**Bekkjarumbunarkerfi**

C:\DOCUME~1\elvaba\LOCALS~1\Temp\Temporary Internet Files\Content.IE5\5JWBDN9V\MC900423860[1].WMF100% leiðin:

Nemendur byrja daginn 100% t.d með 8 broskalla. Hér eiga nemendur að halda sýnum brosköllum út daginn. Kennarinn verður fyrst að hafa metið hve oft ákveðin hegðun, sem hann vill slökkva, á sér stað dag hvern. T.d. ef nemendur fara og rápa um stofuna c.a. 10 sinnum yfir daginn, þá reynir kennarinn í þrepum að slökkva þá hegðun með því að byrja daginn með 8 brosköllum. Nemendur missa síðan einn broskall ef þeir fara að rápa um stofuna (nema með sérstöku leyfi kennarans). Ef það er að minnsta kosti einn broskall eftir þegar skóladegi lýkur fá nemendur fyrirfram ákveðna umbun t.d. 15 mínútna frjálsan tíma.

Í þessu tilfelli hefur neikvæð hegðun fækkað um 30% eða frá því að vera 10 sinnum yfir daginn yfir í það að gerast 7 sinnum. Markmiðið er síðan að hækka markmiðið með hverjum degi t.d. daginn eftir byrja nemendur bara með 7 broskalla og verða að enda með 1 þegar deginum lýkur. Önnur útfærsla er að fyrirfram hefur kennarinn ákveðið að í lok dags fá nemendur 15 mínútna frjálsan tíma en við hvern broskall sem þau missa minnkar frjálsi tíminn um 1 mínútu.

**Kennarinn getur síðan að sjálfsögðu gefið „bónus“ tíma þegar nemendur sýna jákvæða hegðun. Muna að vera vakandi yfir jákvæðri hegðun nemenda.**

Borðaumbun:

C:\DOCUME~1\elvaba\LOCALS~1\Temp\Temporary Internet Files\Content.IE5\WTUUG4RZ\MC900089004[1].WMFStig eru gefin fyrir ákveðna hegðun sem kennarinn hefur útskýrt (t.d. góða samvinnu, vinnusemi, að ljúka verkefnum). Hvert borð (t.d. með fjórum nemendum) fá stig fyrir hverja góða hegðun sem það sýnir. Tiltekinn fjöldi stiga gefur borðinu (þeim nemendum sem eru á því borði) ákveðin réttindi/verðlaun.

Borðakeppni:

Kennarinn lýsir góðri hegðun og gefur hverju borði stig fyrir að sýna ákveðna hegðun. Eftir daginn/vikuna fær það borð sem fékk flest stig verðlaun/réttindi (t.d tölvutíma, frjálsan tíma)

Kúlur í krukku:

[](http://www.google.is/imgres?q=marbles+in+a+jar&um=1&hl=is&biw=1280&bih=573&tbm=isch&tbnid=pBySlTwBV6dcLM:&imgrefurl=http://members.shaw.ca/leonard92/math_test2.htm&docid=e_NGSuwdyPUYUM&imgurl=http://members.shaw.ca/leonard92/marbles_jar.gif&w=115&h=124&ei=ogUUT8KZM82XhQeyq5yQAg&zoom=1&iact=rc&dur=0&sig=100551130416606451775&page=5&tbnh=99&tbnw=92&start=107&ndsp=31&ved=1t:429,r:5,s:107&tx=29&ty=41)Kennarinn „nær“ nemendum þegar þeir sýna góða hegðun. Kennarinn er vakandi yfir jákvæðri hegðun nemenda og bendir nemendum á þegar þeir sýna jákvæða hegðun t.d: “ *núna hafið þið setið rólega í 15 mínútur og unnið verkefnin ykkar, þið fáið eina kúlu í krukkuna fyrir það. Vel gert!“.* Einnig er hægt að nota maískorn eða steina eða baunir til að fylla krukkuna. Verðlaunin geta síðan verið frjáls tími, poppkorns“partí“, video, náttfatadagur eða annað sem nemendur hafa áhuga á.

Bankinn:

C:\DOCUME~1\elvaba\LOCALS~1\Temp\Temporary Internet Files\Content.IE5\5JWBDN9V\MC900389766[1].WMFNemendur geta unnið sér inn peninga/gervi peninga. Kennarinn umbunar nemendum fyrir góða hegðun með því að launa þeim með „peningum“. Ef nemendur sýna neikvæða hegðun er hægt að taka peninga í burtu. Innistæður (hve mikið kemur inn í banka nemenda og hve mikið fer úr bankanum, fyrir neikvæða hegðun) eru birtar á töflunni. Hægt að nýta þessa aðferð til að þjálfa nemendur í að þekkja launareikninga, kredit og debet o.fl. Einnig er hægt að nota ákveðna spilapeninga þar sem t.d. rauður táknar 10 kr., blár táknar 50 kr. og svartur táknar 100 kr. í stað þess að nota raunverulega peninga. Þegar bekkurinn sýnir jákvæða hegðun t.d klárar verkefni á tilsettum tíma, fær hann t.d. 50 kr. Ef bekkurinn sýnir neikvæða hegðun er hægt að taka 10 kr. af því sem bekkurinn hefur safnað. Eftir hverja viku geta nemendur síðan tekið saman hvað þeir eiga mikið inni í bankanum og nýtt „peninginn“ í umbun t.d:

*15 mínútna spjall = 100 kr.*

*Lengri frímínútur = 150 kr.*

*Tölvutími = 250 kr.*

*40 mínútna frjáls tími = 500 kr.*

*Náttfatadagur = 800 kr.*

*O.fl. o.fl……..*

Lottó:

Þegar nemandi sýnir jákvæða hegðun eða nær ákveðnu markmiði lætur kennarinn nemandann skrifa nafn sitt á miða. Kennarinn setur miða með nafn þess sem sýna jákvæða hegðun eða ná ákveðnu markmiði, í krukku/hatt/skál. Vikulegur úrdráttur er síðan í boði þar sem einn miði er dreginn úr krukkunni. Nemendur sem verða dregnir fá umbun. Nemendur þurfa að átta sig á því að því fleiri miðar = því oftar jákvæð hegðun, því meiri líkur eru á því að nafn þeirra verður dregið.