

SI FA PRESTO A DIRE TOKEN ECONOMY



Esperienze di utilizzo
della TOKEN
ECONOMY



SI FA PRESTO A DIRE TOKEN ECONOMY!

Per token economy si intende un sistema di supporto alla modifica dei repertori comportamentali articolato in una lista di comportamenti obiettivo che vengono rinforzati tramite la consegna di token.

I partecipanti guadagnano i token quando emettono i comportamenti obiettivo e possono scambiare i token per privilegi che prendono il nome di «backup reinforcers» e che possono consistere in piccoli oggetti, merende particolarmente gradite, accesso ad attività preferite, tempo libero extra, privilegi specifici come essere il primo della fila a scuola o qualsiasi altro rinforzatore che sia efficace nel sostenere il cambiamento comportamentale nello studente o nel gruppo di studenti.



TOKEN: informazioni di base

I token possono avere forme anche molto diverse: gettoni, punti, biglie, avanzamento (o... arretramento!) su un sistema a più livelli, progressione in un disegno del tipo «unisci i puntini»... ma in generale è importante ricordare che i token segnalano la correttezza della risposta e acquisiscono il loro valore in virtù del fatto che possono essere scambiati per i back-up reinforcers.



TOKEN ECONOMY: un'economia chiusa

Per molti studenti e soprattutto per gli studenti ancora all'inizio del loro percorso di apprendimento è utile che i token siano manipolabili (gettoni, smiles o piccoli oggetti) e che lo scambio dei token con l'insegnante sia sistematicamente associato con l'ottenimento di benefici che restano riservati alla token economy.

Se i backup reinforcers sono riservati all'utilizzo con i token saranno più efficaci nel sostenere il cambiamento comportamentale. Si tratterà infatti di una «economia chiusa».



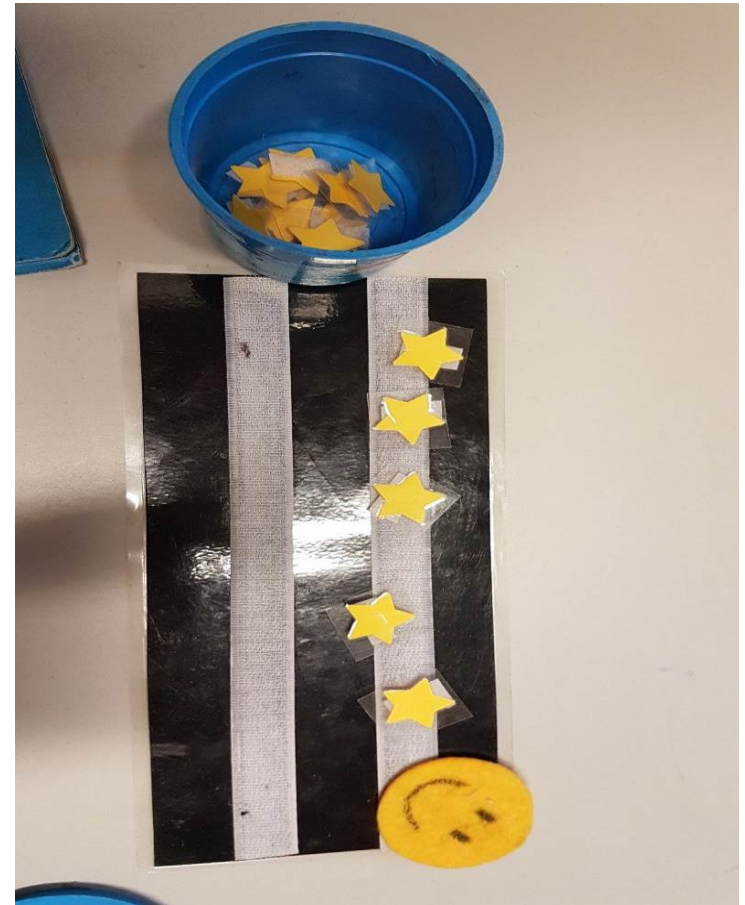
TOKEN ECONOMY: maneggiare con cura

L'insegnamento tramite token è quindi uno degli esempi dell'applicazione del principio di rinforzo a contesti significativi per l'incremento di repertori comportamentali adattivi.

Può essere applicato a singoli studenti o a intere classi e, per funzionare, deve rispettare i principi di base dell'apprendimento.

È stato molto studiato in letteratura analitico comportamentale, di seguito alcuni articoli interessanti per prepararci a leggere le esperienze di insegnamento delle nostre...maestreABA, ma attenzione!!

I sistemi di rinforzo sono sempre da maneggiare con cura e con tanta tanta esperienza!!



Spunti di letteratura di riferimento

Article

Token Economy: A Systematic Review of Procedural Descriptions

**Jonathan W. Ivy¹, James N. Meindl²,
Eric Overley², and Kristen M. Robson³**

Abstract

The token economy is a well-established and widely used behavioral

Behavior Modification

1–30

© The Author(s) 2017

Reprints and permissions:

sagepub.com/journalsPermissions.nav

DOI: 10.1177/0145445517699559

journals.sagepub.com/home/bmo



Original Article

Designing and Implementing Group Contingencies in the Classroom

A Teacher's Guide

Jason C. Chow and Allison F. Gilmour



*TOKEN REINFORCEMENT: TRANSLATIONAL RESEARCH AND
APPLICATION*

TIMOTHY D. HACKENBERG

REED COLLEGE

The present paper provides an integrative review of research on token reinforcement systems, organized in relation to basic behavioral functions and economic variables. This type of functional taxonomy provides a useful way to organize the literature, bringing order to a wide range of findings across species and settings, and revealing gaps in the research and areas especially ripe



Da dove iniziare: identificare le preferenze

Uno dei compiti dell' RBT è LA VALUTAZIONE DELLE PREFERENZE, che può essere condotta in modo sistematico tramite specifici assessment;

ma se non abbiamo formazione in questa tipologia di valutazione strutturata, come facciamo a scoprire le preferenze del nostro alunno?

Come possiamo capire cosa gli piace? Quali sono i suoi cibi e giochi preferiti?...

Proponiamo: attività, oggetti vari, consultiamo i familiari ... e soprattutto guardiamo il nostro alunno cosa fa, cosa sceglie, con cosa gioca di più... cosa sceglie se proponiamo alcune alternative.

Es. giochi, video, canzoni, attività, stimolazioni sensoriali, pupazzi, cibo preferito, stikers, tempo gioco etc.



Obiettivi generali e prime abilità

Programmazione e storia di un nostro alunno di terza primaria

- Lavoro individualizzato: imitazione motoria, repertorio ascoltatore e segni
- Partecipazione alle attività di classe con programmazione individualizzata
- Abilità accademiche di base
- Lavoro indipendente e incremento delle preferenze

- **TOKEN E ALCUNI RINFORZATORI DEL NOSTRO ALUNNO**



Abilità accademiche di base

Coloritura, taglio e incollare, collegamenti, seguire i puntini, scrivere le lettere e i numeri, ascoltatore e richiesta con segno, abbinamento simili.

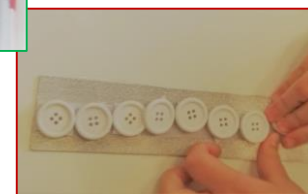
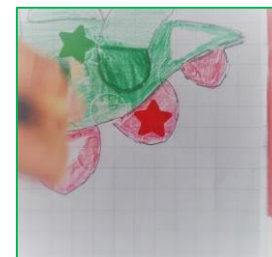
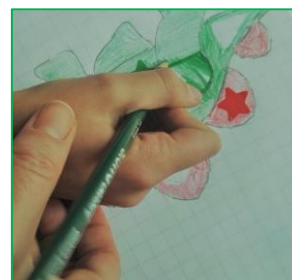
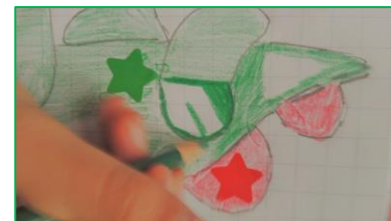
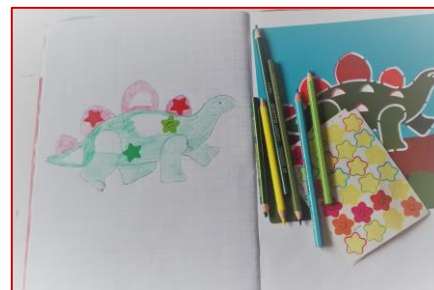
ES. Area di insegnamento: accademico, colorare pratica quotidiana

target: ACCURATEZZA e PRECISIONE

Target e livello attuale : Una sezione per volta tenendo impugnatura corretta, POLSO giù e colorando LENTAMENTE

Suggerimenti: Guida fisica parziale per polso giù (e gomito vicino al corpo)

SR: 1 token dopo ogni serie di prove (es. colora 1 sezione di circa 2 cm. 1 token, poi a sfumare 2 porzioni 1 token...)



Applicazione in insegnamento individualizzato

Per F è stato individuato questo schema di rinforzo:

- *Produzione TOKEN:* per le competenze acquisite si consegna un TOKEN mediamente ogni 2 risposte corrette **VR2**
- *Produzione scambio:* il gettone di scambio viene consegnato in media ogni 5 gettoni



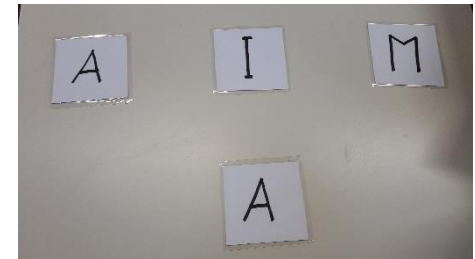
Aree di insegnamento individualizzato

Abbinamento di numeri e lettere: lo studente deve abbinare numeri o lettere uguali

L'insegnamento avviene con gruppi fissi di stimoli in campo di 3 e si consegna un TOKEN per ciascuna risposta corretta **SR** 1:1

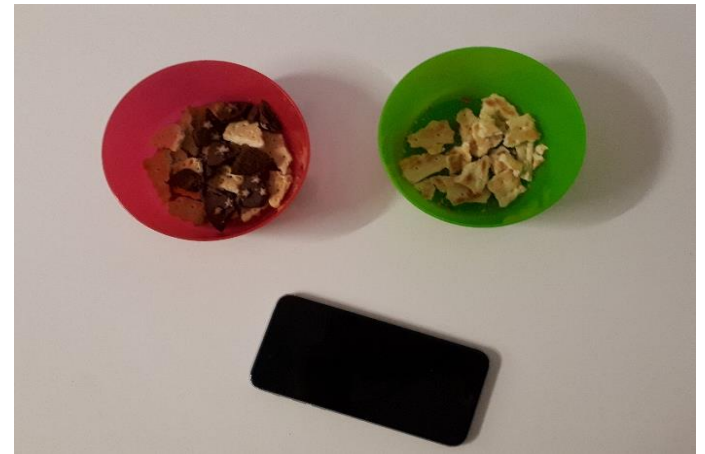
Vengono somministrate 10 prove al giorno per ogni stimolo, di cui vengono raccolti i dati prova per prova

Criterio di acquisizione: 80% di risposte esatte per ciascuno stimolo e prima prova corretta



TOKEN ECONOMY: lo scambio

Quando lo studente ottiene il gettone di scambio, consegna la TOKEN ECONOMY ed in cambio può scegliere il BACK UP REINFORCER



Ma quando apre il negozio?

Vediamo la nostra storia...

Inizialmente, il nostro studente ha imparato a scambiare dopo un numero fisso di gettoni (3 o 5) ma con il tempo siamo passati a una ratio **VARIABILE** di produzione dello scambio, per poter beneficiare degli effetti di questa tabella di rinforzo.

Oggi, il nostro studente scambia (e quindi ottiene il back up reinforcer) dopo una media di 7 gettoni, mentre ogni gettone viene prodotto da una media di 2 risposte per le abilità acquisite e ad ogni risposta per le abilità target (come per esempio i nuovi ricettivi per selezione o i nuovi segni).

- Attenzione, quindi, a definire con chiarezza la ratio di produzione dei gettoni e quella di produzione del gettone di scambio!!!
- Davvero.... SI FA PRESTO A DIRE TOKEN ECONOMY!



TOKEN ECONOMY..... Per favore!

Un sistema di rinforzo a punti può essere utilizzato non solo per gli apprendimenti accademici o per i target di insegnamento in aree quali ascoltatore o comunicazione, ma anche per sostenere il cambiamento nei comportamenti sociali anche per quegli studenti conversazionali e molto competenti nella didattica ma carenti in termini di gentilezza e comportamenti positivi e di collaborazione.

Uno strumento utile e portatile per questo tipo di token a punti può essere il *Tally*, che permette sia di accumulare punti che di... azzerarli (costo della risposta)



Accumulo e costo della risposta

Accumulo punti (può avvenire in intervalli di insegnamento espressamente segnalati oppure nell'arco dell'intera giornata):

Lo studente ha la possibilità di accumulare punti ad ogni occasione di comportamento adattivo e positivo: usa espressioni gentili, un tono della voce garbato, accetta le proposte dell'adulto, sorride.. L'adulto consegnerà i punti rinforzando anche socialmente le occasioni che l'essere gentili offre quali divertirsi insieme e stare bene.

Perdita dei punti (azzeramento, costo della risposta)

Ad ogni occasione di comportamento poco gentile, descritto in termini di urla, offese, minacce ma anche un tono di voce "sgarbato" o comportamenti quali scappare o rispondere in malo modo di non voler partecipare all'attività proposta dall'adulto, i punti vengono azzerati.

E' molto importante che l'adulto sia attento a cogliere ogni sfumatura di buon comportamento e viceversa, per poter permettere allo studente contingenze chiare e stabili durante l'insegnamento.



Produzione e scambio dei gettoni accumulati

Apertura negozio

Quando questo tipo di sistema di rinforzo è all'inizio della sua applicazione è utile che gli intervalli di tempo per poter accumulare punti siano brevi, e dare allo stesso tempo all'inizio dell'intervallo alcune istruzioni ad "alta probabilità di successo": vogliamo che i nostri studenti sperimentino successo, non stiamo mai ad aspettarli «al varco»!

Al termine dell'intervallo (che nel tempo andrà aumentato fino a poter usare questo sistema durante il corso della giornata ed in tutti i contesti) si aprirà il "negozio".

Back up reinforcers: il negozio

Al termine dell'intervallo (e successivamente ad intervalli coordinati con le attività quotidiane) si aprirà il "negozio" dove lo studente potrà scambiare i punti accumulati per un BACK UP REINFORCER tra un ventaglio di possibilità.

Ogni back up reinforcer ha un costo identificato sulla base del suo valore e tutti i back up reinforcer sono esclusivi al sistema di Token...

Attenzione a costruire economie chiuse e aver già condotto un assessment delle preferenze!



Ma cosa c'è in questo negozio?

Back up reinforcers: quanto costa?

Nel negozio lo studente potrà «acquistare» piccoli oggetti, merende speciali e altri stimoli tangibili ma anche occasioni e privilegi speciali come gite in edicola, una video chiamata, cenare seduto al posto di papà, guardare il cartone preferito tutti insieme, scegliere un libro *luuuuuunghisssssssssssimo* per la storia della buonanotte...

E' importante che ci sia una giusta proporzionalità di scambio e che gli sforzi per la modifica del comportamento siano riconosciuti.

Noi che siamo maestri lo sappiamo: non è facile essere gentili quando si devono ripetere gli esercizi, quando si fa tanta fatica e quando le cose che succedono ti fanno davvero perdere la pazienza.... non è facile smettere di correggere con puntiglio quello che fanno gli altri, non è facile usare un tono gentile anche quando diciamo di no o quando, peggio, gli altri dicono di no a noi...

Non è facile e serve molto esercizio e un po' di aiuto per tenere duro, a questo serve la token della gentilezza!



SI FA PRESTO A DIRE TOKEN ECONOMY In gruppo!

Area di insegnamento accademico in contesto di gruppo (RISPOSTA CORALE):

Fusione di fonemi/grafemi per la lettura di sillabe isolate.

Target e livello attuale:

Leggere singolarmente i grafemi e unirli per ottenere la sillaba derivante.

Suggerimenti: modello verbale per la lettura della sillaba.

Token di gruppo indipendente:

La contingenza di gruppo indipendente si ha quando l'istruzione viene presentata a tutti i membri di un gruppo, ma il rinforzo è fornito solo a quei membri del gruppo che raggiungono il criterio delineato nella contingenza.



TOKEN DI GRUPPO INDIPENDENTE

Comprende target relativi al comportamento:

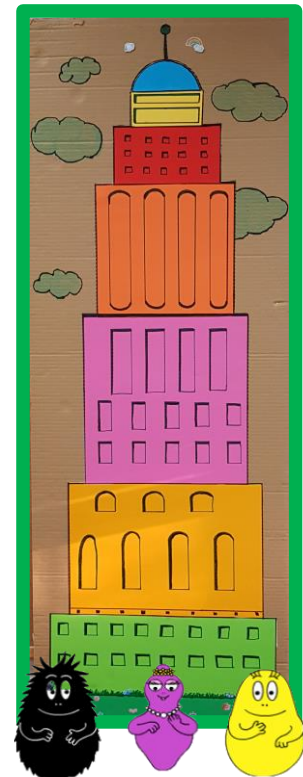
- mani e piedi stanno a posto;
- bocca chiusa mentre si fa l'attività;
- si usano solo parole e gesti gentili;
- Si risponde tutti insieme.

- I punti vengono consegnati dall'insegnante ad intervalli variabili da 1' a 5' e sono rappresentati dalla pedina che sale di circa 1 cm sul tabellone.

- C'è **costo della risposta**: in caso di mancato rispetto delle regole, la pedina del bambino fa un salto in dietro.

- L'accumulo dei punti è individuale. Ad ogni piano del palazzo corrisponde una diversa durata del tempo libero (rinforzatore). ES: verde scuro 0'; verde chiaro 1'; giallo 2'; rosa 3'; arancione 4'; rosso 5'; giallo 7'; azzurro 10'.

- Questa token è attiva solo durante le attività di gruppo.



TOKEN DI GRUPPO: non solo indipendente

La token economy si applica a una varietà di contesti e soggetti diversi.

Abbiamo visto alcuni esempi di Token individuali, utilizzate in rapporto 1:1 e in piccolo gruppo con contingenza indipendente, al fine di promuovere comportamenti accademici o di gestire comportamenti disadattivi di natura sociale.

Ma esistono anche Token di gruppo applicate a contingenze dipendenti e interdipendenti, dove si vince tutti insieme!!!

