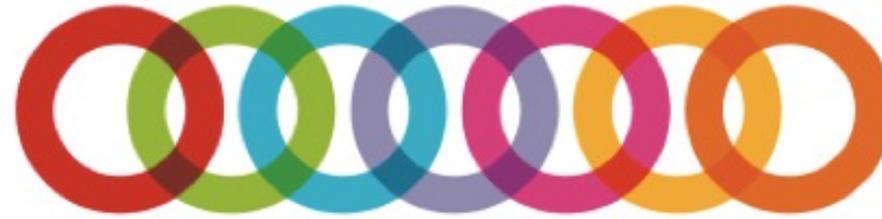




**IESCUM**  
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO  
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT  
ORGANIZATION



Formazione Varese

Maria Chiara Campo

Psicologa, Psicoterapeuta

Analista del comportamento

AdC SIACSA - ABAIT

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

# Il rinforzo: sue applicazione nel contesto di classe, la token economy



# Punto di partenza: rendere motivante un contesto



Pairing: la relazione



Arricchimento del contesto



La scelta dei materiali didattici



Il rinforzo

# Rinforzo definizione

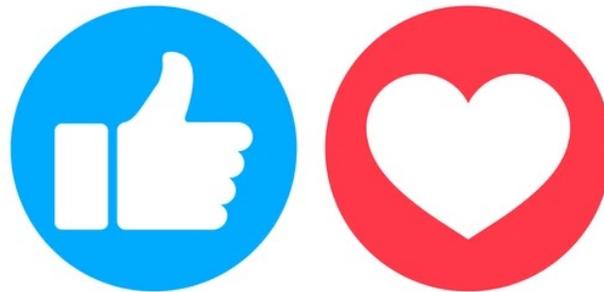
Il rinforzo è un evento che segue l'emissione di una risposta e ne aumenta la probabilità futura di emissione.



(Michael, 2004)

# Il principio

Quando un certo tipo di comportamento è seguito dal rinforzo aumenta la probabilità futura di emissione di quello specifico comportamento.



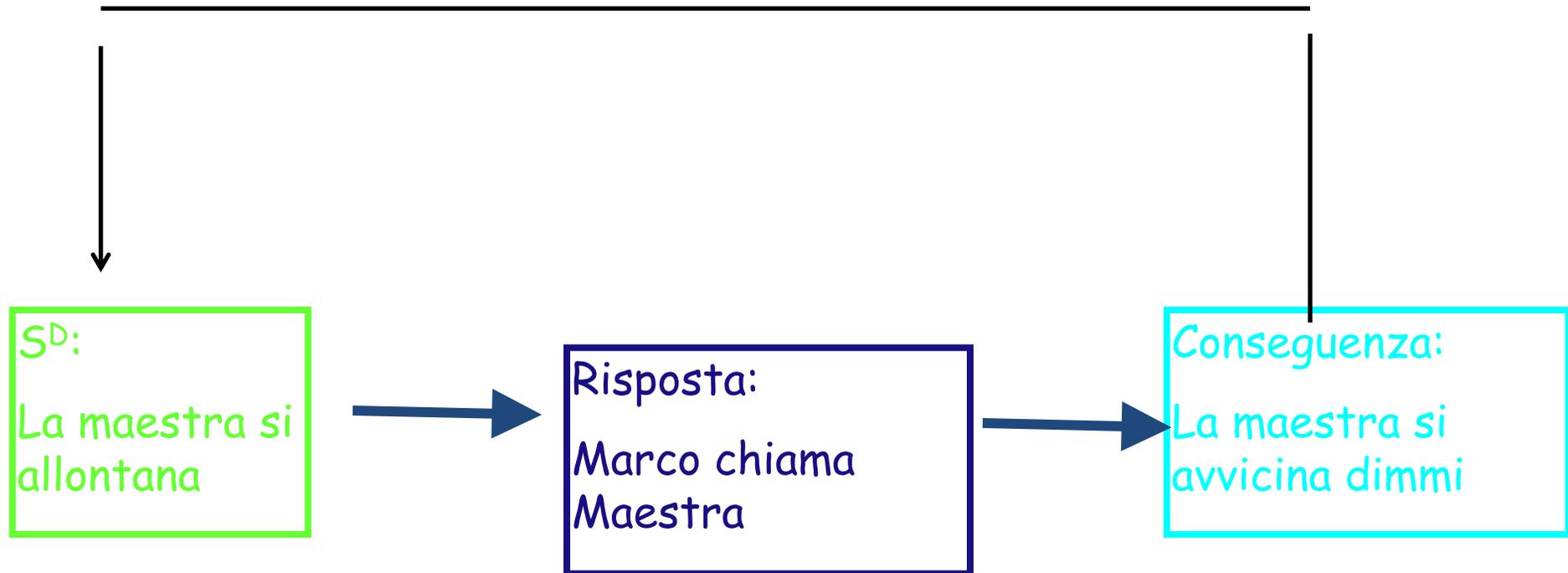
shutterstock.com · 1746808313

# Il rinforzo

- È ipotizzato essere alla base della costruzione di un repertorio di abilità.
- Se un comportamento è seguito da un rinforzatore la persona lo metterà in atto ancora

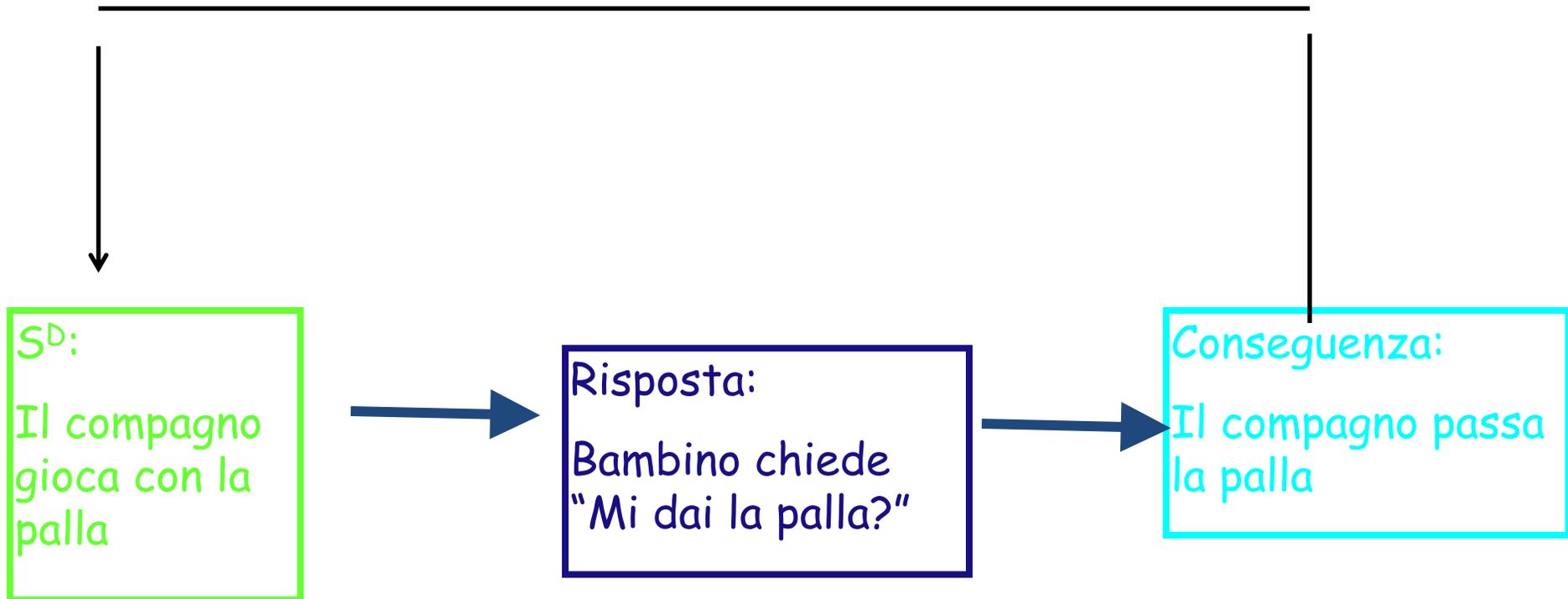


## Storia di apprendimento

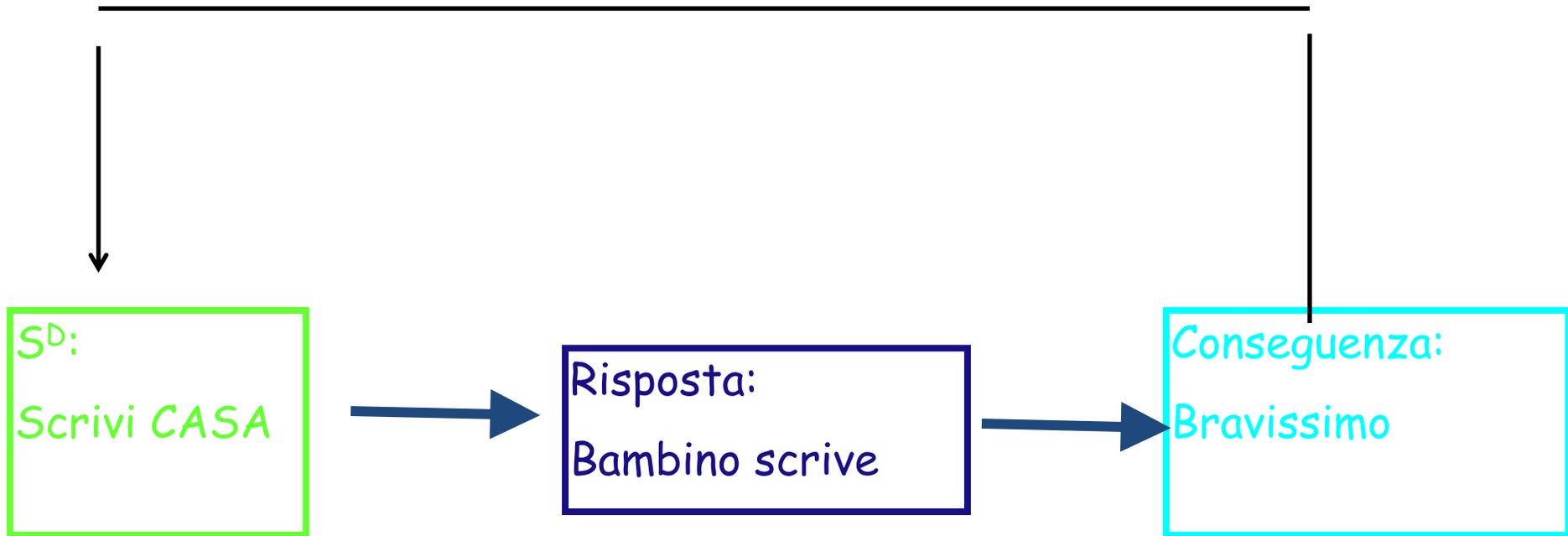


IESCUM

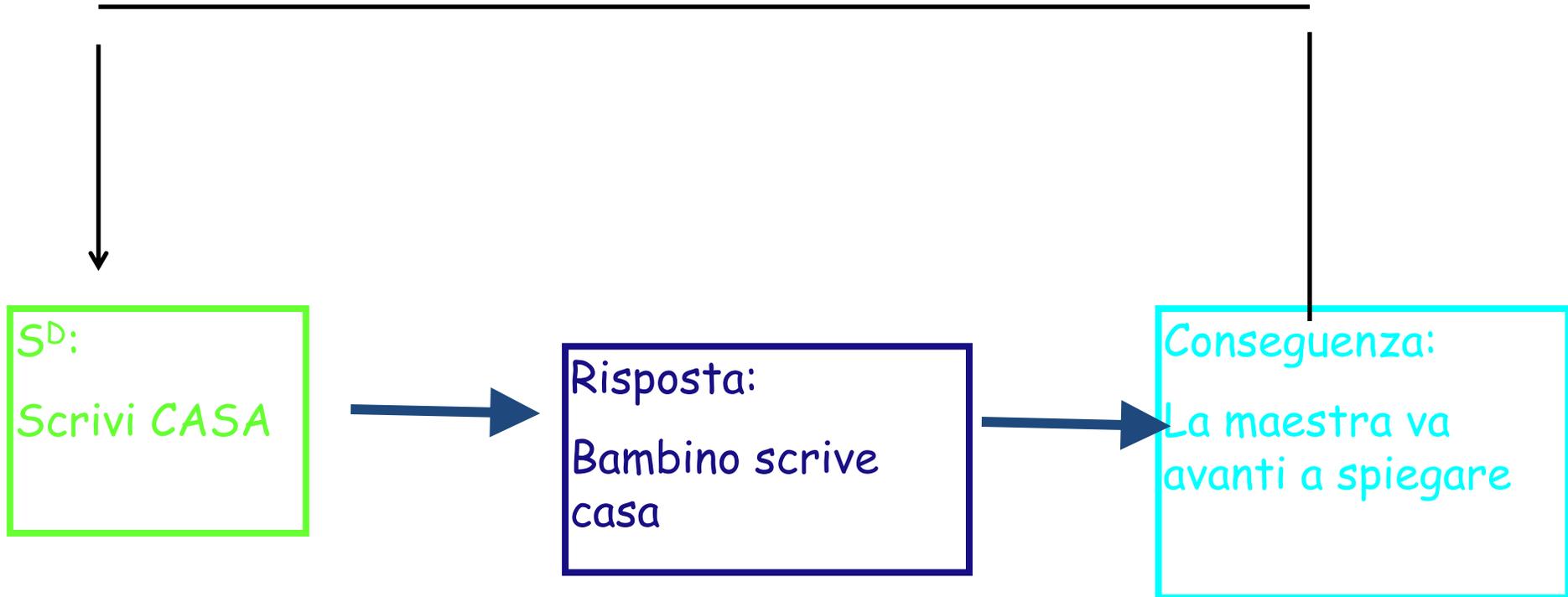
## Storia di apprendimento



## Storia di apprendimento



## Storia di apprendimento



# Il ruolo del rinforzo



La proposta di un curriculum interessante, l'utilizzo di diverse modalità di presentazione dei contenuti e dei materiali di apprendimento...

aumentano la motivazione e la partecipazione degli studenti alle attività accademiche e si ripercuotono positivamente sul senso di sé come individui capaci e di valore.



Un ruolo chiave in questo processo di cambiamento è svolto dall'applicazione efficace e sistematica del rinforzo.



# Cambiare la prospettiva



Qual è il più piccolo comportamento che posso rinforzare?

Quale comportamento vorrei insegnare?

Quale comportamento vorrei potenziare?

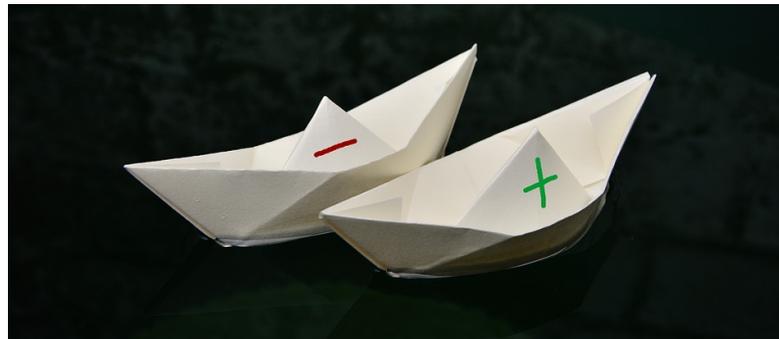
# Il rinforzo

## Positivo

- Uno stimolo che segue il comportamento e ne aumenta la probabilità futura di emissione
  - Bravissimo!
  - Il voto
  - Faccina sorridente
  - Macchinina
  - Canzone

## Negativo

- La rimozione di uno stimolo in seguito alla emissione del comportamento aumenta la probabilità futura di emissione del comportamento
  - La pausa
  - Compiti in meno
  - Esercizi in meno

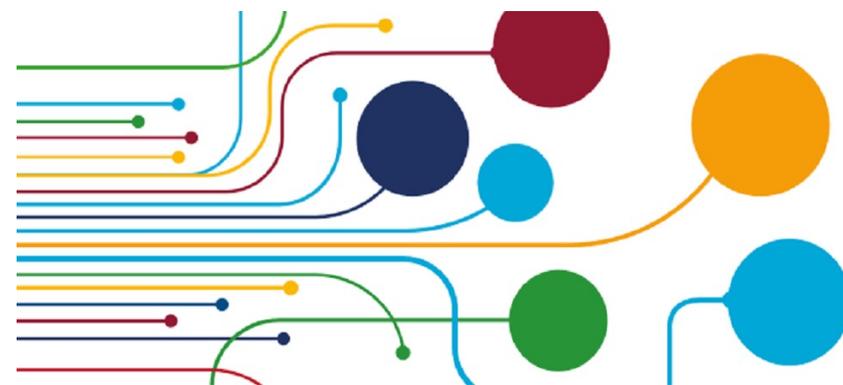


- Il rinforzo agisce su tutti i comportamenti che lo precedono
- Rinforza la catena di comportamenti
- Non è necessario essere consapevoli del rinforzo affinché questo funzioni



# Linee guida

- Definire in modo specifico il comportamento che si desidera incrementare
  - Restare seduto 2 minuti
  - Leggere parole bisillabiche
  - Denominare correttamente gli animali
  - Eseguire 5 addizioni entro la decina
  - Colorare rispettando i bordi
  - Rispettare il proprio turno
  - Restare in silenzio mentre l'insegnante parla
  - Eseguire una istruzione su richiesta
  - Chiedere oggetti desiderati usando una parola
- Notare tutti i comportamenti appropriati



# Linee guida

Definire un criterio per rinforzare il comportamento

- Inizialmente poco più alto di ciò che sa già fare il ragazzo
- Che permetta al ragazzo di raggiungere successo
- Criterio da rivedere in base ai nuovi apprendimenti



# Linee guida

Quando?

- Immediatamente dopo il comportamento appropriato
- Inizialmente dopo ogni comportamento
- Aumentare gradualmente il tempo e il numero di prove



Un incremento eccessivo del rapporto richiesto o dell'intervallo di tempo può portare a:

- aggressività,
- evitamento,
- lunghe pause nella risposta



# Gradualmente passare a contingenze di rinforzo naturale

- Il successo maggiore è quando la persona contatta naturalmente contingenze di rinforzo



(Skinner, 1957)

# Linee guida

## Quali rinforzatori?

- Altamente graditi
- Facilmente utilizzabili nel contesto classe
- Appropriati all'età
- Che può condividere i compagni
- Facilmente disponibile;
- Possa essere presentato immediatamente dopo il comportamento;
- Possa essere usato più volte senza causare saturazione;
- Non richieda molto tempo per essere consumato;



# Linee guida

Variare i rinforzatori:

- Cambiare la tipologia di giochi
- Proporre modi diversi di svolgere lo stesso gioco
- Rifare spesso la valutazione delle preferenze
- Proporre giochi e attività diversi

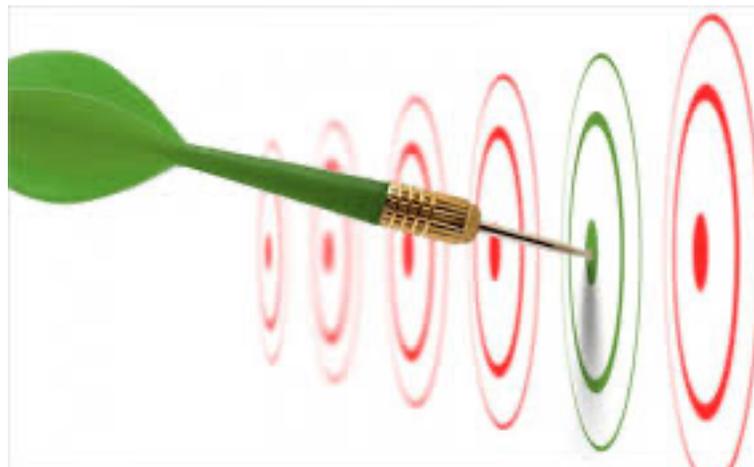


# Linee guida

- Se il bambino non riesce a mettere in atto il comportamento da solo aiutarlo e poi rinforzare
- Rinforzare maggiormente risposte spontanee rispetto a risposte con prompt.



Il successo di molti programmi comportamentali dipende da un'accurata identificazione dei rinforzatori e da un appropriato utilizzo degli stessi



# Token Economy



# La token economy

È un sistema di cambiamento caratterizzato da:

- Una lista di comportamenti target;
- Token o punti che il soggetto riceve se emette il comportamento target;
- Un "menu" di item rinforzanti che i partecipanti possono guadagnare scambiando i token

(Glynn, 1990; Musser, Bray, Kehle & Jensen, 2001)

# Comportamenti target

QUANDO LA MAESTRA MI CHIAMA CORRO A  
SEDERMI

RIORDINO IL MATERIALE SCOLASTICO

ALZARE LA MANO PRIMA DI PARLARE



# Menù dei premi di Giulia



## Menù dei premi



Ascoltare una canzone

Sfogliare una rivista o un libro

Appoggiare le braccia e la testa sul banco e rimanere in silenzio

Tagliare e incollare

# Token

- Il token è un oggetto o un simbolo che viene scambiato per ottenere altri oggetti o attività gradite
- Il sistema della token economy è stato usato come uno strumento per la gestione del cambiamento del comportamento e come strumento di motivazione in ambito educativo e riabilitativo (Kazdin, 1978)
- Ampiamente adottato in ABA (Azrin, 1968; Kazdin, 1977)

# Esempi di Token personalizzati



# Token con velcro



# Token senza velcro



# Vantaggi

- Diminuire la frequenza dei comportamenti inadeguati
- Favorire l'autoregolazione dell'alunno
- Migliorare le relazioni tra il soggetto e il gruppo dei pari
- Ampliare l'apprendimento di comportamenti positivi
- Contribuisce all'aumento dell'autostima e dell'autoefficacia
- Favorisce l'autonomia
- Motivazione

# L'applicazione della token economy



# Primi passi

- Definire il comportamento target in modo operativo
- Definire possibili rinforzatori di scambio



# Identificare comportamenti target e regole

- Comportamenti osservabili e misurabili;
- Specificare i criteri per la prestazione di successo;
- Iniziare con un numero basso di comportamenti
- Assicurarsi che il soggetto possenga i prerequisiti

# Identificare i rinforzatori

- Oggetti
- Attività
- Più tempo per...
- Ruoli



# Selezionare i tokens

- Sicuri
- Duraturi
- Facilmente accessibili
- Facilmente maneggiabili
- Non essere loro stessi l'oggetto desiderato



La token deve essere bella a vedersi  
costruirla con l'aiuto dei bambini  
cartellone grande e colorato

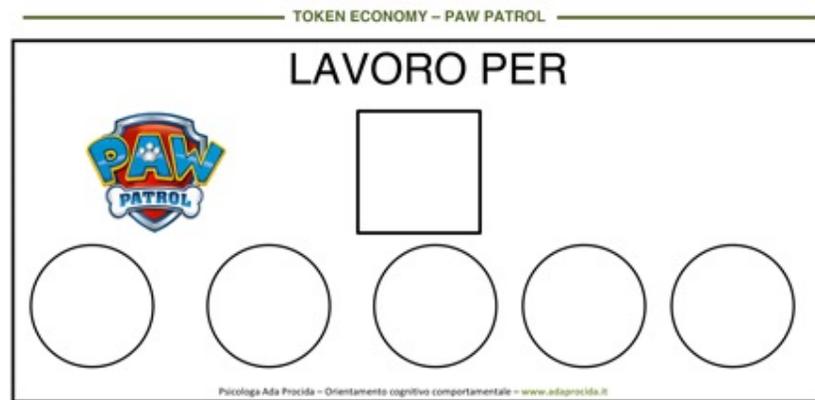
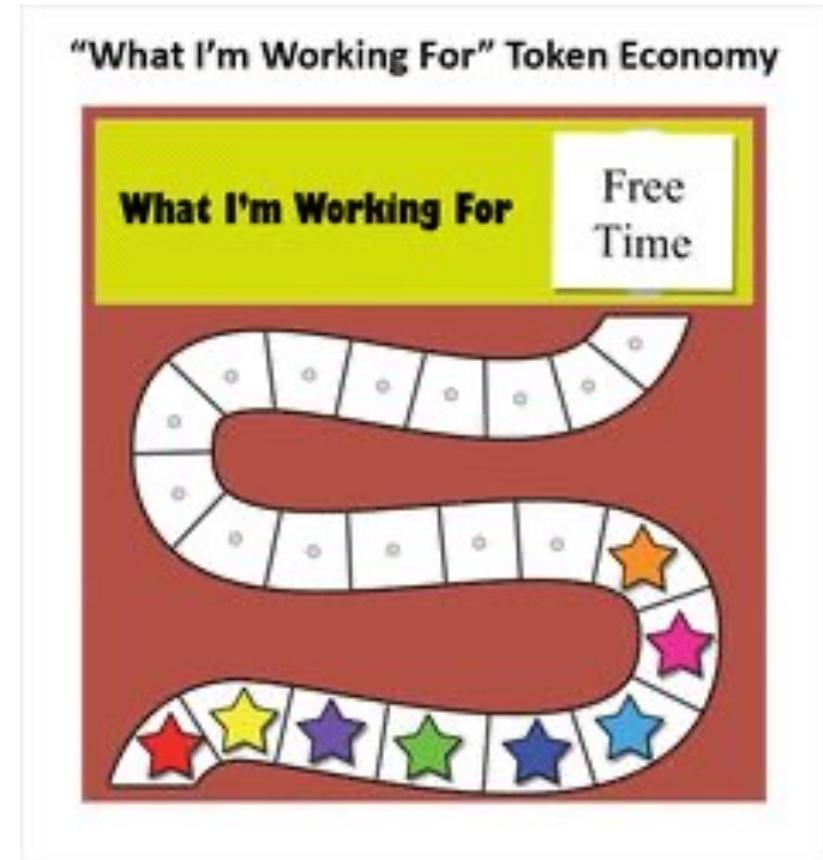
Tabella dei BUONI COMPORAMENTI di

OBBIETTIVO	.....	PREMIO

Tabella dei BUONI COMPORAMENTI di

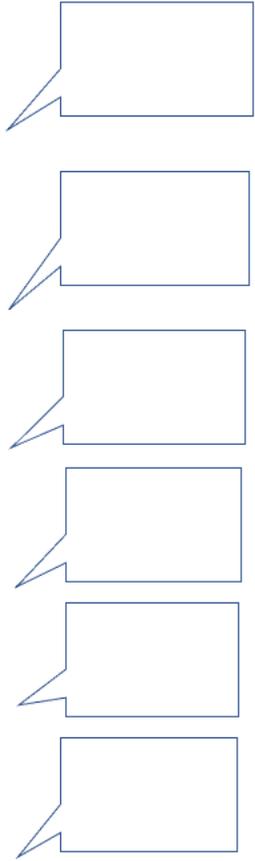
OBBIETTIVO	.....	PREMIO

# Esempi di Token Economy



 **CRISTIAN!**

OBIETTIVI							



# Stabilire il rapporto di scambio

- Iniziare con rapporto continuo
- Quando il comportamento migliora:
  - Incrementare schedule di rinforzo
  - Aumentare il costo dei rinforzatori di scambio;
- Diminuire i token gradualmente
- Aumentare il numero dei rinforzatori

# Promuovere generalizzazione e mantenimento

- Insegnare comportamenti che continueranno ad essere rinforzati anche dopo l'interruzione della token
- Condizionare il rinforzo sociale
- Pianificare come sfumare la token
  1. Il numero di risposte necessarie per guadagnare il token va gradualmente aumentato;
  2. Il numero di rinforzatori e attività proprie dell'ambiente naturale va aumentato;
  3. Le proprietà fisiche del token vanno sfumate
  4. Aumentare le attività che il soggetto fa e il tempo "fuori" dalla token

# Costo della risposta e token economy

- Il costo della risposta è una procedura di punizione negativa
- Consiste nel rimuovere una specifica quantità di rinforzatore in modo contingente all'emissione di un comportamento non appropriato, questo comporta una diminuzione dell'emissione futura del comportamento

# Attenzione: è una punizione

- Effetti collaterali:
- Risposte emotive e aggressività
- Comportamenti di fuga evitamento
- Behavioral contrast: comportamenti puniti in un contesto potrebbero diminuire in quel contesto aumentare in quelli dove non sono puniti
- Modeling di comportamenti non appropriati
- Rinforzo negativo per chi la eroga

# PER DIVENTARE FORTI E GENTILI

<b>Cosa Guadagno</b> 😊	
<b>Cosa Perdo</b> ☹️	

<b>Azioni da potenziare</b>	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
ACCETTARE DI GIOCARE CON I COMPAGNI NEGLI INTERVELLI							
ACCETTARE DI PERDERE AD UN GIOCO...TANTO...SI RIPROVA							
INTERVENIRE IN CLASSE QUANDO L'INSEGNANTE DA IL PERMESSO							
ESEGUIRE CON CALMA E CONSEGNARE IL COMPITO DOPO AVERLO RIVISTO							

# Presentazione di un caso



# Descrizione

- Andrea ha 6 anni.
- A scuola emette comportamenti inadeguati (correre per la classe, urlare, dire no) nel momento in cui gli viene chiesto di svolgere una attività di coloritura

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA
La maestra dice ad Andrea: vieni a sederti che dobbiamo colorare la mela	Andrea si avvicina e guarda il disegno	La maestra dice: bravo che sei qui vicino. siediti
La maestra dice: bravo che sei qui vicino. siediti	Andrea corre per la classe	La maestra chiama Andrea
La maestra chiama Andrea	Andrea si avvicina e dice NO	La maestra dice: siediti
La maestra dice siediti	Andrea urla	La maestra mette via il disegno.

# Intervento

Promuovere la transizione  
da una attività all'altra

Promuovere la  
collaborazione alla  
richiesta della maestra

Contratto  
comportamentale con  
token

# Contratto comportamentale utilizzando i token



SEDESI SUBITO QUANDO CHIAMATO

4 😊



COLORARE

2 😊



STARE SEDUTO

3 😊



9 faccine 😊



# Presentazione di un caso



# Marco

- Obiettivo promuovere l'abilità di seguire istruzioni di gruppo prima di iniziare una attività
- Si stabilisce che Marco otterrà un token ogni volta che la maestra dice:
- 
- Mettete a posto il vostro materiale
- Andate a sedervi
- Mettetevi in fila (per andare in bagno, per andare nell'altra aula, per andare a mensa...)

Per ogni istruzione eseguita guadagna una stellina= 1 punto



Si rispetta la fila



A fine giornata prima di andare a casa si contano i token

5 → una figurina

7 → tre figurine

10 → un pacchetto di figurine

15 → un pacchetto di carte Pokemon

# Presentazione di un caso



Martina ha 8 anni

Obiettivo: collaborare alle richieste della maestra.

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA
Durante l'attività didattica, la maestra chiede alla bambina di completare una scheda di italiano	La bambina dice "NO OPPURE Si alza dalla sedia e gira per la stanza. OPPURE Si appoggia al termosifone OPPURE Guarda fuori dalla finestra	L'adulto richiede di eseguire il compito

In questo caso il comportamento negativo della bambina è mantenuto da **evitamento del compito**. IEScum

# Che cosa si può fare?

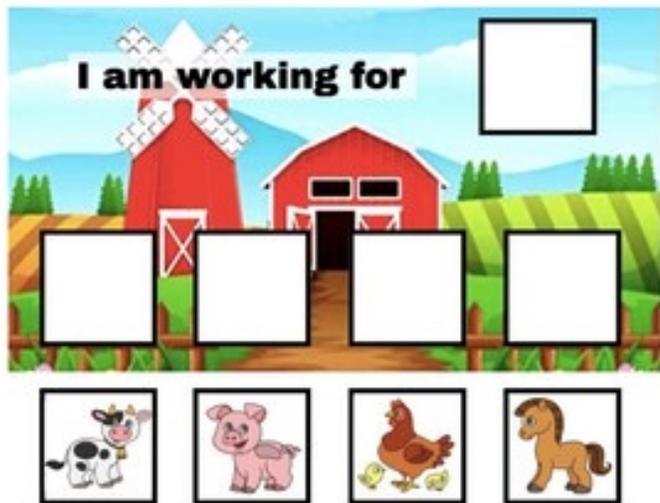
- Fare sempre scegliere un premio prima di iniziare il lavoro: “Per che cosa vuoi lavorare?”
- Utilizzare una token economy.
- Utilizzare l’agenda visiva che mostra la scansione delle attività di tutta la mattinata.
- Alternare prove facili e prove difficili (ad esempio leggere due righe → facile e poi scrivere due frasi sul quaderno → difficile)
- Dare il giusto livello di aiuto.
- Rinforzare quando la bambina è seduta composta e svolge il compito (Marti sei seduta composta e stai lavorando bene, sei bravissima!).
- Pianificare in anticipo delle pause condivise e scritte nell’agenda visiva
- Preparare prima tutto il materiale didattico per diminuire i tempi di attesa

- prima di iniziare l'attività di lavoro, chiedere a Martina "cosa vuoi vincere quando arriviamo qui?" (indicare la fine della tabella).
- Proponiamo sempre due alternative e rispettiamo quello che Martina ha scelto, proponendoglielo alla fine delle prove. Per esempio "adesso facciamo questa scheda insieme poi che cosa vuoi vincere? 1 disegno oppure un video?"
- Martina otterrà il premio finale solo se, nel tempo dedicato al compito, riuscirà a ottenere 5 faccine sorridenti.
- Spiegare precisamente quello che dovrà fare per ottenere il premio (QUALI e QUANTI compiti dovrà svolgere, svolgere il compito velocemente e rispondere bene alle domande);
- Prima di iniziare, spiegare, OGNI VOLTA, il compito o l'attività precisa che dovrà svolgere.
- Dare a Martina le faccine contestualmente al comportamento emesso.

**Per esempio** se Martina rimane seduta per tutto il tempo e svolge velocemente l'attività insieme all'insegnante, segnare una punto con una X o con un cuore o con una faccina sulla token economy.

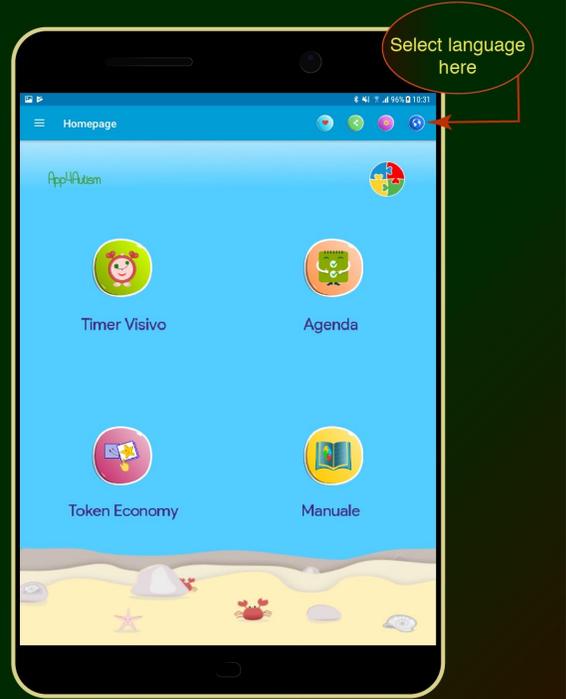
Alla fine dell'attività, se Martina avrà ottenuto le 5 faccine potrà avere accesso al premio scelto all'inizio dell'attività.

Se Martina **NON** avrà ottenuto le 5 faccine è importante spiegare alla bambina il motivo (per esempio: mi dispiace non abbiamo vinto perché mentre facevamo la scheda di matematica ti sei alzata e hai risposto a caso.)



### App4Autism - Visual support for the autistic

Three available languages: English, Vietnamese, and Italian



# Contesti di gruppo



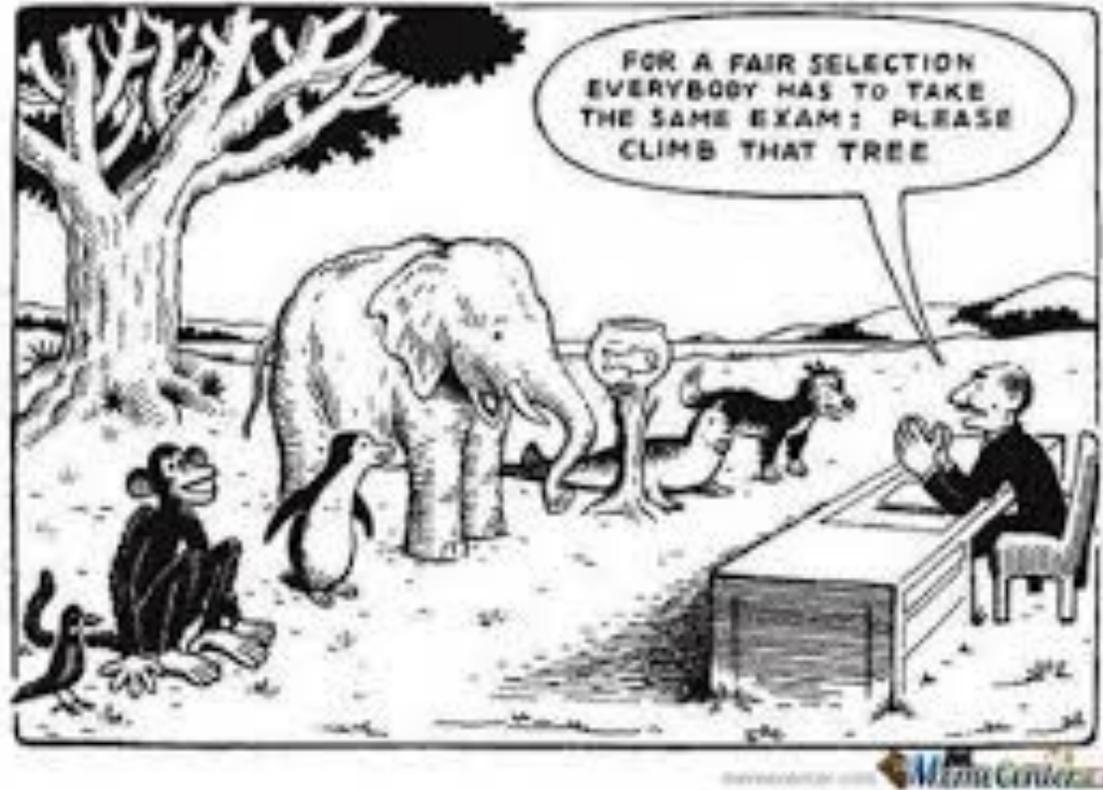
# CONTINGENZE DI GRUPPO

- Si applicano le conseguenze a tutta la classe
- Permette a tutto il gruppo di partecipare al programma



(Schloss e Smith, 1998)

Una token economy di gruppo:  
parola chiave **INDIVIDUALIZZAZIONE**



# Training iniziale

- Spiegare la token;
- Modellare la procedura;
- Modellare la procedura per lo scambio token-rinforzatore



# Training in corso

- Rinforzare in modo contingente;
- Rinforzare in modo consistente;
- Monitorare il comportamento



Dipendente

Indipendente

Interdipendente

# Dipendente

- La prestazione di un solo studente o di un piccolo gruppo determina le conseguenze ricevute dall'intero gruppo;
- Per esempio tutta la classe riceve tempo libero se Tom consegna i compiti e li ha svolti in modo accurato per il 90%

# Dipendente: quando

- Quando I compagni di classe contribuiscono al comportamento
- Per esempio Pietro è sempre in giro per la classe a chiacchierare con I compagni.
- Tutta la classe riceverà il premio se Pietro alla fine della giornata avrà 5 punti
- La motivazione dei compagni a non chiacchierare con Pietro si alza
- La motivazione di Pietro è maggiore perchè dipende da lui il premio della classe
- Se non si vuole mettere troppa pressione su Pietro si possono scegliere due o tre studenti che solitamente si alzano dal posto e tenere segreto il loro nome. Si dice solo che si daranno punti per alcune persone sedute.
  - Se il criterio è raggiunto si può dire
  - Se il criterio non è raggiunto si dice solo che non è stato raggiunto

# Indipendente

- La contingenza è in atto per tutto il gruppo ma su base individuale: ognuno può guadagnare il rinforzo sulla base del proprio comportamento
- Il comportamento target, i criteri e il rinforzatore sono uguali per tutti i membri del gruppo
- Utile su abilità accademiche: ogni studente guadagna un punto se svolge tutti esercizi correttamente,
- Utile anche su abilità non accademiche: ricordarsi di portare i libri a scuola
- Tutti i giorni si assegnano punti a ciascun bambino. I punti possono essere scambiati in un secondo momento
- In questo caso il premio di uno non dipende dal comportamento dell'altro

# Interdipendente

- La stessa contingenza è applicata a tutto il gruppo, ma la valutazione finale dipende dal livello medio di prestazione del gruppo
- La classe viene divisa in due o più gruppi piccoli
- Ciascun membro ottiene punti
- Alla fine della giornata si contano i punti dei membri del gruppo e vince il gruppo con più punti, oppure si prefissa un criterio e i gruppi che lo superano vincono

# Vantaggi interdipendente

- Molto efficace nella gestione della classe
- Promuove impegno e autocontrollo
- Solitamente promuove la cooperazione e la solidarietà fra i gruppi
- Facilita anche la collaborazione da parte dei compagni nella gestione dei comportamenti inadeguati, se solitamente danno attenzione ai comportamenti non appropriati in questo caso spesso ignorano.
- Più semplice per l'insegnante gestire tutta la classe
- Molto efficace nel promuovere comportamenti prosociali

# Svantaggi

- I pari possono fungere da modello e rinforzare ma potrebbero anche fare pressione sui pari che non raggiungono il criterio
- Gli studenti potrebbero ritenere il sistema poco equo quando perdono la ricompensa
- Studenti che faticano a regolare il proprio comportamento potrebbero sperimentare frustrazione o mettere in atto comportamenti aggressivi nei confronti degli altri studenti

# Come mettere in atto contingenze di gruppo

- Definire chiaramente il comportamento target: stilare le regole della classe
- Raccogliere dati sui comportamenti target
- Scegliere il tipo di contingenza di gruppo, se si sceglie l'interdipendente definire i due gruppi di studenti meglio studenti con abilità simili
- Definire il criterio della prestazione: numero totale di comportamenti, media dei comportamenti emessi dalla classe
- Incoraggiare la partecipazione, monitorare il comportamento.
- Assicurarsi che gli studenti possiedano le competenze per partecipare e raggiungere il criterio
- Identificare item che si è sicuri fungano da rinforzatori
- Spiegare le contingenze di gruppo agli studenti,
- Assegnare gli studenti ai gruppi
- Applicare la contingenza e monitorare con I dati

# Vantaggi

- I pari sono un modello
- Sfruttano influenza dei pari
- Promuovono emergere di comportamenti non direttamente insegnati: tutoring, prompt rinforzo fra compagni
- Permette all'insegnante di lavorare su tutto il gruppo classe
- Tutti ricevono la stessa attenzione
- Sono efficaci
- Permettono di lavorare su diversi comportamenti sia da incrementare che diminuire

# Svantaggi

- Alcuni membri del gruppo potrebbero essere rinforzati dal sabotare gli obiettivi del gruppo
- Quando i membri del gruppo si accorgono che ormai non possono più ottenere il rinforzo possono emettere cp per tutto il restante giorno
- Gli studenti che non raggiungono premio potrebbero essere presi in giro

# Se non funziona

- Verificare se lo studente ha le abilità necessarie per raggiungere criterio
- Verificate se il criterio è giusto o troppo alto
- Verificate valore del rinforzatore
- Verificate se c'è qualche coetaneo che ha influenza negativa (Cambiare gruppo?)
- Valutare se si è scelta la giusta contingenza di gruppo

# 1. Token di classe

Obiettivo: promuovere comportamenti adeguati



Download from  
Dreamstime.com  
This illustration may only be used for personal purposes only.

85702803  
Julia Lichko | Dreamstime.com



# Token di classe: l'albero degli agrumi

Aumentare la motivazione: cartellone colorato e decorato – quando possibile insieme ai bambini.

Definire le regole e quanti «agrumi» servono per ottenere il premio di classe

Definire il premio.

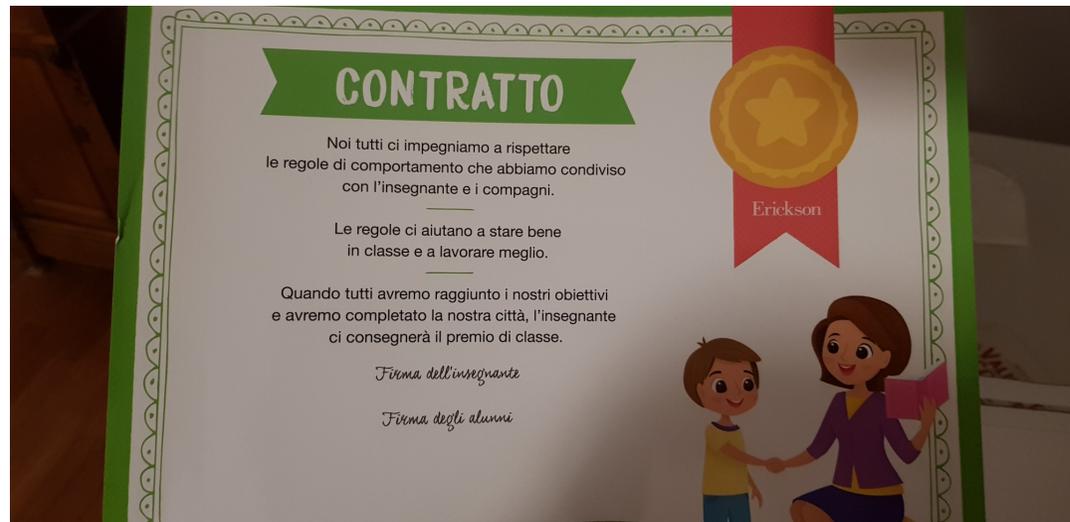
Sul cartellone verrà raffigurato un giardino con tanti alberi (quanti sono i bambini della classe) sui quali verranno gradualmente attaccati gli agrumi/frutti.

Man mano che i bambini emettono comportamenti adeguati, progressivamente si aggiunge all'albero un frutto alla volta.

Quando sull'albero ci saranno 20 agrumi, la classe riceve un privilegio / premio di gruppo.

# Token di classe: albero degli agrumi

- Dare un nome all'albero della classe (usare anche nomi di fantasia)
- Scrivere i nomi dei bambini su ogni albero
- Costruire un contratto di classe 😊



# Token di classe: albero degli agrumi

Definire il premio di gruppo.



# Token di classe: variazione – barattolo dei pon pon

Partendo dalla motivazione dei bambini: costruire un barattolo dei pon pon colorati.

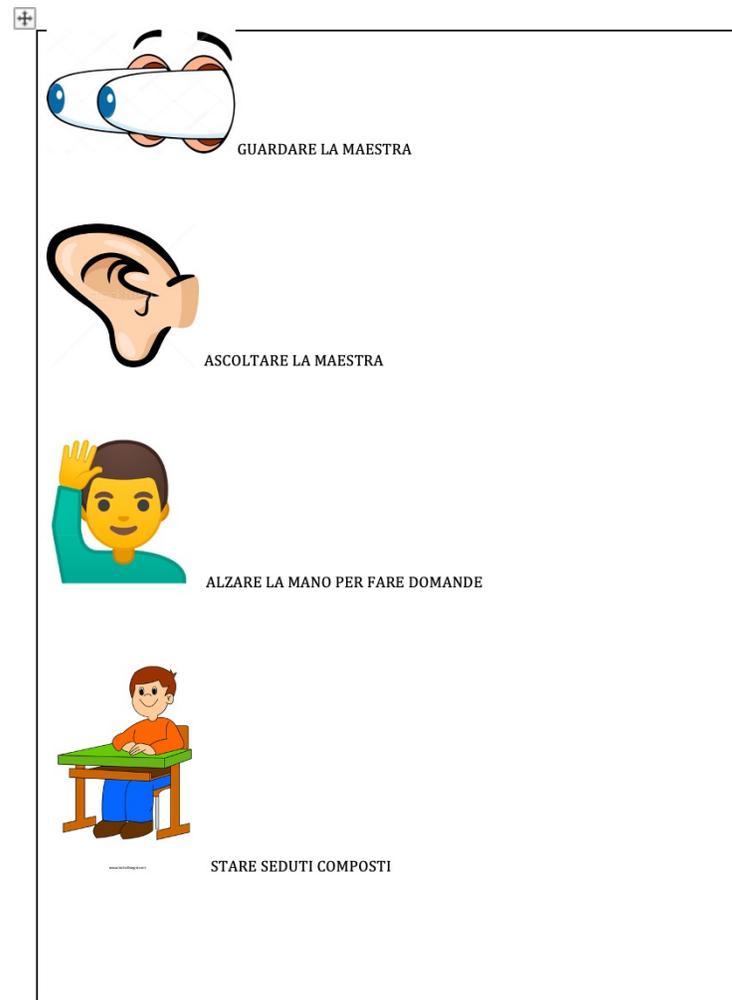
si inizia con un barattolo vuoto e si aggiunge progressivamente un pompon alla volta per premiare un comportamento adeguato: quando il barattolo è pieno, la classe riceve un privilegio / premio di gruppo.



## 2. Token di classe

- Cartellone di classe con le regole e token personalizzati (personaggi dei cartoni, stelline, mappamondo...).
- Suddividere la mattinata in 2 o 3 momenti alla fine dei quali verranno contate le stelline.
- Dopo aver messo in atto i comportamenti esplicitati nelle regole, seguirà una specifica conseguenza in base al numero di token raggiunti dal gruppo.

# Token di classe



Il cartellone funge, dunque, da aiuto per l'emissione della risposta  
(i comportamenti target)

# Token di classe: premi



30 punti



20 punti



10 punti

# Riassumendo: Token di classe

**Obiettivo:** promuovere l'aumento dei comportamenti positivi e contemporaneamente diminuire i comportamenti inappropriati.

# Token di classe

- Definire le regole di classe da ripassare prima di iniziare la lezione
- È importante che le regole siano sempre tradotte in positivo. Il semplice "In classe non si urla" può facilmente tradursi in un "In classe si parla sottovoce".
- Pianificare la routine quotidiana esplicitando a inizio lezione quali attività saranno svolte
- Fornire feedback coerenti durante l'esecuzione delle attività scolastiche
- Rinforzare i comportamenti appropriati

# Token di classe: contratto comportamentale

- definisce le regole e la ricompensa alla quale hanno diritto i bambini onorando il contratto stesso.
- viene firmato da tutte le persone coinvolte nell'intervento

# Token di classe: premi

- Aumenta la motivazione dei bambini
- Rinforzare comportamenti positivi



Più tempo per l'intervallo



Giocare in classe



Leggere un libro

# Token di classe: cartellone delle regole

Definire quali sono i comportamenti inappropriati che i bambini emettono maggiormente in classe e «trasformarli» al positivo



# Token di classe: contratto

Io \_\_\_\_\_, firmando questo contratto, mi impegno a rispettare, tutti i giorni e durante tutte le lezioni, le seguenti regole comportamentali, stabilite insieme a tutti gli alunni della classe 5B:

- 1) DURANTE LA LEZIONE SI STA IN SILENZIO
- 2) DURANTE LA LEZIONE SI STA SEDUTI
- 3) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI COI MIEI COMPAGNI
- 4) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI CON LE INSEGNANTI

Il rispetto delle regole è importante per lavorare bene in classe

Rispettare gli altri e imparare a comportarsi bene.

Rispettando tutte le regole, l'intera classe 5B otterrà un fantastico premio

\_\_\_\_\_

la mia firma

le insegnanti di 5B

Sara e Laura

Contratto comportamentale

Grazie

The word "Grazie" is rendered in a playful, hand-drawn style. Each letter is a different color and features unique decorative elements: 'G' is dark blue with white and pink starbursts and dots; 'r' is yellow with white starbursts; 'a' is pink with a white heart and floral patterns; 'z' is magenta with white starbursts; 'i' is teal with a white zigzag pattern and a white flower with a smiley face on top; 'e' is orange with white diamond and dot patterns.