



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

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



Punto di partenza: rendere motivante un contesto



Pairing: la relazione



Arricchimento del contesto



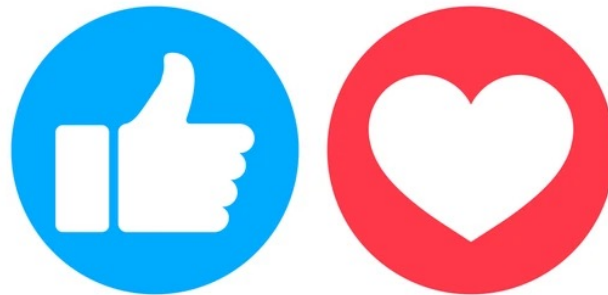
La scelta dei materiali didattici



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...

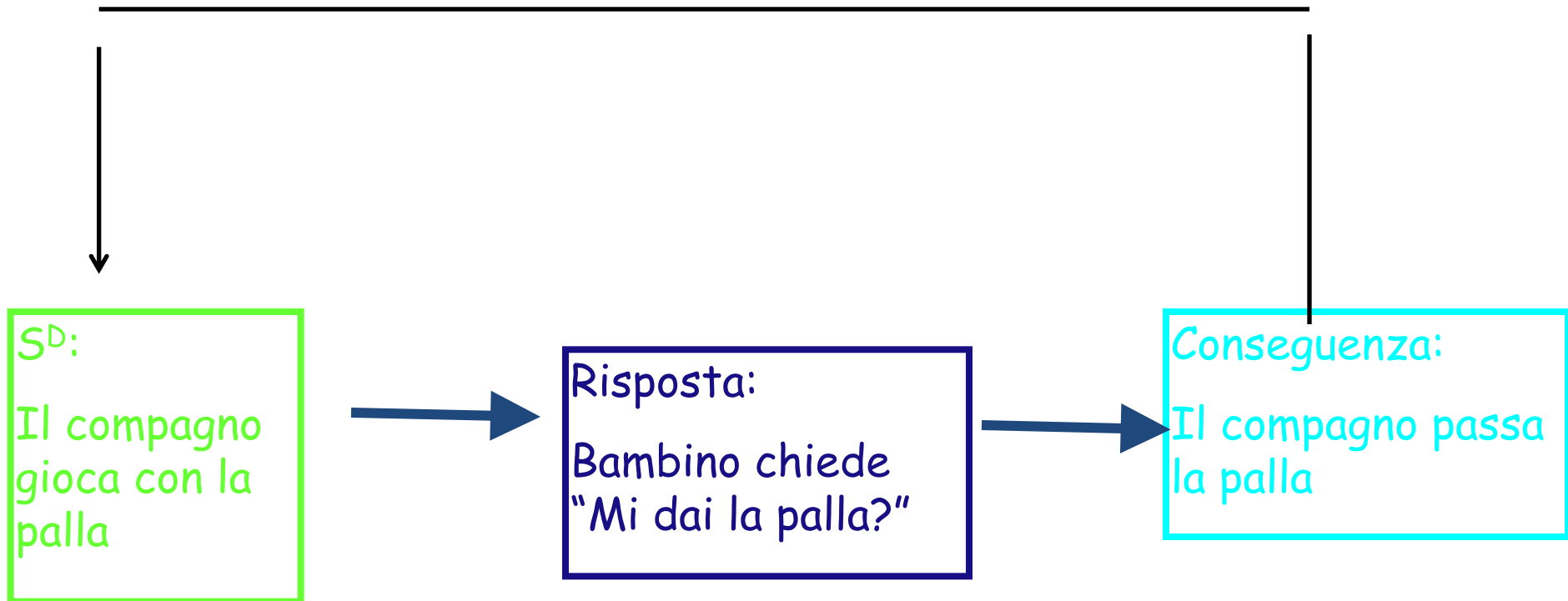
aumentano la motivazione e la partecipazione degli studenti alle attività accademiche e si ripercuotono positivamente sul senso di sé come individui capaci e di valore.



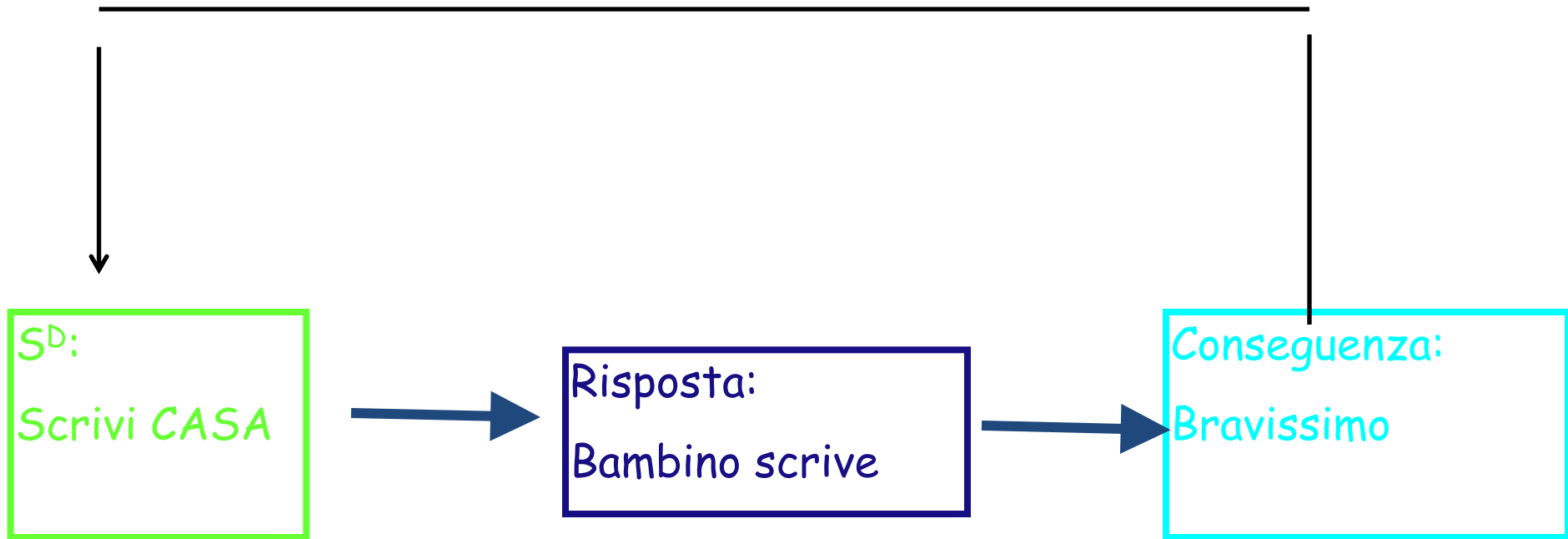
Un ruolo chiave in questo processo di cambiamento è svolto dall'applicazione efficace e sistematica del rinforzo.



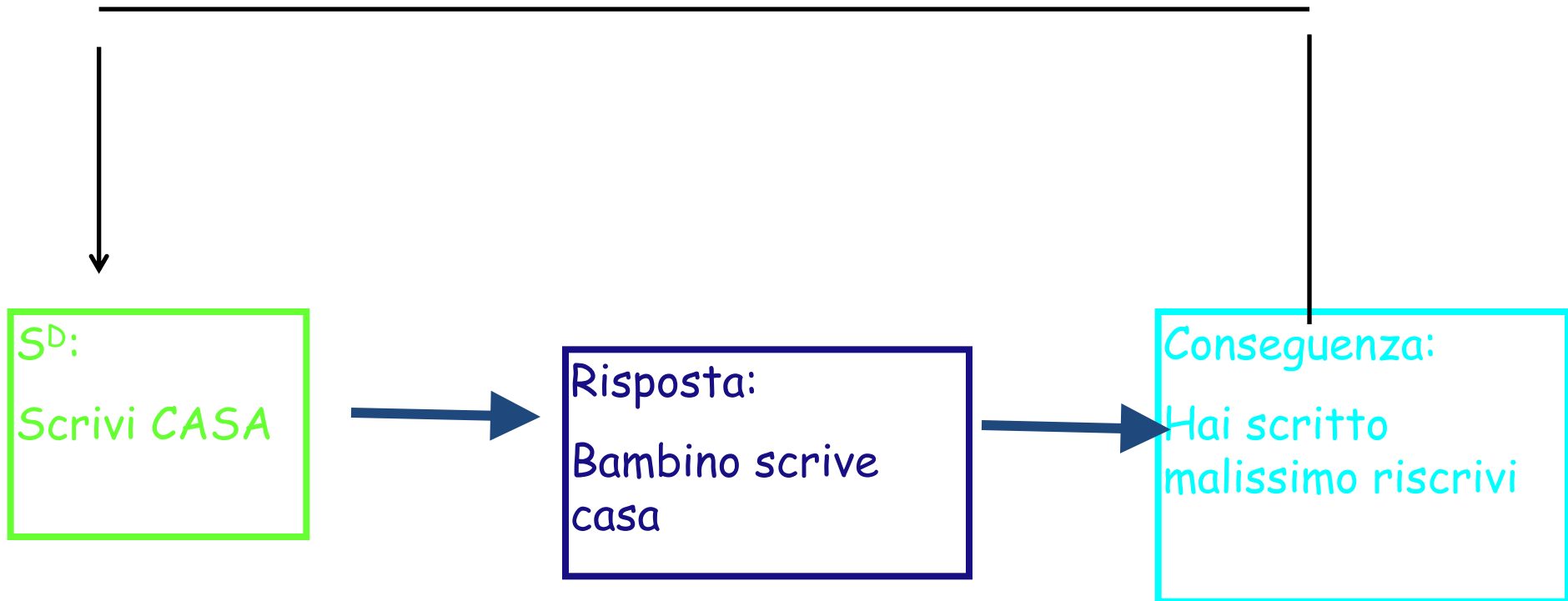
Storia di apprendimento



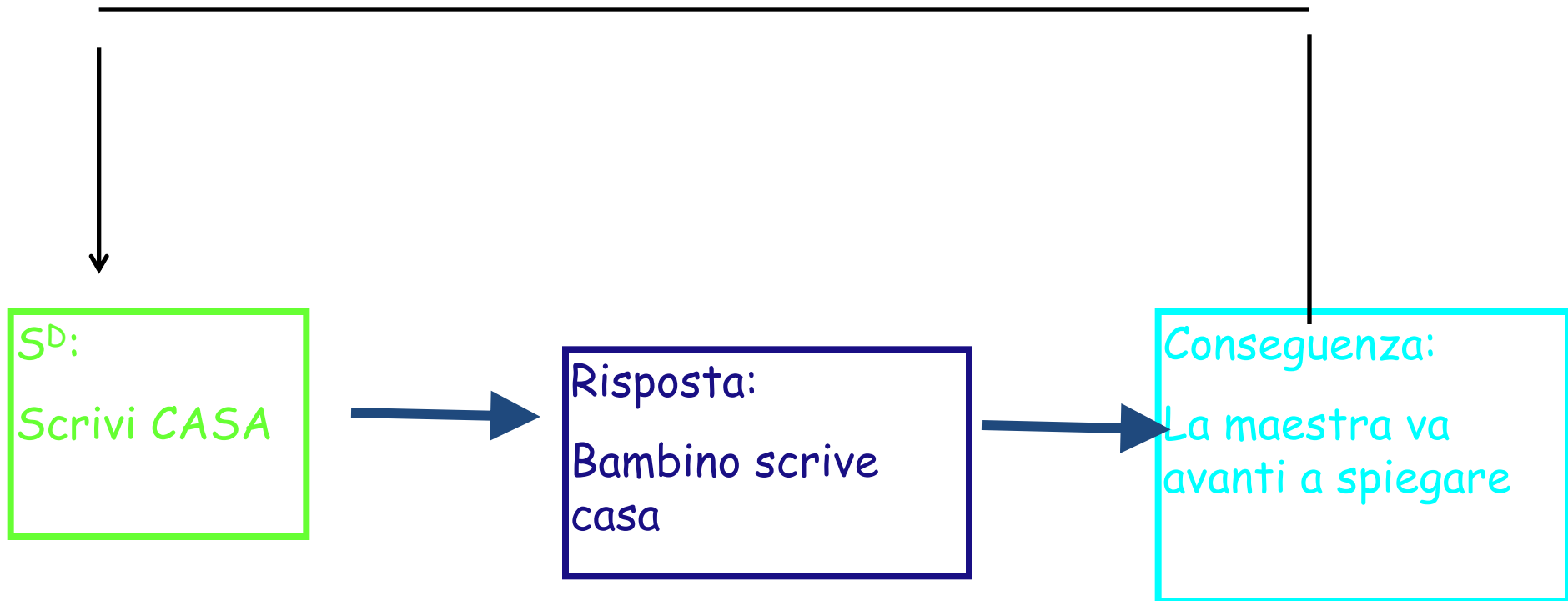
Storia di apprendimento



Storia di apprendimento



Storia di apprendimento



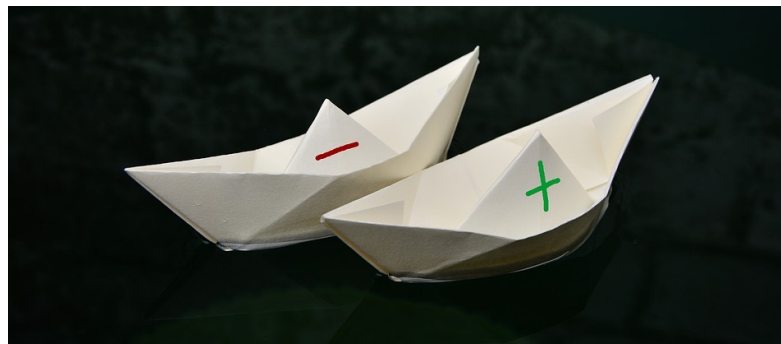
Il rinforzo

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

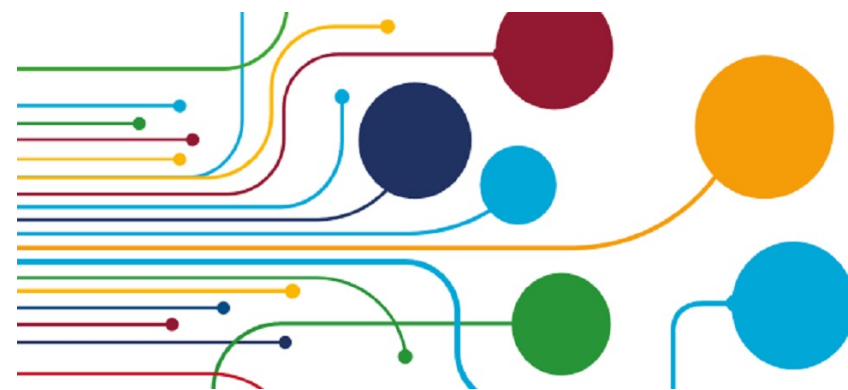


- Il rinforzo agisce su tutti i comportamenti che lo precedono
- Rinforza la catena di comportamenti
- Non è necessario essere consapevoli del rinforzo affinché questo funzioni



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



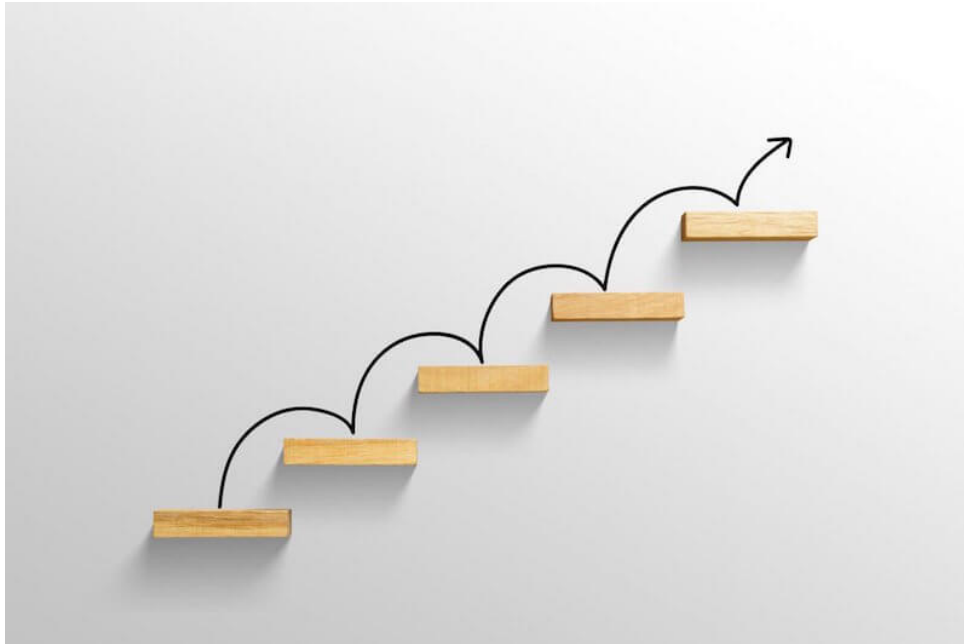
Un incremento eccessivo del rapporto richiesto o dell'intervallo di tempo può portare a:

- 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

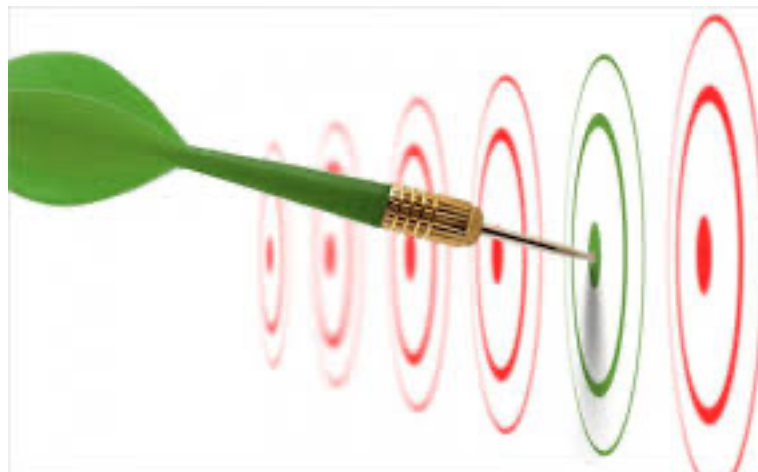


Linee guida

- 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)

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



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



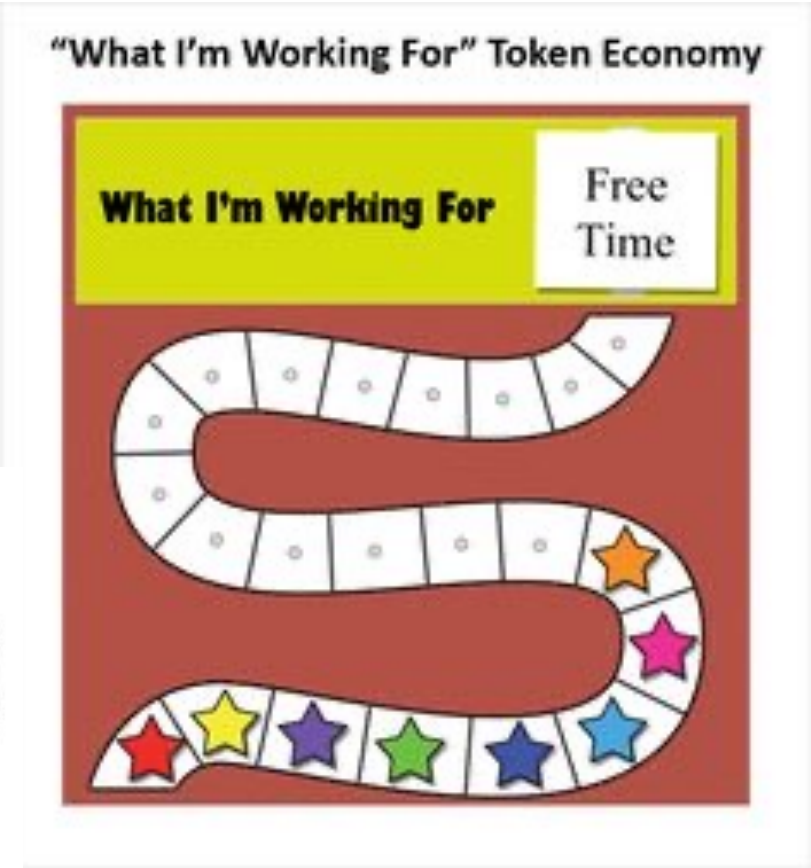
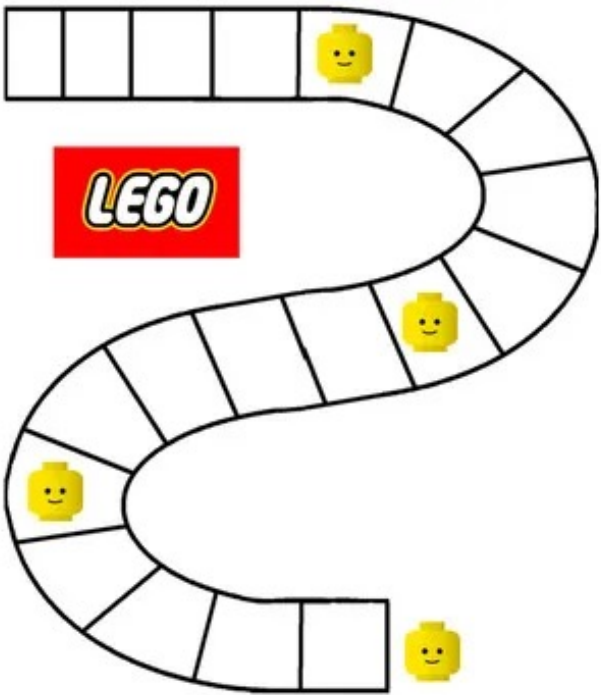
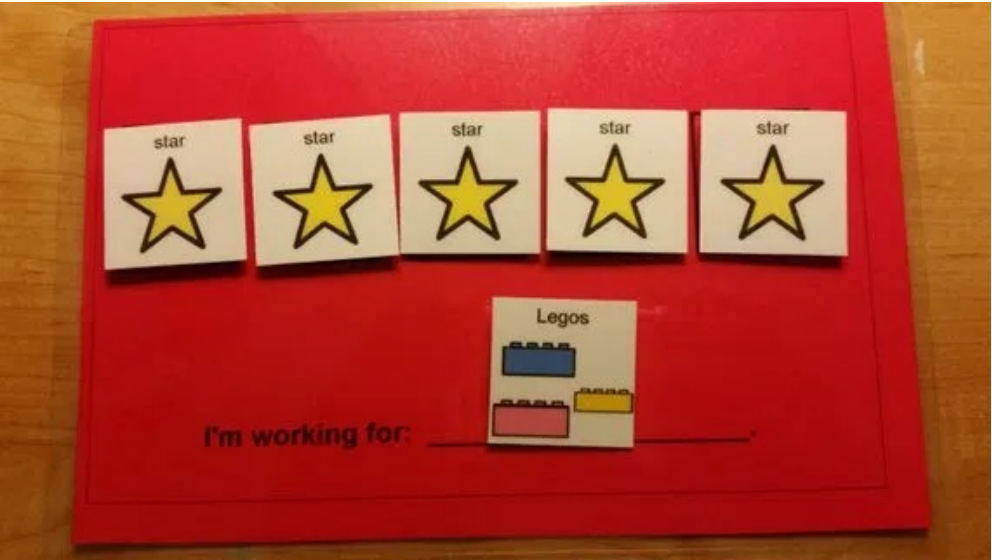
La token deve essere bella a vedersi.
Costruirla con l'aiuto dei ragazzi
cartellone grande e decorato

 **TABELLA DEI BUONI COMPORTAMENTI** 

Obiettivo 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Premio 
Obiettivo 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Premio 
Obiettivo 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Premio 
Obiettivo 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Premio 
Obiettivo 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Premio 

www.roseadamamm.it, unipress.com

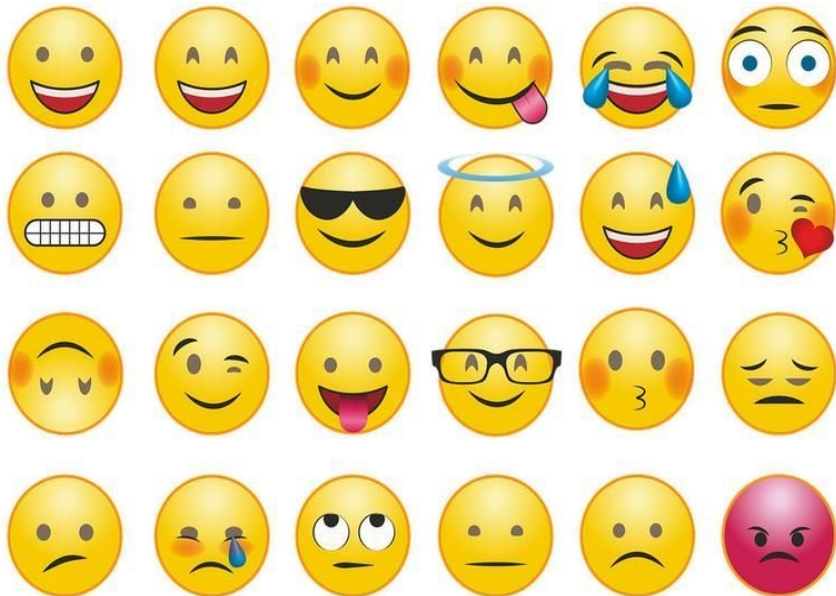
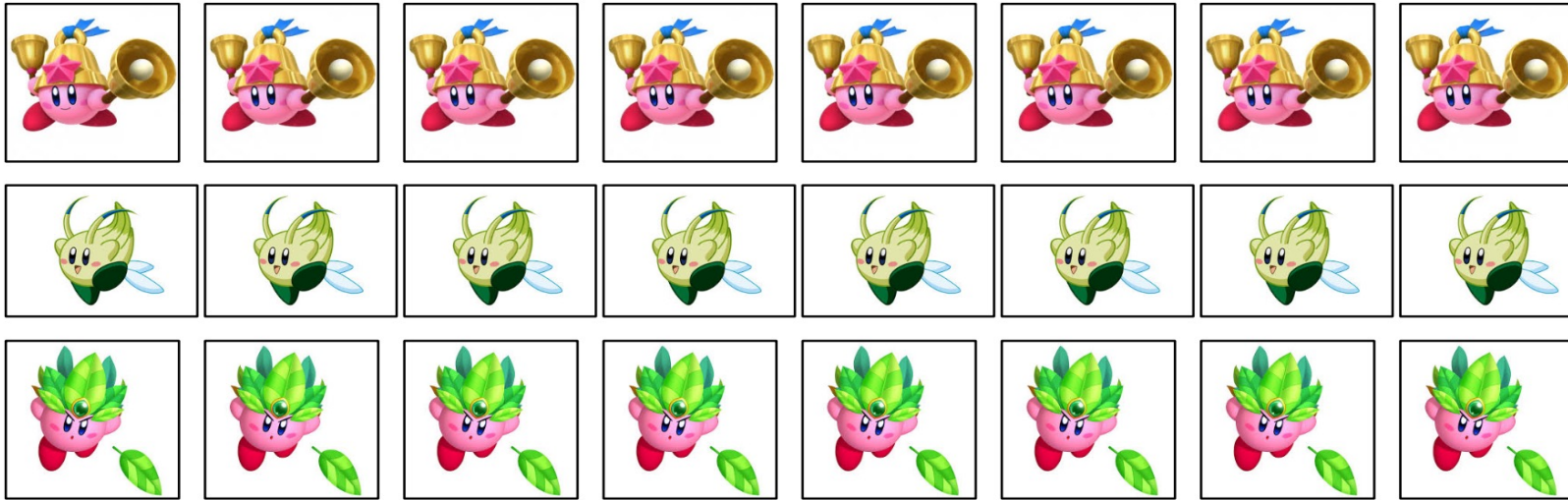
Esempi di Token Economy



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

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
- Vantaggi:
 - Rapido decremento del comportamento
 - Facilmente erogabile in diversi contesti
 - Può essere combinato con altre procedure di insegnamento

Presentazione di un caso: scuola media



Elisa ha 12 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 Elisa 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 Elisa "cosa vuoi vincere quando arriviamo qui?" (indicare la fine della tabella).
- Proponiamo sempre due alternative e rispettiamo quello che Elisa ha scelto, proponendoglielo alla fine delle prove. Per esempio "adesso facciamo questa scheda insieme insieme poi che cosa vuoi vincere? 3 giri di giostra o un video?"
- Elisa 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 Elisa le faccine contestualmente al comportamento emesso.

Per esempio se Elisa 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.

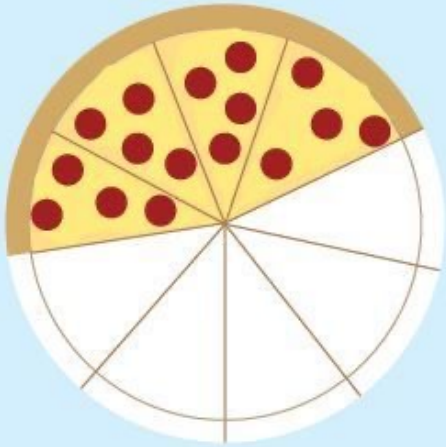
Alla fine dell'attività, se Elisa avrà ottenuto le 5 faccine potrà avere accesso al premio scelto all'inizio dell'attività.

Se Elisa 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.)

's Token Board

Date: _____ Goal: _____

I am working for:



Great Work!

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



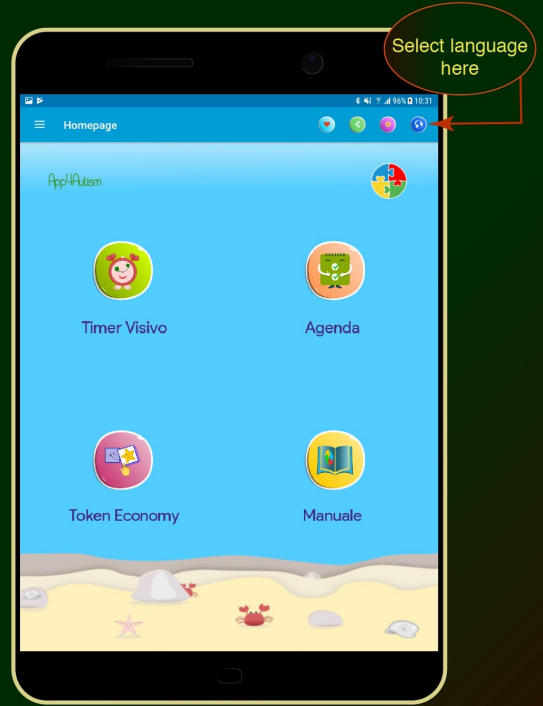
© 2014 Able2Learn Inc. © 2014 Able2Learn Inc.

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

				
		8	9	10
11	12	13	14	15

App4Autism - Visual support for the autistic

Three available languages: English, Vietnamese, and Italian



Presentazione di un caso: scuola media



Descrizione

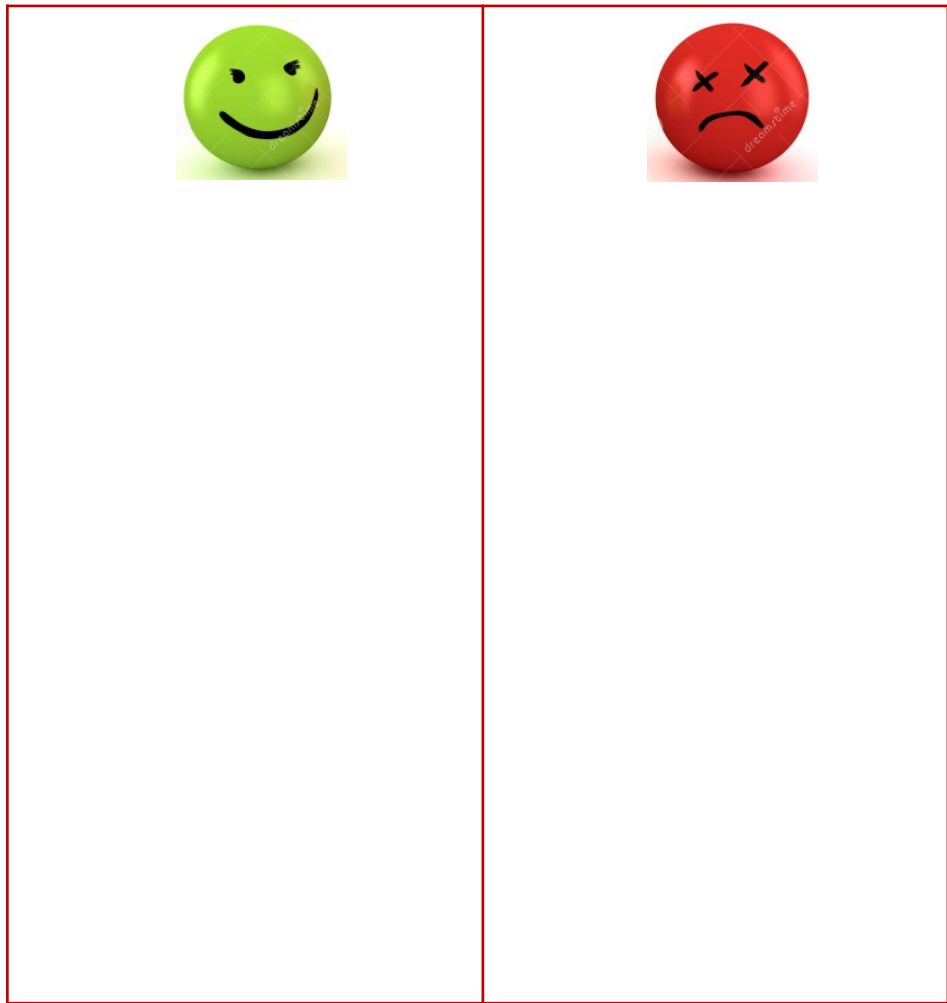
- Gaia ha 13 anni. Frequenta la scuola media.
- A scuola emette comportamenti inadeguati (mettere in bocca la penna, urlare, correre nel corridoio) nel momento in cui le viene chiesto di svolgere una attività o nel passaggio da un luogo all'altro della scuola (classe/palestra).

Intervento

Promuovere la transizione
da una attività all'altra

Promuovere la
collaborazione alla
richiesta della maestra

Contratto
comportamentale con
token



**SE VINCO FACCINE SORRIDENTI
ALLORA SONO STATA BRAVA E
POSSO VINCERE IL PREMIO**



**SE OTTENGO FACCINE TRISTI
ALLORA OGGI NON POSSO AVERE IL
MIO PREMIO**



FOTO
PREMIO
SCELTO



**Vinco le faccine felici
se...**

- 1. Cammino di fianco ai miei compagni**
- 2. Faccio i compiti da sola**
- 3. Parlo a voce bassa**
- 4. Utilizzo le penne per scrivere**



Ottego una faccina triste se...

- 1. Metto in bocca la penna o le matite**
- 2. Urlo**
- 3. Corro nel corridoio**

INDICAZIONI

1. Il contratto può essere utilizzato più volte durante la giornata. Si può stabilire ad esempio di avere un premio a metà mattina e uno prima di andare a casa.
2. Per vincere il premio Gaia dovrà ottenere almeno 10 faccine sorridenti.
3. Se ottiene più di 10 faccine tristi non può avere il premio
4. Specificare sempre nel contratto il numero di faccine sia tristi che felici.
5. Far scegliere sempre a Gaia il premio (potete costruire un menù delle scelte)
6. Alla fine del tempo stabilito contare insieme a Gaia le faccine.
7. Abbellire il contratto insieme a Gaia con sticker e immagini delle regole 😊

Menù dei premi di Gaia



Presentazione di un caso: scuola media



Francesco è un ragazzino di 13 anni che frequenta la scuola media.

In questo momento Francesco mostra qualche difficoltà nella gestione della merenda; in particolare durante l'intervallo chiede insistentemente la merenda ai compagni

Obiettivo: ridurre il numero di volte in cui Francesco va a chiedere la merenda ai compagni durante l'intervallo.

Prima di andare in cortile per l'intervallo, ricordare a Francesco che per vincere il premio speciale (pezzetto di salame) può chiedere la merenda solo a due compagni.

Se Francesco chiede la merenda per più di due volte NON vince il premio.

Se Francesco chiede la merenda per una sola volta vince mezza fetta di salame.



Presentazione di un caso: scuola media



Descrizione

- Alessio ha 12 anni. Frequenta la scuola media.
- A scuola emette comportamenti inadeguati (urlare, dire no, battere i pugni sul banco) nel momento in cui gli viene chiesto di svolgere una attività strutturata.

ANTECEDENTE	COMPORTAMENTO	CONSEGUENZA
La Prof dice ad Alessio: è il momento di fare una scheda	Alessio si avvicina e guarda il quaderno	La prof dice: bravo che sei qui vicino. siediti
La prof dice: bravo che sei qui vicino. siediti	Alessio batte il pugno sul banco	La prof dice ad Alessio di smetterla
La prof dice ad Alessio di smetterla	Alessio si avvicina e dice NO	La prof dice ad Alessio di smetterla
La prof dice ad Alessio di smetterla	Alessio si allontana	La prof mette via il quaderno

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

PRENDERE IL
MATERIALE
SCOLASTICO

5 😊

Menù dei premi

RIMANERE
SEDUTO

2 😊

10 faccine



ESEGUIRE
IL
COMPITO

3 😊



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: 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 *“Se il punteggio medio ottenuto dalla classe per i compiti del fine settimana è 85%, guarderemo la TV 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.
- Flessibilità: si possono creare più gruppi
- Molto efficace nel promuovere comportamenti prosociali e ridurre comportamenti devianti

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

- 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

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

Presentazione di un caso



Token di classe: scuola media

- Attività: ingresso in classe
- Obiettivo: promuovere comportamenti adeguati e seguire le indicazioni delle professoressa

Comportamento target: prendere il materiale scolastico e portare lo zaino fuori dalla classe

Token di classe: scuola media

Per favorire la motivazione dei ragazzi costruire una scatola e decoratela con ciò che più gradiscono. Create anche un kit di gettoni o fiches

Iniziare con una scatola vuota e aggiungere progressivamente un gettone alla volta per premiare i comportamenti target: Quando la scatola è piena, la classe riceve un privilegio / premio di gruppo.



Menù dei premi di gruppo

Fare giochi in
classe

Ricreazione più
lunga

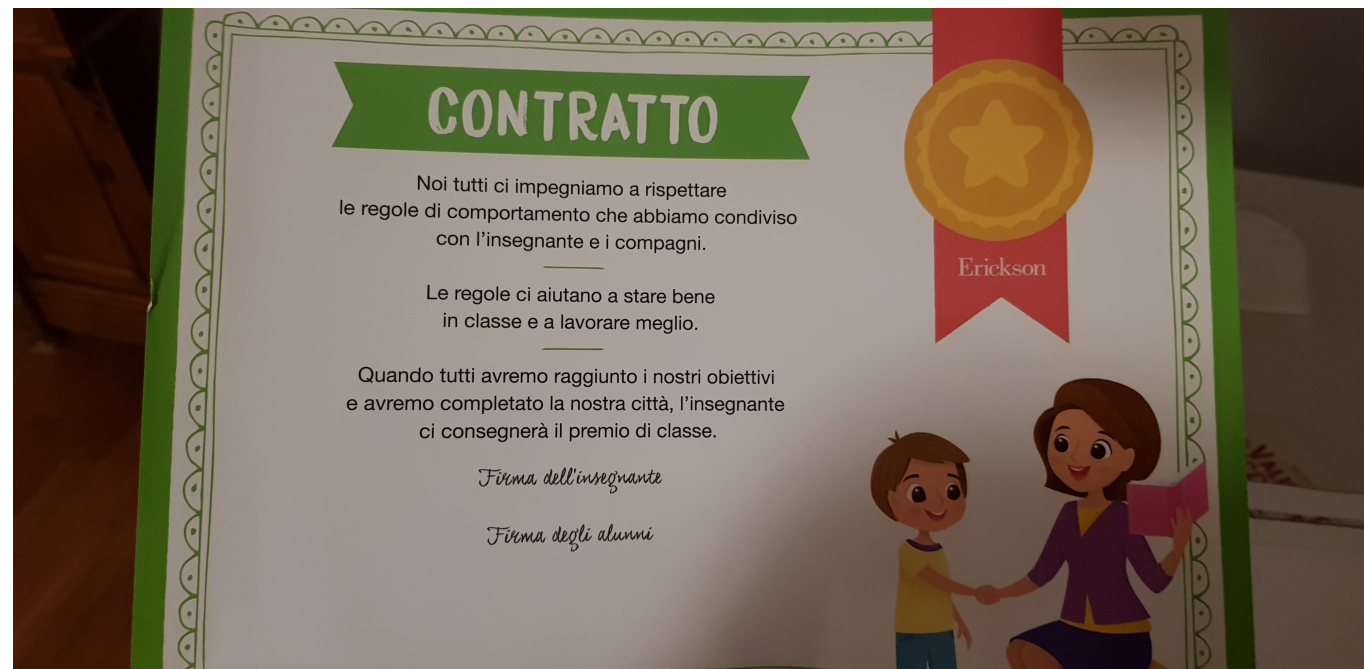
Aiutare
l'insegnante

Finire prima un
compito

Andare in
biblioteca

Token di classe

- Dare un nome alla scatola
- Costruire un contratto di classe, personalizzato



Presentazione di un caso



Token di classe

- Cartellone di classe con le regole e token personalizzati (personaggi dei famosi, mappamondo, brand...)
- Suddividere la mattinata in 2 o 3 momenti alla fine dei quali verranno contati i token.
- 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



Tenere in ordine il materiale scolastico



Parlare a voce bassa

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



Alzare la mano prima di parlare



Completare gli esercizi assegnati

Token di classe



30 punti



20 punti



10 punti

Presentazione di un caso



Token di classe

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

Token di classe: scuola media

- 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 ragazzi 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

