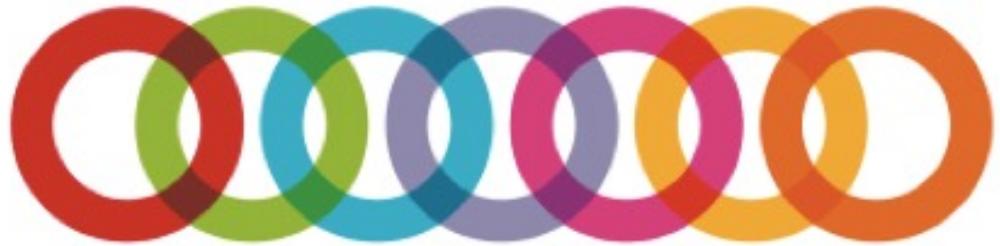




IESCUM
ISTITUTO EUROPEO PER LO STUDIO
DEL COMPORTAMENTO UMANO
A NON PROFIT
ORGANIZATION



Applicazione del rinforzo in un contesto di gruppo: token economy e contingenze di gruppo

Arianna Ristallo, PhD
Psicologa, Psicoterapeuta
Analista del Comportamento ADC Siacsa ABAIT
BCBA

Syllabus



Rinforzo



Token economy: definizione, come costruirla



Esempi di applicazione della token economy



Tipologie di contingenze di gruppo



Vantaggi e svantaggi nell'utilizzo delle diverse contingenze di gruppo



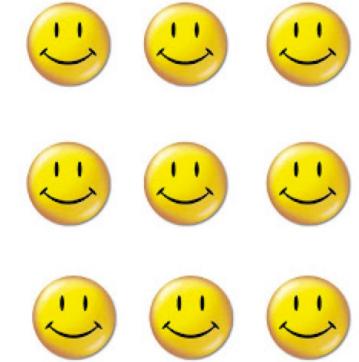
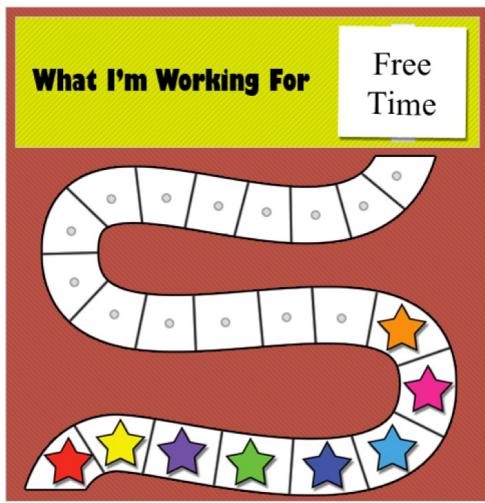
Applicazione delle contingenze di gruppo



Esercitazione



Good Behavior Game



TOKEN ECONOMY

Token economy

- È una procedura di cambiamento del comportamento.
- Ha dimostrata efficacia nella modificaione di comportamenti che non si sono modificati con le istruzioni.

(Glynn, 1990; Musser, Bray, kehle & Jensen, 2001)



Token economy

- È un sistema di cambiamento caratterizzato da:
 - Una lista di comportamenti target;
 - Token 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)



Rinforzo definizione

- Il rinforzo è un evento che segue l'emissione di una risposta e ne aumenta la probabilità di futura emissione.

[Michael, 2004]



Il rinforzo agisce su:

- Tutte le dimensioni del comportamento:
 - Frequenza;
 - Durata;
 - Latenza;
 - Intensità.



Rinforzo positivo: SR⁺

- La presentazione di uno stimolo che segue un comportamento aumenta la probabilità dell'occorrenza futura di questo comportamento.

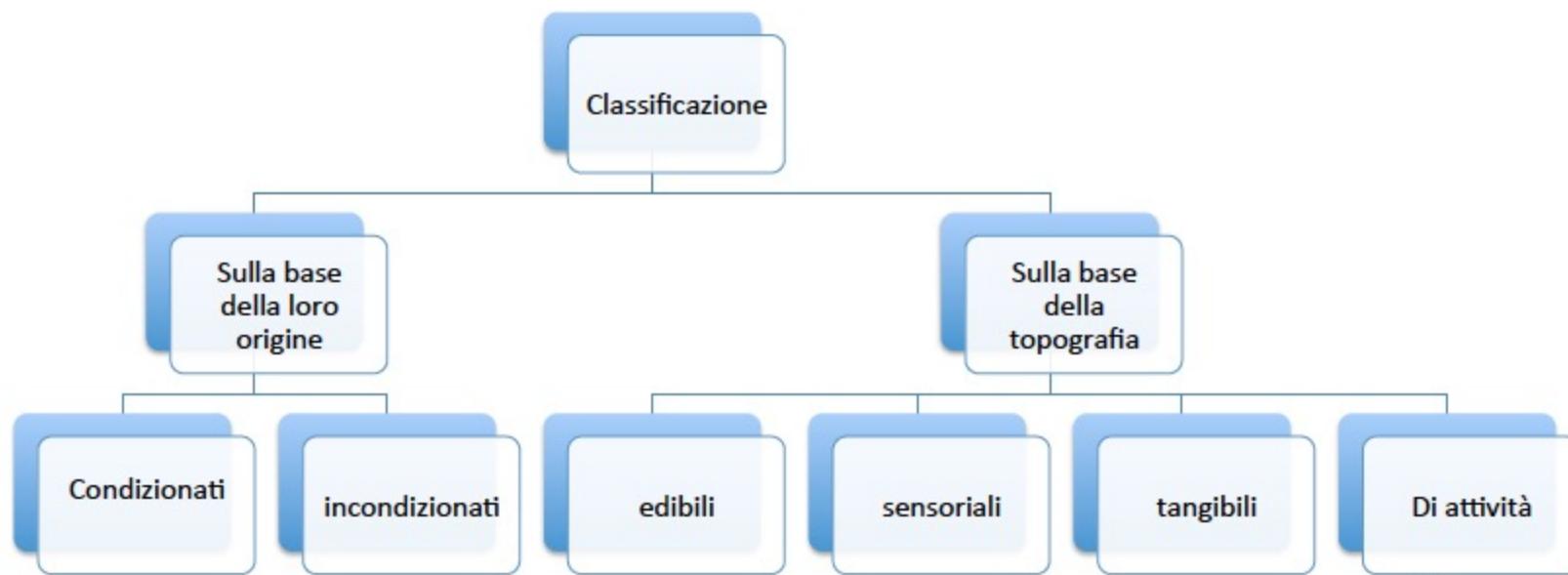
Positive reinforcement is the most important and most widely applied principle analysis.

[Cooper, Heron & Heward, 2007]

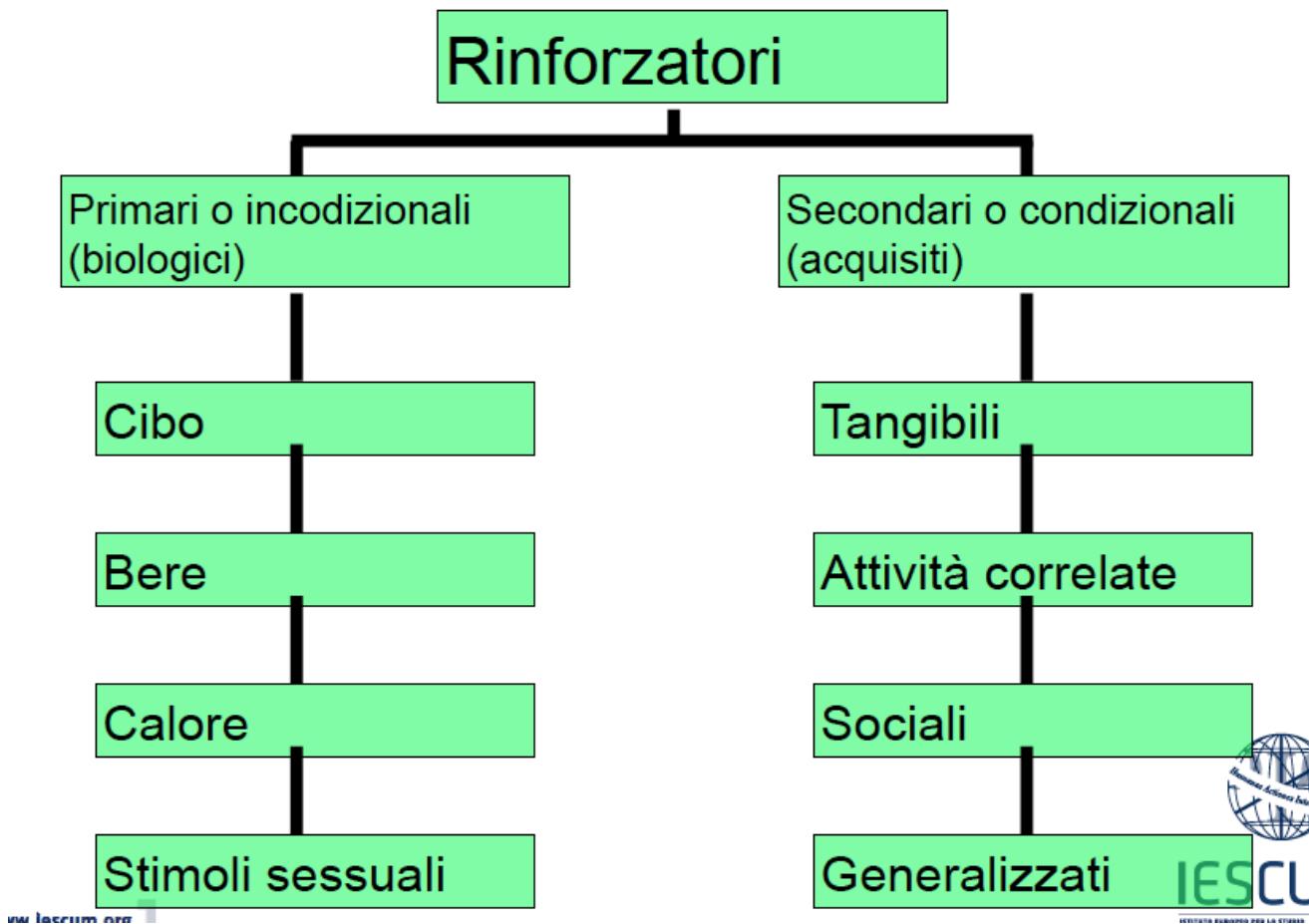
Immediatezza nell'erogazione del rinforzo

- È importante consegnare il rinforzatore entro 30 secondi dall'emissione della risposta (Byrne, LaSage & Poling, 1997)
- Perchè?
- Se viene emesso dopo 30 secondi aumenta il rischio di rinforzare altri comportamenti prima del rinforzo.

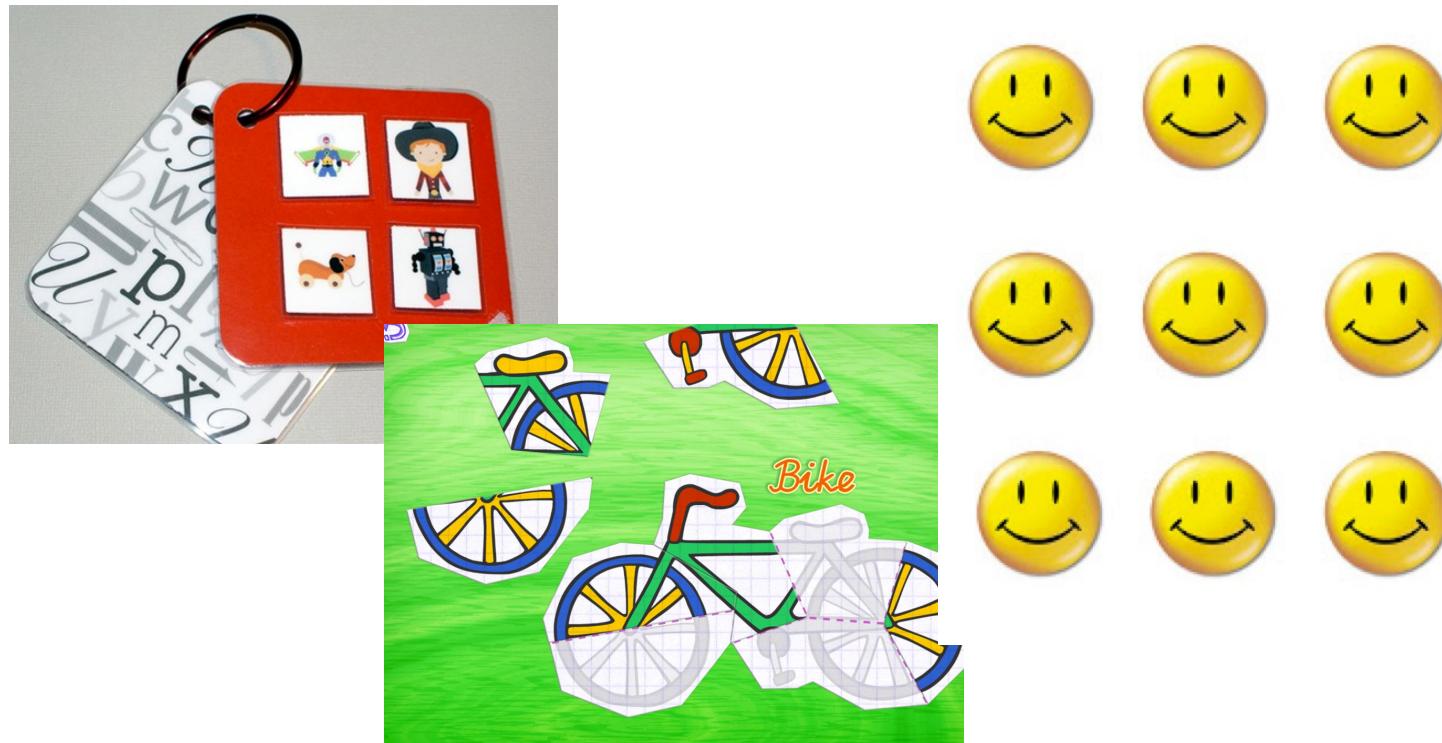
Classificazione dei rinforzatori



POTENZIALI RINFORZATORI



Rinforzatori generalizzati



Step

Stabilire il comportamento o i comportamenti target;

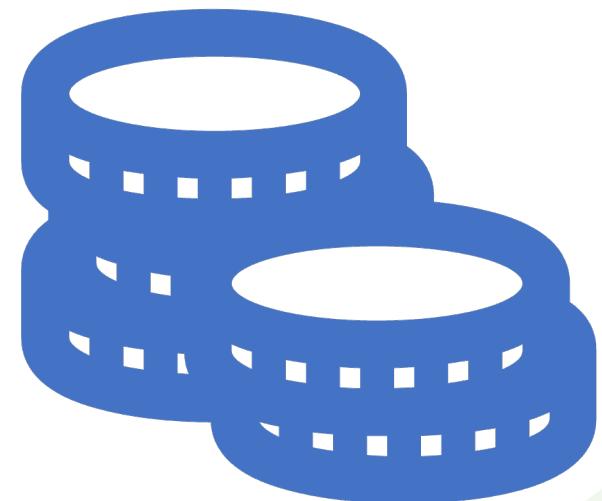
Definire il mezzo di scambio: token.

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

Definire rinforzatori.

TASK ANALYSIS PER LA TOKEN ECONOMY

- Selezionare i token che servono come mezzo di scambio;
- Identificare i comportamenti target e le regole;
- Selezionare un menu di rinforzatori;
- Stabilire il rapporto di scambio;
- Scrivere la procedura per specificare quando e come i token possono essere scambiati;
- Monitorare il comportamento;
- Definire chi registrerà i dati;
- Pianificare la generalizzazione all'ambiente naturale.

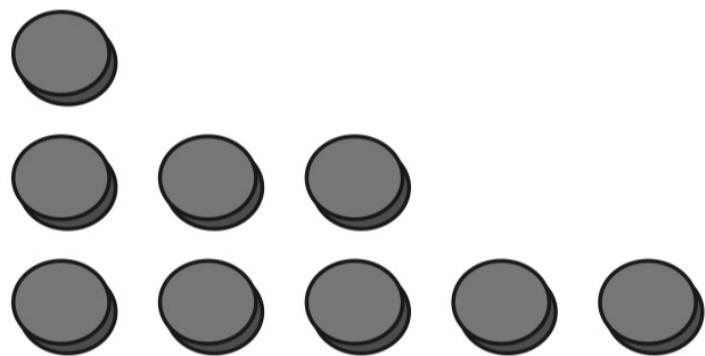


Token economy

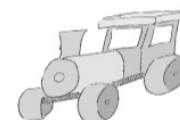
- Consegnare i gettoni immediatamente, spesso e in quantità sufficiente a consentire uno scambio frequente.
- Collegare costantemente un feedback sociale positivo alla consegna dei gettoni.
- Considerate la possibilità di combinare la token con contingenze di gruppo interdipendenti e dipendenti.

Stabilire il rapporto di scambio

PAY



GET



Identificare comportamenti target e regole

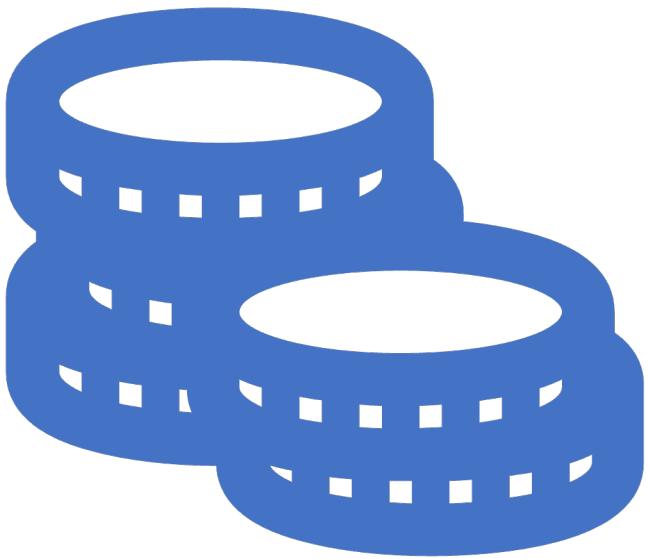
- Comportamenti osservabili e misurabili;
- Specificare i criteri per la prestazione di successo;
- Iniziare con un numero basso di comportamenti
- Assicurarsi che il soggetto possegga i prerequisiti





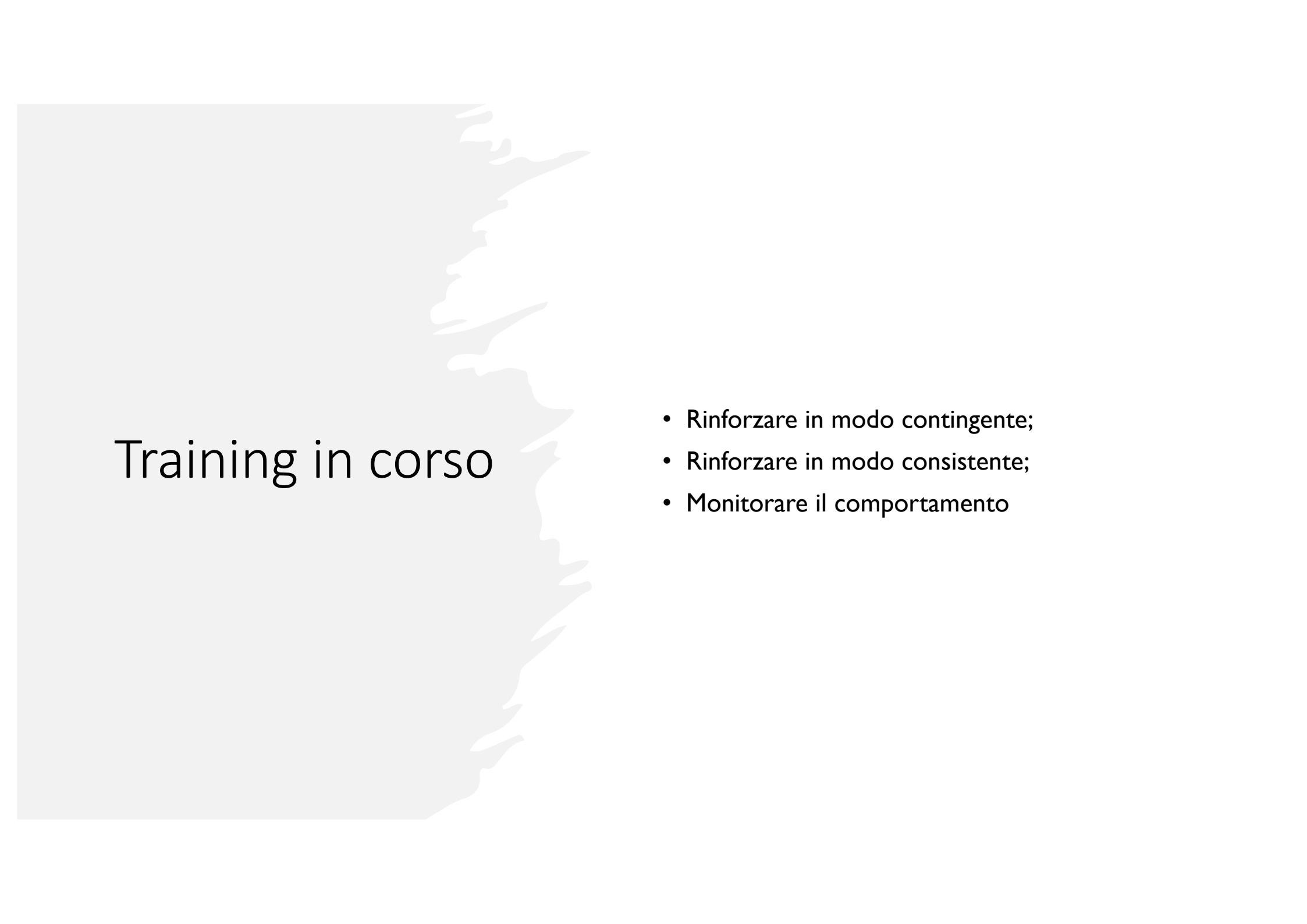
Attenzione a:

- Quale procedura verrà utilizzata per consegnare i token?
- Come verranno scambiati i token?
- Che cosa si farà se lo studente non raggiunge l'obiettivo?
- È previsto un costo della risposta?



Appicare la token:

1. Spiegare la token;
2. Modellare la procedura;
3. Modellare la procedura per lo scambio token-rinforzatore



Training in corso

- Rinforzare in modo contingente;
- Rinforzare in modo consistente;
- Monitorare il comportamento

Rimuovere la token

- Pianificare prima come sfumare la token;
 1. Presentare sempre contemporaneamente al token la lode verbale;
 2. Il numero di risposte necessarie per guadagnare il token va gradualmente aumentato;
 3. La durata di tempo in cui la token è attiva va gradualmente diminuita;
 4. Il numero di rinforzatori e attività proprie dell'ambiente naturale va aumentato;
 5. Il prezzo degli item altamente desiderati va aumentato mentre va diminuito quello degli item poco desiderati
 6. Le proprietà fisiche del token vanno sfumate

Per sfumare la token: sistemi a livelli

- Utilizzati per promuovere il mantenimento dei risultati raggiunti con la token economy.
- I diversi livelli corrispondono a diversi gradi di comportamento del partecipante.
- I partecipanti possono salire o scendere di livello, in base al miglioramento del loro comportamento o al numero di gettoni accumulati (ad esempio, soddisfacendo determinati criteri).
- Più alto è il livello, più privilegi hanno i partecipanti e più il loro comportamento è indipendente dalla token economy. Questi sistemi a livelli incorporano condizioni sempre più naturali, compreso il rinforzo gradualmente ritardato.

Sistemi a livelli

- Smith e Farrell (1993) sostengono che le token economy a livelli migliorano sia le capacità di autogestione che la responsabilità personale per i risultati sociali, emotivi e accademici.
- In un esempio tratto dal programma a livelli Achievement Place (Phillips, Phillips, Fixsen, & Wolf, 1972), quando i giovani iniziavano il programma, entravano in un sistema di token molto strutturato: guadagnavano o perdevano punti quasi su base momentanea, con scambi consentiti ogni due ore.
- Man mano che gli individui progredivano verso lo sviluppo di comportamenti sociali, accademici e di mantenimento accettabili, salivano di livello: prima in un sistema giornaliero, poi settimanale, poi di merito, poi a domicilio.

Variazioni sulla token economy

- Costo della risposta
 - I token vengono tolti quando gli studenti mettono in atto determinati comportamenti.
 - Quando i token vengono sottratti allo studente → costo della risposta.
 - Utilizzato per diminuire un comportamento (Kazdin, 1977). La forma più comunemente usata di costo di risposta è il ritiro di gettoni o multa.

Token economy e costo della risposta

- Iwata e Bailey (1974) hanno confrontato il rinforzo con i token e il costo della risposta in una classe di educazione speciale.
- Entrambi si sono rivelati ugualmente efficaci nel migliorare i comportamenti.
- Tuttavia, l'insegnante era avversivo per gli studenti quando veniva utilizzato il costo di risposta.

Token economy e costo della risposta

- In generale, le token economy con e senza una componente di costo di risposta si sono rivelate efficaci in diversi contesti.
- È importante notare, tuttavia, che un programma basato esclusivamente sul costo di risposta e su una gestione orientata alla punizione ha meno probabilità di creare comportamenti pro-sociali nei partecipanti (Iwata & Bailey, 1974; Kazdin, 1977).
- Questo è interessante se si considera che, in alcuni studi, sembra che gli insegnanti preferiscano il costo di risposta rispetto a un sistema di solo rinforzo a gettoni (McGoey & DuPaul, 2000).

Lotterie 😊

- I comportamenti target vengono ricompensati con un token, o biglietto, e alla fine del periodo di ricompensa viene effettuata una lotteria per determinare quali individui guadagnano il rinforzatore di scambio.
- In questo modo si può ridurre al minimo la quantità di rinforzatori consegnati nella token economy, scegliendo solo un numero selezionato di token, o biglietti, da scambiare.
- Un punto debole di questo tipo di sistema è che alcune età e popolazioni possono essere difficili da influenzare senza una corrispondenza diretta tra gettoni e rinforzatori di scambio.

Caso clinico

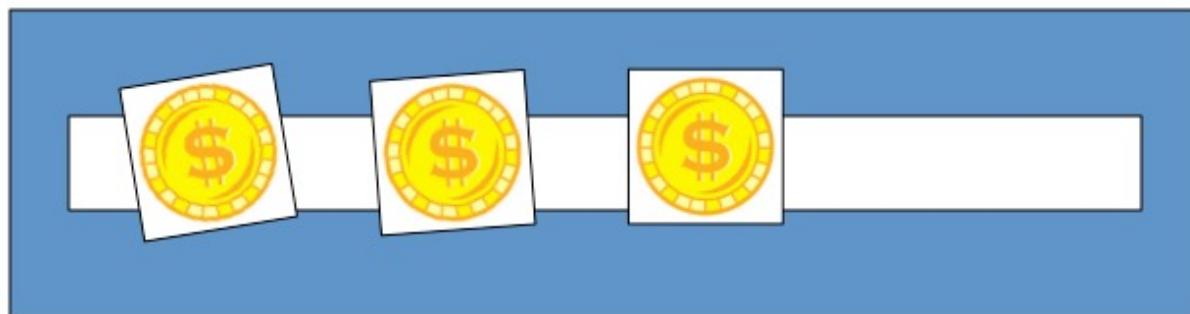
- S. è un bambino di 8 anni con diagnosi di disturbo dello spettro autistico.
Ottime competenze verbali. Barriera: rigidità comportamentale.
- Presenta un quadro di selettività alimentare moderata (accetta circa 10 cibi).
- A casa i genitori presentano esclusivamente i cibi che S. mangia; il bambino non è esposto a nuovi cibi. A scuola il bambino non mangia nulla.

Intervento a scuola – FASE 1

- **Obiettivo:** aumentare il numero di cibi che S. assaggia in mensa.
- Intervento: token economy.
- **Comportamento da rinforzare:** assaggiare (= mettere in bocca un pezzo di cibo e tenerlo in bocca per almeno 1 secondo) il cibo proposto.
- **Menù dei premi:** con l'aiuto dei genitori preparare una lista di 3 premi, in ordine dal più gradito al meno gradito (o neutro).
 - 3 assaggi = premio più gradito
 - 2 assaggi =
 - 1 assaggio = premio "meno" gradito
 - Criterio per aumentare il numero di assaggi: per 3 giorni consecutivi S. fa 3 assaggi.



ASSAGGIO: mozzarella, insalata



Menù dei premi

3 gettoni =

2 gettoni =

1 gettone =

- È importante che S. vinca i token SOLQ nel momento in cui assaggia cibi “nuovi”, una volta in mensa scrivere sulla token quali sono i cibi che dovrà assaggiare per ottenere i token.
- Ad esempio:
 - “S. oggi potrai avere i token se assaggi XXX, XXX, XXX”.
- NON forzare S. all’assaggio.
- NON ci sono punizioni (perdita token).

Intervento a scuola – FASE 2

- **Obiettivo:** aumentare il numero dei cibi che S. mangia in mensa.

Comportamenti da rinforzare e punti da assegnare:

1. **Assaggiare** (= mettere in bocca un pezzo di cibo e tenerlo in bocca per almeno 1 secondo) **il cibo proposto = 1 punto**



2. **Mangiare parte del cibo proposto** (= almeno 5 bocconi) **= 2 punti**



3. **Mangiare più della metà del cibo nel piatto.** **= 3 punti**



4. **Terminare tutto il cibo nel piatto** **= 5 punti**



Menù dei premi (token economy)

- **Menù dei premi:**
- Wafer = **ALMENO 8 punti**
- Coca cola = **ALMENO 7 punti**
- Kinder Cards = **ALMENO 6 punti**
- Chupa Chupa = **ALMENO 4 punti**
- Caramella = **ALMENO 3 punti**

- Aumento del numero di cibi che il b. assaggia e mangia in mensa.
- Gradualmente si sfuma supporto visivo (S. ricorda a memoria il numero di punti).
- Gradualmente si sfuma lo schema di rinforzo.
- Intervento basato unicamente su rinforzo positivo. Non intrusivo.

Limiti:

- Difficoltà nella generalizzazione nel contesto domestico.

VINCENZO



CHIEDO BENE



URLO

LAVORO BENE

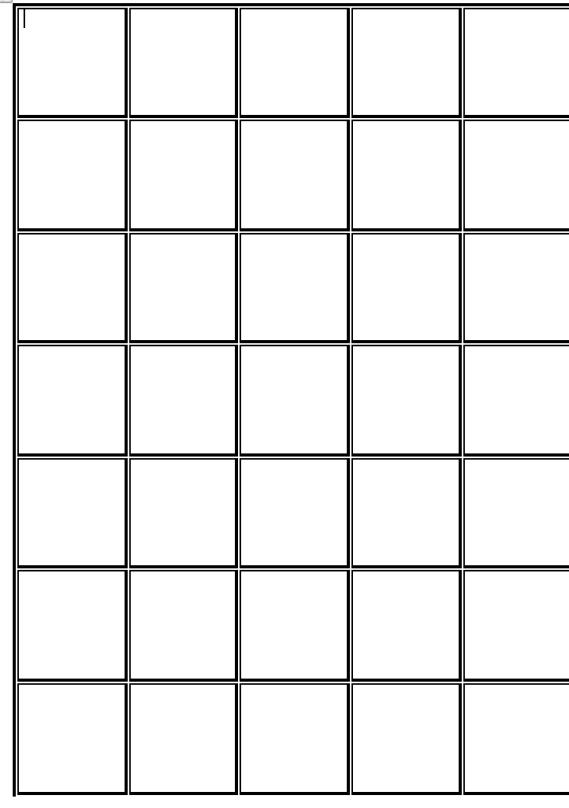
BATTO SUL BANCO

ASPETTO

PIZZICO

STO SEDUTO BENE

BATTO I PIEDI



MENÙ DEI PREMI

Uscire a cena al Ristorante Cinese con mamma e papà	29 - 30 punti
Giocare alle Barbie con la mamma	27 - 28 punti
Giocare alla WII con il papà	25 - 26 punti
Fare una corsa in giardino con mamma e papà	23 - 24 punti
.....	22 - 21 punti
.....	19 - 20 punti
....	17 - 18 punti
....	15 - 16 punti
....	10 - 14 punti
Una caramella	5 - 10 punti

Per vincere i punti:

1. Chiedo alla mamma o al papà a che ora devo spegnere la TV;



2. Spengo da sola la TV quando vedo che è l'ora;



3. Spengo la TV quando la mamma o il papà me lo chiedono;



4. Vado in bagno, faccio la pipì e lavo i denti velocemente;



5. Mi metto il pigiama.



Obiettivo: dormire in cameretta.

Ecco gli step per impostare la token economy:

1. Preparate una lista di 5 premi.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Scegliete anche un premio super potente da tenere per la fine della settimana.

2. Preparate un tabellone (scegliete un tema che piace a XXXXX😊). Ogni riga dovrebbe avere 7 caselle (7 giorni della settimana)

LUN	MAR	MERC	GIO	VEN	SAB	DOM	TOTALE

Mamma: "guarda abbiamo questo nuovo super cartellone...se riesci a vincere tanti Minion vinci dei premi mega (DIRE QUALI PREMI)!!!!"

Per vincere i Minion devi riuscire a dormire un pochino nella tua cameretta ... "

PER LA PRIMA SETTIMANA GABRIELE VINCE IL MINION SE RIMANE 10 MINUTI NEL SUO LETTINO.

Il bambino/rimane 10 minuti nel suo lettino e poi va in salotto.

Mamma: *"bravissimo che sei rimasto un pochino nel tuo letto...tieni attacca un Minion sul tuo tavolone...continua così!!!! Domani mattina avrai XXXXX (scegliere uno dei premi dalla lista dei 5)".*

Obiettivo: dormire nel mio letto

LUN	MAR	MERC	GIO	VEN	SAB	DOM	TOTALE
							

- ALLA FINE DELLA SETTIMANA, SE XXX ARRIVA AD AVERE ALMENO 5 MINION AVRA' il premio speciale.
- SE XXX RIESCE A RAGGIUNGERE ALMENO 5 PUNTI LA SETTIMANA SUCCESSIVA AUMENTARE IL TEMPO NECESSARIO PER VINCERE IL PUNTO (invece che 10 min, 15 o 20 minuti).
- NON TOGLIERE MAI A XXX I PUNTI CHE HA GIA' VINTO.

Esercitazione

- Sviluppare una token economy seguendo i seguenti step:
 1. Selezionare il comportamento o i comportamenti target
 2. Definire il mezzo di scambi: token
 3. Definire i rinforzatori
 4. Stabilire il rapporto di scambio
 5. Scrivere la procedura per specificare quando e come i token possono essere scambiati
 6. È previsto costo della risposta?
 7. Definire chi registrerà i dati
 8. Pianificare la generalizzazione all'ambiente naturale

TOKEN ECONOMY NEL CONTESTO DI GRUPPO

- Può essere contingente al comportamento
 - di un membro del gruppo;
 - di una parte del gruppo;
 - di tutto il gruppo





Diverse modalità di applicazione

- Contingenza di gruppo **indipendente**: conseguenza presentata a tutti ma il rinforzatore solo a chi raggiunge il criterio; la contingenza è in atto per tutto il gruppo ma su base individuale: ognuno può guadagnare il rinforzare in base al proprio comportamento.
- Contingenza di gruppo **dipendente**: il rinforzatore di tutto il gruppo dipende dal comportamento di un solo individuo (o da una parte del gruppo).
- Contingenza di gruppo **interdipendente**: tutto il gruppo deve raggiungere il criterio per potere avere rinforzatore.

Contingenza di gruppo indipendente

- Contingenza di gruppo molto comune.
- "Ogni operaio della catena di montaggio che raggiunge la quota di produzione guadagnerà un bonus";
- "Ogni studente deve correggere 9 problemi di matematica su 10 per guadagnare due gettoni»
- "Ogni dipendente che raggiunge la propria quota di vendite entro la fine del mese riceve un bonus di 50 dollari".
- In alternativa, il criterio può variare per tenere conto delle differenze individuali, come nel caso in cui a un bambino venga richiesto di completare 10 problemi aritmetici e a un altro 20;
- L'accesso a un rinforzatore di un membro del gruppo non dipende dalle prestazioni degli altri membri del gruppo.

Contingenza di gruppo interdipendente

- Si considerano i membri di un gruppo (classe, reparto vendite, personale di una particolare unità produttiva ...) come se fossero un'entità unica.
- Il comportamento del gruppo viene rinforzato in base ai risultati collettivi dei suoi membri.

Interdependent Group Contingency

Collective performance of all group members achieves criterion → reinforcer (S')

ALCUNI ESEMPI

- Dopo che il team di operai di ogni sezione della catena di montaggio ha raggiunto l'obiettivo settimanale del livello di qualità, il capogruppo ha riunito il gruppo, ha mostrato loro il grafico dei risultati, si è congratulato con loro e ha distribuito un rinfresco (Sulzer-Azaroff & Harshbarger, 1995).
- Hawkins, Haydon, Denune, Larkin e Fite (2015) hanno dimostrato l'uso di una contingenza di gruppo interdipendente per migliorare la transizione tra il pranzo e la lezione per studenti di scuola superiore con problemi di comportamento: la contingenza prevedeva che gli studenti ricevessero un rinforzo a condizione che tutto il gruppo di studenti effettuasse la transizione in modo appropriato.

Alcuni esempi

- Con una contingenza di gruppo interdipendente è stato possibile diminuire il rumore in una classe di una scuola con l'aiuto di un misuratore di decibel per monitorare il livello sonoro (Schmidt & Ulrich, 1969). Qualsiasi rumore, indipendentemente dalla fonte, veniva registrato e tutti dovevano collaborare per mantenere il livello di rumore al di sotto di un criterio prestabilito, in modo che la classe guadagnasse tempo extra in palestra.

Contingenza di gruppo interdipendente

- A differenza delle contingenze individuali e competitive, le contingenze di gruppo interdipendenti possono promuovere tassi relativamente più elevati di risultati accademici e di **cooperazione** nelle classi regolari (Hamblin, Hathaway, & Wodarski, 1974; Popkin, 2003; Slavin, 1983) e nelle classi per adolescenti con difficoltà emotive (Popkin, 2003; Salend & Sonnenschein, 1989).

Contingenza di gruppo dipendente

- Nelle contingenze di gruppo dipendenti, i membri del gruppo ottengono il rinforzatore **in base al comportamento di un gruppo o di un sottogruppo selezionato di membri**, o di un individuo specifico (per esempio, un supervisore, un manager). L'accesso al rinforzatore per le contingenze di gruppo dipendenti non dipendono, come nel caso delle contingenze di gruppo interdipendenti, dalle prestazioni dell'intero gruppo.

Dependent Group Contingency

If performance of one or more group members achieves criterion, then → S' (for all group members)

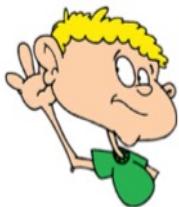
Alcuni esempi

- Un'organizzazione di vendita al dettaglio potrebbe annunciare che tutti i commessi di un grande magazzino riceveranno un bonus a seconda che i tre commessi con i risultati più bassi raggiungano collettivamente un determinato obiettivo di vendita.
- L'allenatore sceglie un giocatore per fare un tiro da tre punti. Se il giocatore riesce a tirare, l'intera squadra può lasciare l'allenamento con 10 minuti di anticipo.

ESEMPI

- **Scuola materna**

Token economy per promuovere la l'emissione di comportamenti adeguati:

OBIETTIVO:	Rispondere ai pari	Contatto oculare	Gioco funzionale	Mand ai pari	Rinforzo sociale + tangibile
Etichetta per i bambini:	“Ascolto”	“Guardo”	“Gioco con i miei amici”	“Chiedo le cose ai miei amici”	“Premio”
					

Vantaggi e svantaggi della contingenza dipendente e interdipendente

Vantaggi

- Nelle **contingenze di gruppo dipendenti e interdipendenti** i membri del gruppo lavorano per raggiungere un obiettivo o un rinforzo comune, si è notato che **i pari tentano spesso di influenzare le prestazioni degli altri membri del gruppo** dicendo o mostrando agli altri cosa fare e come farlo (Frankowsky & Sulzer-Azaroff, 1975; Heering & Wilder, 2006; Speltz, Shimamura, & McReynolds, 1982; Van Houten & Van Houten, 1977).
- Gli approcci di **apprendimento cooperativo** (Axelrod & Greer, 1994; Johnson, Maruyama, Johnson, Nelson, & Skon, 1981; Slavin, 1991) si basano spesso su **contingenze di gruppo dipendenti e interdipendenti**. Nell'approccio dell'apprendimento cooperativo, gli studenti che lavorano in piccoli gruppi si aiutano a vicenda e si danno suggerimenti per realizzare un unico prodotto finale.
- Questo prodotto viene valutato e ogni membro riceve il voto composito. Quando i rinforzi sono condivisi o dipendono dai risultati raggiunti degli altri, **le persone spesso cercano di migliorare le prestazioni reciproche**, stimolandosi, ricordandosi, incoraggiandosi e aiutandosi a vicenda.
- Se utilizzato a scuola, il rendimento scolastico tende a migliorare (Hamblin et al., 1974; Speltz et al., 1982), così come le interazioni tra pari (Eisner Hirsch, Healy, Judge, & Lloyd, 2016).

Svantaggi

- In assenza di ulteriori regole, **non c'è garanzia che la pressione esercitata sui membri del gruppo sia positiva o di supporto.**
- Al contrario, i partecipanti possono ricorrere a minacciare o punire le prestazioni dei coetanei da cui possono dipendere i loro stessi rinforzi (Axelrod, 1973; Romeo, 1998; Skinner, Cashwell, & Dunn, 1996).
- Anche se le interazioni positive spesso aumentano, per evitare la coercizione e i suoi effetti collaterali negativi, se si pensa di usare le contingenze di gruppo, bisogna **assicurarsi che tutti i membri siano in grado di svolgere il compito come richiesto** e che i criteri di rinforzo siano fissati a livelli raggiungibili.
- Axelrod e Greer (1994): va bene usare le contingenze di gruppo quando il problema è motivazionale, ma "è un'altra questione applicare le contingenze di gruppo a comportamenti accademici in cui gli studenti non hanno le competenze per eseguire i comportamenti necessari"

Contingenze di gruppo - esercitazione

- In classe l'insegnante ha difficoltà a gestire la classe. Durante la lezione alcuni studenti in particolare alzano la voce, utilizzano parole non adeguate e non seguono la lezione.
- Se applicasse una contingenza di gruppo indipendente ...
- Se applicasse una contingenza di gruppo interdipendente ...
- Se applicasse una contingenza di gruppo dipendente

Contingenza di gruppo interdipendente

1. *Si rispettano le regole del gioco;*
2. *Si parla gentilmente con i compagni;*
3. *Se perdo posso chiedere di giocare un'altra volta (se non si può si può giocare il giorno successivo);*
4. *Seguo i suggerimenti dei miei amici e delle maestre;*
5. *Se mi arrabbio posso chiedere aiuto alle maestre.*



Good Behavior Game

- È un tipo di contingenza di gruppo interdipendente.
- Tutti possono vincere:
 - Dando una prestazione migliore dell'altra squadra;
 - Rimanendo al di sotto di un criterio stabilito.

*EFFECTS OF THE GOOD BEHAVIOR GAME ON STUDENT AND
TEACHER BEHAVIOR IN AN ALTERNATIVE SCHOOL*

CHRISTOPHER C. RUBOW, TIMOTHY R. VOLLMER, AND P. RAYMOND JOSLYN

UNIVERSITY OF FLORIDA

The Good Behavior Game (GBG) is a classroom behavior management procedure that has been shown to be effective in reducing disruptive behavior across many settings and populations (Flower, McKenna, Bunuan, Muething, & Vega, 2014). We investigated the effects of the GBG on student and teacher behavior in two classrooms containing fourth- to eighth-grade students in an alternative school for students with emotional and behavioral disorders. Results indicated the GBG reduced disruption and increased the teacher's use of praise relative to reprimands. Social validity measures, collected from both teachers and students, indicated strong approval of the GBG.

Key words: classroom behavior management, disruptive behavior, emotional and behavioral disorders, Good Behavior Game, praise

- Il GBG è una **contingenza di gruppo interdipendente** in cui
 - (a) vengono sviluppate le regole della classe,
 - (b) gli studenti vengono assegnati a squadre e monitorati per le violazioni delle regole,
 - (c) alle squadre vengono assegnate delle note di demerito se uno studente della squadra viola una regola e
 - (d) vengono forniti premi a tutti gli studenti della squadra se la squadra ottiene un punteggio inferiore a un limite di demerito predeterminato.

Good Behavior Game

- Il GBG è stato implementato con successo in una gamma di età di studenti che va dalla scuola materna (Donaldson, Vollmer, Krouse, Downs, & Berard, 2011) alla scuola superiore (Flower, McKenna, Bunuan, Muething, & Vega, 2014; Kleinman & Saigh, 2011; Salend, Reynolds, & Coyle, 1989; Tingstrom et al., 2006).

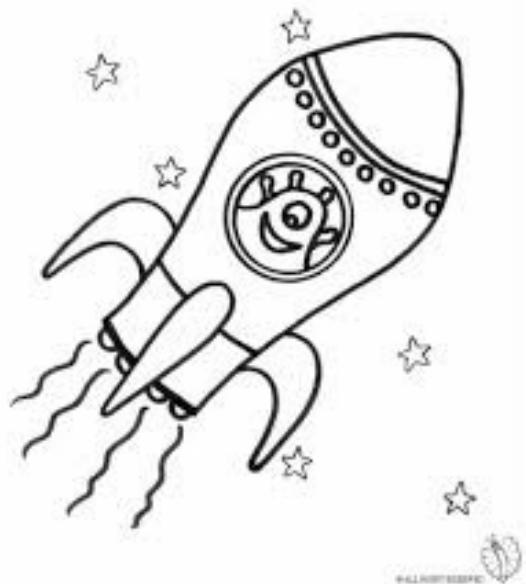
Good Behavior Game

- Fase 1: decidere quando programmare il gioco.
- Fase 2: definire chiaramente i comportamenti negativi che verranno valutati durante il gioco.
- Fase 3: decidere le ricompense giornaliere e (forse) settimanali per le squadre che vincono il gioco.
- Fase 4: presentare il gioco alla classe.
- Fase 5: mettere in pratica il gioco.

Esempio di applicazione del Good Behavior Game

- Si divide la classe in due squadre
- Ciascun membro del gruppo otterrà un “check” nel momento in cui si alza dal posto o disturba.
- Il gruppo con meno check vince, oppure entrambi se non hanno superato i 5 check.

Good Behavior Game e comportamenti prosociali



- Metafora dell'astronauta
- Classe divisa in due gruppi
- Il bravo astronauta è quello che:
 - Completa i compiti assegnati
 - Resta seduto
 - Usa buone maniere
 - Aspetta il suo turno
- Ogni giorno chi vince colora una navicella spaziale che si avvicina sempre di più alla luna

Good Behavior Game

- Squadre di tre o quattro studenti lavorano su qualsiasi attività accademica, come la lettura silenziosa o la risoluzione di problemi matematici.
- Inizialmente gli studenti giocano al gioco per soli tre minuti e, man mano che gli studenti migliorano nel mantenere il compito, l'insegnante aumenta gradualmente la durata del gioco.
- Nel GBG, le squadre per le quali si registrano tre o meno comportamenti di disturbo partecipano a un'attività gradita come premio, subito dopo aver terminato il GBG

Good Behavior Game

- Prima del GBG gli insegnanti mettono in atto una serie di pratiche che facilitano l'attuazione del gioco e creano una cultura che supporta l'autoregolazione e la cooperazione.

- The importance of reinforcing consequences for promoting prosocial behavior is one of the most established principles in behavioral science (Biglan, 2015)





The PAX Good Behavior Game: One Model for Evolving a More Nurturing Society

Magnus Johansson¹ · Anthony Biglan² · Dennis Embry³

© The Author(s) 2020

Abstract

This paper describes the culture and components of the PAX Good Behavior Game and offers it as one model for how to enhance the well-being of populations through the diffusion of nurturing practices into several venues of society. The PAX components, also known as evidence-based kernels, are proposed to be useful in classrooms, families, organizations, criminal justice, and in improving public discussion and government. Kernels affect behavior in the short- and long-term through combinations of antecedents, reinforcers, relational networks, and physiological effects. Identifying common strategies, tools, and clear targets of change is suggested as a way to work towards evolving freely available evidence-based tools that can be combined to improve social conditions in multiple contexts.

Granny Wacky Prizes

Tootle notes

Cartoncini OK e NON OK

Rinforzo non contingente

Batti il timer

Silenzio

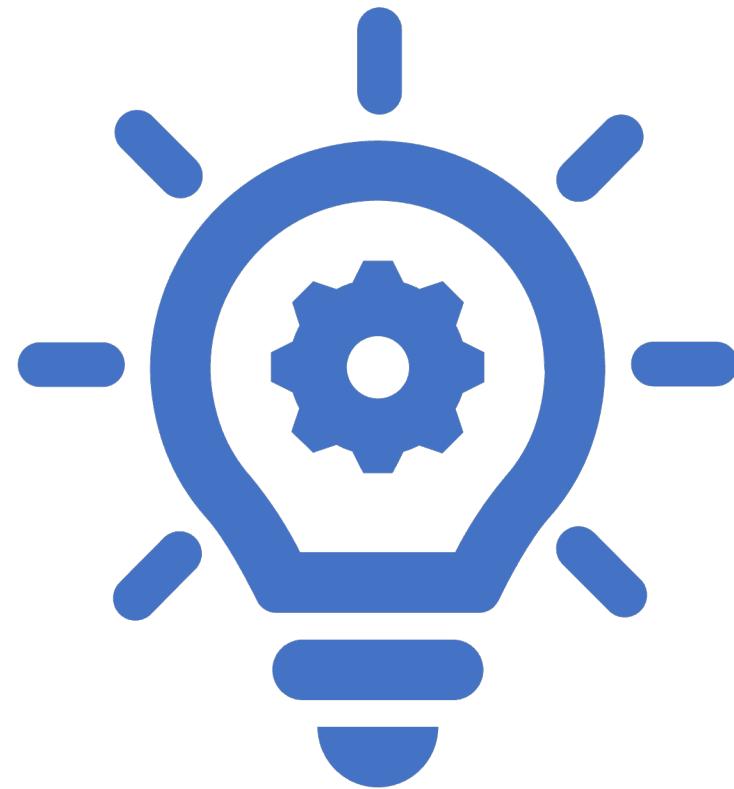
Granny's Wacky Prizes

- Una serie di attività brevi, semplici e divertenti che gli studenti possono svolgere come ricompensa per aver giocato con successo o per aver messo in atto altri comportamenti desiderabili.
- Tra gli esempi di premi stravaganti della nonna vi sono: fare versi di animali per 30 secondi, fare braccio di ferro, giocare all'impiccato, sbriolar pezzi di carta e lanciarli in giro per la stanza ...
- Nessuno di questi premi prevede cibo o denaro.



Tootle Notes

- Le Tootle Notes sono note di elogio.
- Skinner, Cashwell e Skinner (2000) hanno sviluppato il tootling, un intervento a livello di classe basato sui pari in cui **gli studenti riferiscono i comportamenti positivi e prosociali degli altri compagni.**
- Gli studenti già in prima elementare imparano a scrivere note di elogio ai compagni di classe. Un esercizio di 10 minuti durante il quale ogni studente scrive una nota di lode a un altro studente, spesso scelto a caso, può infondere nella classe il riconoscimento e l'apprezzamento per i compagni.
- **Anche gli insegnanti possono scrivere note di Tootle e i bambini possono scrivere note di Tootle agli insegnanti.** I bambini sono incoraggiati a portare a casa le note ricevute. Questo può spingere i genitori a fornire un ulteriore sostegno positivo al comportamento dei loro figli.
- Le note Tootle aumentano in modo massiccio il livello di riconoscimento, l'elogio e l'apprezzamento, che migliorano le abilità prosociali e le interazioni con i coetanei, in particolare per gli studenti socialmente ritirati (Nelson et al. 2008). Inoltre, le note Tootle ampliano ulteriormente le reti relazionali dei bambini.



Cartoncini con le parole "OK" e "Non OK"

- I cartoncini OK/Non OK vengono applicati sui banchi degli studenti e consentono all'insegnante di identificare semplicemente il comportamento OK o non OK.
- Il design delle schede riduce al minimo l'eccitazione degli studenti ed evita discussioni sul loro comportamento. Si incoraggiano gli insegnanti a fornire almeno cinque OK per ogni Non OK per ogni gioco. L'obiettivo delle carte OK/Non OK è anche quello di ridurre i rimproveri verbali degli insegnanti (Caldarella et al. 2020), che peggiorano il comportamento dei bambini.

Rinforzo non contingente (attenzione)

- È dimostrato che l'uso di chiamate casuali con gli studenti aumenta il coinvolgimento e l'apprendimento (Keen 2006; Maheady et al. 2002; Martino & Sala 1996).
- L'insegnante prepara un contenitore con i bastoncini dei ghiaccioli e ogni bastoncino ha il nome di uno studente della classe. Questo funziona come antecedente per prestare attenzione al comportamento dell'insegnante, perché gli studenti sanno che l'insegnante potrebbe chiamarli in causa. Si favorisce anche la partecipazione di bambini timidi, ansiosi o socialmente isolati.

Batti il timer

- Sfida gli studenti a completare un compito in modo efficiente.
- Ad esempio, dopo aver stabilito una baseline, l'insegnante può sfidare gli studenti a passare da un'attività all'altra in meno di due minuti.
- Battere il timer, che nella programmazione della maggior parte dei giochi elettronici è chiamato "tempo ridotto assegnato", è un fattore chiave per mantenere l'attenzione. L'insegnante impara a fornire spesso i premi della nonna per aver battuto il timer in modo efficiente e con un adeguato controllo comportamentale come gruppo.

Silenzio

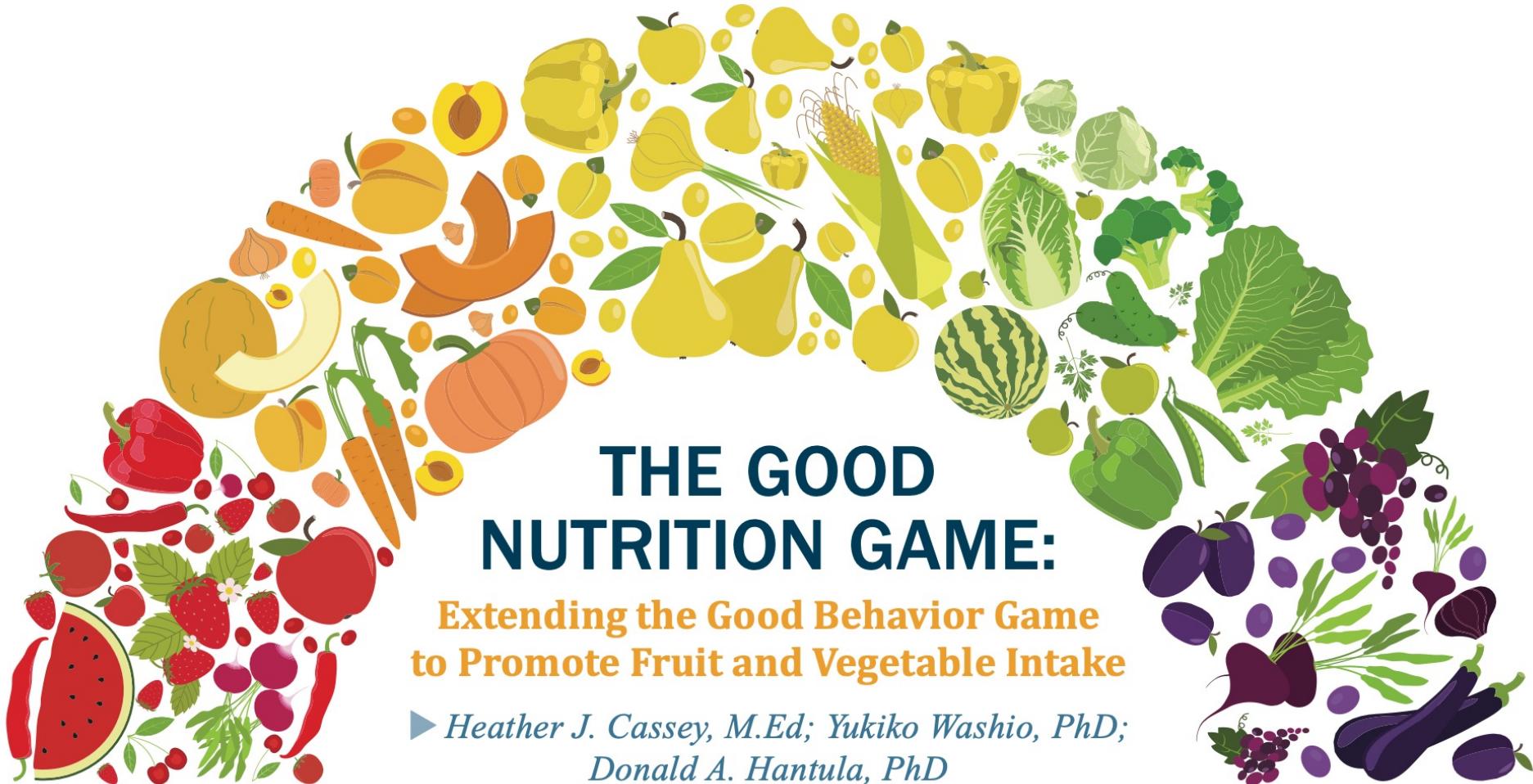
- È progettato per ottenere l'attenzione di tutti gli studenti in un modo che non sia stressante per gli studenti che possono essere ansiosi.
- L'insegnante soffia su un'armonica e fa il segno della pace. Ai bambini viene insegnato a mettere in pausa quello che stanno facendo, a smettere di parlare, a fare il segno della pace e a guardare il volto dell'insegnante per indicare che stanno prestando attenzione.
- Facilita un passaggio molto più rapido tra le attività, importante perché le transizioni possono consumare una quantità considerevole di tempo ogni giorno di scuola.

Vantaggi

- Molto efficace nella gestione della classe
- Promuove impegno e autocontrollo
- Solitamente promuove la cooperazione e la solidarietà fra i gruppi
- Facilita anche la collaborazione da parte dei compagni nella gestione dei CP, se solitamente danno attenzione ai comportamenti non appropriati in questo caso spesso ignorano.
- La motivazione a partecipare e rispettare le regole resta alta anche se hanno ricevuto qualche check perchè devono rimanere al di sotto di un certo criterio oppure devono essere meglio della squadra avversaria
- Più semplice per l'insegnante gestire tutta la classe
- Flessibilità: si possono creare più gruppi
- Molto efficace nel promuovere comportamenti prosociali e ridurre comportamenti devianti

Svantaggi

- I pari possono fungere da modello e rinforzare ma potrebbero anche fare pressione sui pari che non raggiungono il criterio
- Gli studenti potrebbero ritenere il sistema poco equo quando perdono la ricompensa
- Studenti che faticano a regolare il proprio comportamento potrebbero sperimentare frustrazione o mettere in atto comportamenti aggressivi nei confronti degli altri studenti
- Talvolta il rinforzatore finale non compete con il rinforzatore derivante dal sabotare il programma (in alcuni studi sono stati rimossi dal gioco, oppure è stato creato un gruppo con solo questi studenti)



THE GOOD NUTRITION GAME:

Extending the Good Behavior Game
to Promote Fruit and Vegetable Intake

► *Heather J. Cassey, M.Ed; Yukiko Washio, PhD;
Donald A. Hantula, PhD*

The Good Nutrition Game

- Adattamento del *Good Behavior Game*
- Metodo: studenti divisi in due squadre in ogni sessione.
- La squadra guadagnava un punto per ogni morso di frutta o verdura di un compagno di squadra.
- La squadra vincente aveva il privilegio di scegliere un piccolo premio

- Il pacchetto di trattamento include tre componenti:
 1. Insegnare il Good Nutrition Game,
 2. Giocare al Good Nutrition Game
 3. Fornire un feedback visivo e descrittivo delle prestazioni verbali e lodi.

- Bambini assegnati alle due squadre a inizio sessione.
- Le squadre si cambiano a ogni sessione.
- Lavagna con punteggi + lavagna con regole appesa e visibile per tutti.
- La sessione dura 15 minuti, quando un componente della squadra assaggia la squadra ottiene un punto (non ci sono punti assegnati al singolo bambino)
- Alla fine del gioco si contano i punti.
- L'operatore incoraggia i bambini a complimentarsi tra loro.
- La squadra vincente sceglie un piccolo premio alla fine del gioco.
- Oltre ad assegnare i punti l'operatore e l'insegnante forniscono feedback positivi quando il bambino assaggia ...

Lavoro in gruppo

- In gruppo pensate a una situazione in cui potreste applicare
 - Una contingenza di gruppo indipendente
 - Una contingenza di gruppo interdipendente (considerate anche GBG)
 - Una contingenza di gruppo dipendente

STRATEGIE MEDIATE DAI PARI

- Formazione diretta, la supervisione e il monitoraggio dei pari come tutor.
- La formazione tra pari è il metodo più frequentemente utilizzato per orientare i colleghi alle nuove funzioni lavorative. Inoltre, i pari hanno attuato interventi efficaci per ridurre i comportamenti problematici degli altri (Flood et al., 2002; Jones et al., 2000; Northup et al., 1995). I coetanei, dal livello prescolare a quello universitario, così come all'interno dei contesti lavorativi, agiscono anche come tutor.

STRATEGIE MEDIATE DAI PARI

- I gestori delle contingenze tra pari possono, ad esempio, **aiutare a insegnare a partecipare con successo alle attività prescolari di routine**, tra cui l'ora del cerchio o della storia, il comportamento on-task, il gioco interattivo (Robertson et al., 2003), l'insegnamento incidentale (McGee, Almeida, Sulzer-Azaroff, & Feldman, 1992) o qualche altra interazione sociale (James & Egel, 1986).
- **Possono consegnare punti nell'ambito di una token economy** (Greenwood, Baskin, & Sloane, 1974), trattenere contingentemente l'attenzione (Fowler, Dougherty, Kirby, & Kohler, 1986; Goldstein & Wickstrom, 1986) o fornire feedback di rinforzo (Bowman-Perrott et al., 2007; Fleming & Sulzer-Azaroff, 1992).
- Allo stesso modo, i tutor presentano compiti di apprendimento, monitorando e rispondendo in modo contingente alle prestazioni dei loro allievi (Greenwood, Delquadri, & Carta, 1997; Yurick, Robinson, Cartledge, Lo, & Evans, 2006).
- In uno studio, l'intervento mediato dai pari si è rivelato più efficace del tradizionale metodo mediato dall'insegnante per insegnare agli studenti elementari con disabilità lo sviluppo nozioni sulla salute e sulla sicurezza, come le parti del corpo, le droghe e i loro effetti, i veleni e le situazioni di pericolo (Utley et al., 2001).

- Dato il loro contatto frequente e quotidiano, i pari sono di solito in una posizione eccellente per monitorare continuamente e rispondere regolarmente e rapidamente quando si verificano i comportamenti target.
- I coetanei forniscono un contesto naturale per l'insegnamento delle abilità sociali.
- L'intervento gestito dai pari è spesso richiesto dai clienti.
- Il tutoraggio tra pari promuove miglioramenti efficaci nelle aree accademiche:
 - lettura (ad esempio, Fischer, 1999-2000; Fuchs, Fuchs, & Kazdan, 1999; Greenwood, 2001; Veerkamp, Kamps, & Cooper, 2007),
 - matematica (ad esempio, Allsopp, 1997; Fuchs & Fuchs, 2001; Mayfield & Vollmer, 2007),
 - ortografia (ad esempio, Bowman-Perrott et al., 2007; Cheung & Winter, 1999),
 - informatica(ad esempio, Newell, 1996),
 - biologia (ad esempio, Bowman-Perrott et al., 2007)
 - prevenzione dell'insuccesso scolastico in generale (ad esempio, Greenwood & Delquadri, 1995).

Interventi mediati dai pari

- Il coinvolgimento dei pari promuove più facilmente i comportamenti che si verificano nell'ambiente naturale, in nuovi ambienti, momenti della giornata e in condizioni successive alla conclusione del programma, rispetto a quando sono gli altri a gestire le contingenze.
- Un pari che ha svolto il ruolo di contingency manager è probabile che aiuti la persona a mettere in atto il comportamento desiderato dopo la conclusione del programma.

Interventi mediati dai pari

- "I programmi di intervento mediati dai pari presentano chiari vantaggi sia per i bambini che ricevono l'intervento sia per quelli che lo forniscono"
(Smith & Fowler, 1984, p. 214)
- Non solo i clienti traggono beneficio dall'apprendimento delle abilità sociali, lavorative o accademiche che vengono insegnate, ma anche i peer manager spesso apprendono meglio le abilità, a volte migliorando quasi quanto la persona, grazie alle maggiori opportunità di esercitarsi.

Interventi mediati dai pari

- Gli interventi mediati dai pari possono contribuire a promuovere il mantenimento. Ad esempio, i ricercatori (Beaulieu, Hanley, & Roberson, 2013) hanno insegnato a quattro bambini in età prescolare con sviluppo tipico a prestare attenzione all'insegnante quando questa chiamava il loro nome individualmente o come parte di un gruppo. Tuttavia, queste abilità non si sono mantenute fino a quando non è stata introdotta la mediazione tra pari, che consisteva nel ricordare e/o lodare i compagni che rispondevano alla richiesta di attenzione dell'insegnante.
- Gli individui «mantengono di più ciò che imparano e fanno maggiori progressi nella competenza sociale ... rispetto all'istruzione tradizionale guidata dagli insegnanti».

Interventi mediati dai pari

- È stato dimostrato che il tutoraggio tra pari è più efficace dal punto di vista dei costi rispetto alla riduzione delle dimensioni della classe, all'istruzione assistita da computer o all'aumento del tempo di apprendimento.
- Il tutoraggio tra pari si è dimostrato più efficace dell'istruzione convenzionale.
- Gli studenti che partecipano a programmi di peer-tutoring per almeno un anno accademico ottengono risultati notevolmente migliori rispetto ai coetanei che non vi hanno partecipato.

Interventi mediati dai pari

- Ridurre i problemi di comportamento in classe
- Aumentare le interazioni sociali tra bambini con autismo e bambini tipici all'interno di contesti ludici e di altro tipo
- Migliorare le relazioni interpersonali tra studenti appartenenti a culture diverse (Johnson & Johnson, 1983; Sharan, 1980) e persone con e senza disabilità (Anderson, 1985; Johnson, Johnson, Warring, & Maruyama, 1986; Kamps et al., 1999; McDonnell et al., 2000; Wilcox, Sbardellati, & Nevin, 1987).
- Migliorare l'affiliazione tra pari, l'autostima e l'atteggiamento verso la scuola