

ALLEGATI

SUGGERIMENTI

COSA DEVE PROCURARSI LA SCUOLA

- Quaderno in cui l'insegnante scriverà l'evolversi della storia da creare con i bambini durante tutto l'anno
- Barattolo per custodire i tesori guadagnati collettivamente
- Copie del materiale/schede da dare ai bambini
- Mazza di carte colorate (esempio carte da UNO)
- Orologio con i secondi
- Scatolette tutte uguali (tipo quelle delle vecchie pellicole fotografiche)
- Biglia
- Computer o lettore CD per far ascoltare delle tracce registrate
- Carte da poker
- Serie di oggetti della stessa categoria uguali solo a coppie (ad esempio bottoni di tutte le forme e colori e grandezze, uguali due a due)
- Pon pon
- Cerchi
- Palle di diverse dimensioni
- Nastro adesivo colorato
- Dadi

MATERIALE DA COSTRUIRE

- Frecce di cartoncino di tre lunghezze e tre colori
- Tre faccine colorate di cartone per grado di difficoltà
- Carte con i personaggi di due storie consociute

ALLEGATO 2
DA CONSEGNARE

**CHE COSA MI SERVE PER IL MIO ZAINETTO
DELL'ATTENZIONE:**

- Quaderno ad anelli
- Bustine per raccoglitore

UNITÀ 3

Il detective: scopri l'oggetto mancante

Area generale: controllo dell'attenzione.

Area specifica: attenzione focalizzata.

► **Obiettivo:** utilizzare strategie di attenzione focalizzata, riconoscendo l'oggetto mancante fra due insiemi simili di oggetti.

Materiali: oggetti vari in coppia (due matite, due gomme, due libri, ecc.); due tavoli/banchi.

Durata dell'attività: tempo prevedibile 30 minuti.

Organizzazione del gruppo: classe disposta frontalmente rispetto a due tavoli/banchi.

Numero di operatori presenti: 1/2.

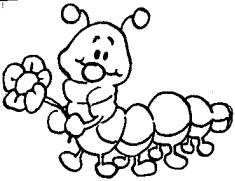
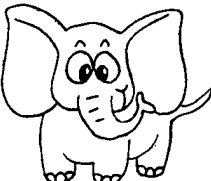
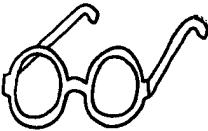
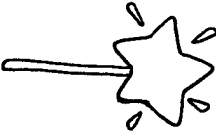
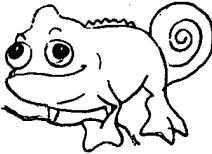

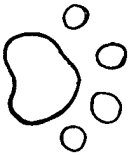

Luogo in cui si effettua l'attività: aula.

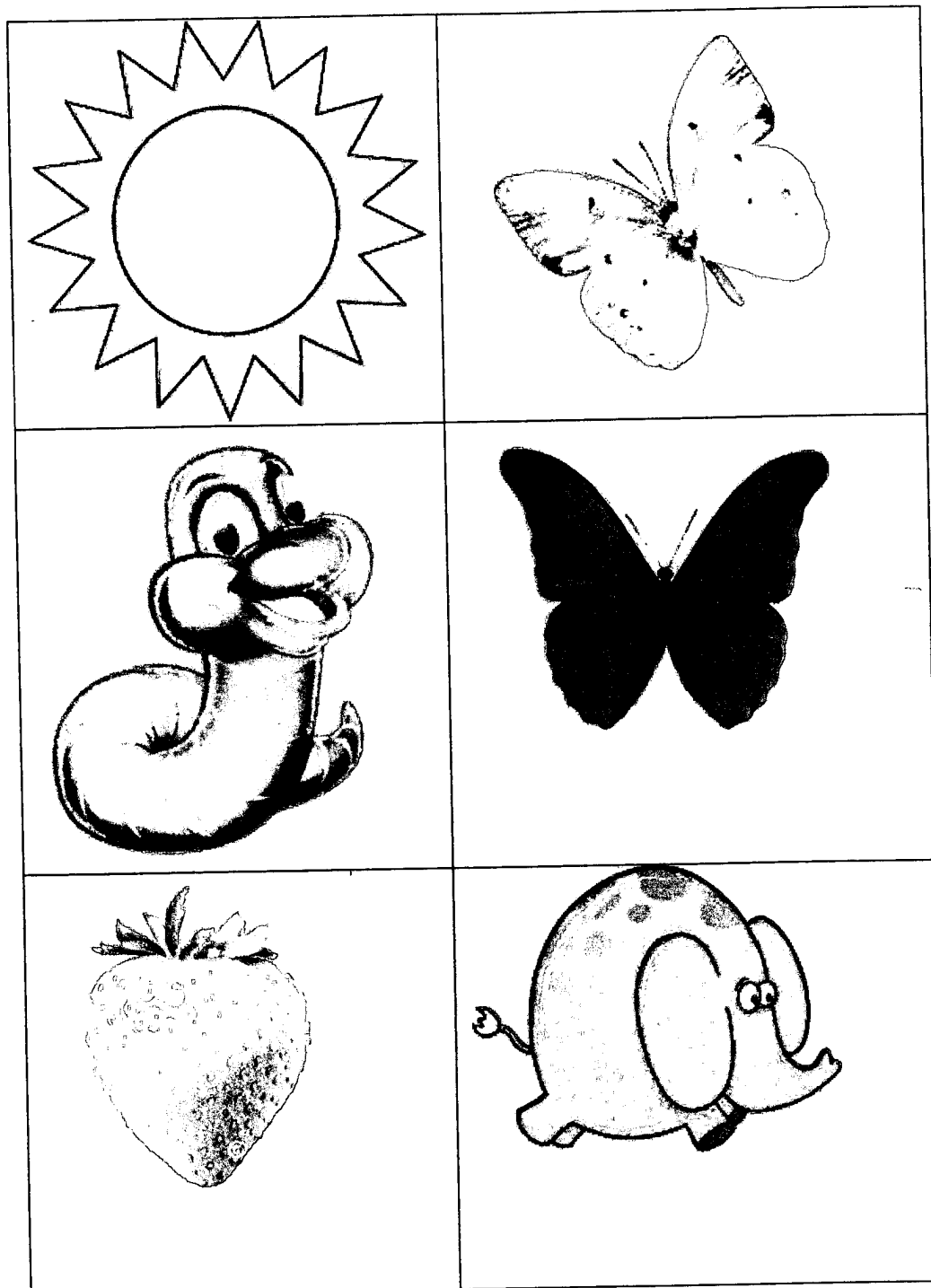
MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE <i>Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...</i>
1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.	L'insegnante dovrà collocarsi in modo da poter essere visto da tutti e poter vedere tutti: «Adesso faremo un gioco, voi dovete aprire bene gli occhi per poter vedere bene tutti gli oggetti. Siete pronti?».
2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).	Dire: «Oggi faremo il gioco del detective. Chi di voi sa cosa fa un detective? Chi lo sa alzi la mano e, quando è il suo turno, potrà parlare (l'insegnante raccoglie le varie idee). Il detective è una persona che guarda con attenzione, i suoi occhi non si lasciano sfuggire niente. Anche noi oggi useremo gli occhi per guardare con attenzione, cioè osservare. Impareremo come fa un detective a scoprire anche solo un piccolo particolare che è cambiato».
3. Stimolare nei bambini il ricordo delle capacità prerequisite.	Invitare i bambini a osservare un loro compagno: il colore degli occhi, dei capelli, l'abbigliamento, ecc. Confrontare due compagni e a turno far analizzare i particolari che li rendono diversi nell'aspetto fisico.
4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.	Preparare due tavoli con sopra oggetti uguali (giochi, frutta, pennarelli, libri, ecc.) e disposti nello stesso modo e farli osservare bene ai bambini. È possibile iniziare disponendo 4 o 5 oggetti e aumentare via via il loro numero. Dire: «Ora farò uscire uno di voi a turno e toglierò un oggetto da un tavolo. Poi farò rientrare il bambino. Lui dovrà confrontare gli oggetti dei due tavoli e indovinare quale è stato tolto e da quale tavolo».
5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.	Invitare un alunno a ripetere la consegna. Dire poi ai bambini: «Ora chiudete gli occhi. Io toglierò un oggetto e voi mi dovrete dire quale oggetto ho tolto e da quale tavolo». Fare uno o due giri di prova.
6. Fare da guida.	Chiedere: «Chi di voi sa dirmi come possiamo fare per essere sicuri di osservare con attenzione e trovare l'oggetto che è stato tolto?». Esempi ipotizzabili: – Guardo bene il primo tavolo e poi guardo il secondo. – Guardo bene un oggetto del primo tavolo e poi guardo se c'è nel secondo. Definire una strategia comune da utilizzare. Proporre il gioco una prima volta e far uscire un bambino.

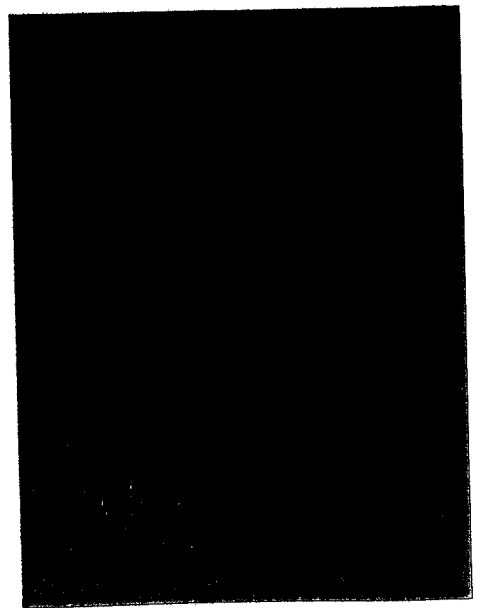
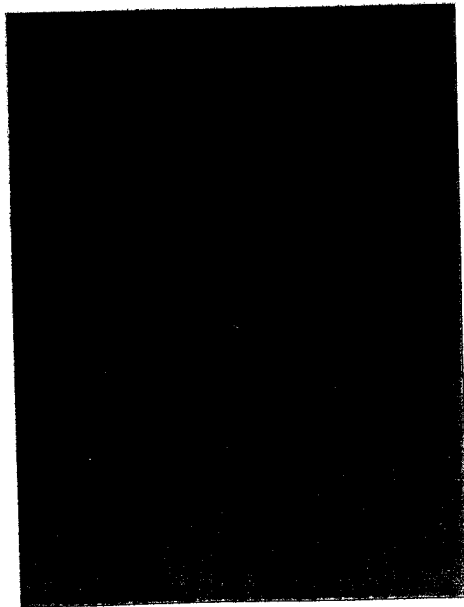
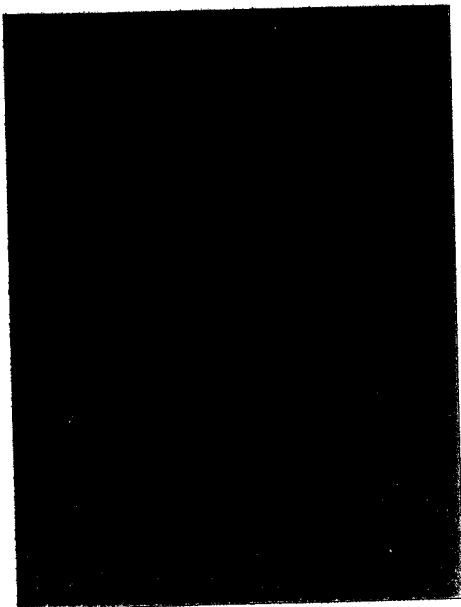
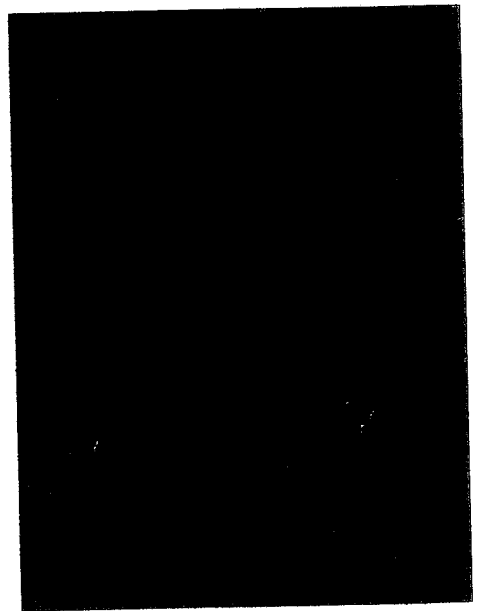
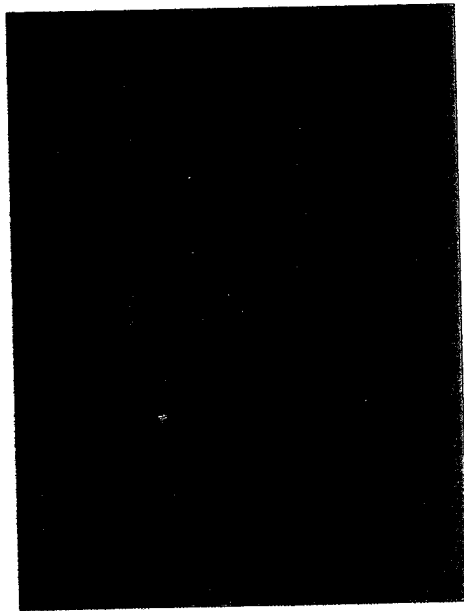
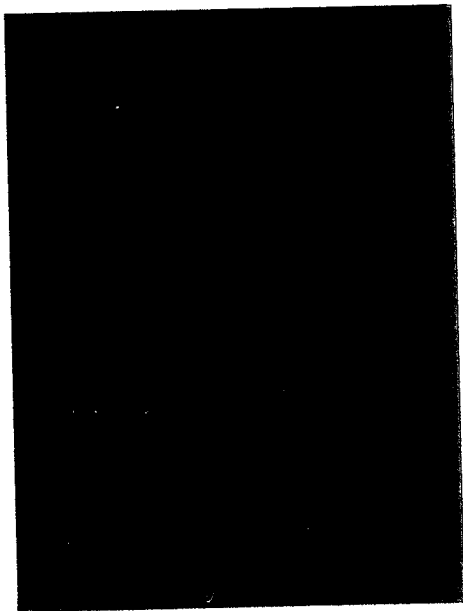
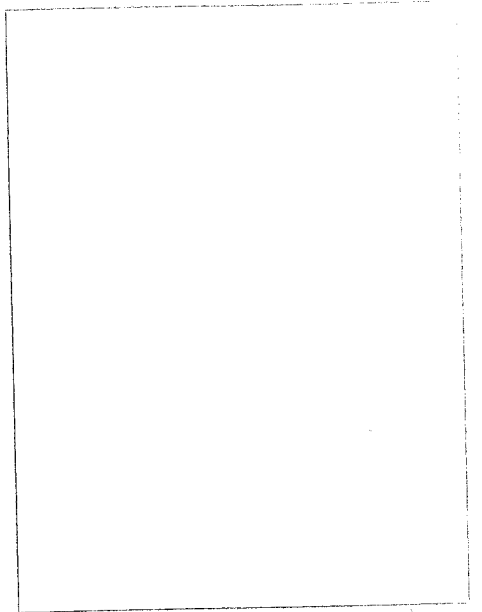
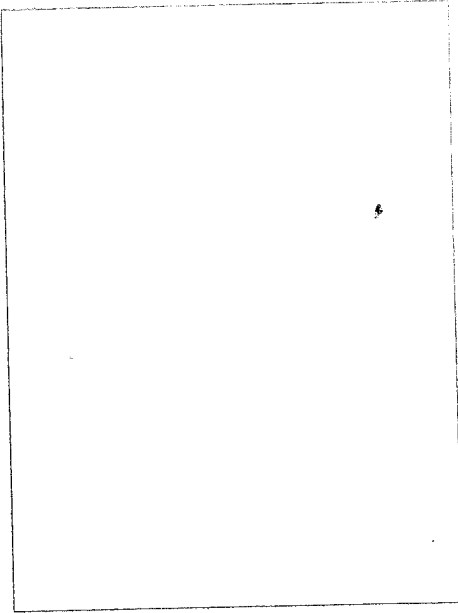
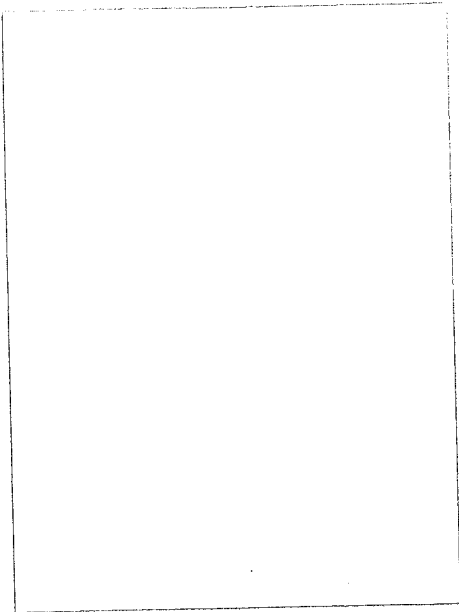
continua...

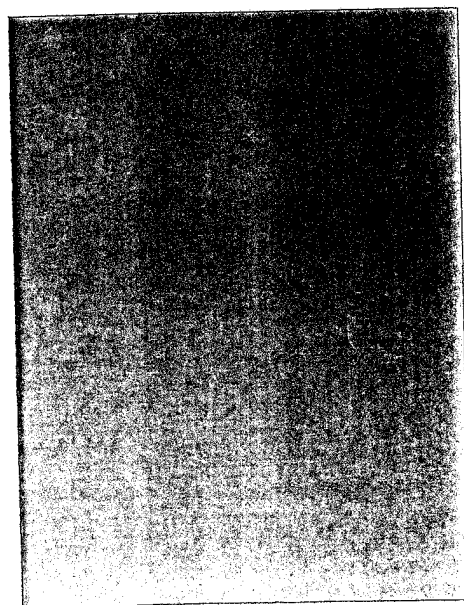
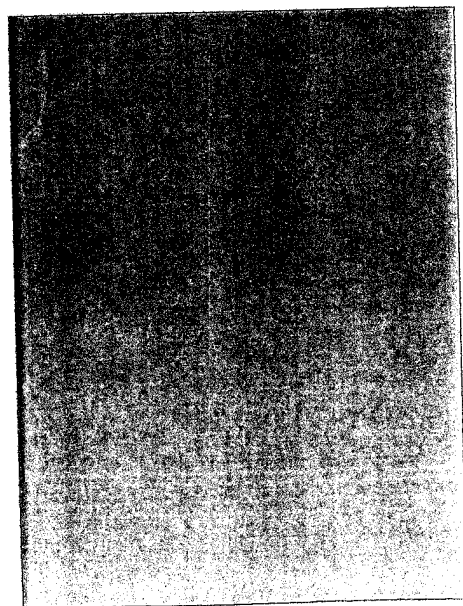
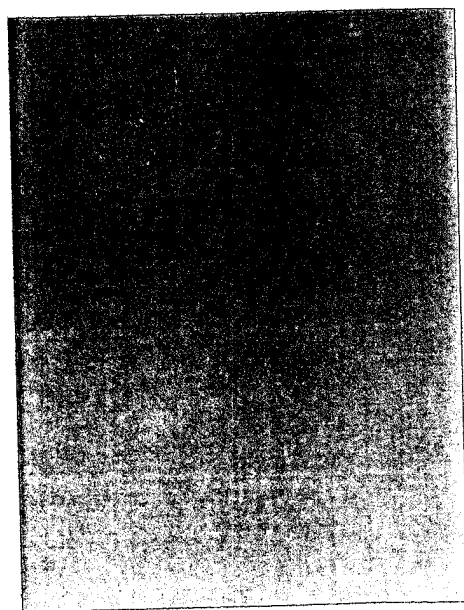
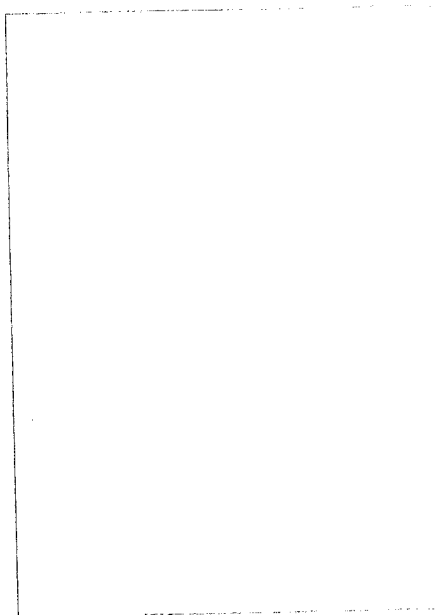
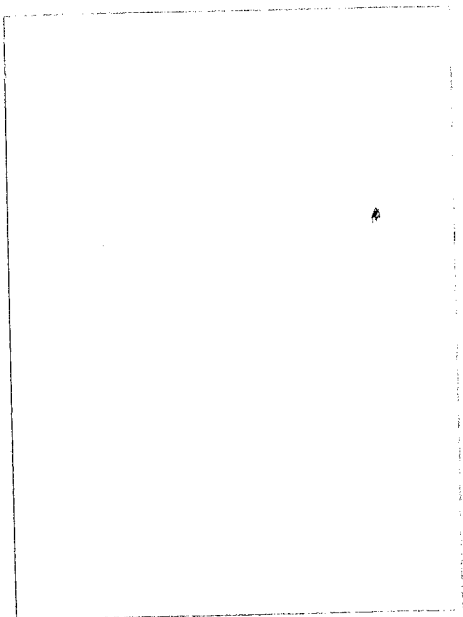
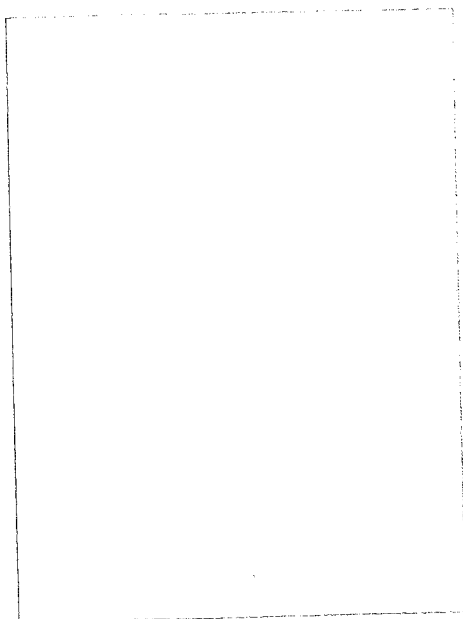
UNITÀ 3

<p>7. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Far uscire a turno tutti i bambini. Controllare che tutti i bambini eseguano correttamente il compito. Far verbalizzare loro come siano riusciti a indovinare e quali strategie abbiano utilizzato. Se non ci sono riusciti, ipotizzare insieme il motivo. Ribadire come possono fare per essere sicuri di riuscire la prossima volta.</p>
<p>8. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare che ciascuno dei bambini abbia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservato per un tempo sufficiente; • riconosciuto l'oggetto tolto; • saputo verbalizzare la strategia utilizzata o dire perché non ci è riuscito.
<p>9. Concludere l'attività.</p>	<p>Far completare la scheda di metacognizione: «Per scoprire l'oggetto mancante ho fatto così: a) ho detto subito un oggetto a caso; b) ho controllato gli oggetti solo all'inizio; c) ho controllato tutti gli oggetti uno alla volta».</p> <p>Dare dei rinforzi positivi: «Siete stati dei bravi detective, siete riusciti a scoprire l'oggetto nascosto». Invitare i bambini ad autogratificarsi dicendosi «Bravo!», «Sono stato forte!», «Ho provato e ci sono riuscito!», «Mi sono impegnato... ho fatto del mio meglio».</p>

	<p>Millepiedi MilleColori <i>Giochiamo con i colori ed i movimenti insieme al nostro amico</i></p>
	<p>Elefante Bisbigliino <i>per imparare ad ascoltare ciò che ci viene richiesto e non il resto</i></p>
	<p>Gufo Lunga Vista <i>per imparare a guardare i particolari</i></p>
	<p>Fatina Smemorina <i>per aiutarla a ricordare meglio le formule magiche mentre crea le pozioni e a non fare pasticci mentre fa due cose insieme</i></p>
	<p>Camaleonte OnOffrio <i>si diverte a farsi vedere e non vedere</i></p>
	<p>Scimmietta frettolosa <i>per imparare a frenare la nostra impulsività e le risposte istintive</i></p>
	<p>Gattino Quatto Quatto <i>per imparare a muoversi nello spazio con attenzione</i></p>
	<p>La Formichina paziente <i>per aiutarla a pianificare l'inverno</i></p>







La casa degli animali

gioco otto

ALLEGATO 7c

CAMPI DI ESPERIENZA
COINVOLTI:
• I discorsi e le parole
• Il sé e l'altro

Livello di difficoltà:



► **Area di potenziamento:** memoria di lavoro verbale (memorizzazione e contemporanea manipolazione di sequenze di parole).

► **Partecipanti:** piccolo gruppo di 8 bambini.

► **Obiettivi:** concentrarsi sul compito ignorando elementi di disturbo; elaborare e immagazzinare

informazioni verbali;
potenziare la memoria verbale.

► **Spazi:** in sezione, seduti per terra o intorno a un tavolo.

► **Che cosa ci serve:** un cartellone 70x100 e dei colori.

ORA GIOCHIAMO

Questo gioco prevede il possesso da parte dei bambini di buone abilità di memoria di lavoro verbale, in quanto vengono presentate liste formate da 5 parole; consigliamo quindi di proporlo solo dopo che i bambini hanno familiarizzato con il gioco "Serie di parole" (pp. 50-52) e "Gare di memoria parte 2" (pp. 41-42).

1. Prepariamo un cartellone e dei colori. Raccontiamo ai bambini in cerchio: "Memo ha invitato qui da noi molti suoi amici e dobbiamo accoglierli per bene. Per oggi quindi la nostra sezione si trasforma nella casa degli animali!".

2. Spieghiamo ai bambini che stiamo per leggere delle liste di 5 parole (a pagina seguente) di cui devono memorizzare ogni volta il primo

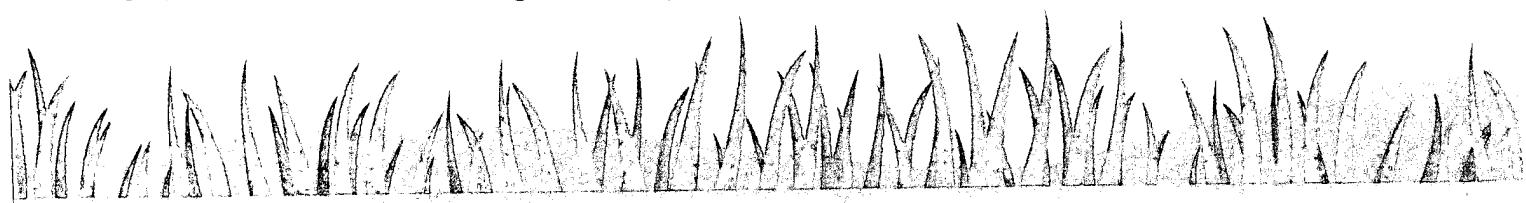
vocabolo e, contemporaneamente, fare tutti insieme il verso dell'animale che viene nominato. Letta ogni la lista, chiediamo a un bambino per volta di dirci qual è il primo vocabolo.

Che cosa ricordare... Prima di iniziare il gioco facciamo riflettere i bambini sul doppio compito che devono svolgere: ricordare la prima parola della lista e, contemporaneamente, fare il verso dell'animale nominato.

3. Facciamo fare un primo giro di prova a tutti.

Come ricordare... Dopo la prova, raccogliamo le idee dei bambini riguardo alle strategie usate per svolgere il compito di memoria. Poi proponiamo una sintesi di quelle più efficaci:

- "immaginare" la prima parola della lista per cercare di memorizzarla;



COSA FARE SE...

c'è un bambino in difficoltà.

Accorriamo le liste di parole presentate in base alle esigenze del bambino, mantenendo però la presenza del nome dell'animale (per esempio passiamo da "casa-cielo-palla-strada-lupo" a "casa-cielo-lupo" o "casa-cielo-strada-lupo").

◦ ripetere più volte mentalmente la parola che deve essere ricordata.

4. Procediamo con diversi turni di gioco finché l'attenzione rimane alta, rimanendo comunque all'interno dei 30 minuti totali.

Alla fine del gioco possiamo far disegnare ai bambini su un cartellone la casa con gli animali di cui abbiamo riprodotto i versi durante il gioco.

Materiale per
l'insegnante



LISTE DI PAROLE

- **casa** - cielo - palla - strada - **lupo**
- **bimbo** - **leone** - gamba - palla - casa
- **mondo** - barba - **gatto** - palla - dente
- **circo** - **tigre** - palla - casa - soldo
- **foglia** - terra - **gallina** - mamma - sole
- **pera** - palla - giorno - **gatto** - fiore
- **erba** - sole - lago - **asino** - foglia -
- **fiore** - viso - mondo - **pulcino** - casa
- **casa** - **pecora** - carta - mano - dito
- **mela** - mamma - **mucca** - casa - scarpa
- **palla** - gamba - **rana** - bimbo - treno
- **bimbo** - **gatto** - dito - palla - mela
- **foglia** - viso - **lupo** - lago - giorno
- **fiore** - **cane** - soldo - fumo - terra
- **erba** - **lupo** - palla - mondo - casa
- **pane** - nube - palla - **gatto** - strada
- **mamma** - palla - giorno - **asino** - corpo
- **mela** - sole - testa - **uccello** - mano
- **pane** - **tigre** - viso - casa - mela
- **stella** - **maiale** - casa - fiore - dito
- **libro** - scarpa - pera - **mucca** - lago
- **nonna** - sole - **pecora** - lago - palla
- **gamba** - erba - **rana** - circo - viso
- **palla** - giorno - **cane** - pera - mondo
- **sole** - fiore - viso - **gallina** - mamma
- **pera** - bimbo - treno - **asino** - fiore
- **circo** - sole - palla - **mucca** - mano
- **scarpa** - **lupo** - treno - foglia - mano
- **penna** - **capra** - libro - nano - palla
- **dente** - palla - dito - **maiale** - fiore
- **scarpa** - **leone** - mela - penna - casa
- **piede** - casa - fiore - **maiale** - mare
- **mare** - **uccello** - palla - pera - soldo
- **lago** - palla - **gallina** - fiore - dito

LEGENDA

In neretto = parole da ricordare

In rosso = animali di cui imitare il verso

MATRICE PER INSEGNANTE

UNITÀ 10

Notte e giorno

Area generale: controllo inibitorio.

Area specifica: controllo dell'impulso a fornire risposte motorie precipitose.

- **Obiettivo:** inibire l'impulso a dare una risposta abituale (dire «giorno» di fronte a un cartoncino con raffigurato il sole) in favore di una meno abituale (dire «notte» di fronte allo stesso cartoncino con raffigurato il sole).

Materiali: scheda 1, ritagliare i due riquadri in modo da ottenere: un cartoncino nero con raffigurate la luna e le stelle e un cartoncino bianco con raffigurato il sole.

Durata dell'attività: tempo prevedibile 40 minuti.

Organizzazione del gruppo: classe, bambini seduti a semicerchio.

Numero di operatori presenti: 1/2.

Luogo in cui si effettua l'attività: aula.

MOMENTI DELL'INSEGNAMENTO	GUIDA PER L'INSEGNANTE Indicazioni delle frasi da dire, delle istruzioni da seguire, del comportamento da attuare, di come mostrare lo stimolo...
1. Attirare e mantenere costante l'attenzione dei bambini.	Dire: «Oggi faremo un gioco che richiederà tutta la vostra attenzione, per cui cercate di concentrarvi il più possibile su quello che sto per dirvi. Allora bambini mettiamo le braccia a riposo, apriamo bene le orecchie e chiudiamo la bocca».
2. Informare i bambini sui risultati attesi (l'obiettivo).	Dire: «Con il gioco di oggi impareremo che la fretta spesso ci fa compiere degli errori. Così impareremo a rallentare le nostre azioni e a rispondere diversamente da come spontaneamente ci verrebbe da fare. Ad esempio, imparerete a dire "giorno" quando vedrete un cartoncino con la luna e le stelle...».
3. Stimolare nei bambini il ricordo delle capacità prerequisite.	Dire: «Provate a pensare a qualche volta che vi verrebbe spontaneo fare una cosa, ma non è possibile, così vi tocca fare il contrario. Se vedete un gattino bellissimo e vi viene da accarezzarlo, ma non conoscendolo non potete farlo perché potrebbe graffiarvi, allora dovete fare il contrario: guardarlo, ma non toccarlo...».
4. Presentare ai bambini gli stimoli inerenti al compito di apprendimento.	Presentare ai bambini la scheda 1. Dire: «Adesso vi mostrerò due cartoncini: uno bianco con raffigurato il sole e uno nero con raffigurate la luna e le stelle. Dovrete fare molta attenzione e dire "giorno" quando vi mostrerò il cartoncino nero con raffigurate la luna e le stelle e "notte" quando vi mostrerò il cartoncino bianco con raffigurato il sole. Quindi dovete fare il contrario di quello che siete abituati a fare».
5. Accertarsi che i bambini abbiano compreso.	Invitare alcuni bambini a ripetere la consegna e fare alcune prove.
6. Fare da guida.	Chiedere: «Chi di voi sa dirmi come possiamo fare per essere sicuri di fermarci al momento giusto? E per essere sicuri di dire la parolina giusta?». Esplicitata una strategia comune, invitare i bambini a utilizzarla. Esempi ipotizzabili: – Mi ripeto che devo fare il contrario di quello che mi verrebbe da fare. – Osservo attentamente le figure mostrate dalla maestra e aspetto un attimo prima di rispondere. – Guardo bene il cartoncino e mi dico che devo rispondere il contrario di quello che vedo.

continua...

...continua

VANTAGGI

<p>7. Provvedere al transfer.</p>	<p>È importante verificare se i bambini spontaneamente recuperano e trasferiscono in questo contesto diverso le strategie utilizzate in attività precedenti.</p> <p>In caso contrario dire: «Sono sicuro/a che qualcuno si ricorda come abbiamo fatto per altri giochi che assomigliavano a questo...».</p> <p>Enfatizzare la somiglianza tra le attività e ribadire che si può utilizzare lo stesso trucco.</p>
<p>8. Fornire ai bambini feedback su come stanno lavorando.</p>	<p>Durante le attività rinforzare gli atteggiamenti positivi. Dire: «Bravo, vedi che se ti impegni e procedi senza avere fretta riesci nel compito! Continua così!». Far verbalizzare loro la strategia che hanno usato. Chiedere: «Com'è andata? Avete usato la strategia che abbiamo deciso insieme? Vi è servita? Vi ha aiutato a fare bene?».</p> <p>Riflettere con i bambini sulla causa degli errori compiuti e invitarli a ricordare la strategia.</p> <p>Riproporre il gioco in modo che tutti i bambini abbiano modo di provare almeno due volte a rispondere.</p>
<p>9. Verificare il raggiungimento dell'obiettivo da parte di ciascun bambino.</p>	<p>Verificare che i bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • abbiano proceduto senza avere fretta; • abbiano risposto correttamente ai due diversi target; • abbiano saputo verbalizzare la strategia utilizzata o saputo dire perché non ci sono riusciti.
<p>10. Concludere l'attività.</p>	<p>Far completare la scheda di metacognizione.</p> <p>«Per fare il gioco "Giorno e notte" e rispondere al contrario ho fatto così:</p> <p>a) ho risposto come mi veniva, senza pensarci troppo;</p> <p>b) per un po' sono stato attento alla figura e a rispondere il contrario, poi ho fatto come mi andava;</p> <p>c) ho guardato la figura, ho pensato che dovevo dire il contrario, poi ho risposto».</p> <p>Mettere in evidenza la connessione tra l'atteggiamento del bambino e la possibilità di svolgere correttamente il compito. Dire: «Bene! Vedi che se ti impegni e procedi senza avere fretta riesci a rispondere nel modo giusto! Continua così!».</p> <p>Dare dei rinforzi positivi. Dire: «Siete stati bravi, siete riusciti tutti a dire il contrario di quello che vedevate nel cartoncino».</p> <p>Invitare i bambini ad autogratificarsi dicendosi: «Bravo», «Non ho avuto fretta...», «Ho guardato bene il cartoncino e pensato a cosa dovevo fare prima di rispondere», «Ho controllato bene ogni volta se dicevo la cosa giusta», «Mi sono impegnato... ho fatto del mio meglio».</p>

SCHEDA 1

Guida per un'osservazione efficace del comportamento

In presenza di comportamenti disadattivi è molto importante cercare di capire che significato ha quel determinato comportamento per quel determinato bambino o ragazzo. Nella maggior parte dei casi il comportamento problema ha una funzione comunicativa.

Noi possiamo sperare di cambiare le cose solo dopo che lo avremo capito. Infatti, mettere in atto un intervento di modificazione del comportamento senza aver compreso la sua funzione dà risultati solo parziali.

Occorre quindi condurre un'osservazione il più possibile sistematica.

L'osservazione è importante perché serve a capire in quali circostanze si manifestano di più i comportamenti disadattivi, in quali si manifestano di meno o non si manifestano. Inoltre l'osservazione è indispensabile per valutare con precisione, e non sulla base di impressioni soggettive, se i nostri interventi funzionano e se il comportamento che vogliamo modificare diminuisce.

Come si conduce un'osservazione

Si tratta, innanzitutto, di fare una classificazione dei problemi da osservare, dandone un'indicazione precisa.

Si propone a titolo orientativo la seguente lista di comportamenti, divisa in categorie allo scopo di semplificare l'osservazione. La lista può ovviamente essere modificata dagli insegnanti, che conoscono meglio i comportamenti tipici del ragazzo, escludendo alcune delle categorie indicate o aggiungendone altre (ad esempio comportamento provocatorio, cura del materiale scolastico, esecuzione dei compiti, ecc.).

Comportamento motorio (senza rumore)

Alzarsi dal posto, uscire dall'aula, girovagare tra i banchi, far oscillare la sedia, fare movimenti di disturbo senza rumore, saltellare, ecc.

Rumori di disturbo

Battere la penna sul tavolo, battere le mani o i piedi, muovere il banco, gettare i libri sul banco, rovesciare i propri oggetti per terra, ecc.

Disturbo diretto ad altri (per scherzo, per attirare l'attenzione)

Prendere oggetti del compagno, attirare l'attenzione del compagno, gettare per terra oggetti appartenenti al compagno, spingere il compagno, contatti fisici di disturbo come fare il solletico, stuzzicare, abbracciare fuori luogo, ecc.

(continua)

(continua)

Aggressività

Colpire intenzionalmente i compagni o l'insegnante, fare battute pesanti con l'intenzione aperta di offendere, insultare.

Verbalizzazione

Chiacchierare, fare interventi fuori luogo, chiamare l'insegnante per attirare l'attenzione, gridare, piangere, ridere rumorosamente, fischiare, tossire rumorosamente, dire parolacce, ecc.

Altri comportamenti inappropriati

Svolgere attività diverse da quelle indicate dall'insegnante, ignorare le richieste dell'insegnante, oppositività nei confronti dei compiti proposti, ecc.

Comportamento pertinente

Eseguire le richieste dell'insegnante, fare osservazioni opportune, rispondere alle domande, ecc.

Per facilitare la conduzione dell'osservazione è bene preparare in anticipo uno schema dove siano indicati data, giorno della settimana, ora di lezione, luogo, insegnanti presenti e comportamenti da osservare.

L'osservazione continua potrebbe essere faticosa e interferire con l'attività di insegnamento, perciò si consiglia di effettuare un'osservazione a intervalli di tempo regolari: si imposta un orologio digitale da polso o un cellulare con vibrazione silenziosa che produca un segnale ogni 10 minuti; quando si attiva il segnale si osserva il comportamento del ragazzo. Questo tipo di osservazione può essere condotto senza la necessità di indicare la durata del comportamento e permette di valutare con quale frequenza e proporzione si verificano, in percentuale, i vari tipi di comportamento.

Se, comunque, ci sono delle difficoltà per l'utilizzo di queste modalità è possibile indicare solo la frequenza dei comportamenti, sapendo però che si tratta di valori puramente indicativi, sui quali non sarà possibile fare valutazioni precise (ad esempio confronti statistici).

L'osservazione va protratta per due settimane e serve per definire la linea di base del comportamento.

L'analisi funzionale

L'osservazione indica la frequenza dei comportamenti problematici, ma non è sufficiente a dirci il perché si verificano. A questo scopo è necessario compiere l'*analisi funzionale* dei comportamenti, indicandone gli antecedenti (cioè gli eventi che hanno

(continua)

innescato i comportamenti o comunque la situazione nella quale si sono manifestati), i comportamenti stessi (descrivendo che cosa ha fatto il ragazzo), le conseguenze (descrivendo cosa è successo dopo: come hanno reagito gli insegnanti o gli altri alunni e che reazione manifesta il ragazzo dopo l'intervento eventuale dell'adulto). Per effettuare l'analisi funzionale l'insegnante deve compiere una scelta fra i comportamenti tipici osservati. È essenziale ricordare che devono essere annotate solamente *descrizioni oggettive e specifiche di comportamenti*, osservando attentamente ciò che è successo prima e ciò che è successo dopo, non *interpretazioni*; perciò, è corretto scrivere «Giuseppe lancia le penne», non lo è scrivere «Giuseppe è dispettoso».

Esempio di analisi funzionale

Descrizione del comportamento: lascia cadere la penna e si alza.

Antecedente: l'insegnante controlla il quaderno di un altro alunno.

Risposta dell'ambiente e conseguenze: l'insegnante non lo nota e il ragazzo comincia a girovagare per la classe.

L'osservazione sistematica e l'analisi funzionale possono fornirci utili strumenti per intervenire, per capire cioè quali strategie mettere in atto per modificare i comportamenti disturbanti.

Prima di iniziare l'osservazione sarà opportuno preparare varie copie delle schede di osservazione fornite nelle pagine che seguono (tratte e adattate da Di Pietro, Bassi e Filoramo, 2001; Cornoldi et al., 2001), apportandovi le variazioni che si considerano necessarie nell'intervento specifico.

SCHEDA 2								
<p align="center">Griglia per l'osservazione dei comportamenti problematici a intervalli di 10 minuti</p>								
Alunno _____								
Data _____ Giorno della settimana _____								
Comportamenti	1 ^a ora	2 ^a ora	3 ^a ora	4 ^a ora	5 ^a ora	6 ^a ora	7 ^a ora	Totale
Comportamento motorio								
Rumore di disturbo								
Disturbo diretto agli altri								
Aggressività								
Verbalizzazione								
Altri comportamenti								
Comportamento pertinente								