Una volta individuati i comportamenti a rischio, vengono attivati una serie di interventi mirati, tra i quali:

- ABC Chart (Antecedent - Behavior - Consequences)
- FBA Chart (Functional Behavior Chart)
- CICO (Check In – Check Out)

I dati che se ne ricavano vengono utilizzati per valutare e definire i comportamenti messi in atto e prendere delle decisioni a riguardo.

La **finalità** del **livello 2** è quello di **identificare** gli **studenti** (circa il 15%) che manifestano un **comportamento inadeguato**, nonostante le strategie attivate a livello 1.

Il livello 2 **si applica** a un **piccolo gruppo** di studenti.

CHALLENGING BEHAVIOURS	SEVERITY		
	Minor	Moderate	Serious
<p style="text-align: center;"><u>IN CLASSROOM</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • LITTERING THE CLASSROOM • USING SCHOOL PROPERTY AND EQUIPMENT INADEQUATELY • VANDALISING THE BUILDING • BEING LATE • TALKING WHEN THE TEACHER OR SOMEONE ELSE IS TALKING • USING PERSONAL ELECTRONIC DEVICES WITHOUT PERMISSION • USING PERSONAL ELECTRONIC DEVICES WITHOUT PERMISSION • BE RUDE AND UNKIND TOWARDS THE OTHERS • LEAVING THE CLASSROOM WITHOUT PERMISSION • NOT KEEPING HANDS AND FEET TO YOURSELF • THROWING OBJECTS 	<ul style="list-style-type: none"> • BEING LATE • TALKING WHEN THE TEACHER OR SOMEONE ELSE IS TALKING 	<ul style="list-style-type: none"> • LITTERING THE CLASSROOM • USING SCHOOL PROPERTY AND EQUIPMENT INADEQUATELY • VANDALISING THE BUILDING 	<ul style="list-style-type: none"> • USING PERSONAL ELECTRONIC DEVICES WITHOUT PERMISSION • BE RUDE AND UNKIND TOWARDS THE OTHERS • LEAVING THE CLASSROOM WITHOUT PERMISSION • NOT KEEPING HANDS AND FEET TO YOURSELF
<p style="text-align: center;"><u>IN THE BATHROOM</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • DROPPING LITTER • NOT TURNING OFF THE WATER • STAYING FAR TOO LONG • BEING UNKIND TO OTHERS • USING MOBILE PHONE FOR CALLING, FILMING AND TAKING PICTURES 		<ul style="list-style-type: none"> • DROPPING LITTER • NOT TURNING OFF THE WATER 	<ul style="list-style-type: none"> • BEING UNKIND TO OTHERS • STAYING FAR TOO LONG • USING MOBILE PHONE FOR CALLING, FILMING AND TAKING PICTURES

Raiders Recognize!

Student: _____

Check-In/Out with _____

Have each teacher throughout the day give you points to get an idea of how well you live the Raider Way!

2 points=Great! 1 point=Okay 0 points=Needs Improvement

Day of the Week: M <u>Tu</u> W <u>Th</u> F					
Date:					
	Be Respectful	Be Responsible	Be Involved	Period Total	Initials
1st	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
2nd	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
3rd	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
4th	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
5th	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
6th	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
7th	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
8th	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
Total Daily Points:					
<i>Your Goal is 80% or 39/48 points Every Day!</i>					



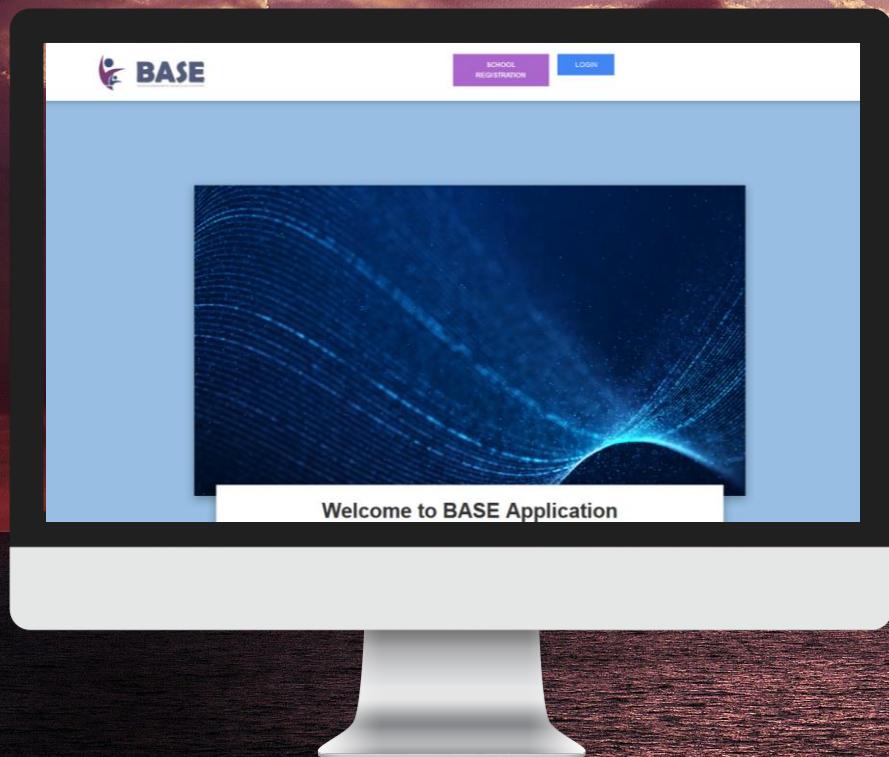
5%

Nel livello 3 generalmente vengono attuati:

- La definizione di un piano comportamentale individuale
- Servizi di counseling
- Modifiche alle routine quotidiane o ai processi educativi

Il **livello 3** **supporta** gli **studenti individualmente**. Generalmente, questa decisione viene presa nel corso di un **meeting** con genitori, insegnanti e altre figure a supporto, come lo psicologo scolastico.

Nel livello 3 si definisce quindi un **piano comportamentale individuale**.



L'applicazione BASE è accessibile per il test previo contatto con gli sviluppatori

<https://www.youtube.com/watch?v=zKZki-vN-FI&feature=share>

Email progetto "Base": base@itd.cnr.it

Sito del progetto:
www.baseproj.eu/



Thank You!