

**A CURA DI**

Stefania Caputo

Scuola secondaria di 1° grado

A.S. 2017/2018 – 2018/2019

**2020**

# Token economy, agenda visiva e presa dati

---

**Strategie educative per il benessere e  
l'autonomia dei ragazzi con disabilità**



# Indice

---

Strategie educative	5
Che cos'è	7
Che cos'è e a cosa serve.	9
La presa dati	11
Analisi caso concreto	13
Applicazione della Token economy al caso concreto	14
L'uso dell'agenda visiva nel caso concreto	15
La presa dati dei CP applicata al caso concreto	16



# Strategie educative

---

Lavorare con bambini e ragazzi con disabilità non può prescindere dal piano emozionale e relazionale che si crea nello svolgere attività educative e didattiche.

Ogni intervento deve mettere in luce la centralità del bambino che deve così avere la possibilità di esprimersi liberamente e di partecipare attivamente al suo percorso di crescita ed autonomia.

Le abilità cognitive, emozionali, comunicative e relazionali non sono separabili tra loro e fanno parte di un sistema in evoluzione che si influenzano reciprocamente.

L'ambiente e l'atteggiamento dell'educatore assumono un'importanza fondamentale per la buona riuscita di un intervento educativo.

Prima di ogni programmazione educativa è necessario fare un'osservazione attenta e critica della personalità del bambino. Ogni individuo è diverso dall'altro. È necessario quindi valutare tutte le strategie efficaci per far sì che gli obiettivi prefissati possano essere raggiunti. È come se si dovesse cucire addosso al ragazzo il vestito più adatto alle sue esigenze.

Tra i tanti modelli psicologici, il modello comportamentale ci permette di mettere al centro della programmazione educativa lo sviluppo delle abilità:

- comunicative;
- sociali;
- emotive;
- autonome di base e complesse.

Numerose sono le strategie utilizzate per raggiungere gli obiettivi proposti in un lavoro educativo; nello specifico in questo articolo verranno approfonditi 3 elementi:

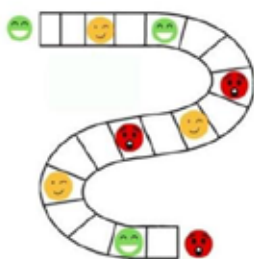
- token economy,
- agenda visiva,
- presa dati dei comportamenti problema.
- 

Questa documentazione è suddivisa in 2 parti: la prima verterà su una spiegazione più "teorica" delle strategie elencate sopra; la seconda, invece, sarà dedicata all'applicazione delle stesse ad un caso pratico.

Tale lavoro si rivolge a genitori, insegnanti ed educatori che si prendono cura di bambini e ragazzi con disabilità dello spettro autistico.

# Che cos'è

---



## LA TOKEN ECONOMY.

Si tratta di uno strumento utilizzato per far comprendere al bambino di aver svolto delle attività in modo corretto oppure che ci si è comportati in modo consono e che per questo verrà gratificato.

La Token Economy (tradotta in italiano come “economia simbolica”, “economia a gettoni” o anche “sistema di rinforzo a gettoni”) è una tecnica psicologica di riabilitazione, sviluppata sulla base della psicologia comportamentale.

Può essere considerata una sorta di “patto educativo” con cui l’educatore stipula un “accordo” con il bambino: ad ogni attività/comportamento corretto riceverà un gettone, che può essere uno smile, una fishe, una stellina o dei punti.

È una tecnica, quindi, che si pone come obiettivi principalmente il rinforzo dei comportamenti positivi e l’aumento della frequenza degli stessi.

# Struttura

---

## Individuare il comportamento/insegnamento

---

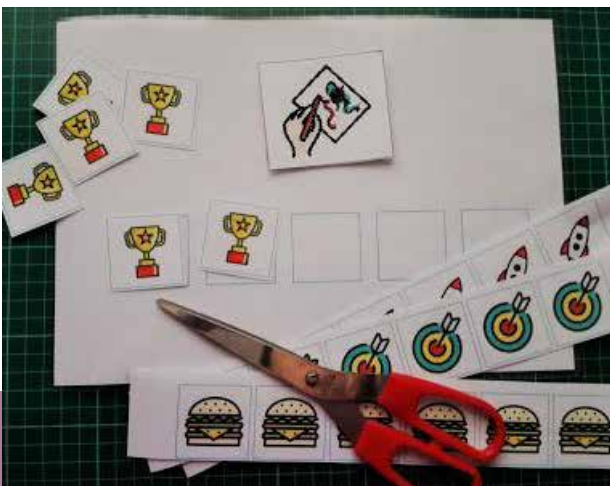
Il primo passo da fare è quello di individuare il comportamento o l'insegnamento che si vuole incrementare. È bene sempre iniziare con comportamenti semplici e facilmente osservabili: stare seduto sulla sedia, smistare oggetti per colore etc...

## Scegliere il tipo di token

---

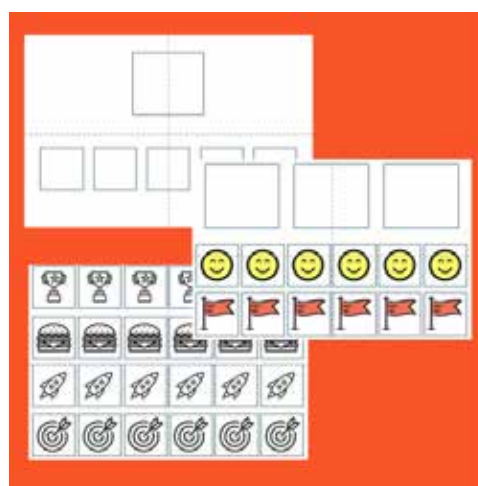
In base ai gusti e alle preferenze del bambino, il gettone può avere varie forme: smiles, stelle, punti, adesivi, timbrini etc..

Questi gettoni vanno poi generalmente attaccati su dei cartoncini e consegnati uno per volta, quando è stato emesso il comportamento desiderato. Alla consegna del gettone segue anche un rinforzo sociale che può essere un sorriso o un'espressione verbale del tipo "bravo".



## Stabilire il rinforzo

Prima di iniziare l'attività bisogna stabilire quale sarà il rinforzo a cui si avrà accesso dopo aver ottenuto un certo numero di gettoni.



Il rinforzo può essere commestibile, tangibile, sociale.

## Stabilire i criteri

L'educatore gestisce la token, che deve essere maneggevole, leggera e trasportabile. Si deve stabilire prima quanti gettoni si devono guadagnare per poi poter accedere al rinforzo. Inizialmente il numero dei tokens guadagnati saranno pochi, gradualmente si possono aumentare, in base alla collaborazione del bambino.

È fondamentale con il passare del tempo sfumare l'uso dei gettoni. Se inizialmente ad ogni comportamento corretto si regala un gettone, con le risposte positive del bambino il gettone potrà essere consegnato ogni due attività svolte correttamente e così via.





# Che cos'è e a cosa serve

L'agenda visiva rappresenta uno strumento molto utile ed efficace in quanto il bambino può avere maggiori possibilità comunicative e di autonomia.

Gli obiettivi che ci si pone con l'utilizzo dell' agenda visiva sono:

- Rendere prevedibili le attività della giornata,
- Informare sulla presenza di attività nuove o di cambiamenti,
- Rendere chiara la successione degli eventi,
- Introdurre il concetto di "finito",
- Aumentare il senso di controllo e di sicurezza,
- Favorire l'autonomia.

L'agenda visiva risulta inoltre utile per capire la scansione del tempo, una nozione difficile da apprendere per i bambini con disabilità poichè si basa su concetti astratti. In particolare i ragazzi con autismo hanno bisogno di padroneggiare il tempo; l'agenda visiva ci aiuta quindi a trasformare il tempo in qualcosa di concreto e visibile. L'uso di tale strumento permette al bambino di comprendere lo scorrere del tempo e capire cosa deve ancora fare durante la giornata.

## Come si costruisce e come funziona

L'agenda visiva può essere fatta in tanti modi a seconda anche delle varie esigenze. Può essere sia giornaliera che settimanale. Può essere appesa al muro oppure può essere trasportabile, in questo caso può essere costruita, per esempio, come se fosse un quaderno. Si possono usare fotografie, disegni, pecs, oggetti reali o anche parole. Le immagini, gli oggetti o le scritte dovranno seguire, naturalmente, l'ordine temporale di successione. Tali immagini vanno fissate con il velcro. È consigliabile plastificare tutto il materiale cartaceo così da renderlo resistente all'uso nel tempo.

L'agenda si può sviluppare sia in verticale che in orizzontale. Nel primo caso la prima attività va posta in alto e, scendendo verso il basso, si inseriscono le attività successive; nel secondo caso la prima attività sarà posta sulla sinistra e mano a mano sulla destra verranno poste tutte le altre.

Quando usiamo l'agenda possiamo indicare al bambino l'attività che si sta per fare; in altri casi si può fare staccare l'immagine e portarla nel luogo dove si svolge l'attività per poi riporla in un contenitore o in una busta; altre volte si può fare staccare l'immagine e riporla nel contenitore solo ad attività terminata.



## Tipologie di agende visive

### Agenda a muro:



### Agenda quaderno:



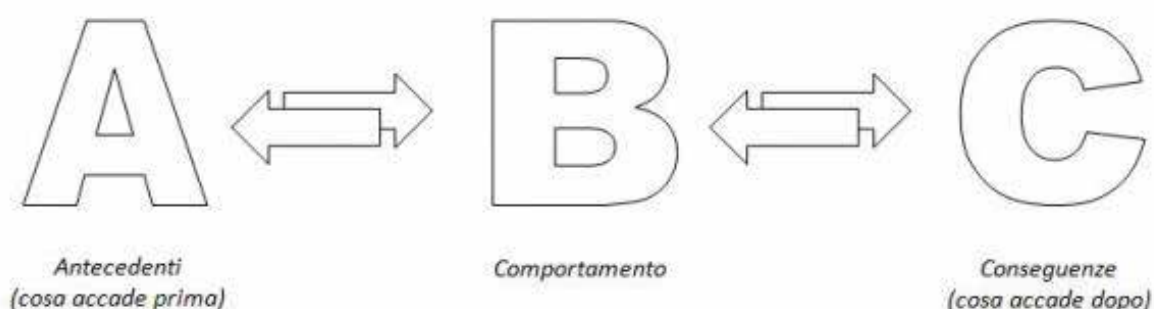
### Agenda con oggetti:



# La presa dati

La presa dati rappresenta uno strumento molto utile per capire i motivi che portano il bambino ad avere dei comportamenti problema (CP), che possono scaturire per diverse situazioni: richiesta di attenzione, accesso al tangibile, evitamento, malessere fisico e psicologico.

Capirne la causa permette di ridurre notevolmente la frequenza. Per far sì che questo accada bisogna fare riferimento all'analisi funzionale A-B-C



L'uso di questa tabella si pone come obiettivo la comprensione delle motivazioni che portano ad un determinato comportamento e, di conseguenza, la ricerca delle soluzioni e delle strategie alternative per modificare il comportamento.

La presa dati può essere strutturata in tanti modi tenendo conto dell'effettiva finalità. Si può compilare una presa dati complessa dove registrare ad esempio:

- il tipo di comportamento,
- l'ora di inizio e fine del CP,
- l'intensità del CP,
- ciò che è successo prima e ciò che è accaduto dopo.

Vi sono poi prese dati più semplici in cui si scelgono i vari CP da monitorare e dove si indica, in un lasso di tempo ben preciso, la frequenza con cui questi avvengono.

Una volta compilate tali tabelle, per un periodo stabilito in precedenza, vanno studiate in modo tale da eliminare le cause scatenanti i CP e, di conseguenza, lavorare per insegnare ad emettere comportamenti positivi ed adeguati ai vari contesti ed alle varie situazioni.

Di seguito 2 esempi di presa dati.

**Esempio 1**

Presi dati antecedenti comportamenti problema

Data: \_\_\_\_

Operatori: \_\_\_\_

COMPORTAMENTO	ANTECEDENTE			
	Lavoro/chiesto di fare qualc.	Vuole/Chiede qualcosa	Transizione	Pausa/attività gradita (no richieste)
Urla				
Usa linguaggio inappropriato				
Lancia il materiale				
Aggressione				
Si butta a terra				
Incidenti bagno				
NOTE:				

**Esempio 2**

Frequenza CP aggressività

Settimana dal \_\_\_\_\_ al \_\_\_\_\_

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
08:00 – 09:00					
09:00 – 10:00					
10:00 – 11:00					
11:00 – 12:00					

Settimana dal \_\_\_\_\_ al \_\_\_\_\_

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
08:00 – 09:00					
09:00 – 10:00					
10:00 – 11:00					
11:00 – 12:00					

# Analisi caso concreto

---

Analizziamo adesso il caso di A., un ragazzo di 12 anni che frequenta la classe 2° della scuola media di primo grado, che presenta un disturbo pervasivo dello sviluppo molto grave. Di seguito vengono elencate alcune sue caratteristiche.

Utilizza il linguaggio verbale per esprimersi, ma a volte non tutte le parole risultano comprensibili in quanto parla velocemente, omette gli articoli o non completa le frasi, soprattutto quando fa delle richieste. Non sa leggere nè scrivere.

Risultano compromesse le seguenti aree: cognitiva, degli apprendimenti, comunicativa e affettiva-relazionale.

È un ragazzo empatico, sente molto la vicinanza dell'adulto di riferimento; è bene per questo motivo non utilizzare una modalità educativa troppo rigida.

Presenta un basso livello di attenzione e di collaborazione, durante le attività a tavolino si possono presentare casi di fuga/evitamento.

Ha sviluppato una serie di CP:

- Urla e linguaggio inappropriato,
- Lancio del materiale,
- Aggressività.

È un ragazzo, inoltre, molto ansioso. Ha bisogno di continue certezze per ciò che riguarda lo scorrere del tempo. Ha bisogno di sapere quali sono le attività che lo terranno impegnato, il momento della merenda e quello dell'uscita lo agitano particolarmente.

A volte vive alcuni momenti di frustrazione a cui fanno seguito alcuni CP.

Visto il quadro della situazione l'utilizzo della token economy, dell'agenda visiva e della presa dati dei CP sono risultate fondamentali per elaborare un buon progetto educativo.

Adesso vediamo nello specifico l'uso di tali strumenti, in particolare si fa riferimento alle esperienze condotte negli anni della scuola media inferiore che ha coinvolto sia le educatrici che l'insegnante di sostegno.

# Applicazione della Token economy al caso concreto

La token economy è risultata molto utile per ottenere e con il tempo incrementare l'attenzione e la collaborazione di A.

Si è scelto di iniziare con una token con una lunghezza complessiva di 3-4 tokens.

Momento importante è quello della scelta del rinforzo. Si fanno vedere una serie di immagini di rinforzi sia alimentari che tangibili. Una volta scelto il rinforzo, si mette l'immagine alla fine della token. Una volta che la token è finita, A. sa che deve consegnarla all'educatrice dicendo che ha finito. A questo punto avviene lo scambio con il rinforzo scelto, che concretamente è visibile al ragazzo ma non rientra nel suo campo d'azione. Prima di iniziare i vari insegnamenti strutturati si stabiliscono delle regole che devono essere espresse in un'accezione positiva:

- Si parla con un tono di voce basso,
- Il materiale va lasciato sul tavolo,
- Si sta seduti mentre si lavora a tavolino,
- Le mani stanno giù o appoggiate sul tavolo.

L'esplicitazione delle regole è importante, ogni qual volta A. attua un CP perde il gettone precedentemente conquistato e deve rifare nuovamente dall'inizio l'attività interrotta.

Ogni istruzione deve essere data in modo chiaro e semplice, usando frasi brevi e concise.

Quando si conclude la prima attività proposta, viene consegnato ad A. il primo gettone che posizionerà sul cartoncino, alla consegna della token segue anche un rinforzo sociale ("bravo"), a cui si accompagna anche una mimica facciale di approvazione e soddisfazione per l'attività ben eseguita. Si passa poi alla seconda attività e così via, fino a quando al termine delle 3-4 attività previste, A. consegna all'educatrice la token dicendo "ho finito". A questo punto il ragazzo ha accesso al suo rinforzo.

Nel momento in cui la collaborazione aumenta, aumentano anche le attività proposte e la token si inizia a sfumare; vale a dire che il gettone si conquista alla fine di due attività e così via, fino quando la token viene del tutto sfumata.



# L'uso dell'agenda visiva nel caso concreto

Per gestire, invece, l'ansia e il trascorre del tempo, si è utilizzata l'agenda visiva.

I momenti che più provocano ansia e agitazione in A. sono la merenda e l'uscita. Quindi si è costruita un' agenda in modo molto semplice in cui si inseriscono le principali attività che si svolgono nell'arco della giornata scolastica. Dato che A. non legge e non scrive, il riconoscimento delle attività che via via si fanno sono esplicitate attraverso le pecs. L'agenda è costruita con del cartoncino e si sviluppa in verticale; le pecs delle attività sono inserite secondo l'ordine temporale di svolgimento dall'alto verso il basso.

L'educatrice a inizio giornata spiega in modo chiaro e semplice la successione degli eventi, ogni attività viene esplicitata singolarmente e contemporaneamente si attacca la pec sull'agenda.

L'agenda utilizzata è un'agenda da tavolo leggera e facilmente trasportabile così da utilizzarla e portarla con sé negli altri ambienti della scuola.

Una volta che il ragazzo ha svolto l'attività prevista, stacca la card e la ripone in un contenitore posto vicino all'agenda.

Togliere la card piuttosto che metterla ha permesso ad A. di diminuire il suo stato di ansia in quanto così facendo "vede" concretamente l'avvicinarsi dei momenti che più lo interessano.

L'agenda è tenuta sul tavolo da lavoro in modo tale che può facilmente consultarla, in questo modo A. si rasserena avendo spesso bisogno di conferme su ciò che accade.

Altro motivo di ansia è il sapere quale educatrice lo affiancherà, visto che viene seguito da 2 operatrici. Per questo motivo, nell'agenda si inserisce a sinistra un'altra striscia in cui si attacca la foto dell'educatrice di riferimento per un determinato momento della giornata e che quindi seguirà determinate attività. Come per le attività, quando ci sarà il cambio dell'educatrice, la foto di chi ha finito il turno viene staccata.



# L'uso dell'agenda visiva nel caso concreto

---

A. attua una serie di CP causati da diverse situazioni e non sempre decifrabili in modo immediato. Questi i CP principalmente attenzionati:

- Urla,
- Linguaggio inappropriato,
- Schiaffi a se stesso sul viso,
- Lancio del materiale,
- Aggressione.

Per analizzare questi CP si è costruita una tabella ABC con 5 intervalli di registrazione; vale a dire che in 5 momenti della giornata, di giorno in giorno sempre diversi, per un tempo di 10/15 minuti, si prendono i dati segnando con una x il CP a seconda degli antecedenti. Ogni intervallo di registrazione viene indicato con una barra. Questi invece gli antecedenti attenzionati:

- Lavoro/chiesto di fare qualche attività,
- Vuole/chiede qualcosa,
- Transizione,
- Pausa/attività gradita.

Nel corso dell'anno scolastico essendo aumentato anche il CP dell'aggressione, è stata costruita una tabella, molto più semplice, solo per questo comportamento.

Suddivisa per le giornate scolastiche ed a intervalli di tempo di un'ora, la compilazione consiste nel mettere una x quando si verifica tale CP. Lo scopo di questa presa dati è in questo caso analizzare la frequenza del comportamento.

Tali prese dati sono risultate molto efficaci per cercare di diminuire i vari CP e lavorare con più efficacia sui comportamenti positivi.

La presa dati del solo CP dell' ha presentato delle criticità in quanto non ha permesso di lavorare molto sugli antecedenti e di conseguenza si è riscontrata la necessità di apportare con il tempo delle modifiche.



## Token economy

### Esempi rinforzi:



### Esempi tokens:



### Token:



## Agenda visiva giornaliera:

### Strutturazione delle attività giornaliere:



### Suddivisione della giornata in base alle materie scolastiche:





[www.gemmadoc.com](http://www.gemmadoc.com)