

COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

Dott.ssa Francesca Maggi
Psicologa Psicoterapeuta
Consulente ABA

IL CONTRATTO COMPORTAMENTALE



Definizione

Definisce la relazione contingente tra l'aver portato a termine un compito e la consegna di un premio.

Determina come due persone si comporteranno l'una con l'altra.

Si compone di tre parti:

- Attività
- Descrizione ricompensa
- Registrazione attività

Attività

L'attività dev'essere ben specificata.



Si esplicita in 4 componenti:

- *Chi* esegue l'attività
- *Compito* da svolgere
- *Quando* (tempo in cui l'attività dev'essere completata)
- *Quanto bene* (in che modo dev'essere svolta l'attività)

Descrizione della ricompensa



Anche in questo caso è necessario essere molto precisi.

La ricompensa si compone di:

- *Qual* è il premio
- *Quando* la persona che esegue il compito potrà riceverlo
- *Quanto*

CONTRACT

TASK

Who: Mark
 What: Get ready for school
 When: Every school day
 How Well: Mark will get out of bed, get dressed and finish his cereal by 7:15 each school morning. No more than 1 reminder from Mom or Dad. Must be ready for bus all 5 days to get reward.

REWARD

Who: Mom and Dad
 What: Jimmy staying over and treat
 When: Friday night after perfect week
 How Much: Jimmy can come home with Mark after school and stay overnight. Boys can have night snack of pizza and ice cream.

Sign Here: Mark Davidson Date: Feb. 12, 2007
 Sign Here: Belinda Davidson Date: Feb. 12, 2007

TASK RECORD

M	T	W	TH	F	M	T	W	TH	F	M	T	W	TH	F
★	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
		oops!	Great work, Mark						reward!!					reward

Esempio di contratto, Cooper pg. 1459

Mark deve prepararsi per la scuola ogni giorno che c'è lezione (5 giorni) e sarà supervisionato dai suoi genitori

Registrazione dell'attività



Serve per *tenere traccia* del completamento del compito assegnato.

In tal caso sarà necessario scegliere un simbolo da adottare per indicare lo svolgimento dell'incarico. In tal modo la persona rimane concentrata fino a quando l'attività non è stata completata.

Per esempio nel caso di Mark, il compito stabilito sarà portato a termine nell'arco di 5 giorni, pertanto ogni giorno in cui il bambino esegue tutte le attività stabilite, i genitori gli assegnano una stellina.

Come funzionano i contratti



Dobbiamo esplicitare che i contratti funzionano perché tendenzialmente sono il risultato di un pacchetto di interventi che combina diversi *principi e procedure* comportamentali.

Per far sì che il contratto risulti efficace, il comportamento target dev'essere governato da regole e da conseguenze specifiche.

esempio di contratto comportamentale

CONTRATTO COMPORTAMENTALE

IL COMPITO

Chi: F. M.

Cosa: lavoro con la terapeuta P. e A.

Quando: il mercoledì e il giovedì dalle 17.30 alle 19.30

Come il premio verrà ottenuto:

1) svolgere la ~~task~~ per 4 volte:

1	2	3	4
---	---	---	---

Ovvero...

gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone
gettone	gettone								

gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone
gettone	gettone								

gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone
gettone	gettone								

gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone	gettone
gettone	gettone								

2) durante il lavoro al tavolo seguire le seguenti regole:

Rimanere seduti composti

ascoltare le terapeuta ed eseguire le loro istruzioni



Ordinare i giochi e il materiale



condividere il materiale con gli altri ragazzini



il premio verrà rimosso se F.M.:

griderà e si strapperà i capelli



non ascolterà le terapeuta



sputerà



dirà parolacce



Strapperà il materiale



Lancerà oggetti per terra



IL PREMIO

Chi lo darà: mamma e papà, P e A
Cosa si vince:

UNA PAUSA IN ASSOCIAZIONE

USARE IL CELLULARE PER 30 MINUTI A CASA



USARE IL PC PER 30 MINUTI A CASA



USARE LA PLAYSTATION A CASA
PER 30 MINUTI



ANDARE DOPO LA TERAPIA, IN UNO DEI SEGUENTI POSTI:



GIOCARE A CASA CON I PERSONAGGI DI DRAGON TRAINER PER 30 MINUTI



Quando: ogni mercoledì e giovedì

Come:

F.M. potrà scegliere uno dei premi elencati sopra

Data

Firma dei genitori

Firma di F.M.



Firma delle terapisti

Esempio di contrattualizzazione in aula



COOPERATIVA
DALLA
LUNA
ONLUS

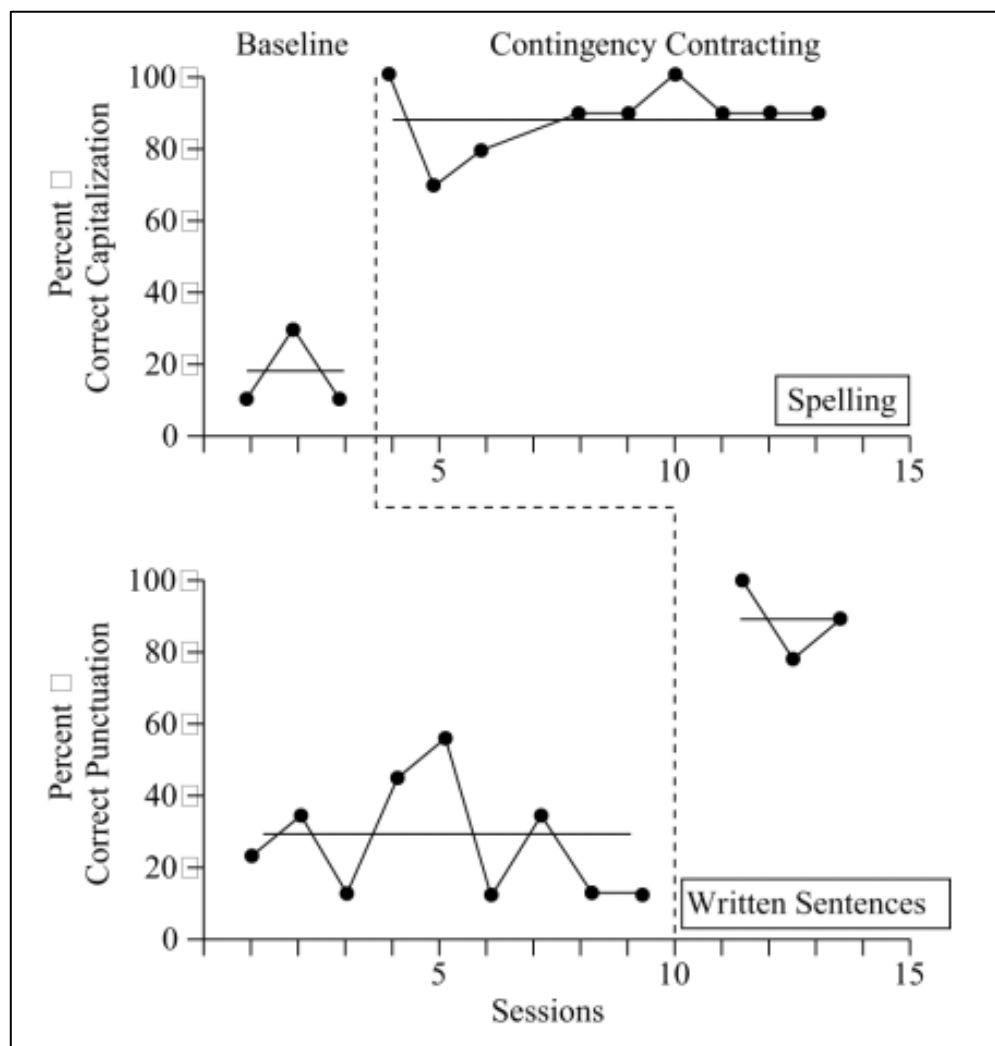
Studio di Newstrom e colleghi (1999):

Elaborarono un *contratto di contingenza* con uno *studente di scuola media* affetto da disturbi del comportamento, per migliorare la sua performance nei compiti relativi alla scrittura.

Baseline per verificare il suo livello di partenza nell'uso di lettere maiuscole e punteggiatura, durante la compitazione e nella scrittura della frasi.

Contratto per stabilire che se ci fosse stato un miglioramento in questi compiti, il bambino avrebbe avuto accesso al pc di classe.

Il tutto veniva ricordato prima di iniziare ogni lezione.



*Nella fase di baseline
il bambino emetteva
risposte corrette
nel 20% dei casi.
Con l'implementazione
dell'intervento ha
emesso
risposte corrette
nell'84% dei compiti.*

Utilizzo della contrattualizzazione per insegnare l'autogestione



Autocontratto

È un contratto di contingenza che fa la persona con se stessa, includendo:

- un compito da svolgere,
- una ricompensa,
- l'automonitoraggio,
- la consegna del premio.

Per far sì che il bambino possa procedere all'*autocontrattazione*, è necessario che l'adulto gli insegni a farlo tramite un'analisi del compito in più passaggi, che permetta di passare gradualmente il «testimone». Questo passaggio rappresenta un traguardo nell'autonomia personale.

Sviluppare contratti



Darding ed Heward (1981) descrissero la procedura in **cinque passaggi**, utile per il gruppo* formato da insegnanti, famiglie e soggetti direttamente coinvolti nello svolgimento dei compiti:

1. *Fare una riunione*
2. *Compilare la lista A*
3. *Compilare la lista B*
4. *Compilare la lista C*
5. *Scrivere il contratto*

Fare una riunione



È un momento utile che ha come obiettivo il confronto tra le parti. In tal modo è possibile esporre cosa bisognerà fare per la stesura del contratto, di modo che tutti abbiano le idee chiare.

Compilare la lista A



Il bambino coinvolto scrive una lista di attività che svolge nel contesto quotidiano, per aiutare a casa o a scuola. In parallelo individua dei compiti che già compie nel contesto di riferimento, focalizzando l'attenzione sulle proprie abilità.

Compilare la lista B



È stilata dalla famiglia o dagli insegnanti, che individuano dei compiti funzionali per il bambino.

In tal modo è possibile avere una lista omogenea e condivisa da tutti.

Compilare la lista C



In quest'ultima lista, il bambino indica gli eventuali premi che vorrebbe guadagnare per lo svolgimento dei compiti stabiliti.

Pertanto verranno annoverate tutte quelle attività di valore elevato per lui (lista dei desideri).

Scrivere il contratto



Prevede la creazione di una gerarchia di attività da svolgere per adempiere al contratto.

Tutti i membri devono poi condividere gli elementi principali del contratto stesso quali:
chi eseguirà il compito, *quale* compito svolgere, *in che modo*, *quando*, *quantità* di premio previsto.

Es. Lista A

NOME: J.



COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

COSE CHE POSSO FARE PER AIUTARE
LA FAMIGLIA:

- DARE DA MANGIARE AL GATTO
- PULIRE LA STANZA
- LAVARE I PIATTI
- FARE LA SPESA
- ...

COSE CHE FACCIO PER AIUTARE
LA FAMIGLIA E ME STESSO:

- ANDARE A CENA IN ORARIO
- SPEGNERE LE LUCI QUANDO
VADO VIA DA UNA STANZA
- APPENDERE IL CAPPOTTO
QUANDO TORNO DA SCUOLA
- LAVARE I DENTI
- ...

Es. Lista B

Nome: J.



COSE CHE J. FA PER AIUTARE LA FAMIGLIA:

- PASSARE ASPIRAPOLVERE
- LEGGERE STORIE ALLA SORELLINA
- SVUOTARE IL CESTINO
- ...

COSE CHE J. POTREBBE FARE PER AIUTARE LA FAMIGLIA :

- METTERE I VESTITI SPORCHI NELLA CESTA
- SPARECCHIARE DOPO LA CENA
- PREPARERE IL PANINO DA SOLO PER IL PRANZO
- ...

Es. Lista C

Nome: J.

LE MIE COSE PREFERITE SONO:

- ASCOLTARE LA MUSICA
- GIOCARE AL PC
- NUOTARE
- MINI GOLF
- MANGIARE UN GELATO
- CURARE L'ACQUARIO
- FARE MODELLINI
- ...



Note per la stesura di un contratto



Prima di elaborare un contratto è necessario tener conto di alcuni elementi:

- Natura del cambiamento desiderato
- Abilità dello studente (capacità di lettura, anche di immagini, e di scrittura)
- Rapporto tra individuo e committente
- Risorse disponibili

Inoltre...



- In primo luogo il comportamento target dev'essere presente nel repertorio comportamentale dell'individuo e dev'essere sottoposto ad un adeguato controllo dello stimolo nell'ambiente in cui sarà elicitato
- L'efficacia è maggiore con comportamenti che producono prodotti permanenti o che avvengono in presenza della persona che assegna il compito
- Collaborazione da parte dello studente direttamente coinvolto nei compiti stabiliti

Riassumendo...



Linee guida e regole per i contratti

Commenti

Scrivere un contratto equo

Ci deve essere una relazione equa tra la difficoltà dell'attività e l'ammontare del premio. L'obiettivo è raggiungere una situazione di vittoria per entrambe le parti, e non una in cui una parte abbia un vantaggio rispetto all'altra.

Scrivere un contratto chiaro.

In molti casi il maggiore vantaggio di un contratto è che specifica le aspettative di ogni persona. Quando le

aspettative di un insegnante o di un genitore sono esplicite, è più probabile che le performance migliorino. I contratti di contingenza devono dire cosa intendono e intendere ciò che dicono.

Scrivere un contratto onesto.

Un contratto onesto sussiste se il premio viene consegnato al momento e nella quantità specificata quando l'attività è completata come concordato. In un contratto onesto, la ricompensa *non* viene consegnata se l'attività non è stata completata come specificato.

Costruire diversi livelli di premi.

I contratti possono includere premi extra per aver superato la migliore performance giornaliera, settimanale o mensile. L'aggiunta di questi bonus aumenta l'effetto motivazionale.

<p>Aggiungere una contingenza di costo della risposta,</p>	<p>Occasionalmente, può essere necessario incorporare una “multa” - la rimozione dei premi - se l’attività concordata non è completata.</p>
<p>Affiggere il contratto in un luogo visibile.</p>	<p>L’affissione pubblica consente a tutte le parti di vedere i progressi verso il raggiungimento degli obiettivi del contratto.</p>
<p>Rinegoziare e modificare un contratto quando una parte è costantemente insoddisfatta di esso.</p>	<p>La contrattualizzazione è progettata per essere un'esperienza positiva per tutte le parti, non una noiosa gara di resistenza per determinare i sopravvissuti. Se il contratto non funziona, riconsiderate l’attività, le componenti del premio o entrambe.</p>

Terminare un contratto di contingenza. Un contratto di contingenza è un mezzo per ottenere un fine, non il prodotto finale. Una volta ottenute performance indipendenti e competenti, il contratto può essere sciolto. Inoltre, un contratto può e deve essere sciolto quando una parte o entrambe le parti non rispettano consistentemente i termini del contratto.

Cooper pg.1476-1478

Valutazione di un contratto



Per valutare se un contratto è efficace, potrà essere utile effettuare una *registrazione dell'attività*.

Questa registrazione dovrà essere confrontata con la baseline, per capire se concretamente c'è stato un miglioramento.

Ad ogni modo sarà considerato un **buon contratto** quello che permette di raggiungere l'obiettivo prefissato.

Se l'obiettivo non viene raggiunto completamente, in tal caso bisognerà rivalutare i compiti selezionati.

La token economy



Definizione

La token economy è un sistema di cambiamento comportamentale che si compone di tre elementi:

1. I comportamenti target
2. I token o punti da guadagnare (rinforzatori condizionati generalizzati)
3. Le attività che gli studenti ottengono scambiando un numero preciso di token (rinforzatori di scambio)

Perché utilizzare i token?



- Permettono un ritardo fra la risposta target e la consegna del rinforzo.
- Permettono che si possa accedere alla consegna del rinforzo in qualsiasi momento.
- Potrebbero essere utilizzati quando il rinforzo non è disponibile o non può essere consegnato con una frequenza alta.
- Permettono di rinforzare sequenze di risposte senza interruzione.

(Kazdin & Bootzin, 1972)

Come condizionare un token



- Come tutti gli altri rinforzi secondari, un token deve essere condizionato per essere un rinforzo.

Passi

1. Consegnare il token al bambino, preferibilmente dopo una risposta corretta.
2. Mostrare il rinforzo al bambino.
3. Fornire un prompt al bambino per scambiare il token
4. Consegnare il rinforzo primario.
5. Quando il token assume un valore come un rinforzo, si può aumentare il numero di token richiesto per ottenere il rinforzo.
6. Si può consegnare più di un token per le risposte di migliore qualità.

Effects of a Perseverative Interest-Based Token Economy on Challenging and On-Task Behavior in a Child with Autism

Amarie Carnett · Tracy Raulston · Russell Lang ·
Amy Tostanoski · Allyson Lee · Jeff Sigafoos ·
Wendy Machalicek

© Springer Science+Business Media New York 2014

Abstract We compared the effects of a token economy intervention that either did or did not include the perseverative interests of a 7-year-old boy with autism. An alternating treatment design revealed that the perseverative interest-based tokens were more effective at decreasing challenging behavior and increasing on-task behavior than tokens absent the perseverative interest during an early literacy activity. The beneficial effects were then replicated in the child's classroom. The results suggest that perseverative interest-based tokens might enhance the effectiveness of interventions based on token economies.

Differenze individuali



- Non esistono due persone che possano avere la stessa storia di apprendimento o la stessa storia di rinforzo.
- Queste differenze definiscono “chi siamo” e creano, in combinazione con la genetica, le nostre personalità rendendole uniche

Complessità del comportamento umano



- Come professionisti quando il nostro comportamento ha prodotto un cambiamento positivo nel comportamento dei nostri clienti, è probabile che il nostro comportamento sarà rinforzato.
- Per questo motivo dobbiamo stare attenti ed esser sicuri dei fattori o comportamenti che in realtà hanno portato alla modifica del comportamento e / o rinforzo.

Errori comuni



- Rinforzare la persona
- La pratica è sufficiente a migliorare il comportamento
- Rinforzo e feedback sono la stessa cosa.
- Sono migliori i termini non tecnici.

Principio di Premack



- Anche chiamato la regola della Nonna.
- Il concetto secondo il quale si usa un comportamento con un'alta frequenza nell'ambiente naturale come un rinforzo per un comportamento con una bassa frequenza.
- Spesso i comportamenti accadono insieme nell'ambiente naturale. Ad esempio, dopo che si mangia la pasta si possono mangiare i dolci.

Come progettare una token



1. Selezionare i token che serviranno come merce di scambio
2. Identificare i comportamenti target da modificare
3. Selezionare un menù di rinforzatori di scambio
4. Stabilire un rapporto di scambio
5. Stabilire le procedure per definire quando e come i token saranno distribuiti. Capire se adottare la procedura del costo della risposta.
6. Testare la procedura

Selezionare i token



- Deve trattarsi di materiale sicuro per gli allievi
- Il token dev'essere gestito solo dall'insegnante
- devono essere durevoli e facili da trasportare
- Facilmente accessibili al professionista
- Poco costosi
- Fatti di materiale lievemente interessante per lo studente. Non devono risultare distrattori

Identificare il comportamento target



- Selezionare comportamenti misurabili ed osservabili
- Definire i criteri per il completamento corretto del compito
- Partire da comportamenti facili da attuare per l'individuo
- Essere sicuri che l'individuo possa svolgere il compito in autonomia (compito commisurato alle sue abilità)
- Dev'essere un sistema individualizzato

Creare una Lista di rinforzatori di scambio



In ambiente scolastico è possibile utilizzare eventi naturali come *rinforzatori di scambio*:

1. Tempo per giocare
2. Lavori di classe con valore alto per lo studente (distributore di fogli, aiuto insegnante...)
3. Pass per la biblioteca o aula studio
4. Tempo condiviso con un'altra classe
5. Materiale trasversale a più contesti

Tener conto dei bisogni basilari dello studente (cibo, bevande, esigenze quotidiane...)

Come stabilire un rapporto di scambio



Il numero di token da guadagnare per accedere ad un premio, dev'essere rapportato allo sforzo della risposta impiegato dallo studente durante l'attività in corso.

Nello stabilire il rapporto di scambio, tener conto delle seguenti informazioni:

- ✓ Mantenere bassi i rapporti iniziali
- ✓ Aumentare il numero di token se il premio è di valore alto (commisurare i token al premio)
- ✓ Incrementare il numero di token man mano che il compito diventa agevole per lo studente

Menù di scambio



Sarà possibile realizzare un menù di scambio, ovvero una lista di premi ai quali corrisponde un dato numero di token.

In tal modo lo studente potrà scegliere il premio che più lo aggrada, pertanto la sua motivazione sarà maggiore durante l'attività.

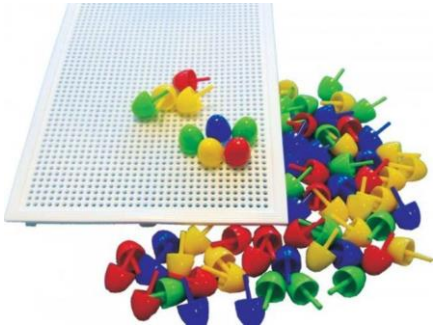
La scelta costituisce di per sé un rinforzo.

In base al **funzionamento** dello studente, stabilire quando effettuare **l'assessment dei rinforzatori**.

Esempio menù di premi



6 gettoni per un bicchiere di coca cola



8 gettoni per 10' di gioco con i chiodini



15 gettoni per guardare 3 video sul cellulare

Costo della risposta



È una forma di punizione in cui si verifica la perdita di una quantità specifica di rinforzo contingentemente all'emissione di un comportamento inappropriato. Una tale conseguenza determina una probabilità inferiore che il comportamento si verifichi in futuro.

Caratteristiche del costo della risposta



- Diminuzione del comportamento da moderata a rapida
- Convenienza di utilizzo in diversi contesti di lavoro
- Può essere combinato con altre procedure di riduzione del comportamento disfunzionale come le procedure di rinforzo differenziale

Metodi di costo della risposta



COOPERATIVA
DALLA
LUNA
ONLUS

- Multe
- Costo della risposta su bonus
- Combinato con rinforzo positivo
- All'interno di un accordo di gruppo

Multa



- Addebito di una quantità di rinforzo:
Es. se il premio consiste nell'utilizzo del pc per 10 minuti, la multa prevede di perderne 5.

Evitare di togliere cibo o tempo libero, legalmente ed eticamente inappropriati.



Costo della risposta su bonus



- In tal caso va a gravare sulla possibilità di utilizzare altri rinforzatori messi a disposizione degli studenti.

Es. 15 minuti in più di ricreazione (bonus) da sfruttare durante la giornata scolastica. In caso di comportamenti negativi, il tempo dei 15' si riduce di 3' (per ogni emissione di cp)



Combinato col rinforzo positivo



- Uno studente può guadagnare un tot numero di gettoni in caso di performance positive ed al contempo perderne altri se emette comportamenti problematici.

Es. 3 token in più per ogni operazione matematica svolta in 5', meno 1 token per ogni comportamento di oppositività emesso durante il compito.

Combinare con le conseguenze di gruppo



- In base al comportamento disfunzionale di ciascun membro del gruppo, tutto il gruppo può perdere o guadagnare una quantità di rinforzo. Dipende dall'obiettivo da raggiungere (incrementare un comportamento o ridurlo)

*Per far sì che il **costo della risposta** risulti **efficace**, è opportuno...*



COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

- Definire esplicitamente il comportamento target e parallelamente in che termini viene applicato il costo della risposta (quantità di perdita di rinforzo che corrisponde all'emissione del comportamento negativo). Se ci sono più comportamenti disfunzionali che lo studente non deve emettere, definire ciascuno di essi e la corrispondente perdita di punti (**magnitudine della punizione**).

Inoltre...



- Il costo della risposta dev'essere applicato **immediatamente dopo** l'emissione del comportamento negativo.
- Lo studente deve possedere un numero sufficiente di rinforzatori, per non rischiare di restare senza.
- Non si deve abusare del costo della risposta, dev'essere impiegato solo per i comportamenti necessariamente da estinguere (tra le ultime possibilità)

Considerazioni



L'implementazione del costo della risposta può generare:

- ✓ un maggior livello di aggressività da parte dello studente.
- ✓ Produrre risposte di evitamento
- ✓ Conseguenze anche su altri comportamenti
- ✓ Attenzione sul comportamento disfunzionale
- ✓ Effetti imprevedibili

Implementazione token



- Staff training
- Training iniziale con lo studente
- Training continuo
- Problemi di gestione durante l'implementazione

Staff training



È necessario per far sì che si producano comportamenti corretti nello studente, pertanto gli insegnanti devono sapere perfettamente *quando* consegnare il token e *come* condizionarlo.

Training con lo studente



Dipende dal *livello di funzionamento* dello studente.

Se si tratta di uno studente ad alto funzionamento si potranno dare delle istruzioni verbali e può avere una durata che va dai 30 ai 60 minuti.

Si articola in tre passaggi:



1. Esempio del sistema token
2. Modellare la procedura di consegna
3. Modellare lo scambio

Con studenti a basso funzionamento la procedura cambia:



1. Consegnare il token al bambino, preferibilmente dopo una risposta corretta.
2. Mostrare il rinforzo al bambino.
3. Fornire un prompt al bambino per scambiare il token
4. Consegnare il rinforzo primario.
5. Quando il token assume un valore come un rinforzo, si può aumentare il numero di token richiesto per ottenere il rinforzo.
6. Si può consegnare più di un token per le risposte di migliore qualità.

Training continuo



- ✓ Far sì che il rinforzo sia efficace, consegnandolo immediatamente dopo l'emissione del comportamento target
- ✓ È necessario definire all'inizio come avviene lo scambio e la consegna del premio
- ✓ Tenere a mente l'obiettivo finale ovvero «*incrementare i comportamenti funzionali*» tramite il rinforzo contingente all'emissione del comportamento appropriato.

Problemi di gestione



- Mettere i token in un posto sicuro e facilmente accessibile per l'insegnante, ma non troppo vicino per lo studente
- Tutti gli studenti devono scambiare i token ottenuti periodicamente
- Infrazione delle regole:
 - a) Assicurarsi che token funzioni come rinforzatore condizionato generalizzato
 - b) Condurre assessment rinforzatori per assicurarsi che il premio sia desiderato
 - c) Applicare procedure di costo della risposta per punire i comportamenti indesiderati

Come rimuovere la token



Quando si progetta un sistema di token, è opportuno pensare in parallelo a come rimuoverlo, dopo aver raggiunto l'obiettivo stabilito.

6 linee guida:

1. Associare sempre token a lode
2. Aumentare gradualmente numero di risposte per ottenere gettone
3. La durata di uso della token deve essere gradualmente ridotta (tutto il giorno, per 6 ore, per 4 ore...)
4. Aumentare gradualmente il numero di attività o privilegi che servono come items di scambio negli altri setting
5. Aumentare sistematicamente valore di items più desiderati e valore basso per quelli meno desiderati
6. Presenza fisica dei token deve essere gradualmente sfumata

Valutare la token economy



> Disegni sperimentali a soggetto singolo

“i risultati dell’implementazione della token hanno fatto una differenza nella vita dello studente?”

› Raccogliere dati di validità sociale prima, durante e dopo la token economy con il partecipante e altri significativi

Limiti della token economy



COOPERATIVA
DALLA
LUNA
ONLUS

1. Intrusiva: richiede tempo, energie e risorse.
Non presente nei contesti di vita naturale.
2. Auto-perpetuante: data efficacia potrebbe essere difficile da rimuovere
3. Ingombrante: soprattutto con molti partecipanti e diversi schemi di rinforzo è complicata da implementare.

Riassumendo

La *token economy* è un sistema di cambiamento comportamentale che si compone di tre elementi: **i comportamenti target, i token e i rinforzatori di scambio.**

I token danno accesso ad un **menù di rinforzatori.**

Per condizionare un token dobbiamo far riferimento a **sei passaggi**:
consegnare il token al bambino dopo una risposta corretta,
mostrare il rinforzo al bambino, fornire un prompt al bambino per
scambiare il token, consegnare il rinforzo primario, aumentare nel
tempo il numero di token per ottenere il rinforzo, consegnare più di
un token per le risposte di migliore qualità.

Tenere a mente le **differenze individuali** per impostare nel modo adeguato la token economy.

Inoltre...



Come organizzare una token economy: Selezionare i token che serviranno come merce di scambio, Identificare i comportamenti target da modificare, Selezionare un menù di rinforzatori di scambio, Stabilire un rapporto di scambio,

Stabilire le procedure per definire quando e come i token saranno distribuiti. Capire se adottare la procedura del **costo della risposta**, Testare la procedura.

Per implementare una token occorre svolgere: Staff training, Training iniziale con lo studente, Training continuo, Problemi di gestione durante l'implementazione.

Quando si decide di inserire una token è necessario *stabilire* come **valutare** e **rimuovere** il sistema.

Contingenze di gruppo



Definizione



È quella in cui una conseguenza comune è contingente al comportamento di un membro del gruppo, di una parte o di tutti i membri.

Può essere funzionale a determinare un cambiamento comportamentale in più persone contemporaneamente.

Vantaggi nell'applicazione



COOPERATIVA
DALLA
LUNA
ONLUS

1. Risparmio di tempo nella somministrazione
2. Si può utilizzare in situazioni in cui non è pratico usare la contingenza individuale
3. Può dare la possibilità di ridurre i comportamenti problematici e al contempo premiare quelli funzionali, determinandone una maggiore frequenza
4. Si può sfruttare la presenza dei coetanei che potrebbero agire come agenti di cambiamento
5. Stabilire una contingenza di gruppo per favorire le interazioni sociali e i supporti comportamentali in un gruppo

Applicazioni



- Contingenza indipendente di gruppo

La contingenza viene presentata a tutti i membri del gruppo ma il rinforzo viene consegnato solo ai membri che soddisfano il criterio indicato nella contingenza.

- Contingenza dipendente di gruppo

la ricompensa per l'intero gruppo dipende dal un singolo allievo del gruppo o da un piccolo gruppo (*procedura dell'eroe*).

- Contingenza interdipendente di gruppo

Tutti i membri di un gruppo devono soddisfare il criterio della contingenza prima che qualsiasi membro guadagni la ricompensa.

Quando consegnare una contingenza interdipendente...



COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

- ✓ Il gruppo totale soddisfa il criterio
- ✓ Il gruppo raggiunge un punteggio medio del gruppo
- ✓ In base ai risultati del *good behavior game* o del *good student game*

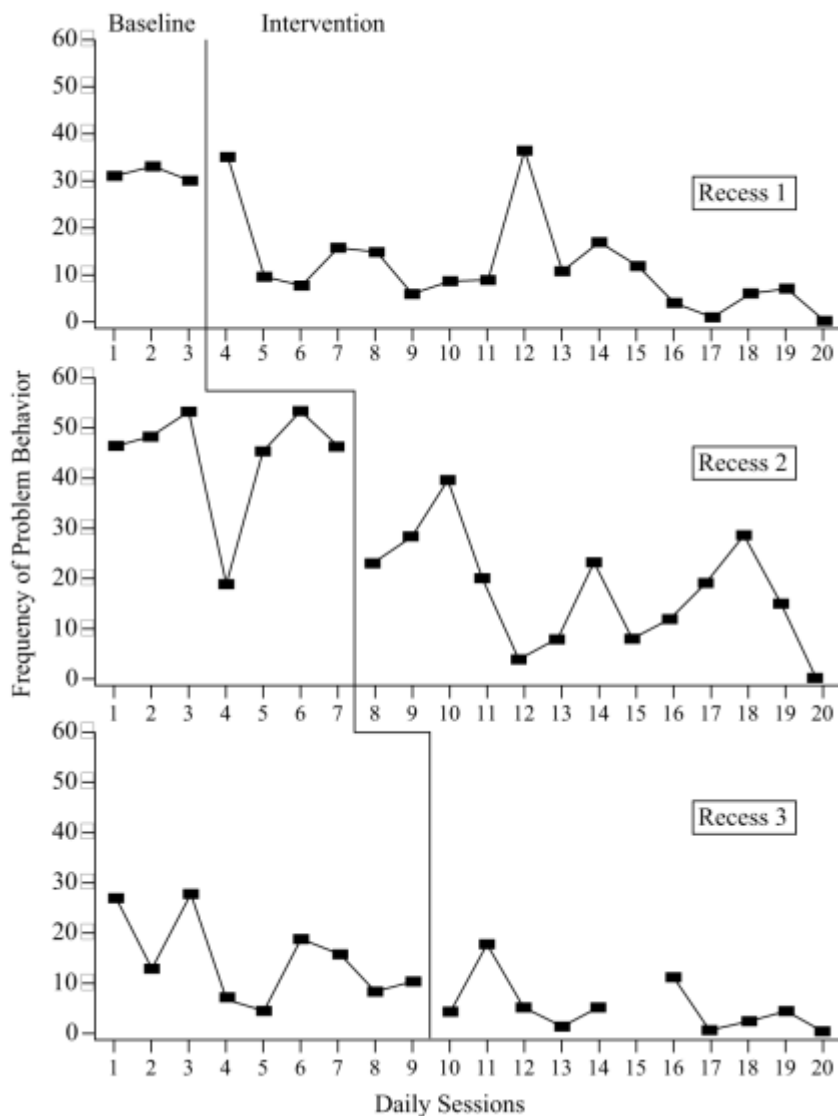
Il gruppo totale soddisfa il criterio



Lewis e colleghi (2002):

Ridurre i comportamenti al parco giochi.

Insegnamento delle abilità sociali associato ad una contingenza di gruppo.



La figura rappresenta la frequenza dei comportamenti durante i momenti di ricreazione. Si può notare la notevole riduzione dei comportamenti rispetto ai dati di baseline.

Punteggio medio del gruppo



COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

Baer e Richards (1980):

Migliorare le performance in matematica e in inglese di 5 studenti di scuola elementare.

Ad un gruppo di 10 studenti (compresi i 5 studenti target), fu detto che avrebbero guadagnato 1 minuto extra di ricreazione per ogni punto di miglioramento rispetto alla media della settimana precedente (contratto).

Gioco del buon comportamento



COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

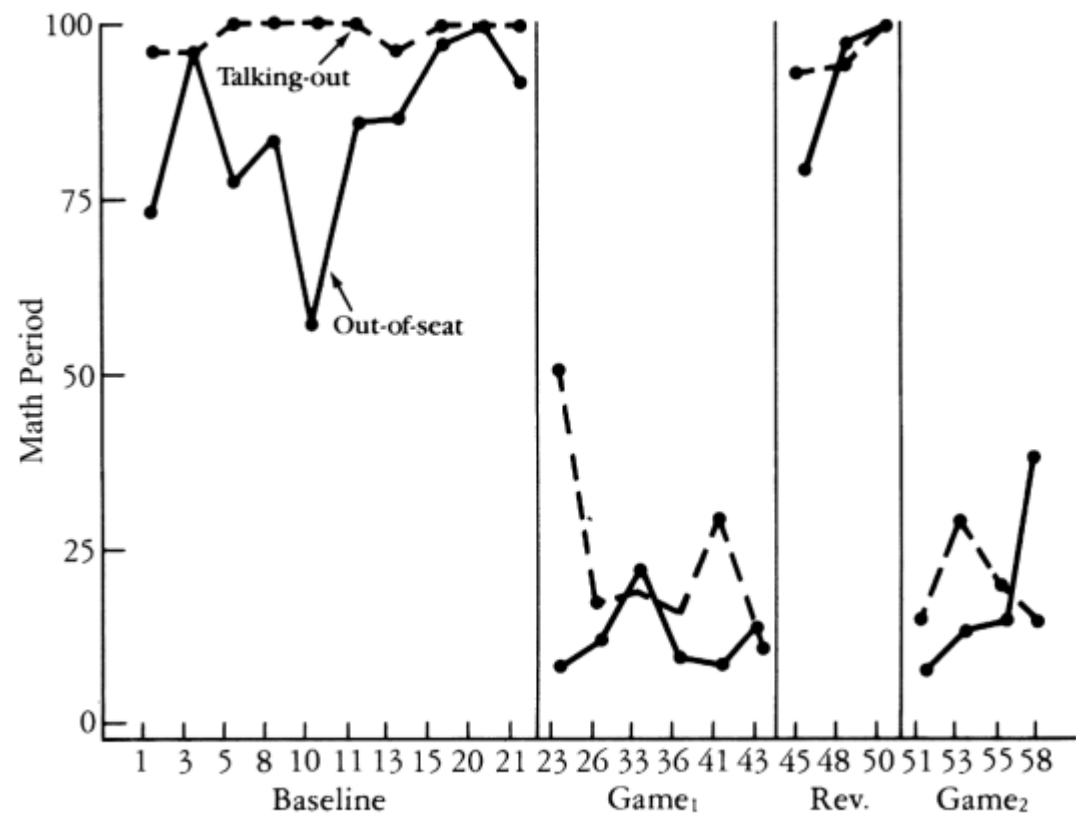
Barrish Saunders e Wolf (1969):

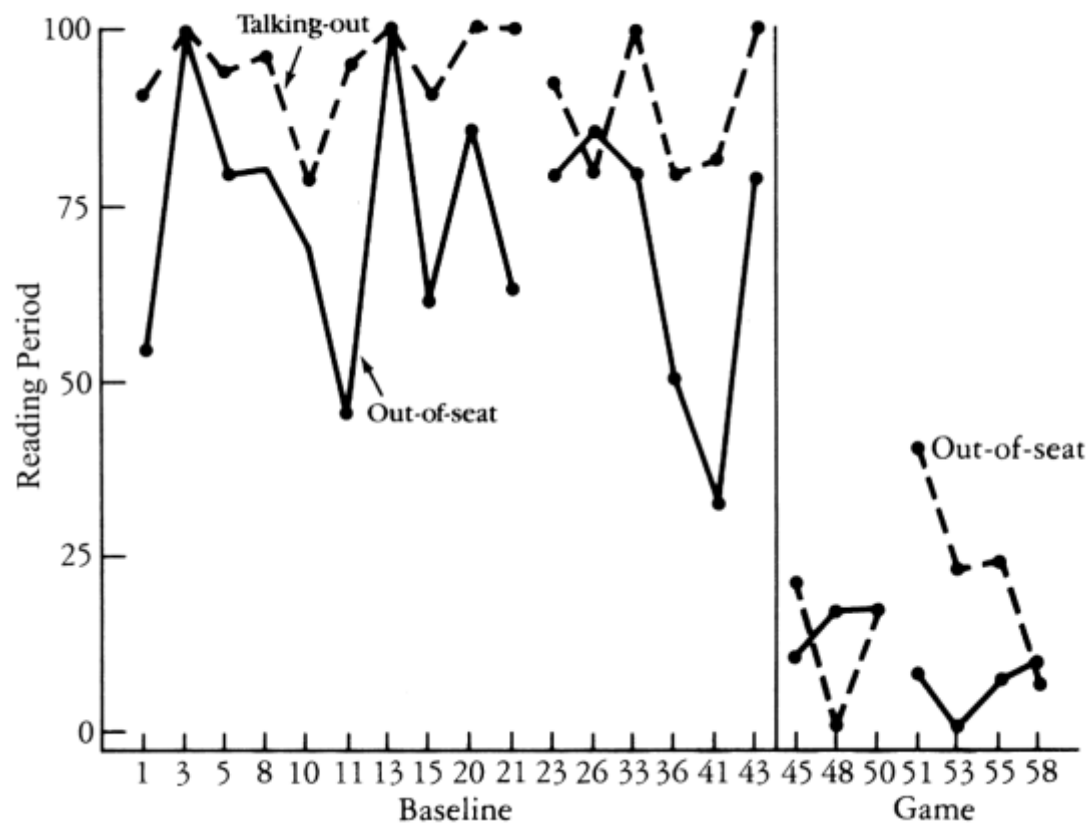
Gruppo diviso in squadre.

Qualsiasi squadra abbia il minor numero di punti alla fine del gioco otterrà un privilegio. Inoltre ogni squadra con meno di un tot numero di punti otterrà dei vantaggi.

Obiettivo: ridurre il comportamento disturbante in classe.

Vantaggio: competizione tra squadre rispetto al criterio non tra i gruppi.





Gioco del bravo studente



Combina una contingenza interdipendente di gruppo con comportamenti di automonitoraggio.

Funzionale a ridurre i comportamenti problema.

Come si articola...



L'insegnante:

- A. sceglie i comportamenti target da modificare
- B. Obiettivi e premi
- C. Sceglie se si farà un monitoraggio individuale o di gruppo oppure entrambi.

Gli studenti sono istruiti tramite la procedura di *modeling*.

Studente

<i>Componente</i>	<i>Gioco del Buon Comportamento</i>	<i>Gioco del Bravo Studente</i>
Organizzazione	Gli studenti giocano a squadre	Gli studenti giocano a squadre o individualmente
Gestione	L'insegnante registra e controlla i comportamenti.	Gli studenti si auto-monitorano e registrano i comportamenti.
Comportamenti target	I comportamenti sono dichiarati come infrangenti le regole o ottemperanti alle regole.	I comportamenti sono dichiarati come ottemperanti alle regole.
Registrazione	Gli insegnanti registrano episodi di comportamenti che infrangono le regole man mano che si verificano.	Gli studenti registrano i comportamenti che ottemperano a una regola su un programma a intervalli variabili.

Inoltre...

Sistema di rinforzo	Positivo.	Positivo.
Criterio per il rinforzo	Le squadre non devono superare un determinato numero di comportamenti di infrangimento della regola.	Gruppi o individui raggiungono o superano una determinata percentuale di comportamenti che ottemperano a una regola.
Consegna del rinforzo	Dipende dalle performance del gruppo.	Dipende dalle performance individuali o di gruppo.

Infine...

Feedback

L'insegnante fornisce feedback

quando si verificano

comportamenti che infrangono le
regole.

L'insegnante fornisce

feedback a intervalli. Elogi e

incoraggiamenti son presentati

durante il gioco per rinforzare

i comportamenti positivi.

Implementazione contingenza di gruppo



COOPERATIVA
**DALLA
LUNA**
ONLUS

Sei passi da seguire:

1. Scegliere una ricompensa efficace
2. Scegliere comportamento target e individuare i comportamenti che ne potrebbero essere influenzati
3. Stabilire i criteri di performance
4. Combinare con altre procedure quando è appropriato
5. Combinare con contingenza di gruppo adeguata
6. Migliorare performance individuali e di gruppo

Scegliere una ricompensa efficace



Deve trattarsi di una conseguenza di alto valore, così da essere sufficientemente efficace.

Comportamento target e comportamenti influenzabili



Esempio:

Una classe ottiene 10' di tempo libero aggiuntivo in base al miglior rendimento di uno studente con disturbi evolutivi.

Oltre al miglioramento del rendimento, si potrebbe verificare un miglioramento anche nelle interazioni con i compagni.

Elemento positivo incoraggiamento che lo studente riceve dalla classe

Stabilire criteri di performance



Tener conto delle abilità e dei prerequisiti degli studenti.

Basarsi sul livello di performance del gruppo:

- ✓ Medio
- ✓ Alto
- ✓ Basso

L'efficacia può variare da membro a membro di ogni gruppo.

Combinare con altre procedure



La combinazione con altre procedure può cambiare di volta in volta i livelli di performance.

Una possibilità può essere quella di adottare il rinforzo differenziale.

Selezionare la contingenza di gruppo adeguata



- La scelta è sottesa agli **obiettivi** da raggiungere.
- A. Migliorare il comportamento di una persona o piccolo gruppo, contingenza dipendente
 - B. Rinforzare in modo differenziato il comportamento appropriato, contingenza indipendente
 - C. Migliorare le performance di ogni membro, contingenza interdipendente

Monitorare le performance



COOPERATIVA
DALLA
LUNA
ONLUS

Porre attenzione non solo all'andamento del gruppo ma anche a quello dei singoli individui che potrebbero non andare di pari passo.

Riassumendo

La contingenza di gruppo è quella in cui una **conseguenza comune** è contingente al comportamento di un **membro del gruppo**, di una **parte del gruppo** o di **tutto il gruppo**.

Le contingenze di gruppo possono essere:

- **Contingenza indipendente di gruppo:** La contingenza viene presentata a tutti i membri del gruppo ma il rinforzo viene consegnato solo ai membri che soddisfano il criterio indicato nella contingenza.
- **Contingenza dipendente di gruppo:** la ricompensa per l'intero gruppo dipende dal un singolo allievo del gruppo o da un piccolo gruppo (procedura dell'eroe).
- **Contingenza interdipendente di gruppo:** Tutti i membri di un gruppo devono soddisfare il criterio della contingenza prima che qualsiasi membro guadagni la ricompensa.

Viene consegnata se : Il gruppo totale soddisfa il criterio, Il gruppo raggiunge un punteggio medio del gruppo, In base ai risultati del **good behavior game** o del **good student game** .

Inoltre...



Come implementare la contingenza di gruppo in **sei passaggi**: Scegliere una ricompensa efficace, Scegliere comportamento target e individuare i comportamenti che ne potrebbero essere influenzati, Stabilire i criteri di performance, Combinare con altre procedure quando è appropriato, Combinare con contingenza di gruppo adeguata, Migliorare performance individuali e di gruppo.

Come scegliere la contingenza di gruppo adeguata: La scelta è sottesa agli **obiettivi da raggiungere**, ovvero...

- A. Migliorare il comportamento di una persona o piccolo gruppo, contingenza dipendente
- B. Rinforzare in modo differenziato il comportamento appropriato, contingenza indipendente
- C. Migliorare le performance di ogni membro, contingenza interdipendente

Prestare attenzione al comportamento sia del **singolo individuo** che a quello di **tutti i membri** del gruppo.

Contratto comportamentale

- Il contratto comportamentale è un documento che stabilisce la relazione contingente tra l'emissione di un comportamento target e l'accesso ad un rinforzo.
- Si compone di: descrizione attività, descrizione ricompensa e registrazione attività.
- Vengono definite le modalità di ricezione del rinforzo e le regole da seguire per ottenerlo.
- È utile in setting scolastici, domestici e clinici.
- Sono utilizzati anche come forma di automonitoraggio, per insegnare ai bambini ad autogestirsi.

Token economy

- a token economy è un sistema di cambiamento comportamentale che si compone di: comportamenti target da rinforzare, token da consegnare, menù di rinforzatori.
- Organizzare la token facendo riferimento ai sei passaggi: Consegnare il token al bambino, preferibilmente dopo una risposta corretta, Mostrare il rinforzo al bambino, Fornire un prompt al bambino per scambiare il token, Consegnare il rinforzo primario, Quando il token assume un valore come un rinforzo, si può aumentare il numero di token richiesto per ottenere il rinforzo, Si può consegnare più di un token per le risposte di migliore qualità.
- In una prima fase decidere come iniziare, condurre, mantenere, valutare e rimuovere il sistema.

Le contingenze di gruppo

- la contingenza di gruppo è quella in cui una conseguenza comune è contingente al comportamento di un membro del gruppo, di una parte del gruppo o di tutto il gruppo.
- Le contingenze di gruppo possono essere: Contingenza indipendente di gruppo, Contingenza dipendente di gruppo, Contingenza interdipendente di gruppo (*good behavior game* o *good student game*).
- Come implementare la contingenza di gruppo: Scegliere una ricompensa efficace, Scegliere comportamento target e individuare i comportamenti che ne potrebbero essere influenzati, Stabilire i criteri di performance, Combinare con altre procedure quando è appropriato, Combinare con contingenza di gruppo adeguata, Migliorare performance individuali e di gruppo.