

# **Materiali IPDA: attività' di potenziamento**



***DOTT.SSA LAURA BEDIN***  
***PSICOLOGA E PSICOTERAPEUTA***

**PRESSO**

**STUDI MEDICI VIA DON CESARE PELLIZZARI, 150 MEOLO (VE)**

**CELL. 327.7867906**  
**EMAIL: LAURATNT@LIBERO.IT**

# La batteria di approfondimento



Dopo lo screening effettuato con IPDA è necessario:

- somministrarla per verificare se i casi risultati “a rischio” lo siano effettivamente: fa rilevare i falsi positivi.
- Permette un profilo individualizzato dei bambini in modo da consentire un intervento di potenziamento mirato.

# Vediamo le singole abilità...



- Letture e scrittura come abilità strumentali. I prerequisiti cognitivi sono:
  - discriminazione visiva per riconoscere i grafemi da altri segni grafici e differenziarli tra loro sulla base del diverso orientamento spaziale
  - discriminazione uditiva per riconoscere le caratteristiche fonetiche di un messaggio e poi riprodurlo
  - memoria fonologica a breve termine per mantenere in memoria una corretta sequenza fonologica
  - abilità metafonologiche ossia la capacità di riconoscere ed elaborare le caratteristiche fonologiche delle parole (fusione, segmentazione...)
  - coordinazione oculo/manuale
  - associazione visivo-verbale e accesso lessicale rapido per ricavare il nome dei grafemi e delle parole scritte
  - elaborazione semantica di anticipazione per velocizzare i processi di lettura e scrittura.



- *Lettura come comprensione del testo.* I prerequisiti cognitivi sono:
  - conoscenza lessicale
  - comprensione delle strutture sintattiche per saper riconoscere chi fa l'azione e chi la subisce
  - capacità di fare inferenze semantiche per individuare il significato delle parole tenendo conto del contesto
  - comprensione di un racconto
  - memoria di lavoro che consente il mantenimento e la manipolazione delle informazioni durante l'esecuzione di vari compiti cognitivi.



- *Scrittura come competenza espositiva*. Per riuscire a scrivere è necessario trasformare in grafemi ogni parola ascoltata e seguire le regole ortografiche e della comunicazione scritta. Alla luce di questo alla base della competenza espositiva scritta vi è l'espressione orale e alla base della competenza espositiva orale vi è la capacità di fare riferimento a tutti i particolare, la capacità di esporre i contenuti in modo corretto e la capacità di organizzare le varie parti del discorso in modo chiaro.



- Calcolo. I prerequisiti cognitivi sono:
  - conoscenza della filastrocca dei numeri
  - associazione tra simbolo numerico grafico e nome del numero
  - corrispondenza biunivoca numero-oggetti contati per imparare ad accoppiare la parola numero all'atto del contare
  - conoscenza della numerosità
  - capacità di confrontare insiemi con numerosità diversa
  - capacità di confrontare numeri diversi (comprensione del valore semantico del numero)
  - capacità di seriare elementi di diversa dimensione e quantità.



- Metamemoria che comporta l'apprendimento di strategie metacognitive.
- Concentrazione.

In base a tali prerequisiti sono state selezionate le prove della batteria di approfondimento riassunte nella seguente tabella

TABELLA 3.1 - PROVE DELLA BATTERIA DI APPROFONDIMENTO

APPRENDIMENTO	PREREQUISITO COGNITIVO	PROVA
<i>Letture e scrittura come abilità strumentali</i>	Discriminazione visiva	Prova Criteriale 4
	Discriminazione uditiva	Prova Criteriale 9
	Memoria fonologica a breve termine	Memoria di lavoro uditivo-verbale
	Fusione fonemica	Prova Criteriale 11
	Segmentazione fonemica	Prova Criteriale 9 bis
	Coordinazione oculo-manuale	VMI
	Associazione visivo-verbale	Prova Criteriale 5
	Accesso lessicale rapido	Ran
	Elaborazione semantica di anticipazione	Chiusura verbale
<i>Letture come comprensione del testo</i>	Conoscenza lessicale	Comprensione di parole (TVL)
	Comprensione delle strutture sintattiche	Test di Rustioni
	Capacità di fare inferenze semantiche	Comprensione critica di situazioni
	Comprensione di un racconto	Comprensione linguistica di contenuti
	Memoria di lavoro	Span verbale all'indietro
<i>Scrittura come competenza espositiva</i>	Competenza espositiva orale	Prova di descrizione di una scena
<i>Calcolo</i>	Contare	Contare per contare
	Associazione tra simbolo numerico grafico e nome del numero	Lettura di numeri
	Corrispondenza biunivoca numero-oggetti contati (ordinati)	Riconoscimento di numeri
	Conoscenza numerosità	Corrispondenza numero-oggetto e conoscenza numerosità
	Corrispondenza biunivoca numero-oggetti contati (non ordinati)	Corrispondenza numero-oggetto e conoscenza numerosità con oggetti non ordinati
	Confrontare	Differenze di grandezza tra insiemi di oggetti e tra numeri
	Seriare per dimensioni	Seriazione in ordine di grandezza
	Seriare per quantità	Seriazione: aggiungere uno e togliere uno
<i>Metamemoria</i>	Strategie di apprendimento metacognitive	Tavole di Wellman e Yussen
<i>Concentrazione</i>	Capacità di concentrazione	Prova di concentrazione





La somministrazione della batteria è individuale e il periodo va da novembre all'inizio delle vacanze di Natale. Questo permette l'attuazione del potenziamento già a gennaio.

Una volta somministrata la batteria si confrontano i dati normativi permettendo così di collocare la prestazione del bambino in una delle tre fasce:

- criterio soddisfatto: se la prestazione è  $>$  al 20°percentile
- richiesta di attenzione: se la prestazione è tra il 10°e il 20° percentile
- richiesta di intervento: se la prestazione è  $<$  al 10°percentile.

Nel caso della seconda e terza fascia si inizia il potenziamento alla fine del quale si risomministra (aprile-maggio) la batteria (nelle sue prove carenti all'inizio) e confrontando con i dati normativi si valuta se c'è stato un miglioramento o meno attraverso la compilazione del profilo riassuntivo finale.

# Alcune attività di potenziamento...



**Per la consapevolezza metalinguistica** (dal libro “Laboratorio di lettura e scrittura”)

- S'intende la capacità di riflettere sul linguaggio nei suoi vari aspetti, da quello fonologico a quello lessicale, da quello grammaticale a quello pragmatico.
- Varie ricerche hanno evidenziato che anche bambini molto piccoli sembrano intuire la necessità di variare il modo in cui si parla a seconda delle circostanze, capacità che accresce con l'età e che cresce in base al livello ed al tipo di esperienza scolastica.
- Gli studi a riguardo non hanno ancora evidenziato l'età esatta di insorgenza della riflessione infantile sui sistemi linguistici orali e scritti .

# 3 tipi di consapevolezza metalinguistica:



1. Consapevolezza fonologica (o abilità metafonologica):  
la capacità di identificare le componenti fonologiche di una lingua (fonemi, sillabe) e di saperle intenzionalmente manipolare.

Alcuni studi hanno evidenziato che la consapevolezza fonologica facilita l'acquisizione delle abilità iniziali di lettura e scrittura.



- 2.Consapevolezza testuale: nella narrazione vengono messi in atto vari processi psicologici (le abilità linguistiche, la sfera emotiva, si tramandano valori e conoscenze...).
- 3.Consapevolezza pragmatica: consapevolezza riguardo alle condizioni del funzionamento della lingua, degli scopi che assolve e le sue funzioni nel contesto comunicativo. Alcune ricerche hanno evidenziato una correlazione positiva tra tale consapevolezza e i primi insegnamenti del codice scritto, supportando l'ipotesi secondo la quale la maggiore consapevolezza alimenta la motivazione intrinseca all'apprendimento

# Consapevolezza fonologica



- **IL GIOCO DEI FOLLETTI**

*Obiettivo:* imparare a riconoscere le **sillabe iniziali**

*Bambini:* massimo 10

*Materiali:* dado da gioco, 18 tessere con sopra un oggetto

*Situazione:* al Grande Albero della foresta si terrà una festa. Tutti i folletti sono invitati e ciascuno vuole portare dei regali

*Procedura:* le tessere sono poste a terra su un percorso che conduce alla tessera del Grande Albero. Ogni bambino a turno tira il dado e procede lungo le tessere. Vista l'immagine deve individuare la sillaba iniziale e cerca altre parole che iniziano con quella sillaba.



## • LA VOCE DEI RUMORI

*Obiettivo:* avviare alla rilevazione della struttura sonora delle parole: **i suoni onomatopeici**

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* voce, corpo

*Situazione:* l'insegnante prende in considerazione i rumori quotidiani in modo che li associno alla loro funzione

*Procedura:* dopo l'individuazione dei principali suoni quotidiani, l'insegnante propone di imitare con la voce i rumori, poi stimoli i bambini a produrre con il corpo e con la voce l'emozione che suscitano i suoni, variando con intonazioni forte/piano, veloce/lento, basso/alto.



## • IL GIOCO DEI NOMI

*Obiettivo:* imparare a ritmare la scansione sillabica delle parole

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* legnetti, tamburi, piatti; voce, mani

*Situazione:* l'insegnante stimola all'ascolto di suoni e ritmi semplici per poi chiedere ai bambini di scandire con la voce i propri nomi

*Procedura:* i bambini sono seduti in cerchio e l'insegnante fa ascoltare loro il suono di alcuni strumenti musicali e invita a imitare il suono con la voce. Successivamente si propone ai bambini di scandire in sillabe il proprio nome con la voce ed il battito delle mani



## • IL GIOCO DEL BASTIMENTO

*Obiettivo:* imparare a riconoscere suoni iniziali uguali: sillabe e fonemi

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* pennarelli, fogli, colla, forbici

*Situazione:* l'insegnante stimola l'attenzione dei bambini sulla scoperta dei suoni iniziali delle parole e introduce il gioco del bastimento

*Procedura:* i bambini sono seduti in cerchio e conversano per scoprire cos'è il bastimento. L'insegnante propone di giocare a questa nave che ha un carico speciale ossia tutte le parole che hanno lo stesso suono iniziale. L'insegnante propone il suono ed i bambini cercano le parole che verranno scritte su un foglio, poi i bambini disegnano, tagliano ed incollano su un cartellone le parole trovate.





## • IL GIOCO DELLE CARTE DEI SUONI DELLE LETTERE

*Obiettivo:* imparare a riconoscere i fonemi iniziali

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* pennarelli, cartoncino per le tessere

*Situazione:* l'insegnante stimola i bambini a costruire un nuovo gioco con le carte

*Procedura:* l'insegnante fa riflettere i bambini sul primo suono che emettono nel pronunciare il nome di alcuni oggetti o animali...distribuisce ad ogni bambino una tessera chiedendogli di disegnare sopra un oggetto e pronunciare poi il suono iniziale dell'oggetto disegnato (2 carte per ogni lettera dell'alfabeto)



## • IL GIOCO DELL'OCA

*Obiettivo:* imparare a riconoscere e a cambiare il fonema iniziale delle parole

*Bambini:* piccolo gruppo

*Materiali:* tabellone con 12 tessere di cartoncino con sopra varie figure, 4 pedine

*Situazione:* l'insegnante propone ai bambini di fare il gioco dell'oca

*Procedura:* i bambini sono seduti in cerchio davanti al tabellone con le 12 tessere. 4 giocatori, il bambino lancia il dado e muove la pedina sulla tessera corrispondente e deve trovare una parola che finisca con lo stesso fonema della figura su cui ha la pedina; se non la trova salta un giro. Vince chi arriva per primo all'ultima casella. Dopo alcuni giorni l'insegnante chiede di cambiare il suono finale del nome della figura rappresentata stimolando l'attenzione anche sui cambi di significato.



## • CACCIA ALLE LETTERE

*Obiettivo:* avviare il bambino alla corrispondenza suono/segno

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* riviste, forbici, colla, cartoncini

*Situazione:* l'insegnante propone ai bambini di scrivere il loro nome ritagliando le lettere dai giornali

*Procedura:* a ciascun bambino va data una rivista e deve cerchiare con un pennarello le lettere che compongono il proprio nome. Poi i bambini ritagliano le lettere cerchiare e le incollano su cartoncini.

Per i bambini di 4 anni si limita a cercare l'iniziale del proprio nome.



## • LETTERE CORPOREE

*Obiettivo:* familiarizzare con la **lingua scritta**

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* fogli, pennarelli, macchina fotografica

*Situazione:* l'insegnante propone ai bambini un'attività che coinvolgerà il corpo

*Procedura:* inizialmente si lascerà i bambini giocare con il proprio corpo in modo spontaneo, assumendo varie posizioni nello spazio. Poi si chiede di rappresentare con il corpo una lettera dell'alfabeto. Una volta scelta la migliore posizione che rappresenta quella lettera, l'insegnante fotografa e poi, in aula, si chiederà a tutti i bambini di rappresentare le posture sperimentate.

Per bambini di 4 anni si limiterà alle lettere iniziali del proprio nome.

# Consapevolezza testuale

## Comprende

- Conoscenza lessicale: conoscere il significato delle parole...più ampio è il vocabolario individuale e più facile è comprendere ciò che si legge senza dover inferire il significato.
- Capacità di fare inferenze semantiche: creare un collegamento tra le diverse informazioni del brano per individuare il significato della parole, tenendo conto del contesto.
- Memoria di lavoro: consente il mantenimento e la manipolazione delle informazioni durante l'esecuzione di vari compiti cognitivi come la comprensione.



## • TI FACCIO CAPIRE COM'E'

*Obiettivo:* scoprire i generi testuali: la descrizione (può essere usata questa procedura per vari generi, cartolina, ricetta, storia...)

*Bambini:* piccolo gruppo o individuale

*Materiali:* fogli, pennarelli

*Situazione:* l'insegnante spiega ai bambini che scriverà sopra ogni loro disegno quello che hanno disegnato in modo da farlo leggere a i genitori

*Procedura:* dopo ogni disegno l'insegnante chiede cosa ha rappresentato e si fa dettare da lui la descrizione del disegno; l'insegnante deve scrivere esattamente quello che dice il bambino....lo rileggerà in modo tale da sollecitare da parte del bambino eventuali modifiche o correzioni.



## • **GIOCO DELLE PAROLE SPECIALI**

*Obiettivo:* imparare a collegare gli eventi con connettivi **temporali e causali**

*Bambini:* piccolo gruppo o individuale

*Materiali:* fogli, pennarelli, storie con immagini

*Situazione:* l'insegnante racconta una storia e scandisce bene tempi ed azioni

*Procedura:* l'insegnante invita i bambini a riesporre a turno la storia attraverso le immagini che mostra. Mentre i bambini raccontano l'insegnante fa notare i connettivi: prima, dopo. I connettivi temporali vengono scritti in rosso su un foglio: poi, dopo, allora, alla fine...; quelli causali vengono scritti in blu: così, perché, perciò...



## • **COSA C'E' DI STRANO?**

*Obiettivo:* individuare in una frase l'**incoerenza logica**

*Bambini:* grande, piccolo gruppo o individuale

*Materiali:* frasi con incoerenza logica (io parlo bene l'italiano, infatti sono inglese...)

*Situazione:* l'insegnante incuriosisce i bambini chiedendo loro di stare attenti a quel che leggerà

*Procedura:* l'insegnante legge le frasi e chiede ai bambini cosa c'è che non va



# Consapevolezza pragmatica

## Comprende



- Scrittura come competenza espositiva: comporta il rispetto delle regole ortografiche e quelle della comunicazione scritta. Alla base di tale competenza vi è l'espressione orale che comprende la capacità di fare riferimento a tutti i particolari importanti affinché la persona comprenda quanto espresso, capacità di organizzare le parti del discorso in modo chiaro, esporre i contenuti in modo ricco strutturalmente.



## • A SPASSO PER LA SCUOLA

*Obiettivo:* familiarizzare con **la lingua scritta**

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Situazione:* l'insegnante invita i bambini a fare un giro per la scuola

*Procedura:* l'insegnante poi chiede di ripensare all'esperienza fatta: si sono incontrate cose che si possono leggere? Quali?

Questa attività può essere usata per vari luoghi (città, parchi giochi...)



## • MA COSA SCRIVERANNO MAI?

*Obiettivo:* conoscere gli **usi sociali della scrittura**

*Bambini:* grande o piccolo gruppo

*Materiali:* vottiglia con messaggio, domande stimolo per la conversazione

*Situazione:* l'insegnante incuriosisce i bambini mostrando una bottiglia misteriosa con dentro un messaggio

*Procedura:* si inizia la conversazione sull'uso della scrittura come elemento di comunicazione tra le persone. Inizialmente si accolgono le emozioni e le osservazioni dei bambini, poi si pongono le domande attivando il confronto (quando vedi papà e mamma scrivere? Cosa scrivono? A chi stanno scrivendo nelle situazioni individuate?)

## *Per il calcolo*

*Obiettivo:* consolidare le conoscenze relative alla corrispondenza tra simbolo cardinale e quantità

*Bambini:* coppie, piccolo gruppo

*Materiali:* due mazzi di carte, uno con i numeri su cui i bambini si devono esercitare, l'altro con i corrispondenti insiemi di punti disposti nelle configurazioni del domino

*Procedura:* mettere le carte numerate a faccia in giù in una scatola e disporre le corrispondenti carte coi punti in modo che tutti le vedano distintamente. Chiamare un bambino che dovrà prendere una carta dalla scatola e sovrapporla alla carta con ugual numero di punti. Se il bambino ha eseguito correttamente la corrispondenza, potrà scegliere il giocatore successivo.

*Obiettivo:* far leggere i numeri e produrre le quantità corrispondenti

*Bambini:* coppie, piccolo gruppo

*Materiali:* cartellone che rappresenta il percorso da casa propria fino all'abitazione della nonna Pina., costituito da una successione di 40 puntini. Piccole automobili di carta di diverso colore, una per ogni giocatore. Cinque serie di 10 carte ciascuna, ognuna recante un numero da 0 a 9.

*Procedura:* mescolare le carte e porle a faccia in giù. Ogni giocatore a turno alza una carta e fa avanzare l'automobile che ha scelto di tanti puntini quanti indicati dal numero. Vince il primo giocatore che raggiunge la casa della nonna Pina.

## Per la concentrazione (da “Impulsività e autocontrollo”)

Far apprendere e automatizzare al bambino delle strategie (fasi) organizzate in un piano valido per la risoluzione di qualsiasi problema.

Per favorire l'apprendimento delle fasi è opportuno concentrarsi su una fase alla volta...si può iniziare leggendo una favola per stimolare la riflessione del bambino sull'utilità della strategia utilizzata, ad esempio, da un personaggio. Chi fa da modello deve:

- verbalizzare le operazioni che si compiono
- compiere alcuni errori facendo capire al bambino che essi sono un momento necessario per l'apprendimento ed è possibile evitarli concentrandosi.

Si stimola nel bambino la verbalizzazione di quello che fa in modo tale che, imitando il modello e interiorizzando le verbalizzazioni, giunga ad autoregolare la propria attività cognitiva mediante dialogo interno.

Affinchè avvenga l'automatizzazione e la generalizzazione delle fasi nella vita quotidiana è necessario coinvolgere genitori e tutti gli insegnanti a utilizzarle di fronte alla soluzione dei problemi.

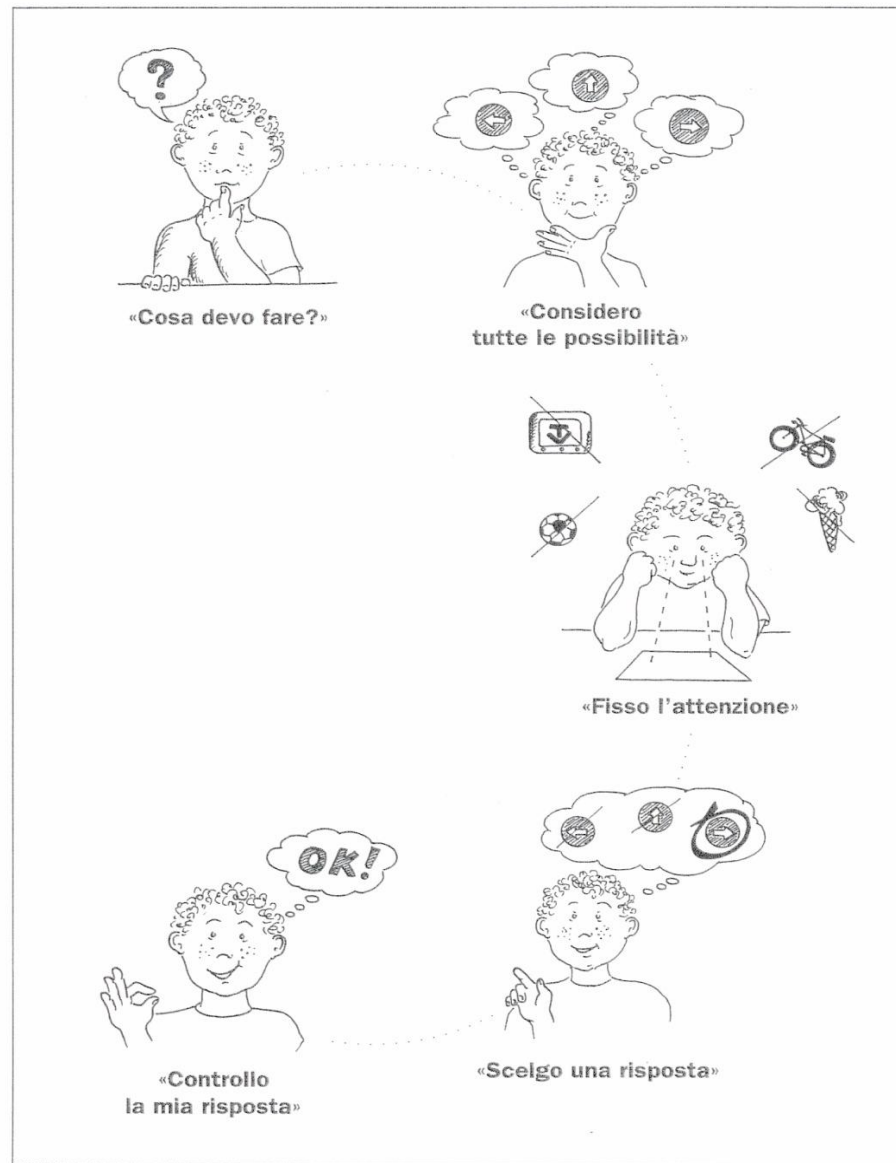


Fig. 8.2 Schema per le autoistruzioni verbali: le cinque fasi (Comoldi et al., 1996).

# **Per il comportamento**



## **Le regole**

- Porre delle regole chiare all'interno della classe è necessario per regolare le interazioni fra pari e con gli adulti.
- Perché siano efficaci è necessario che siano condivise: è buona prassi discutere con i bambini le regole, dando loro la possibilità di approvarle o modificarle
- Devono essere proposizioni positive, non divieti
- Devono essere semplici, espresse chiaramente
- Devono descrivere le azioni in modo operativo
- Dovrebbero usare simboli pittorici colorati
- Devono essere poche (3-4 al massimo) e sintetiche

Le regole andranno poi trascritte su un cartellone



# Il cartellone delle regole

**NO**



**SI**

- Non si deve parlare senza aver alzato la mano per chiedere la parola

- Non si corre nei corridoi

- Per uscire bisogna essere in fila per due, ed essere tutti pronti

- Bisogna aver cura delle piante della classe



Quando vuoi parlare ricordati di alzare la mano



Cammina lentamente



Preparati in fila al suono della campana



Usciamo tutti in fila per due



Ricordati di bagnare le piante

# *Interventi basati sulle conseguenze positive*

Uso del rinforzo



vari studi hanno evidenziato che le conseguenze positive *immediate, frequenti e variate* hanno un impatto notevole sugli alunni con ADHD.

Per gratificare adeguatamente vanno tenuti in considerazione i seguenti aspetti:

# *Interventi basati sulle conseguenze negative*

- Ignorare strategico
- Conseguenze logiche
- Rimproveri
- Punizioni

# *Strategie avanzate*



- Analisi funzionale e token economy (anche di gruppo)
- Time out: interrompere un comportamento gravemente negativo (picchiare, mordere, dar calci, urlare...) facendo sedere il bambino sulla sedia, ignorandolo.

# OSSERVAZIONE E ANALISI FUNZIONALE DEL COMPORAMENTO



- **Fase 1:**
  - Osservazione non strutturata per la creazione di un inventario di comportamenti negativi che l'insegnante si proporrà di modificare (scheda 8 cartellina)
- **Fase 2:**
  - Selezione ed identificazione dei comportamenti oggetto dell'osservazione (Si allontana dal posto, parla ad alta voce, non porta a termine il lavoro, si oppone a richieste verbali, aggredisce oggetti e compagni) (scheda 9 cartellina)
- **Fase 3:**
  - Costruzione di due griglie per l'osservazione strutturata che analizzino i comportamenti al fine di identificare:
    - Antecedenti e conseguenze per ogni comportamento emesso
    - Frequenza e distribuzione di emissione dei comportamenti della giornata (scheda 10 e 11 cartellina)

## Fase 4:

- Riflessione sui dati raccolti al fine di ottenere indicazioni su:
  - Probabili fattori scatenanti
  - Probabili fattori di rinforzo

## Fase 5:

- Sviluppo dell'intervento allo scopo di:
  - Anticipare il verificarsi di comportamenti problematici
  - Ridurre o eliminare le risposte dell'ambiente che rinforzano l'emissione dei comportamenti problematici

## Fase 6:

- Verifica dei risultati ottenuti mediante le stesse griglie di osservazione

# E' importante



- Fare una scelta accurata di quali siano i comportamenti che richiedano un intervento
- Condurre, a tal fine, numerose e sistematiche osservazioni
- Porsi nell'ottica di incrementare la comparsa di comportamenti corretti
- Usare l'anticipazione, ricordando al bambino, prima delle attività, quale comportamento gli viene richiesto.

# LA TOKEN ECONOMY

La token economy è una tecnica che agisce attraverso la gratificazione simbolica, rappresentata da gettoni.

In un programma di token economy vanno definiti in modo preciso:

- I comportamenti adeguati dunque da gratificare e a quanti gettoni corrisponde ogni comportamento adattivo (gratificazione a punti)
- I comportamenti da eliminare e a quanti gettoni corrisponde ogni comportamento disadattivo (costo della risposta)
- Il metodo per calcolare il punteggio: piccoli gettoni, smile, numeri da apporre su una scheda suddivisa per giorni
- Selezione dei premi ottenibili con l'accumulo punti



# ***La gratificazione a punti***

Bisogna valutare il bambino in 4 obiettivi comportamentali

- Seguire le regole di classe
- Eseguire le attività di classe o partecipare alle lezioni
- Svolgere i compiti per casa
- Interagire positivamente con i compagni senza aggressività fisica o verbale

# I criteri specifici per assegnare i punti per ogni categoria sono:

- Seguire le regole di classe
  - Ha seguito tutte le regole per l'intero periodo= punti 4
  - Ha trasgredito una sola regola per l'intero periodo= punti 2
  - Ha trasgredito almeno due regole= punti 0
  
- Completare le attività proposte dall'insegnante o partecipare alle lezioni
  - Ha completato l'80-100% dei compiti/mostra buona partecipazione= 4 punti
  - Ha completato il 60-79% dei compiti/ mostra media partecipazione= punti 2
  - Ha completato meno del 60% dei compiti/ mostra scarsa partecipazione= punti 0

- Fare i compiti per casa

- Ha completato l'80-100% dei compiti= punti 4
- Ha completato il 60-79% dei compiti= punti 2
- Ha completato meno del 60% dei compiti= punti 0

- Andare d'accordo con gli altri alunni

- È andato d'accordo con tutti, non ha litigato né provocato nessuno= punti 4
- È andato abbastanza d'accordo, solo qualche piccolo diverbio= punti 2
- Uno o più scontri di rilievo con gli altri alunni= punti 0

Se una certa categoria non è applicabile si segnerà X.



Per i primi 5 giorni i punteggi iniziali vengono assegnati dall'insegnante senza avvisare il bambino; questo per ottenere una misurazione di base del suo comportamento, evitando di stabilire un numero di punti troppo elevato o troppo basso.

Le gratificazioni possono essere elargite direttamente a scuola o in accordo con la famiglia per la decisione dei premi.

## ***Il costo della risposta***

Prevede che al comportamento inadeguato segua per il bambino la perdita di un privilegio o attività piacevole. All'interno della token economy ciò si traduce in una perdita di gettoni stabilita a priori.

E' necessario impostare la token economy in modo tale che il bambino guadagni più punti di quanti ne possa perdere per evitare frustrazione.

Ad esempio si può stabilire che ci siano 5 o 6 azioni che fanno guadagnare punti e una sola che ne fa perdere.

Il costo della risposta deve essere:

- Proporzionale all'azione inadeguata
- Affiancato ad informazioni chiare circa il comportamento del bambino
- Controllabile
- Concordato con il bambino in anticipo
- Inevitabile



*Grazie per l'attenzione*

