
LEZIONE 2: CREARE CONTESTI MOTIVANTI E GRATIFICANTI PER LO STUDENTE.

Dalla valutazione delle preferenze all'applicazione di programmi di token economy nel contesto di gruppo.

Dott.ssa Martina Leuzzi
Psicologa – Psicoterapeuta
Analista del comportamento
PhD
Email: marty.leuzzi@gmail.com

Come rendere motivante un contesto

Pairing: la relazione

Arricchimento del contesto

La scelta dei materiali didattici

Il rinforzo

Il ruolo del rinforzo nell'apprendimento...

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

Valutazione delle preferenze

- Colloquio con figure di riferimento
- Osservazione del comportamento: che cosa guarda, tocca, con che cosa interagisce
- Presentazione strutturata di giochi e attività
- Privilegiare giochi e attività appropriati all'età

Arricchimento del contesto

- Arricchire la stanza con giochi e attività gradite
- Lasciare in vista ma non a portata
- Esplorare diverse tipologie di attività adeguate all'età

Creare motivazione...

- Mostrare materiali e attività interessanti
- Disporre giochi in modo visibile ma fuori dalla portata
- Offrire porzioni piccole o insufficienti
- Creare situazioni in cui è necessario l'aiuto di altre persone per completare l'attività
- Iniziare un'attività gradita e interrompersi

(Noonan and McCormick, 2014)

Come creare un contesto motivante

Organizzare l'ambiente

È importante organizzare il materiale in vista ma non a portata di mano in modo che gli studenti siano motivati a richiederlo.

Come creare un contesto motivante

- Quando l'insegnante inizia l'attività può consegnare solo una piccola parte dell'oggetto gradito

Ad esempio

Il bambino vuole il didò

La maestra consegna solo un pezzetto

Il bambino sarà motivato a chiedere ancora didò (da solo o con il nostro aiuto)

Oppure un pezzo alla volta: per esempio un pennarello alla volta

Come creare un contesto motivante

- Variare i giochi proposti.

Se al mio studente piace colorare presenterò prima i colori a dita, poi possiamo preparare le tempere, poi possiamo usare i pennarelli, etc in modo che lo studente sia motivato a chiedere diverse cose

Come creare un contesto motivante

Mostrare modi nuovi di giocare con gli stessi giochi

Giochi con la palla: mostrare il gioco del lanciare la palla, del fare canestro, del bowling

Come creare un contesto motivante

Togliere dall'ambiente oggetti che il bambino si aspetta di trovare in una specifica posizione.

Come creare un contesto motivante

- Interrompere attività gradite

Ad esempio

La maestra e lo studente stanno usando la lim. La maestra ha in mano la penna e disegna facce buffe..mentre lo studente ride. Ad un certo punto la maestra di ferma e suggerisce allo studente di dire « disegna una faccia» oppure «disegna una faccia buffa» oppure «disegna».

Come creare un contesto motivante

- Cambiare spesso attività → attenzione al calo della motivazione

Come creare un contesto motivante

- chiudere la porta o una scatola in modo che il bambino non riesca ad aprirla e debba, quindi, chiedere “apri” all'adulto.

Come creare un contesto motivante

- trattenere materiali indispensabili per finire un compito.

Ad esempio dobbiamo colorare e incollare dei disegni ma mancano la colla o i pastelli.

Come creare un contesto motivante

Sfruttare tutte le occasioni che si creano naturalmente durante la giornata in cui gli studenti possano esercitare le richieste

Ad esempio:

- Durante il momento dell'intervallo
- Durante la lezione in palestra
- Durante la lezione di informatica, italiano, matematica etc.
- Durante il momento dedicato al gioco libero
- Durante il momento dedicato al gioco in giardino

Come facciamo a capire se lo studente è motivato?

- mostra interesse per il gioco o l'attività:
- guarda il gioco
- Sorride
- Cerca di prendere il gioco
- Guarda l'insegnante



**Mandare il bambino fuori dalla classe rinforzo
o punizione?**

METTERE LO SMILE SUL
QUADERNO: È UN 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?

~~Senso del dovere~~

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 contattata 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;

La lode

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;
 - Tokens 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)

Rinforzo generalizzato: vantaggi

Kazdin and Bootzin citano diversi vantaggi derivanti dall'utilizzo dei token o di rinforzatori condizionati generalizzati

- Colmano il ponte fra la risposta target e la consegna del rinforzatore
- Possono essere erogati in qualunque momento
- Mantengono la risposta per periodi di tempo prolungati finchè è disponibile il rinforzatore di scambio
- Possono essere erogati senza interrompere catene di risposte
- Sono meno sensibili all'effetto sazietà
- Possono essere presentati congiuntamente a tanti e diversi rinforzatori

Vantaggi dei token:

- Il numero di token può essere in relazione con la quantità di rinforzo
- I token sono trasportabili e il soggetto li può portare con sé anche in situazioni diverse e lontane da quelle in cui sono stati guadagnati
- Non esiste un numero massimo di token da possedere
- I token sono duraturi e possono essere sempre presenti nel periodo che intercorre fra l'emissione del comportamento e la consegna del token
- Le caratteristiche fisiche possono essere standardizzate
- I token possono essere indistruttibili e non deteriorarsi
- I token possono essere unici e non duplicabili
- Inoltre I token forniscono una registrazione visibile del miglioramento. Questo facilita l'erogazione del rinforzatore sociale e autorinforzo (Ayllon and Azrin, 1968a)

*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 for analysis and application. Unlike standard translational research, based on a unidirectional model in which the analysis moves from laboratory to the applied realm, work in the area of token systems is best served by a bidirectional interplay between laboratory and applied research, where applied questions inspire research on basic mechanisms. When based on and contributing to an analysis, applied research on token economies can be on the leading edge of theoretical advances, helping set the scientific research agenda.

Key words: behavioral economics, comparative analysis, review, token reinforcement, token economy, translational research

- La token può essere organizzata per una singola persona o per il gruppo
- Può essere su un comportamento molto specifico o su un comportamento più ampio
- Può essere presentata in modo combinato alla perdita di punti oppure no

- COME SI COSTRUISCE?

Step:

- Stabilire il comportamento target;
- Identificare i rinforzatori nell'ambiente
- Condizionare i token
- Definire il mezzo di scambio: token
- Definire il rapporto di scambio token -> rinforzo

Step necessari

- Definire il comportamento target in modo operativo
- Condizionare i token: quando sufficiente usare istruzione verbale quando non sufficiente condizionare pochi token-> rinforzatore di scambio
- Quando impara spiegare che dovrà emettere più comportamenti

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

Condizionare i token

- Se l'istruzione verbale non è sufficiente
- Renderli stimoli discriminativi del rinforzatore di scambio:
 - Un token per ogni risposta emessa
 - Dopo pochi token si fa effettuare lo scambio

Selezionare i tokens

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

Stabilire il rapporto di scambio

- Iniziare con rapporto continuo;
- Quando il comportamento migliora:
 - Incrementare schedule di rinforzo
 - Aumentare costo rinforzatori di scambio;

Come realizzare una token...

1. Stelline, smiles, farfalle, cuori etc...
2. Fotografia del rinforzatore finale da ritagliare e usare come puzzle
3. Gioco dell'oca
4. Usare cartoni preferiti
5. Usare le lettere per scrivere la parola del rinforzatore
6. Monete e poi giocare al negoziante
7. Disegni da colorare
8. Stickers..

Quando inserire una token...

1. Bambini con curriculum intermedio/avanzato
2. Bambini che sostengono una schedula di rinforzo a rapporto variabile

Preparariamoci...

1. Individuare i tokens
2. Identificare il comportamento target e le regole
3. Selezionare un menu di rinforzatori
4. Stabilire una schedula di rinforzo
5. Stabilire le regole: cosa succede se non si raggiunge il criterio?
6. Costo della risposta: si o **no**?

Come inserire la token economy...

1. Preparare la scheda di raccolta punti
2. Bambini con curriculum intermedio: iniziare ad assegnare i punti contestualmente all'erogazione del rinforzo
3. Bambini con curriculum intermedio: assegnare un punto contestualmente all'erogazione del rinforzo sociale
4. Bambini con curriculum avanzato: spiegare al bambino che dovrà raccogliere i punti per poter avere poi il rinforzatore finale

Token di classe: scuola dell'infanzia

- Attività: momento del saluto in cerchio
- Obiettivo: promuovere comportamenti adeguati
→ stare seduti in cerchio e rispondere quando chiamati

Token di classe: scuola dell'infanzia

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.

Token di classe: scuola dell'infanzia

- Dare un nome al barattolo
- Costruire un contratto di classe 😊

Token di classe: scuola dell'infanzia

- 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: scuola dell'infanzia

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

Token di classe: scuola dell'infanzia

30 punti

20 punti

10 punti

Token di classe: scuola primaria

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

Token di classe: scuola primaria

- 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: scuola primaria cartellone delle regole

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