

Bảng token là một sự trình bày bằng hình ảnh để cho thấy những sự mong đợi là gì, những gì mà đứa trẻ cần làm để đáp ứng sự mong đợi, và những gì mà nó sẽ nhận được khi đáp ứng sự mong đợi.

1. Chọn thiết kế của bảng token
  - a. Bảng token viết - Viết chữ hoặc vẽ hình token và những sự lựa chọn về phần thưởng
    - i. Giấy và vật dụng để viết
    - ii. Bảng xóa khô và bút chữ lớn xóa khô
    - iii. Gương soi hoặc tấm kính và bút chữ lớn xóa khô, bút chì màu vẽ trên gạch men bốn tấm, hoặc bút chì màu vẽ trên kính
  - b. Bảng token có thể thao tác - Dùng đồ vật hoặc gộp chung chữ viết và đồ vật để làm token và những sự lựa chọn về phần thưởng
    - i. Đĩa giấy, ly giấy, nắp đậy, hoặc lọ thủy tinh làm "bảng token" với kẹp quần áo, kẹp giấy, hòn bi chai, hoặc tiền các làm token. Những token này sẽ được bỏ vào ly, nắp, lọ, đĩa một khi đứa bé làm một việc tốt. Kẹp quần áo dùng làm token có thể được kẹp vào giấy, nắp thùng, chai lọ, vân vân ... khi đứa trẻ làm tốt.
    - ii. Vẽ/viết bảng token trên giấy và dùng nhãn dán (stickers) làm token
  - c. Bản mẫu trên mạng - Tìm một bản mẫu trên mạng hoặc một thời khóa biểu từ một lập trình xử lý chữ như Word.
    - i. Việc bọc nhựa bản mẫu sẽ giúp nó dùng được lâu hơn. Hãy dùng bút xóa khô để đánh dấu, kiểm điểm, vẽ khuôn mặt cười, hoặc ngôi sao lên bản mẫu được bọc nhựa. Băng keo trong loại lớn cũng có hiệu quả như bọc nhựa.
    - ii. Bạn có thể dùng sticker làm token nếu bạn không bọc nhựa bản mẫu. Bạn sẽ phải làm ra vài bản từ bản mẫu.
  - d. Nếu đứa trẻ dùng bảng token ở trường, thầy giáo có thể cho bạn biết bảng token của đứa bé ra sao. Tốt nhất là nên dùng những gì mà đứa bé đã quen thuộc trong lúc này.
2. Xác định vật gì sẽ được dùng làm token - hòn bi, đồng xu, sticker, hình ngôi sao vân vân ...
3. Xác định phần thưởng nào sẽ được trao như những sự lựa chọn về những gì mà đứa trẻ sẽ làm để có được. (Xin xem thêm "Cách chọn phần thưởng" và "Cách dùng phần thưởng").
  - a. Quyết định là bạn muốn để vào đó phần thưởng thật sự hay dùng một tấm ảnh, một hình vẽ, hoặc viết tên của phần thưởng như một sự đại diện của sự lựa chọn hoặc một biểu tượng.
4. Viết sự mong đợi trên một tờ giấy khác hoặc trên bảng token.
5. Định về việc đứa bé phải thắng được bao nhiêu token (hầu hết các bảng có từ 5 đến 10 token).
  - a. Xem xét một thời lượng hợp lý mà đứa trẻ phải làm/đáp ứng trước khi được thưởng
  - b. Xem xét tới độ khó của việc phải làm và sự cố gắng cần có để làm xong công việc
  - c. Thầy giáo của đứa trẻ có thể giúp trả lời những câu hỏi này.
6. Một khi bạn làm xong một bảng token đó chính là lúc để áp dụng (Xin xem thêm "Cách áp dụng bảng token").

**\*Nếu có một sự quan tâm đáng kể về hành vi, bạn cần biết chức năng của hành vi đó để có thể giải quyết có hiệu quả. Xin liên lạc với giáo viên đứng lớp để được hướng dẫn.**