

[zurück zur Übersicht](#)

Token-Programme

Zitiervorschlag: Brandstetter, R., Binder, M. (2020). „Token-Programme“. Abgerufen von URL: https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:token, CC BY-SA 4.0

Ziel	Aufbau von positivem Verhalten, Übernahme des Verhaltens in das Verhaltensrepertoire der Schülerin:des Schülers (TF 4), Information der Schülerin:des Schülers über die Verhaltenserwartung des Lehrers (TF 6), Förderung der Selbstbeobachtung und -bewertung (TF 3)
Kurzbeschreibung	Belohnung/Verstärkung von erwünschtem Verhalten durch Vergabe von Spielmünzen, Aufklebern oder Sternchen etc. (Token), die nach festgelegten Regeln gegen Spielzeiten oder andere Vergünstigungen (z.B. Hausaufgabenfrei, Ausleihe eines Gegenstands, ...) eingetauscht werden können.
Altersbereich	Vorschule und Grundschulalter, modifiziert auch in der Sekundarstufe.
Anwendungsbereich	Erledigen der Hausaufgaben, Vollständigkeit der Arbeitsmaterialien, Einhaltung von Klassenregeln (z.B. bei Klassengesprächen auf dem Platz sitzen bleiben) sowie Schulregeln (z.B. Sozialverhalten in den Pausen).
Mögliche Anwendungsprobleme und -voraussetzungen:	Es können Eifersuchsreaktionen anderer Schüler:innen oder Meinungsverschiedenheiten über die Vergabe der Token vorkommen. Die Lehrperson muss das Programm so gestalten, dass sie in der Lage ist, dieses täglich umzusetzen. Das Programm muss klar aufgebaut, für die Schüler:innen verständlich und gut zu handhaben sein. Die Schüler:innen sollten den Sinn des Token-Programms als Unterstützung eines erfolgreichen Lernverhaltens verstehen und nicht nur wegen der Belohnung mitarbeiten.

Hinweise zur Durchführung	Führen Sie ein für beide Seiten verständliches und geregeltes Listensystem für erwünschtes Verhalten ein, vergeben Sie zu den abgesprochenen Zeitpunkten die Token und teilen Sie bei Zielerreichung umgehend die vereinbarten Vergünstigungen aus. 1. Versorgen Sie sich vorher mit allem, was Sie brauchen (z.B. Pappe, Sticker, Sternchen, o.ä.) und fertigen Sie eine Notationsliste, eine Tabelle, in die Aufkleber geklebt werden können, oder ähnliches, an. 2. Besprechen Sie mit dem Schüler das System. Es kann als eine Art Spiel dargestellt werden, bei dem es um das Erreichen von Punkten geht. 3. Bereiten Sie die:den Schüler:in vor, indem Sie das Problem ruhig, kurz und einfach beschreiben. Geben Sie einen Grund an, wieso Sie das Verhalten beschäftigt und welches Verhalten Sie sich stattdessen wünschen. 4. Sagen Sie der:dem Schüler:in, wie oft und wofür ein Sternchen, Sticker oder ähnliches vergeben wird. 5. Sagen Sie der:dem Schüler:in, welche spätere Belohnung er für eine bestimmte Anzahl von Sternchen erhält. 6. Bitten Sie die:den Schüler:in, die Regeln für die Sternchen und die spätere Belohnung zu wiederholen. 7. Erläutern Sie der:dem Schüler:in die Konsequenzen, die eintreten, wenn sie:er sich nicht um das erwünschte Verhalten bemüht. 8. Wenn möglich, machen Sie einen praktischen Probedurchlauf, um die:den Schüler:in mit dem Token-Programm vertraut zu machen und um mögliche Schwierigkeiten oder Fehler zu erkennen und zu lösen.
Weitere Hinweise	Umgehen mit dem Programm: 1. Beobachten Sie das Verhalten der Schülerin:des Schülers genau. 2. Loben Sie die:den Schüler:in, wenn sie:er das erwünschte Verhalten zeigt und vergeben Sie das Token. 3. Beschreiben Sie andernfalls das Problem und die Konsequenz. 4. Geben Sie die Belohnung, sobald die Liste vollständig bzw. der vereinbarte Zeitraum abgelaufen ist.

From:
<https://wsd.saf-fr.de/> -

Permanent link:
https://wsd.saf-fr.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:token

Last update: **2024/07/01 16:59**

