

## ATTIVITÀ - Un esempio di applicazione della Token Economy

Ti proponiamo ora una possibile applicazione della Token Economy da utilizzare in classe. Tale tecnica può essere utilizzata con i bambini e le bambine della scuola primaria, fin dai primi anni. Ti ricordiamo di utilizzare un linguaggio adeguato all'età dei bambini e adattare i comportamenti positivi che si intendono incrementare e i premi in base alle esigenze della classe e all'età dei bambini.

**Obiettivi:** Approfondire la tecnica della Token Economy ed il suo utilizzo efficace in classe.

**Target:** Bambini e bambine della scuola primaria

**Su cosa si lavora:** tecnica della Token Economy

**Materiali:** Scarica l'[Esempio di applicazione della Token Economy](#)

**Indicazione per i conduttori:** Una volta scaricato l'esempio di applicazione della Token Economy, è possibile ricreare la tabella su un cartellone ed attaccarlo al muro della classe, da poter renderlo visibile a tutti.

Sarà necessario prevedere un numero di righe corrispondente al numero totale dei bambini e delle bambine della classe (scrivendo il loro nome) e un numero di colonne adeguato al numero prestabilito di punti per raggiungere il premio. È consigliato, inoltre, stabilire i comportamenti e i premi insieme alla classe e definirli in modo chiaro. Il docente dovrà specificare che i premi sono previsti per i singoli studenti (al raggiungimento dei punti totali previsti per ognuno) e per l'intera classe (quando tutti gli studenti avranno raggiunto tutti i punti). Nelle caselle vuote saranno applicati i punti (es. adesivi, spille, faccine) direttamente dall'insegnante o dai bambini stessi, ogni qual volta il comportamento in questione si manifesta.

**Spunti di riflessione:** "Perché secondo te può essere utile questa tecnica?"; "Quali premi sono più efficaci con i bambini e le bambine?"; "Come modifichereesti l'esempio proposto? Aggiungeresti o toglieresti qualcosa?".