

Achtergrond van het systeem.

Binnen de groep wordt gewerkt met een zogenaamd token economy system. Hierbij wordt gewenst gedrag direct beloond met een smiley. Op deze wijze worden succeservaringen gecreëerd. Daarnaast volgt beloning direct op het gewenste gedrag, waardoor het kind beter de relatie zal leggen tussen de beloning en het gewenste gedrag.

De leerkracht voorkomt hiermee dat hij met het kind of de groep in een negatieve spiraal van straffen en ongewenst gedrag terecht komt. De leerkracht zal vooral gericht zijn op het positieve gedrag van de leerling(en).



Een bepaalde hoeveelheid verzamelde smiley's kan worden ingeruild voor een beloning. Bijvoorbeeld een klein cadeautje uit de beloningspot. Het verzamelen van de smiley's mag niet te lang duren, hooguit een dag. Aan het eind van de dag wordt bekeken of er voldoende smiley's zijn verzameld.

Het systeem gaat uit van extrinsieke motivatie. Het uiteindelijke doel is uiteraard intrinsieke motivatie. Vooral bij kinderen met leer- en/of gedragsproblemen is het effectiever om te starten

met extrinsieke motivatie. Dit is concreter voor het kind. Gedurende het schooljaar kan dit worden afgebouwd, waardoor de intrinsieke motivatie steeds meer zal worden ontwikkeld.

Het systeem in de praktijk.

Om het systeem te laten slagen moet aan enkele voorwaarden worden voldaan.

Kies aan het begin van de dag drie kinderen uit die de smiley's kunnen verdienen. Vertel duidelijk hoe ze deze kunnen verdienen door: zich aan de regels te houden of door aan een bepaald werkpunt de te denken, zoals doorzetten als iets moeilijk is (kinderen met faalangst), even tot 10 tellen als je merkt dat je drukt bent (hyperactieve kinderen), etc.

Hang duidelijke regels op in de klas. Zorg voor hooguit 5 regels die visueel zijn gemaakt door middel van pictogrammen. Eventueel plakt u een bepaalde regel op de tafel van een leerling die hiermee moeite heeft, als een soort geheugensteuntje. U kunt dan het kind dan corrigeren zonder woorden, door naar de regel te wijzen. Dit voorkomt oponthoud in de les.

Kinderen houden zich beter aan regels waarvan duidelijk is waarom deze gelden. Je moet bijvoorbeeld goed op je stoel zitten, omdat dit anders stoort en omdat je om kunt vallen als je scheef zit.

Kinderen zijn geneigd zich beter aan regels te houden die positief zijn geformuleerd. Benoem ook gewenst gedrag in plaats van te zegen wat het kind fout doet. Zeg bijvoorbeeld dat je wilt dat een kind rustig over de gang loopt in plaats van te zeggen dat het niet mag rennen.

Geef de smiley's zo rustig mogelijk weg. De uiteindelijke beloning is niet de smiley maar het uitzoeken van een cadeautje uit de beloningspot. Bij 3 smiley's mag het kind iets uit de beloningspot zoeken. Koop hiervoor op rommelmarkten flippo's, stickers of andere kleine cadeautjes.

Het afpakken van smiley's (response cost) is alleen aan de orde bij ernstig wangedrag of het herhaaldelijk overtreden van de regels. Geef voor het afpakken duidelijk aan dat bij de volgende waarschuwing een smiley verdwijnt. Pak echter nooit meer dan één af. Eenmaal uitgezochte cadeautjes uit de beloningspot, mogen nooit worden afgepakt. Het systeem gaat tenslotte uit van positief gedrag belonen. Ook is het mogelijk om geen smiley af te pakken, maar het kind een korte time-out te geven, bijvoorbeeld op de gang.

Aan het eind van de dag wordt de dag geëvalueerd en wordt het gedrag besproken. Hierna kan er eventueel iets uit de beloningspot worden gezocht. Besteed zo min mogelijk aandacht aan de kinderen die het niet hebben gehaald en spreek de verwachting uit dat zij het morgen beter zullen doen.

Druk onderstaande smiley's af en plastificeer deze. Zorg voor voldoende exemplaren.

