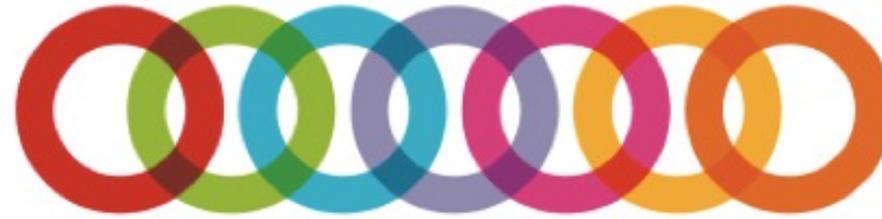




**IESCUM**  
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO  
DEL COMPORTAMENTO UMANO A NON PROFIT  
ORGANIZATION



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



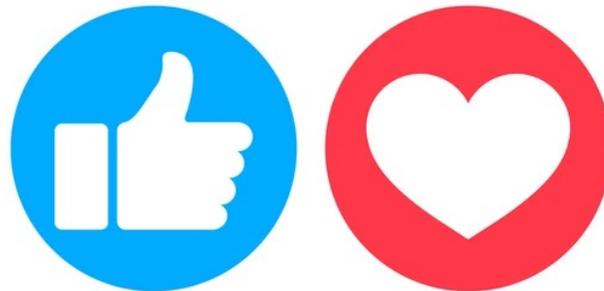
La scelta dei materiali didattici



Il rinforzo

# Che ruolo ha il rinforzo

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



shutterstock.com · 1746808313

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

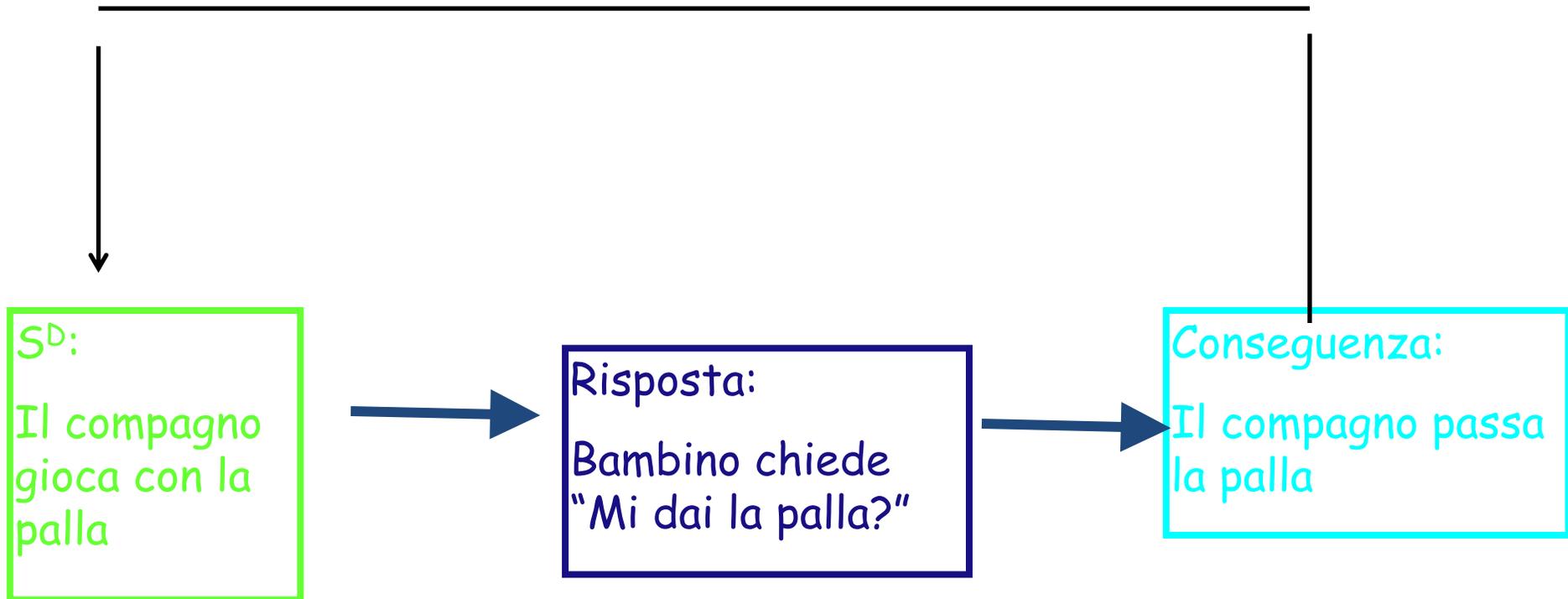
aumentano la motivazione e la partecipazione degli studenti alle attività accademiche e si ripercuotono positivamente sul senso di sé come individui capaci e di valore.



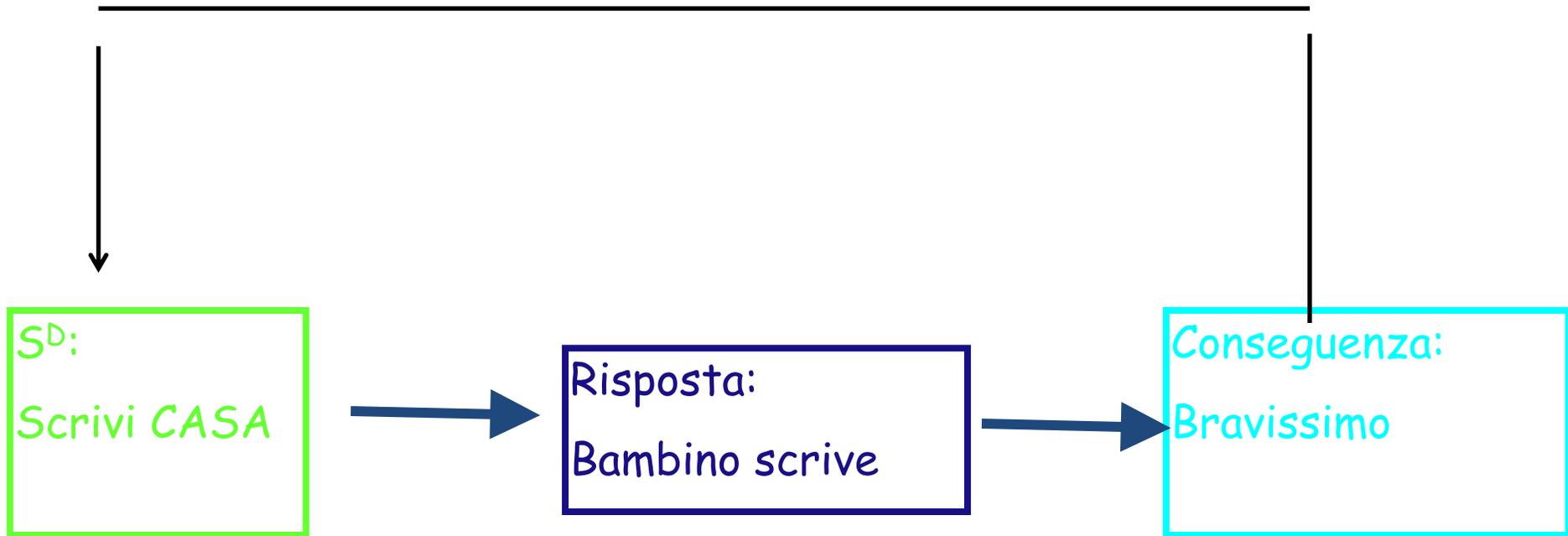
Un ruolo chiave in questo processo di cambiamento è svolto dall'applicazione efficace e sistematica del rinforzo.



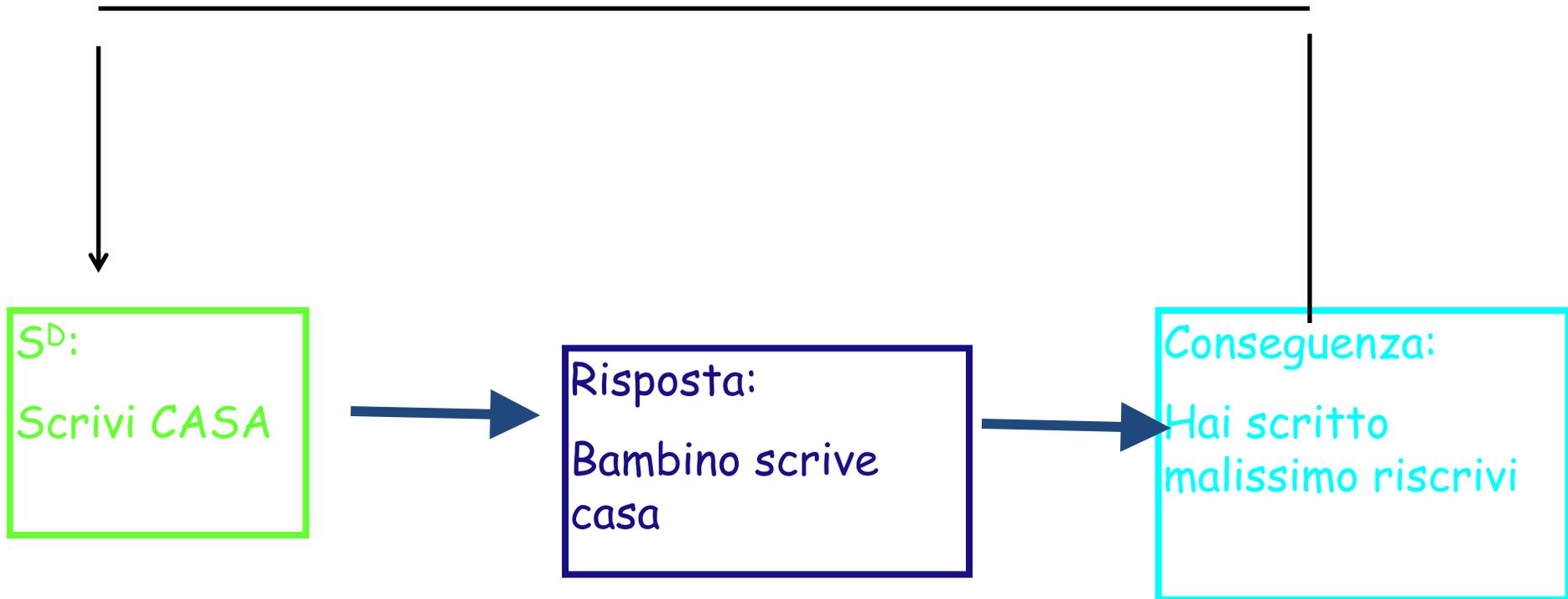
## Storia di apprendimento



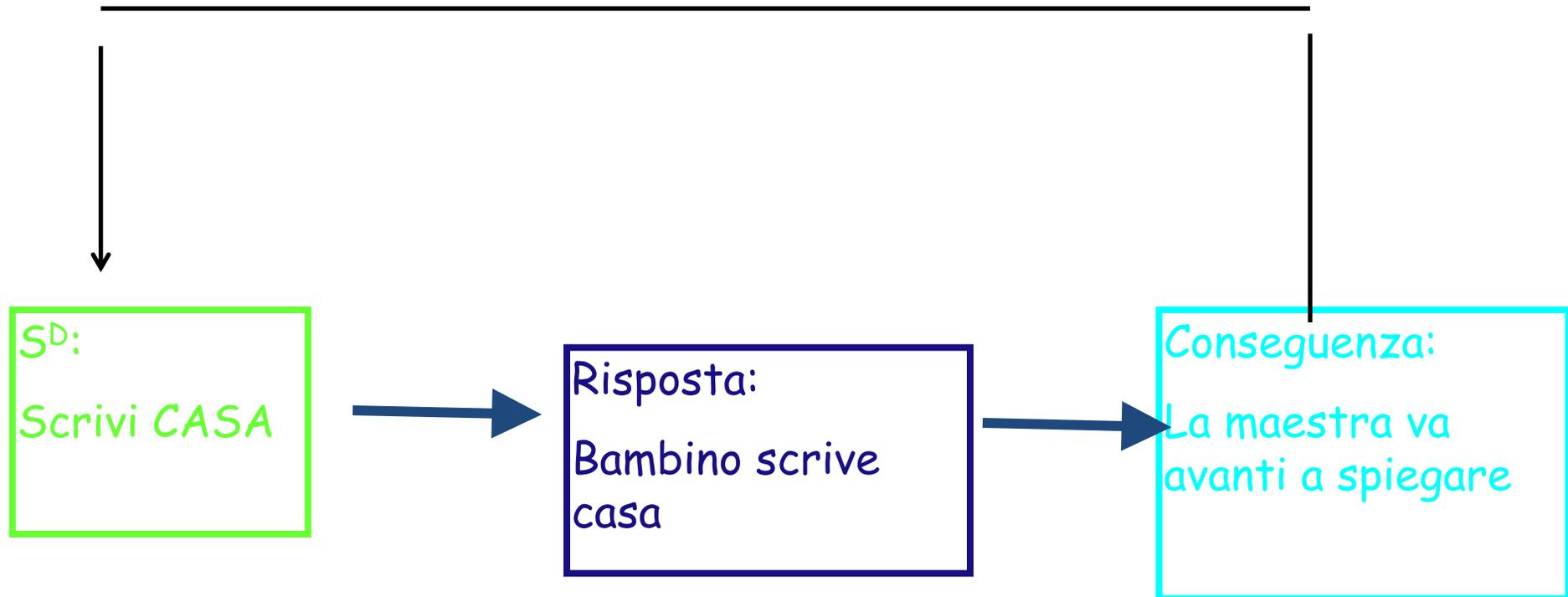
## Storia di apprendimento



## Storia di apprendimento



## Storia di apprendimento



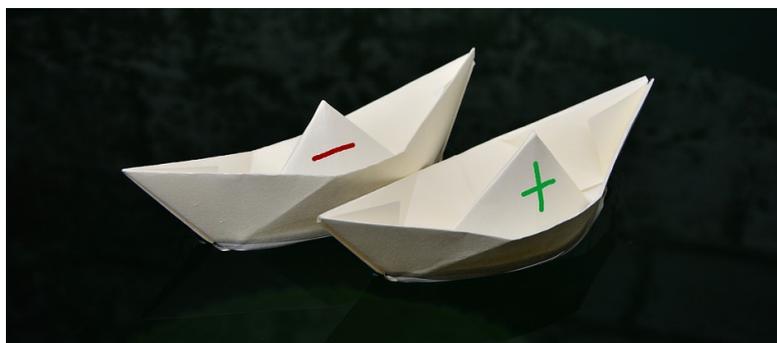
# Il rinforzo

## 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

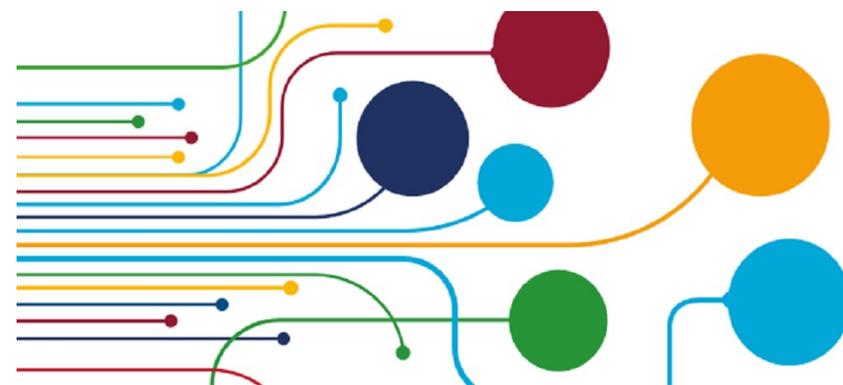


- Il rinforzo agisce su tutti i comportamenti che lo precedono
- Rinforza la catena di comportamenti
- Non è necessario essere consapevoli del rinforzo affinché questo funzioni



# 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



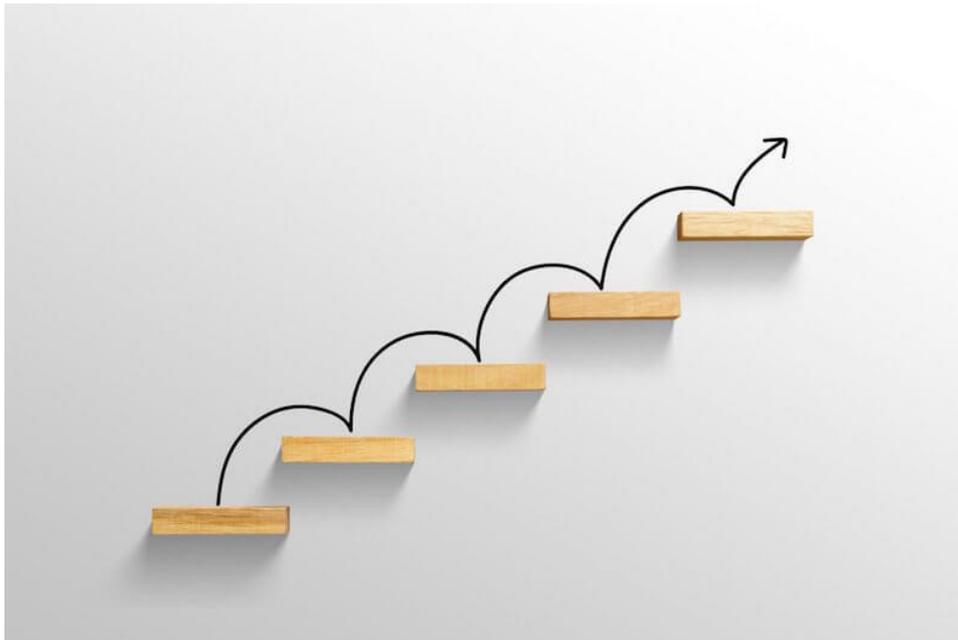
Un incremento eccessivo del rapporto richiesto o dell'intervallo di tempo può portare a:

- 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



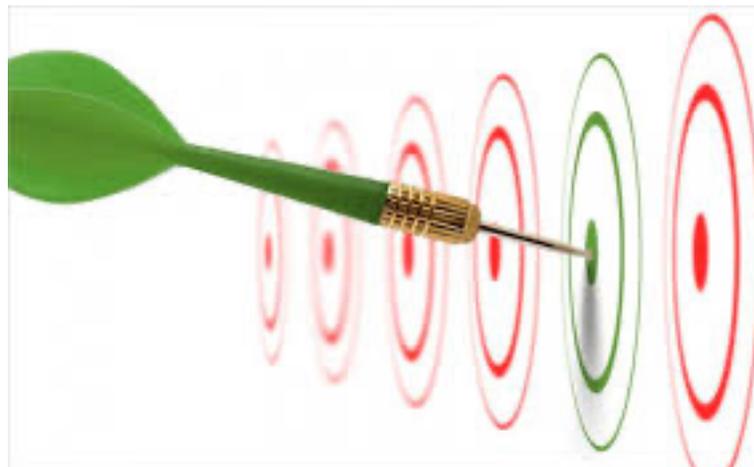
**Guidelines**

# 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:

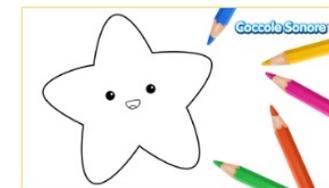
- Una lista di comportamenti target;
- Token o punti che il soggetto riceve se emette il comportamento target;
- Un "menu" di item rinforzanti che i partecipanti possono guadagnare scambiando i token

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



|

## Menù dei premi di Giulia



# 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)

# L'applicazione della token economy



# Token

- Deve essere realistico → obiettivi raggiungibili
- Deve esserci coerenza → rispettare gli accordi definiti in fase iniziale

# 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



# 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

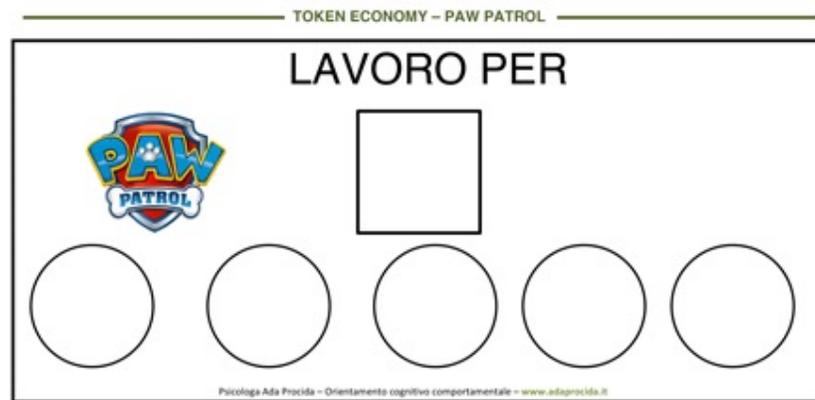
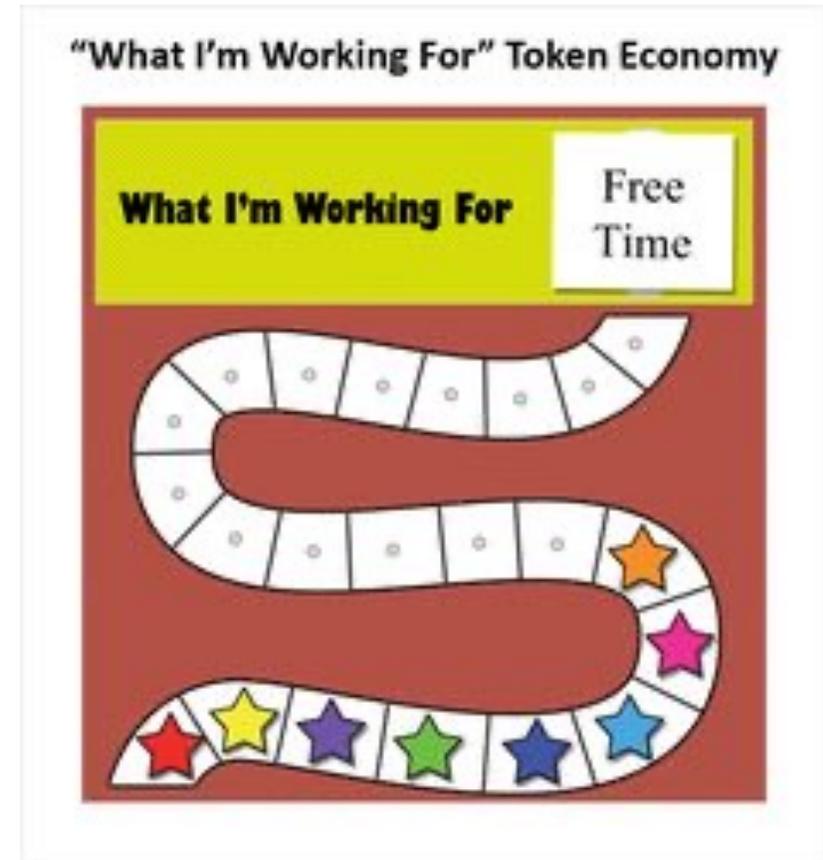
Tabella dei **BUONI COMPORAMENTI** di  

OBIETTIVO	.....	PREMIO

Tabella dei **BUONI COMPORAMENTI** di  

OBIETTIVO	.....	PREMIO

# Esempi di Token Economy



# 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

# Esempi di Token personalizzati



# 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

# VANTAGGI

- Contribuisce all'aumento dell'autostima e dell'autoefficacia
- Favorisce l'autonomia
- Rende più piacevoli le interazioni
- Motivazione

# 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

# Presentazione di un caso



# Descrizione

- Andrea.
- 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:

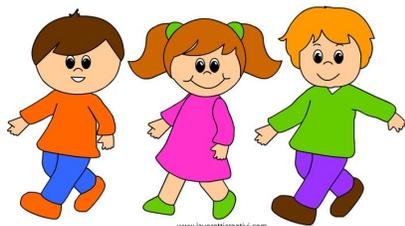
- Mettete a posto i giochi
- Andate a sedervi
- Mettetevi in fila (per andare in bagno, per andare nell'altra aula, per andare a mensa...)
- Per ogni istruzione eseguita guadagna una stellina= 1 punto



© Can Stock Photo



Si rispetta la fila



[www.lavorettecreativi.com](http://www.lavorettecreativi.com)

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 Obiettivo: collaborare alle richieste della maestra.

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA
Durante l'attività scolastica, la maestra chiede alla bambina di completare una scheda	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
- 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 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? 3 giri di giostra o un video?"
- Martina otterrà il premio finale solo se, nel tempo dedicato all'attività, 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 un punto con una X o con un cuore o con una faccina sulla token economy.

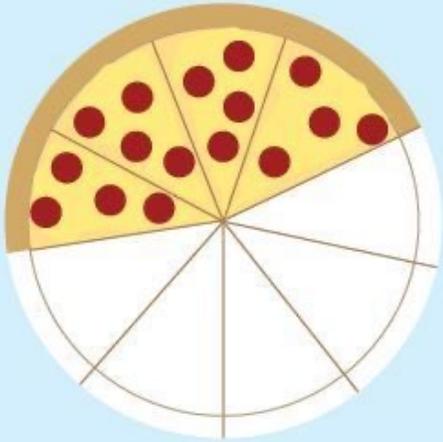
Alla fine dell'attività, se Martina avrà ottenuto le 5 faccine potrà avere accesso al premio scelto all'inizio dell'attività.

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 ti sei alzata e hai risposto a caso.)

### 's Token Board

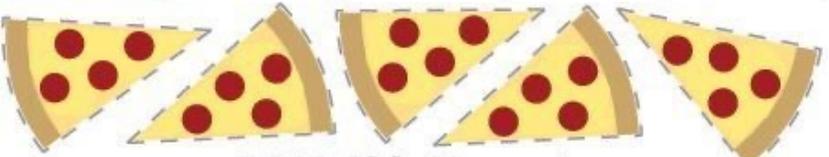
Date: \_\_\_\_\_ Goal: \_\_\_\_\_

I am working for:



Great Work!

 snack	 computer	 tablet	 music	 game
---	---	---	--	---



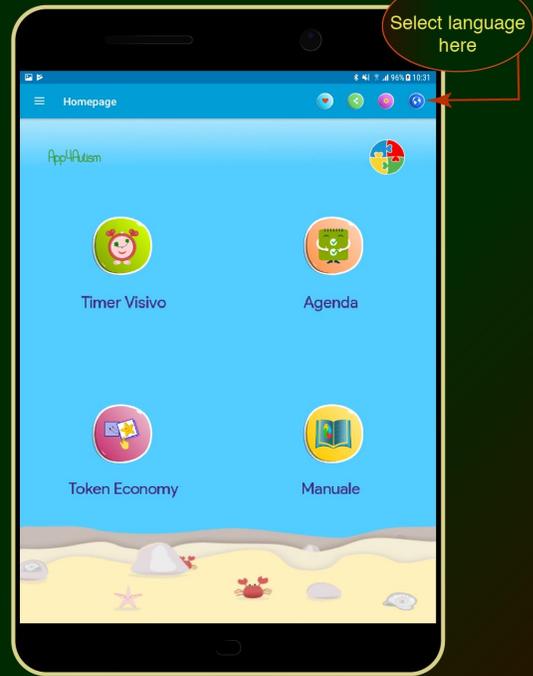
© 2014 Able2Learn Inc. © 2014 Able2Learn Inc.

					
---	---	---	---	---	---

				
		8	9	10
11	12	13	14	15

### 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)

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» e non accademiche
- 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 *“Se il punteggio medio ottenuto dalla classe è 85%, guarderemo un video nel pomeriggio”*
- 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

- 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 CP, se solitamente danno attenzione ai comportamenti non appropriati in questo caso spesso ignorano.
- La motivazione a partecipare e rispettare le regole resta alta
  
- Più semplice per l'insegnante gestire tutta la classe
- Flessibilità: si possono creare più gruppi
- Molto efficace nel promuovere comportamenti prosociali e ridurre comportamenti inadeguati

# 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 inadeguati nei confronti degli altri studenti

# Come mettere in atto contingenze di gruppo

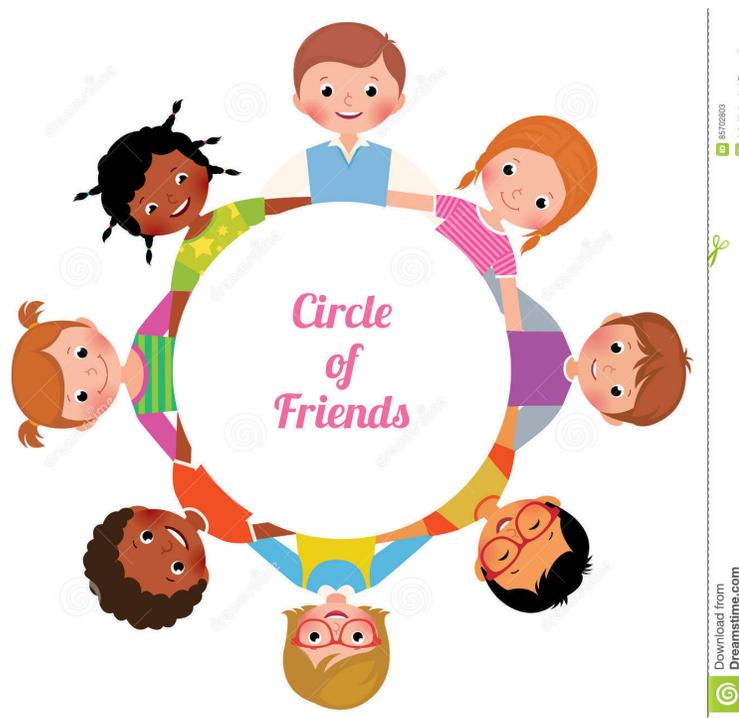
- Definire chiaramente il comportamento target: stilare le regole della classe
- Raccogliere dati sui comportamenti target
- Scegliere il tipo di contingenza di gruppo, se si sceglie l'interdipendente definire i due gruppi di studenti meglio studenti con abilità simili
- Definire il criterio della prestazione: 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

# 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



# 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: scuola dell'infanzia

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



# Ioken di classe: variazione – barattolo dei pon pon

per incrementare la motivazione dei bambini costruire un barattolo dei pon pon colorati.

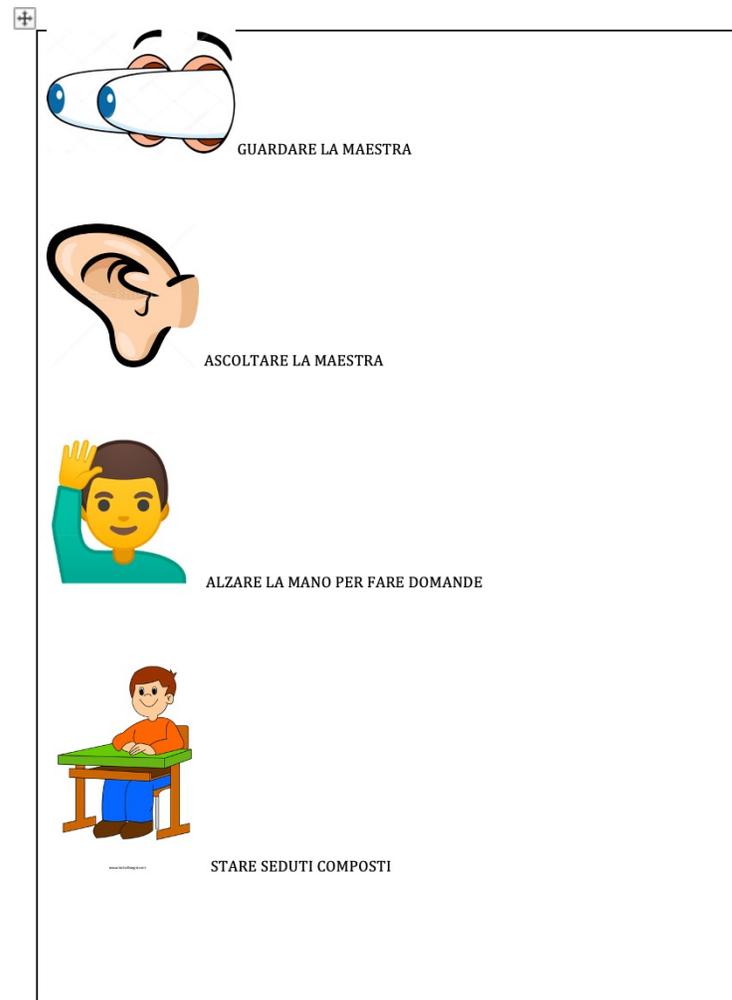
si inizia con un barattolo vuoto e si aggiunga progressivamente un pompon alla volta per premiare un comportamento adeguato: Quando il barattolo è pieno, la classe riceve un privilegio / premio di gruppo.



## 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

# 3. 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: cartellone delle regole

Definire quali sono i comportamenti inappropriati che i bambini emettono maggiormente in classe



# 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

