

Tabelle a gettoni da stampare

1 A chi serve

A chi sa già fare un comportamento ma lo fa poco: cominciare il lavoro, alzare la mano, restare al posto. Non serve per insegnare ciò che non sa ancora fare. Vale a prescindere dalla diagnosi.

3 Come si prepara

Stampa al 100% su cartoncino e plastifica. Ritaglia la striscia e i gettoni, metti il velcro. Compila con lui la lista dei premi. Fai una prova di due minuti: lui fa il comportamento, tu dai il gettone e dici la frase.

5 Come si registra

Segna ogni giorno quante strisce ha completato. Fissa dall'inizio la data in cui il team fa il punto. Quando il comportamento è abituale, passa al foglio «Com'è andata oggi», che compila lui.

2 Obiettivo

Far vedere subito all'alunno che quel comportamento è stato notato, e quanta strada manca al premio che ha scelto lui.

4 Come si semplifica

Tre caselle al posto di cinque (la striscia da viaggio) e premio entro l'ora. Per le classi quarta e quinta usa la tabella della mattina e i gettoni bianchi: niente disegni.

Cosa c'è in questo file

- le sette regole, la tabella «quando non funziona» e come toglierla;
- tre strisce a cinque caselle da banco;
- due strisce da tasca e due strisce da viaggio a tre caselle;
- la tabella della mattina a tre momenti;
- l'etichetta e il cartellino per il barattolo della classe;
- 96 gettoni: stelle, pianeti, animali e bianchi da disegnare;
- la lista dei premi «Cosa mi piacerebbe» e il foglio «Com'è andata oggi».

Strategia educativa.

Si concorda con il team dei docenti, con la famiglia e con chi segue l'alunno. Non promette risultati: con alcuni bambini funziona bene, con altri no.

Per saperne di più: l'articolo «Token economy scuola primaria: esempi, regole ed errori» su sostegnofacile.it.

Le regole

Le sette regole

1. **I gettoni dati non si tolgono.** Mai, nemmeno dopo una giornata storta: togliere un gettone è una punizione e trasforma la tabella in una minaccia.
2. **Il gettone arriva ogni volta.** Se il comportamento c'è, il gettone c'è. Senza trattative e senza «vediamo dopo».
3. **Il premio promesso si dà.** Anche se dieci minuti dopo ha combinato un guaio.
4. **Non si usa come ricatto.** La frase giusta viene dopo il comportamento, non prima.
5. **Stesse regole con tutti i docenti.** Altrimenti impara che vale solo con te.
6. **Niente vetrina.** La tabella sta sul suo banco o in un quadernino, non appesa davanti alla classe.
7. **Ha una data di scadenza.** Si decide all'inizio quando ci si rivede per capire se continuare, cambiare o togliere.

Prima di partire

- **Un solo comportamento**, scritto in positivo e visibile: «comincio la scheda quando la maestra la consegna». «Non disturbo» non si può contare.
- **Pochi gettoni:** tre o cinque. Il primo premio arriva entro la mattinata, meglio entro l'ora.
- **Premi piccoli e possibili a scuola**, scelti da lui prima di cominciare: usa la pagina «Cosa mi piacerebbe».
- **Il gettone arriva con la frase precisa:** «Hai cominciato quando ti ho dato la scheda». La frase è la parte che resterà.

Se non va, e come smettere

Quando non funziona

Cosa vedi	Cosa può essere	Cosa provare
I gettoni non gli interessano	Il premio non è quello giusto	Rifare la lista con lui, cambiare spesso
Parte bene e si spegne	Il premio è troppo lontano	Meno caselle
Non si capisce quando darlo	Il comportamento è vago	Riscriverlo in modo che si possa vedere
Discute su ogni gettone	La regola cambia da un adulto all'altro	Rimettersi d'accordo nel team
Si arrabbia quando non lo prende	È diventata una minaccia	Togliere ogni «se non...» dalle frasi
Funziona solo con te	La usi solo tu	Coinvolgere i colleghi, o tenerla nelle tue ore e dirlo

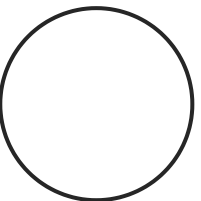
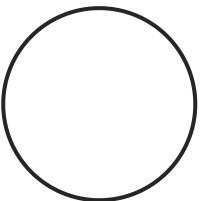
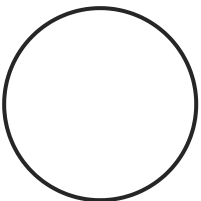
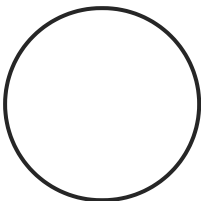
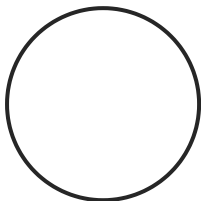
Come toglierla senza strappi

- 1. Alza la soglia piano.** Da cinque gettoni a otto, poi a dieci.
- 2. Allontana il premio.** Da fine ora a fine mattina, poi a fine settimana.
- 3. Tieni la frase e toglì il gettone.** Il gettone arriva una volta sì e una no, poi di rado.
- 4. Passa a lui il controllo.** A fine mattina segna lui com'è andata (ultima pagina), e tu confermi.
- 5. Chiudi con un rito.** L'ultima tabella completata si porta a casa.

Se dopo due o tre settimane di tentativi seri non cambia niente, si lascia: è uno strumento che con lui non è adatto.

 Striscia a cinque caselle, da banco gettoni da 2,5 cm

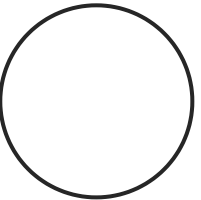
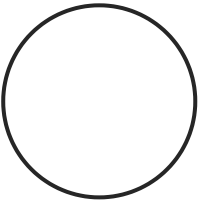
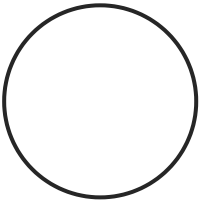
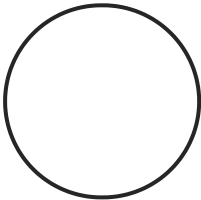
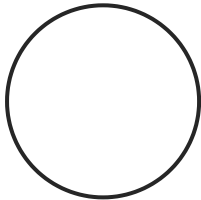
Io _____



I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

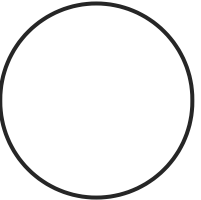
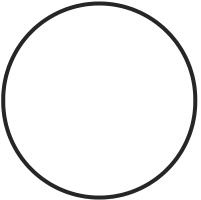
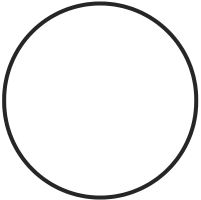
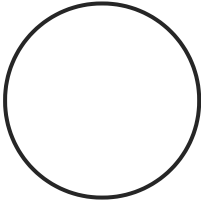
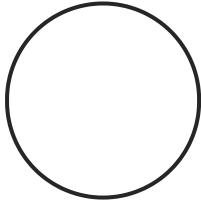
Io _____



I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

Io _____

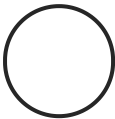
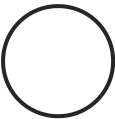
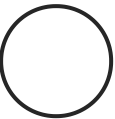
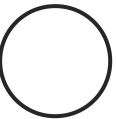
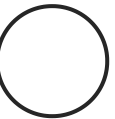


I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

 Striscia da tasca si segna con la penna

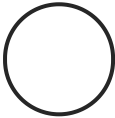
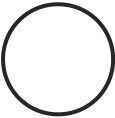
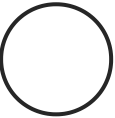
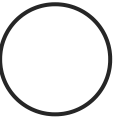
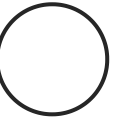
Io _____

I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

Io _____

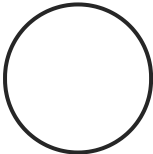
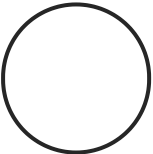
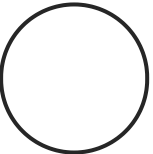
    

I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

 Striscia da viaggio a tre caselle per mensa, palestra, uscite

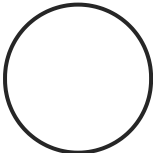
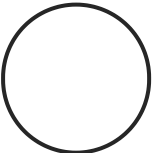
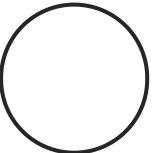
Io _____

I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

Io _____

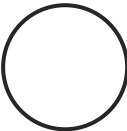
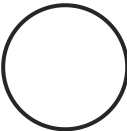
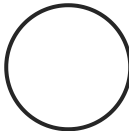
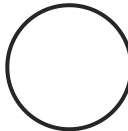
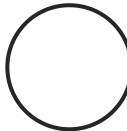
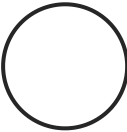
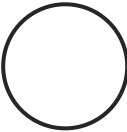
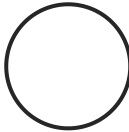
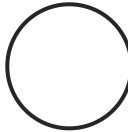
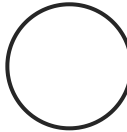
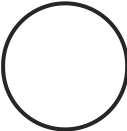
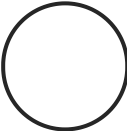
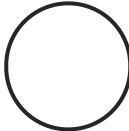
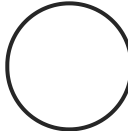
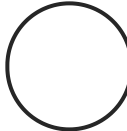
I gettoni dati non si tolgono.

Il mio premio

La tabella della mattina

Io _____

Il mio premio _____

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Prima ora					
Seconda ora					
Dopo l'intervallo					
Tre su tre: premio					

Un segno nel cerchio per ogni momento in cui ce l'hai fatta. I gettoni dati non si tolgono.

Il barattolo della classe

La nostra regola

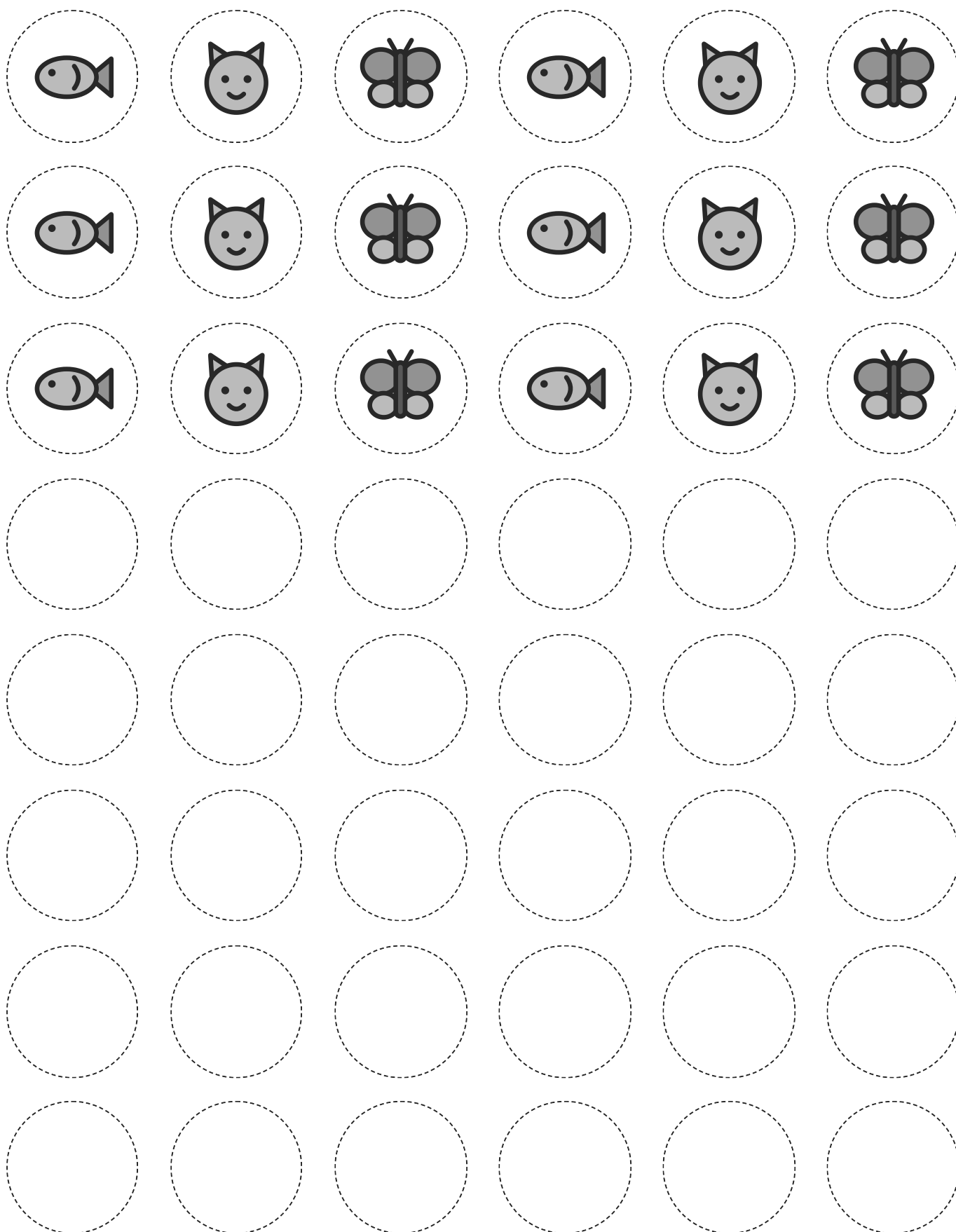
Quando è pieno

Un tappo ogni volta che ci riusciamo tutti.
Nessuno perde tappi per colpa di un compagno.

 **Gettoni: stelle, pianeti, animali** 2,5 cm



 **Gettoni: animali e gettoni bianchi da disegnare** 2,5 cm



Cosa mi piacerebbe

Nome _____ Data _____



Scrivi o disegna cosa ti piacerebbe fare.

1

2

3

4

5

6

Com'è andata oggi

Nome _____ Data _____



Colora il cerchio quando ce l'hai fatta.

Questa settimana provo a _____

	Prima ora	Seconda ora	Dopo l'intervallo
Lunedì			
Martedì			
Mercoledì			
Giovedì			
Venerdì			