

## Innehållsförteckning

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Instruktioner och verktyg .....                    | 1  |
| Samarbete och fördjupning .....                    | 1  |
| Upp till oss! - spelet och tidningsprojektet ..... | 2  |
| Upp till oss! - Spelet .....                       | 2  |
| Tidningsprojektet .....                            | 5  |
| Värderingsövningar .....                           | 6  |
| Introduktion till värderingsövningar .....         | 6  |
| 1 - 10 .....                                       | 7  |
| Antingen/Eller – Pest eller Kolera .....           | 7  |
| Känslor i rummet .....                             | 10 |
| Ögonhopp .....                                     | 11 |
| Problemlösningsslektion .....                      | 11 |

## Instruktioner och verktyg

### Samarbete och fördjupning

Här finns material som främjar fördjupning och samarbete i form av instruktioner till Upp till oss! spelet, tidningsprojektet och flera värderingsövningar. Det finns även en problemlösningsslektion som kan vara en hjälp när klassen har ett gemensamt problem.

Spelet kan användas som färdigt spel, där du kan anpassa svårighetsgrad, eller som ett projekt där eleverna kan vara med och skapa delar eller nästan hela spelet. Det kan användas samtidigt som du genomför lektionerna, eller efter att alla lektioner är klara. Tidningsprojektet kan genomföras på samma sätt. Värderingsövningarna kan du använda i de sammanhang där du känner att det behövs. Problemlösningsslektionen är ett fristående arbetssätt för hela klassen med syfte att ta reda på mer om ett gemensamt problem och att lösa det tillsammans genom att lyssna på varandra och hitta lösningar som tar hänsyn till allas perspektiv. Förutom att klassen löser ett problem får eleverna träna på att formulera sig och ta varandras perspektiv.

Allt gott!

Stefan, Larry och Pia

Upp till oss! Projektgrupp

# Upp till oss! - spelet och tidningsprojektet

## Upp till oss! - Spelet

### *Syfte och användningsområde*

Syftet med Upp till oss! Spelet som projekt är att, genom samarbete med olika delmål, skapa ett spel utifrån en struktur. Hur mycket struktur som finns från början går att anpassa så att projektet kan fungera i flera nivåer. Självklart finns allt så att spelet kan användas som det är som färdigt spel. Det måste inte vara ett projekt, eller så kan det användas först som färdigt spel för att sen byggas om i projekt.

### *Målgrupp*

Projektet och spelet är anpassningsbart inom de flesta åldrar från mellanstadiet och uppåt.

### *Förberedelse & material*

Det finns material till spelet som kan användas som färdigt spel, samt där mycket material behöver produceras i projektet. Genom ladda ner och skriva ut de bilder som önskas kan man välja nivå. Allt material går att skriva ut i helhet eller i delar.

### *Genomförande*

**Spelets mål:** Att kompisarna Noor, Love, Isak och Amanda ska ta sig till skolan tillsammans. De följer en bana med steg där olika villkor kan finnas, som "1 steg bakåt" osv. En sexsidig tärning används, med tre steg, så att både 1 och 4 = 1, 2 och 5 = 2 och 3 och 6 = 3. På banan finns olika platser, där gruppen ska samlas och göra var sitt val, där det finns konsekvenser som man får fram med tärningen, på samma sätt med tre steg. Gruppen kan hjälpa varandra lite på vägen, till exempel genom att "ge ett steg" till en annan spelare, eller prata ihop sig inför val och konsekvenser. I ett moment används tärningen som 6-siffrig, när gruppen slår tärningen för att "bli överens".

**Fyra spelare:** Noor, Love, Isak och Amanda.

**Banan med villkor:** (använd spelplan med villkor eller utan, där egna kan skapas på den tomma banan).

Slå tärningen för att få antal steg 1 till 3. Det går att ta steg framåt eller bakåt, men det ska anges innan man slår. Om man inte anger något är det framåt som gäller, alltså måste man säga till innan om man vill ta steg bakåt i stället för framåt.

**Turtagning:** Spelarna kan slå tärningen för att bestämma ordning eller komma överens om ordning. När det är ens tur ska man:

- Slå tärningen och ta steg, om villkor finns görs det direkt.
- Eller gör genomgång på en plats, med val och konsekvenser (om konsekvenser används). När man kommer fram till en plats efter att ha slagit tärningen och tagit steg måste man vänta till nästa tur för att börja genomgång med val och konsekvenser.

Banan och steg: Gör det som står på steget när du landar där. (om villkor används)

1 eller 2 steg bakåt = ta 1 eller 2 steg bakåt i banan.

1 eller 2 steg fram = ta 1 eller 2 steg framåt.

Stanna kvar = du måste hoppa över nästa tur att slå tärningen och gå vidare.

Ge ett steg = om du vill kan du ge en kompis ett steg. Du kan ta det på en gång när du har landat, och då måste du gå bakåt ett steg. Eller så kan du ge ett steg när du har slagit tärningen men innan du har gått. Då tar du ett steg färre. Kompisen går ett steg framåt eller bakåt, beroende på vad som passar bäst, direkt när man får, samtidigt den som gav ett steg. (Till exempel, man kan hamna efter en plats som alla måste samlas på. Då behöver man ta steg bakåt för att komma fram.

**Platser:** *Hemma hos Noor, Kiosken, Isaks trapphus, Skogsdungen, Fotbollsplanen, Fritidsgården och Videoinspelning.*

Man måste få exakta steg för att komma fram till en plats. Den som kommer fram gör genomgång med val och konsekvenser i nästa tur, och väntar sedan tills alla har gjort. Om alla kommer fram samtidigt gör man val i turordning.

Det finns kort med val för varje spelare och plats. Man väljer ett av tre alternativ. På baksidan finns konsekvenser som hör till varje val. Konsekvenserna slår man tärning för att få. Tärningen behöver ha 3 möjliga slag, vilket innebär att 1 och 4 = 1, 2 och 5 = 2 och 3 och 6 = 3. Gruppen är redo att gå vidare när de är överens i sina konsekvenser. Det krävs då att man har "samma" val och konsekvens. Man kan också slå tärning för att "bli" överens. Då är 6 och 5 = alla är överens. 4 och 3 = alla förutom en är överens. 2 = 2 är överens. 1 = ingen är överens. Om man slår "1 eller 2 är inte överens" får alla slå tärningen en gång. Den eller de två som får längst måste stanna kvar på platsen och försöka igen.

Om de som är kvar inte är överens efter genomgång två gånger går de vidare nästa tur. Efter genomgång med val och konsekvenser går de som är överens vidare och slår tärningen nästa tur. De som är kvar gör nästa genomgång med val och konsekvenser. I en enklare

version kan man bara använda val utan konsekvenser. Samma process med att bli överens med tärningen kan användas med bara val.

Gruppen får prata ihop sig om hur man gör med val och konsekvenser, på alla platser från start. På det sättet kan man bestämma hur svårt det blir. Om gruppen väljer tillsammans blir det lättare. Om var och en gör helt egna val kan det bli svårare. Men gruppen ska alltid samlas på varje plats. Om en spelare kommer fram innan alla är samlade får den i nästa tur göra genomgång med val och konsekvenser även om inte alla är där. Efter det måste den vänta tills alla har gjort innan den kan gå vidare.

### **Mål:** Skolan.

Gruppen ska komma fram till skolan tillsammans. Ingen får gå in i mål utan att alla är klara med sista platsen, *Videoinspelning*. Det innebär att man får ta steg bakåt för att undvika att komma fram för tidigt. Om man landar på en plats där man redan har varit är det bara ett vanligt steg, inga nya val. När alla har lämnat *Videoinspelning* är det fritt fram att komma till skolan. Även i mål krävs det exakt antal steg för att få komma in.

### **Projekt:**

Bestäm hur omfattande projektet ska vara. Allt material finns för ett färdigt spel om man skriver ut och limmar saker, men ni kan välja att skapa så lite eller så mycket man vill av materialet själva. Ni kan göra spelplan själva, med alla bilder som behövs. Ni kan bestämma egna villkor. Ni kan göra egna val och konsekvenser. Titta igenom allt material som finns för att förstå och att se exempel. Kom ihåg att som projekt ska man inte skapa egna spelregler. Man ska helst inte skapa egna platser, men om man vill ha en ännu större utmaning är det inte uteslutet. Då behövs mer kunskap om filmerna.

### **Material som finns:**

Spelplan, både med och utan villkor. Skriva gärna ut som A4 och limma ihop med lite tjockare papper under.

Figurer – Noor, Love, Isak och Amanda. Skriva gärna ut två och limma ihop med lite tjockare papper mellan sidorna. Hitta på ett sätt att få dem att stå.

Spelkort – framsida med beskrivning av platsen och val, baksida med konsekvenser och tomta kort. Korten finns i en pdf fil där varje spelares kort för en plats finns i en sida med framsidan (platsbeskrivning och val), baksidan (konsekvenser) och en tomt kort. Skriva gärna ut och limma ihop med lite tjockare papper mellan sidorna.

Platser – ifall ni vill göra egen spelplan men använda våra bilder på platserna finns de som separata filer för utskrift.

Det finns möjlighet att skapa grupper med olika roller. Man kan behöva skapa spelplan. Det går att använda den befintliga, skapa egen med kollage, genom att rita och måla, osv. Det behövs fyra figurer till spelare. Man kan använda befintliga bilder eller skapa egna. Det finns sju platser som kan behöva val och konsekvenser. Om man väljer att skapa egna val och konsekvenser finns det en del att tänka igenom. Man kan skapa utifrån en fördjupad syn på karaktärerna. Det blir svårare att komma på hur konsekvenser kan vara överens, och man kan behöva skapa kriterier för det. Det här momentet i ett projekt kan passa elever på en högre nivå. I det befintliga materialet är det betydligt enklare, med många kort som har samma konsekvenser. Detta är för att det ska vara relativt enkelt att spela. Men det går att göra spelet svårare om så önskas.

## Tidningsprojektet

### *Syfte och användningsområde*

Tidningsprojektet syftar till att gruppen ska få en större gemensam uppgift där de tillsammans skapar en större slutprodukt som de behöver samarbeta kring för att lösa. Uppgiften passar till exempel till Svenska och Samhällsorienterande ämnen. I Tidningsprojektet får gruppen ha dialog om bland annat ömsesidigt engagemang, delat åtagande och delad repertoar. De får också uppleva att deras olika roller behövs för att klara uppgiften.

### *Målgrupp*

Framst för äldre elever och grupper där flertalet har förmåga att planera en arbetsprocess och jobba självständigt med steg. Uppgiften kan anpassas genom att läraren gör olika stor del av planeringsarbetet, tex ger eleverna olika mycket stöd i arbetsbeskrivningar i de olika rollerna.

### *Förberedelse & material*

I denna projektuppgift får eleverna i uppgift att skapa en tidning. Saker som kan behöva förberedas av den vuxne:

- Bestäm inriktning och avgränsa projektets omfattning.
- Bestämma roller och gör arbetsbeskrivning. Ju tydligare arbetsbeskrivning, desto större hjälp har eleverna i genomförandet.
- Om det behövs, beskriv redaktionellt innehåll.

### *Genomförande*

- Tilldela eleverna olika roller, tex researcher, reporter, designer, chefredaktör, illustratör).
- Roller kan rotera eller utvecklas över tid.
- Den vuxne fungerar som mentor snarare än föreläsare. Beroende på gruppens förmåga kan den vuxne behöva projektleda olika mycket.

# Värderingsövningar

## Introduktion till värderingsövningar

Värderingsövningar är pedagogiska metoder som ger elever möjlighet att reflektera över värderingar, normer och ställningstaganden i frågor som rör både individ och samhälle. I grundskolan används värderingsövningar som ett sätt att konkretisera och levandegöra skolans värdegrund och demokratiska uppdrag.

Värderingsövningar bidrar till att skapa ett tryggt och inkluderande lärandeklimat. Genom gemensamma samtal om värderingar och normer får eleverna verktyg för att hantera meningsskiljaktigheter på ett respektfullt sätt. Detta stödjer skolans ansvar enligt Lgr22 att erbjuda en trygg miljö där alla elever ges möjlighet att utvecklas och känna tillhörighet.

Oavsett årskurs bidrar värderingsövningar till gemensamt meningsskapande och delaktighet i klassens praktikgemenskap. Anpassningen av innehåll och arbetssätt gör det möjligt för alla elever att delta utifrån sina förutsättningar, samtidigt som skolans värdegrund och demokratiska uppdrag genomsyrar undervisningen genom hela grundskolan.

Genom värderingsövningar stärks elevernas delaktighet, tillhörighet och ansvar i gruppen. Övningarna bidrar till ett inkluderande samtalsklimat och stödjer utvecklingen av demokratiska förhållningssätt, vilket ligger i linje med både praktikgemenskapsteorin och skolans värdegrund.

Värderingsövningar kan ses som ett sätt att stärka tillhörighet och inkludering. När alla elever ges möjlighet att komma till tals och deras perspektiv tas på allvar, skapas en känsla av delaktighet och erkännande. Detta är särskilt betydelsefullt för elever som annars riskerar att hamna i utkanten av gemenskapen.

### *Vad kan vara bra att förbereda är man gör värderingsövningar?*

- Tydliga samtalsregler och ramar för att skapa trygghet och respekt i gruppen
- Förberedda påståenden, frågor eller dilemman (muntligt på papper eller digitalt)
- Skyltar, stolar, lappar eller markeringar för olika ställningstaganden i övningarna, Ja-Nej-Kanske, Heta stolen, Fyra hörn och Stå på linje.
- Papper och penna för t. ex. reflektion.

## 1 - 10

### *Syfte och användningsområde*

Syftet med övningen 1-10 är att utveckla elevernas förmåga till samarbete, koncentration och ömsesidig respekt. Genom att gemensamt och utan förutbestämd turordning räkna till tio, tränas eleverna i att lyssna på varandra, ta ansvar för gruppens gemensamma uppgift och bidra till ett tryggt och tillitsfullt klimat. Övningen stärker elevernas sociala kompetens och främjar förståelsen för att lärande sker i samspel med andra.

### *Målgrupp*

Övningen passar till alla åldrar. Svårighetsgraden behöver anpassas, där yngre elever kan börja med att räkna 1-5 och öka på svårighetsgraden om de vill. De äldre kan även de börja på med en lägre siffra som mål för att lyckas och sedan öka på.

### *Förberedelse & material*

#### *Genomförande*

Klassen ställer sig i en cirkel, antingen hel- eller halvklass, eller i ännu mindre grupper. Eleverna ska nu blunda och tillsammans räkna till exempel till 5. Du som lärare bestämmer när de ska börja. Någon elev börjar säga 1 någon annan säger 2 och en tredje säger 3. Om två personer säger samma siffra samtidigt så måste alla börja om. När man nått sitt mål och klarat den siffra som läraren bestämt så ökar man på och kanske kan gruppen till slut komma till 10. Finns det inte utrymme och tid så kan man bestämma att gruppen ska räkna till exempel till 5 och sen stoppar man där (kanske kan man göra övningen igen en annan gång och då öka på i antal). Viktigt att gruppen får lyckas.

Avsluta gärna med frågor som:

Varför tror ni gjorde vi den här övningen/uppgiften?

Vad hände i övningen/uppgiften?

Vad lärde ni er?

## Antingen/Eller – Pest eller Kolera

### *Syfte och användningsområde*

Denna övning är en lekfull och energifylld antingen/eller-övning, ibland kallad "Pest eller Kolera". Syftet är att skapa mycket skratt, rörelse och gemenskap samtidigt som eleverna tränar på att göra val, uttrycka åsikter och upptäcka likheter och olikheter i gruppen.

### *Målgrupp*

Den här aktiviteten kan passa både i låg-, mellan-, och högstadiet beroende på valt innehåll.

### *Förberedelse & material*

Inget material behövs. Läraren delar av rummet i två sidor

### *Genomförande*

Höger sida = Det alternativ som pedagogen läser upp först

Vänster sida = Det alternativ som läraren läser upp som nummer två.

Läraren läser upp två alternativ.

Eleverna måste snabbt välja sida genom att springa/gå till den sida de föredrar.

Tempot hålls högt och lekfullt.

Det är tillåtet att byta sida om man ångrar sig, men man kan inte stå i mitten och välja båda.

Ibland ställer läraren en snabb följdfråga:

- "Varför valde ni den här sidan?"

Svar är frivilliga och korta.

### **Låg- och Mellanstadiet**

- Dag/natt
- Tacos/pizza
- Cykla/gå
- Chips/popcorn
- Choklad/lakrits
- Katt/hund
- Mobil/dator
- Spindel/orm
- Hotell/tält
- Hamburgare/korv
- Flugor/mygga
- Hockey/fotboll
- Gitarr/Piano
- Sommar /vinter
- Instagram/snap
- Rosa/ljusblå
- Slalom/simning
- Vardag/helg
- Höst /vår

- Se på tv/spela på datorn
- Alltid ha strumpor som är blöta/ Alltid ha en sten i skon
- Aldrig få skratta i skola/ Alltid börja skratta vid fel tillfälle
- Glömma läxan/ Glömma idrottskläderna
- Hålla en presentation för klassen/ Skriva ett långt prov
- Sitta längst fram/ Längst bak hela terminen
- Vara lite nervös varje dag/ Jättenervös ibland
- Alltid säga vad du tycker/ Alltid tänka först men säga mindre
- Vara ny i klassen/ Byta bästa kompis
- Aldrig få äta godis igen/ bara få äta lakrits resten av livet
- Alltid behöva viska/ alltid behöva ropa
- Ha matte varje dag / ha prov varje vecka
- Vara utan mobil i ett år /vara utan TV/spel i ett år
- Alltid komma 10 minuter för sent/alltid komma 30 minuter för tidigt

### **Högstadiet:**

- Att bara få duscha kallt eller bara få duscha jättefort (1 minut)
- Att ha världens långsammaste internet eller att internet försvinner ibland
- Att alltid sitta längst fram i klassrummet eller alltid sitta längst bak
- Att ha skoluniform eller att få välja kläder själv men bara i en färg.
- Att ha drömjobbet med låg lön eller ha ett tråkigt jobb med hög lön
- Att aldrig kunna ångra det du säger eller aldrig kunna säga vad du tycker
- Att alltid bli missförstådd eller aldrig få förklara dig
- Att vara osynlig eller att ha röntgensyn
- Att aldrig få använda sociala medier eller bara få använda sociala medier
- Att alltid vara lite snorig eller alltid må lite illa
- Att vara känd men hatad eller vara okänd men omtyckt
- Att leva i 100 år som fattig eller 50 år som rik
- Att vara ond eller att vara god
- Att du alltid har dålig andedräkt eller att alla du träffar har dålig andedräkt
- Att aldrig få klippa naglarna eller aldrig få klippa håret
- Att bara prata bebisspråk eller att bara sjunga allt du säger
- Att äta surströmming till lunch varje dag eller att alltid ha knäckebrödsbulor i sängen
- Att vara president för en dag eller att vara superhjälte för en dag
- Att bara få byta underkläder en gång i månaden eller att bara använda din mobil 15 minuter om dagen
- Att städa en bajamaja eller att plocka upp ett färskt hundbajs med bara händerna
- Att alltid få bestämma över andra eller att andra alltid får bestämma över mig
- Att bo utan toalett eller inne på en toalett
- Att bo i tält året runt eller ha en ko inomhus.

Avsluta gärna med frågor som:

Vad tyckte ni om övningen?

Var det svårt att välja sida?

## Känslor i rummet

### *Syfte och användningsområde*

Syftet med den här aktiviteten är att synliggöra och normalisera känslor i gruppen, skapa gemensam förståelse och delaktighet, samt stärka känslan av gemenskap i klassen.

### *Målgrupp*

Denna övning passar bäst till barn i låg- och mellanstadiet. Kan också göras med äldre elever, men då mer som en pausövning, för att få resa på sig en stund och tänka till.

### *Förberedelse & material*

Läraren berättar att övningen handlar om känslor och att det inte finns några rätt eller fel svar.

### *Genomförande*

Eleverna står upp. Läraren säger en känsla i taget (t.ex. glad, stressad, lugn, trött, nyfiken).

Om eleven känner igen sig i känslan tar hen ett steg fram, annars står man kvar.

Efter varje känsla pausar läraren kort så att eleverna kan se hur gruppen fördelar sig.

- Reflektion i rörelse  
Eleverna svarar på reflektionspåståenden genom rörelse, till exempel:
  - Om det var skönt att se att andra kände likadant – ta ett steg åt sidan.
  - Om du blev förvånad – ta ett steg bak.
  - Om du tänker att känslor påverkar hur vi arbetar tillsammans – ta ett steg fram.
- Alla samlas i ring eller tar ett gemensamt steg in mot mitten för att markera gemenskap.

Avsluta gärna med frågor som:

Är det svårt att visa känslor?

Vad vi har för känslor?

Är alla känslor okej?

Hur var det att fundera över vad man har för känslor?

## Ögonhopp

### *Syfte och användningsområde*

Syftet med övningen är att på ett lättsamt sätt skapa *gemenskap* i gruppen. Eleverna får lära känna och (verkligen) se varandra, vilket är en del av *ömsesidigt engagemang*. När eleverna kommunicerar ordlöst får gruppen en *delad repertoar* – hur vi kommunicerar med varandra.

### *Målgrupp*

Uppgiften passa alla åldrar. I vissa fall kan elever tycka att uppgiften att titta andra i ögonen inte är bekvämt. Ingen elev tvingas därför att vara med, och den vuxne kan uppmuntra elever att delta, då det av erfarenhet kan lyfta elever som först känner en tvekan.

### *Förberedelse & material*

Du behöver göra utrymme i klassrummet för att gruppen ska kunna stå i en cirkel.

### *Genomförande*

- Klassen ställer sig i en eller två cirklar (beroende på vad du tror klassen klarar av).
- Eleverna ska vara tysta.
- Säg till eleverna:
  - Titta på någon i cirkeln. När du får ögonkontakt med någon, blinka och byt sedan plats med den personen.
  - Alla gör detta samtidigt. Tänk på att inte krocka med varandra.
  - När du fått ögonkontakt, blinkat och bytt plats med alla, stå tysta tills alla är klara.
- När ni är klara, och om det är första gången ni gör övningen: fråga klassen - Varför gör vi det här? Om du är aktuellt, förklara kort syftet med övningen:
  - Vi känner gemenskap med varandra.
  - Vi kommunicerar med kroppsspråk, utan ord.
  - Det är roligt och eleverna får röra på sig.

Avsluta gärna med frågor som:

Hur kändes det att göra övningen?

Var det något som var svårt med övningen?

## Problemlösningsslektion

### *Syfte och användningsområde*

Problemlösningsslektionen syftar till att tillsammans med klassen eller en grupp elever, ta reda på mer och tillsammans lösa ett problem som finns i gruppen. Genom att i

samtal med eleverna prata om förväntningar som finns i klassen ökar den gemensamma förståelsen för varför man gör på ett visst sätt (tex varför en regel finns), elever och lärare lär känna varandras perspektiv och man kommer tillsammans fram till hur man vill ha det i gruppen.

### *Målgrupp*

Kan göras i grundskolans alla åldrar med anpassningar. Lämpliga anpassningar:

- Längd på lektionen
- Fördela ordet på olika sätt för att alla ska komma till tals
- Ge möjlighet till olika sätt att svara: muntligt, på lappar.
- Använd visuellt stöd genom att rita på tavlan eller visa bilder eller material kopplat till problemet (tex en lärobok eller att gruppen är på det ställe där problemet uppstår)
- Arbeta i helklass eller växelvis med mindre grupper där eleverna får prata om problemet själva för att sedan berätta för klassen

### *Förberedelse & material*

Välja ut och formulera förväntning att prata om i klassen. Utgå antingen från en förväntning som du som vuxen har på eleverna som du märkt att de (eller i alla fall en större del) har svårt att klara av, eller från något eleverna tycker är ett problem. Det är viktigt att utgå ifrån en tydlig förväntning då dessa är lättare att prata om. En tydlig förväntning är **konkret och observerbar**, tex att komma i tid till lektionen (specificera vilken), att räcka upp handen när de vill säga något, eller att välja aktivitet på rasten. Förväntningen ska alltså vara något de förväntas göra, inte något de INTE ska göra, tex att bråka, ropa rakt ut eller att komma för sent.

### *Genomförande*

- Dokumentera på tavlan vad eleverna och du säger i punktform.
- Börja med att förklara hur lektionen kommer gå till och vilka regler ni har för att prata och lyssna på varandra.
- Presentera förväntningen och skriv upp den på tavlan, tex "att komma i tid till lektionen efter lunchrasten". Ibland kan eleverna behöva försäkras om att de inte gjort något fel, utan om att du, och ni tillsammans är nyfikna på att ta reda på mer om hur det kommer sig att det är svårt att utföra förväntningen.

#### **1) Be eleverna berätta om vad de tänker gör det svårt att klara**

**förväntningen.** Hjälptill genom att ställa frågor om sådant du inte förstår eller vill veta mer om. Detta steg är problemlösningens viktigaste och det som tar mest tid. Vänta med att gå vidare tills eleverna inte kommer på fler bekymmer och du tror att det inte finns mer att prata om.

- Uppmuntra elevers olika bekymmer och perspektiv, men försök också se likheter i det olika elever säger.

- Sammanfatta bekymren och tankarna som eleverna tar upp löpande på tavlan. En del av det eleverna för fram kanske inte är relaterat till förväntningen och ska i så fall inte tas med i sammanfattningen.

Sammanfatta alla bekymmer innan ni går vidare och kolla så ni är överens.

- 2) **Förklara på vilket sätt du tycker att det är ett problem att eleverna inte når förväntningen** om du har ett bekymmer som avviker från elevernas. Det skulle till exempel kunna vara att eleverna inte hinner jobba tillräckligt med uppgiften när de kommer för sent efter rasten.

- 3) **Diskutera tillsammans för att hitta en lösning** som:

- Tar hänsyn till alla, eller i alla fall de flesta av bekymren som lyfts fram.
- Lösningen behöver vara realistisk, alltså genomförbar.

### *Utvärdera*

Ett mål är att komma till en lösning som alla, eller i alla fall majoriteten är ok med och andra kan acceptera. När ni testat den en tid, följ upp lösningen med klassen på samma sätt som lektionen genomförs.

Hur påverkas elevernas förmåga att lyssna på varandra över tid efter att ha gjort lektionen några gånger?

### *Fördjupning*

På hemsidan [LIVES IN THE BALANCE](#) finns mer material och info om modellen Collaborative & Proactive Solutions som Problemlösningsektionen är inspirerad av. För ett exempel på hur en problemlösningsektion i helklass kan se ut så finns en film med detta på denna sida [EDUCATORS TOUR – LIVES IN THE BALANCE](#), scrolla ner och klicka på videon som heter "Full class Plan B".