

TOKEN ECONOMY

E' un sistema che utilizza rinforzatori generalizzati (punti) e consiste in tre componenti principali:

1. una lista di comportamenti target (comportamenti che permetteranno di vincere i punti)
2. gettoni o punti che la persona riceve quando mette in atto i comportamenti target
3. un menù di premi che è possibile vincere

LISTA DI COMPORTAMENTI TARGET

Definire con precisione il o i comportamenti target ovvero le regole che permettono di vincere i punti:

selezionare solo comportamenti osservabili e misurabili (ad esempio non va bene "essere bravo" ma va bene "mettere a posto i giochi")

specificare chiaramente i criteri per l'ottenimento del punto

iniziare con pochi comportamenti facili da esibire per il bambino.

Esempi:



LE REGOLE PER STARE BENE INSIEME



www.lavoretticreativi.com

LAVORETTICREATIVI.COM

PER VINCERE I PUNTI SI DEVE



MANGIARE SEDUTI



METTERE A POSTO
I GIOCHI



LEGGERE UN LIBRO
CON LA MAMMA

TOKEN



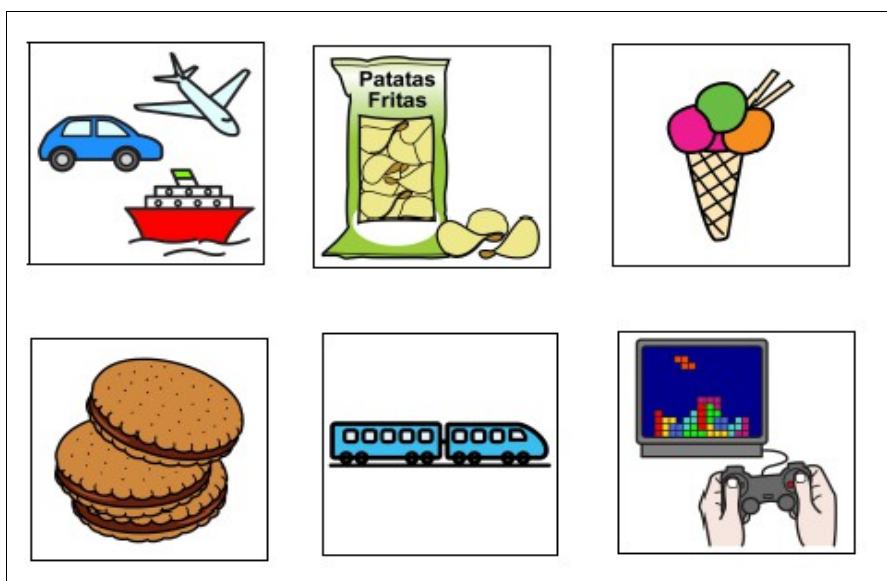
Il "token" è il punto che viene consegnato al bambino SUBITO DOPO che il comportamento è stato emesso e che verrà scambiato con il premio al completamento della raccolta.

Si possono scegliere i punti assieme al bambino e possono essere gettoni, stelline, smile, figurine...

MENU' DI PREMI

Il premio va scelto insieme al bambino. E' possibile creare un menù con immagini o disegni delle scelte che il bambino ha a disposizione.

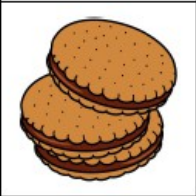

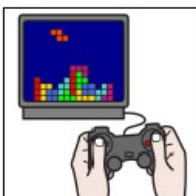
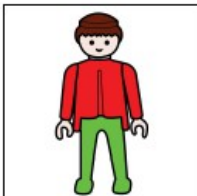
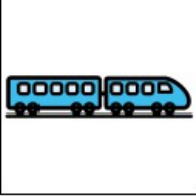

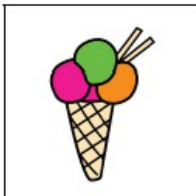

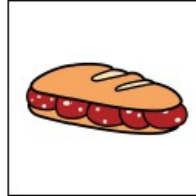

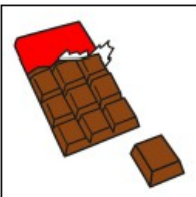

Ad esempio:



STABILIRE UN TASSO DI SCAMBIO:

- All'inizio dare tanti punti in poco tempo
- Man mano aumentare i punti necessari per raggiungere il premio o aumentare il tempo e aumentare il numero di premi
- Aumentare i premi di "lusso".

Dopo aver sperimentato token economy semplici è possibile passare a versioni più complesse in cui si suddividono i premi in livelli di gradimento in fasce di accesso. Ad esempio:

									
									
									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Se arrivo a 5 punti posso scegliere i premi dal primo menù, se arrivo a 10 punti posso scegliere premi dal secondo menù.