

Barnen har svårt att sitta på sina platser.

Ett problem är otydlighet om vad som gäller. I samma lokal skall barnen ibland hålla sig på sin plats, ibland får de röra sig som de vill. En och samma vuxna person kräver ibland det ena ibland det andra. Man kan förbättra situationen genom att göra det **tydligt** när och var barnen måste vara stilla och vad stillasittande innebär. Man måste också bestämma **konsekvenserna** av att följa respektive inte följa reglerna.

Åtgärdsförslag

1. Gör **två olika skyltar** som betyder "varsågod att röra er fritt" respektive "nu skall ni sitta på era stolar". Ha alltid den för tillfället aktuella uppsatt på tavlan.
2. Gå noga igenom med barnen vad skyltarna betyder, alltså vilka regler de representerar. Låt barnen visa precis vad man får och inte får när den ena eller andra skylten sitter uppe.
3. Bestäm vilka konsekvenserna skall bli när ett barn följer de aktuella reglerna respektive inte gör det.
4. Börja med att tillämpa det här i korta pass under goda betingelser dvs. när chansen att lyckas är god. Var konsekvent till 100%.

Kommentarer till punkterna 1-4.

1. Man kan naturligtvis tänka sig fler skyltar för olika grader av rörelsefrihet men börja med två för maximal tydlighet.

2. Du måste bestämma dig själv för vad som krävs, eller också kan du låta klassen bestämma tillsammans med dig. Skriv ned reglerna och sätt upp dem på väggen.

Tänk på att också låta barnen öva på att följa de regler som skylten "Varsågod att röra er fritt" representerar. Det måste finnas regler för toalettbesök och hur det skall gå till att hämta arbetsmaterial.

Ju klarare regler desto mindre risk för diskussioner. Klargör från början att du är domare som enväldigt avgör tveksamma fall.

3. Det är nödvändigt med tydliga och verkningsfulla konsekvenser av att följa eller inte följa reglerna annars kommer barnen att sluta bry sig om reglerna. Man kan använda positiva konsekvenser (positiv förstärkning enligt inlärnings psykologisk jargong) för barn som följt reglerna, t.ex. "lotteri" som beskrivs nedan, och/eller någon form av negativ konsekvens för dem som inte gjort det.

Det skall alltid vara helt klart för barnen vilka konsekvenser som gäller.

När någon gjort fel och missat en positiv konsekvens eller drabbats av en negativ konsekvens skall ni börja på ny kula, Han/hon skall nu ha en ny chans precis som alla andra.

Använd de här konsekvenserna bara för just de här reglerna även om frestelsen är stor att t.ex. använda samma negativa konsekvens för ett barn som gör ett helt annat fel.

4. Ett övningspass kan vara så kort som en minut, då är chansen stor att både barnen och du klarar det. Går det bra så ta ett till och öka tiden försiktigt. Gör nya enkla övningspass senare. Sluta övningarna i tid, innan det börjar spåra ur och du tappar kontrollen. På så sätt vänjer sig både du och barnen vid att respektera reglerna.

Exempel på positiva konsekvenser

”Lotteri” bygger på individuell positiv förstärkning och går till så här:

Man behöver en massa små papperslappar till lotter och några lotterivinster.

När en elev gjort något bra, dvs. följt skyltarna i det här fallet, får han/hon en papperslapp.

Eleven skriver sitt namn på lappen och lägger den i en stor burk. Dagen (eller lektionen) avslutas med lottdragning. Tala om för barnen hur de kan tjäna lotter och var sedan generös med lotter. Om det fungerar bra ger du kanske en lott till varje barn flera gånger per lektion.

Om alla får lotter är det inte svårt att dela ut dem. Låt barnen skriva sitt namn på sina lotter och lägga dem i en stor burk vid slutet av varje lektion. När barnen skall sitta still och något barn olovandes lämnar sin plats kan man ge en varning och om barnet inte omedelbart sätter sig ger man då alla andra barn varsin lott. Nästa gång kanske varningen fungerar.

Priserna kan vara mycket enkla såsom guldstjärnor, pennor, klistermärken, att få välja vilken bok fröken skall läsa, att få berätta något roligt för klassen osv. Välj själv hur många och vilka priser som är rimligt!

Man kan ha kollektiv positiv förstärkning t.ex. genom att låta hela klassen vara med om något trevligt (en stunds högläsning, en videofilm, en lek osv.) om alla följer reglerna för aktuell skylt under en viss tid. ”Nu barn, om ni alla klarar att följa reglerna under 10 minuter skall vi...”

Överraskning. Skriv ordet ”Överraskning” tvärs över tavlan. Säg till barnen att det kommer en överraskning i slutet av dagen (eller veckan) om de klarar att ha åtminstone ”Över” kvar då. Så fort någon bryter mot regeln stryker du sista bokstaven i ordet. Om åtminstone ”Över” är kvar blir det en lek (charader är alltid succé), en saga, en film eller vad du kan komma på.

Övriga kommentarer

Äggklockan är ett bra hjälpmedel. Man kan tala om för barnen att när den ringer leker vi charader eller då får ni en överraskning om ingen brutit mot reglerna fram till dess. Man kan göra uppgiften extra intressant genom att starta klockan utan att visa vilken tid man ställt in och gömma den i en låda.

För att hjälpa barnen att komma in i tid kan du ta för vana att utan att vänta på dom som kommer för sent, börja lektionen med något roligt. Välj något som barnen ogärna missar. Om barnen t.ex. gillar högläsning, börja då lektionen med en kort stund (t.ex. 5 minuter) högläsning. Bestäm dig för vad som är en rimlig tid för barnen att komma in och börja alltid då. Du behöver inte berömma eller förmana, det räcker om högläsningen är tillräckligt intressant. För en gångs skull slipper dom som kommer för sent!