

Klukkuleikur



- Góð leið þegar vinna þarf með ákveðna hegðun inn í bekk, t.d. auka vinnusemi nemenda, bæta vinnufrið osfrv.
- Hægt að nota við ákveðin tækifæri í bekknum, t.d. bara þegar nemendur eiga að vinna hljóðir, hver í sínu verkefni
- Eggjaklukka
- Skráningarblöð fyrir nemendur og kennara
 - Hver nemandi hefur hjá sér skráningarblað fyrir ákveðna hegðun, t.d. vinnusemi, halda að sér höndum og fótum. Markmið er sett fram á jákvæðan hátt (þ.e. tiltekið hvað á að gera)
 - Markmið er skráð á töfluna svo að allir sjái “við erum að vinna”, “við höldum að okkur höndum og fótum” osfrv.
 - Kennari stillir eggjaklukku og lætur hana hringja eftir mislöng tímabil, t.d. 3 mín, 7 mín, 2 mín, 12 mín... oftast til að byrja með
 - Kennari getur að einhverju leyti stjórnað því hvenær klukkan hringir, t.d. ef hann vill grípa ákveðinn nemanda góðan. T.d. nemandi sem á erfitt með að halda sér við vinnu er að vinna – kennari tekur eftir því og lætur klukkuna hringja
 - Hver nemandi skráir sína hegðun á sitt skráningarblað
 - Kennari skráir hegðun 2 – 5 nemenda í einu og fer yfir þá skráningu í lok tíma með þeim nemendum til að athuga samræmi – nemendur vita ekki hverjum kennari er að fylgjast sérstaklega með á hverjum tíma
 - Kennari ákveður í samráði við nemendur umbun þegar fyrirfram ákveðnu takmarki er náð í bekknum, t.d. allir með fleiri prik í JÁ dálknum, ákveðnu hlutfalli náð...
 - Umbun getur t.d. verið frítími í kennslustund, sleppa við heimanám, velja næsta verkefni, velja fyrirfram ákveðna leiki, fara út í göngutúr í kennslustund...
 - Dæmi um skráningarblöð:

Markmið (t.d. ég er að vinna / ég hef hljóð)	
JÁ (eða broskall)	NEI (eða fýlukall)
hér eru skráð “prik” ef nemandi er að vinna	hér eru skráð “prik” ef nemandi er ekki að vinna



Vinn

Vinn ekki

Nafn

Markmið:



Nafn:



Vinn

Vinn ekki

nafn

Markmið:



JÁ!

NEI

Nafn: