

Utmanande beteende

"Barn gör rätt om de kan" - Ross W. Greene



.....
Fördjupningsarbete

Socialpedagogutbildningen VT23

Författare: My Lantz

Handledare: Alexander Akterin

.....

Sammanfattning

Fördjupningsarbetet handlar om utmanande beteende i skolan. Utifrån lågaffektivt bemötande(LAB) och Good Behavior Game(GBG) analyseras en fallbeskrivning för att ge exempel på hur man som socialpedagog kan använda sig av olika verktyg i bemötande av elever, vårdnadshavare och kollegor. Slutsatsen är att både GBG och LAB skulle kunna användas i klassrummet men att mer forskning behövs kring effekterna av LAB och GBG.

1. Inledning

Som socialpedagoger kommer vi att träffa både barn och vuxna med olika former av utmanande beteende. Det här fördjupningsarbetet kommer utifrån en skolkontext presentera två olika förhållningssätt och metoder som kan användas för att bemöta och minska dessa beteenden.

1.1 Bakgrund

En uråldrig pedagogisk debatt

Redan de gamla grekerna diskuterade pedagogik och dess mål och form. Sokrates menade att människor handlar rätt om de kan. Ingen handlar fel frivilligt. Adeimantos å andra sidan ansåg att människor är egoistiska och bara handlar socialt acceptabelt när det gagnar dem. De beskrev dock båda barn som vildar som behöver tämjas.

Aristoteles beskrev å andra sidan barn som omogna vuxna som blir bra vuxna bara de får utvecklas. Han jämförde dem med växter där de flesta klarar sig med vatten och näring men att vissa mer ömtåliga växter kan behöva stöttas med en pinne när det blåser eller för att kunna växa sig högt.

De här två sätten att tänka kring människors handlande och synen på barn präglar fortfarande diskussionen om pedagogikens mål och form idag bland annat när det kommer till bemötande och metoder i skolans värld.¹

Utmanande beteende

Socialstyrelsens definition av utmanande beteende lyder:

“När en elev upprepat bryter mot de regler, normer eller förväntningar som finns i skolan kan man kalla beteendet eller handlingsmönstret för ett beteendeproblem.” (Socialstyrelsen 2020)

Det finns ett antal begrepp som används för att beskriva utmanande beteende men både i Sverige såväl som internationellt är det svårt att hitta en entydig definition och tolkning eftersom de elever som avses inte är någon homogen grupp.

Internationellt används begreppet EBD (Emotional and behavioral difficulties) om elever med beteendeproblem men också det begreppet saknar entydig definition då det varierar mellan och inom länder vad som avses och det förändras också över tid (Socialstyrelsen, 2020).

¹ Hejlskov Elvén, Bo; leg. psykolog. 2023. Helsingborg Dunkers Kulturhus, föreläsning 2 april *Hur vi neurotypiska klantar till det när vi har med autistiska personer att göra - och hur vi kan undvika det.*

En omfattande norsk studie gjord i slutet av 1990-talet undersökte förekomsten av beteendeproblem i norska skolor och delade in dessa i tre problemområden:

Beteenden som hindrar lärande och undervisning

Dessa beteenden är sådana som inte bara stör eleven själv utan också andra och är mest uppenbara i inlärningsituationer. Hit hör beteenden som rastlöshet, motorisk orolighet, svårigheter att koncentrera sig och vara stilla längre stunder.

Fysiskt eller verbalt utagerande beteende

Dessa beteenden karaktäriseras av plötslig ilska, aggression, protester mot vuxnas krav, att verbalt ge sig på andra med svordomar eller skrik eller att eleven lätt hamnar i slagsmål eller konflikter.

Antisocialt eller normbrytande beteende

Hit hör beteenden och handlingar som bryter mot regler och normer i ett givet sammanhang eller verksamhet. Gemensamt för dem är att de är att betrakta som brott mot sociala överenskommelser. Snatteri, skadegörelser, trakasserier eller våldsamheter är exempel på beteenden som hamnar i den här kategorin. Dessa beteenden är till sin natur de mest allvarliga men också minst vanligt förekommande enligt undersökningen (Socialstyrelsen, 2010).

Utmanande beteende kan ses som ett symptom på att individen upplever en situation för svår eller för kravfylld men har svårt att förmedla det på andra sätt (Socialstyrelsen, 2015).

1.2 Syfte

Syftet är att titta på vilka utmanande beteenden som är vanligt förekommande i skolan och hur man kan stötta lärare och övrig skolpersonal i bemötandet av dessa utifrån en socialpedagogroll. Jag kommer använda mig av en fallbeskrivning och analysera den utifrån de två valda perspektiven.

1.3 Frågeställning

Hur kan lågaffektivt bemötande (LAB) och Good Behavior Game (GBG) användas utifrån en fallbeskrivning av en lågstadielklass?

1.4 Fallbeskrivning

Beskrivningen baseras på samtal med två lärare som undervisar i de yngre åldrarna och som har beskrivit sina klasser. Fallet kommer att analyseras i diskussionsdelen utifrån de perspektiv som presenteras i nästkommande delar av fördjupningsarbetet.

I en mindre ort med drygt 1700 invånare ligger en liten byskola med ca 230 elever. Skolan har en klass per årskurs och har tillgång till specialpedagog på plats.

Skolan har nyligen anställt en socialpedagog i sitt elevhälsoteam och hens första uppdrag är att försöka stötta personalen i årskurs ett och tillsammans med dem hitta hållbara strategier för att minska störande beteende i klassrummet.

I årskurs ett finns 40 elever uppdelade i två arbetsgrupper fördelade på två klassrum med vars en lärare. I grupp 1 finns 19 elever och i grupp 2 finns 21 elever. I båda grupperna finns förutom klassläraren en fritidspedagog till hands nästan hela tiden.

Klassen har flera elever som uppvisar olika former av utmanande beteende, däribland koncentrationssvårigheter, bristande impulskontroll, svårigheter med socialt samspel, känsloreglering och studiemotivation.

En av de mer utmanande eleverna uppvisar en bristande motivation till skolarbete och svårigheter med empati. Hon växlar snabbt i sina känslor och kan såväl kasta bänkar/stolar som skrika, slå och klösa när hon inte vill följa undervisningen och den individuella plan som finns för henne. Vissa lektioner går hon runt och pratar/petar på de andra eleverna och på vissa lektioner ligger hon över sina böcker och är enligt läraren inte mottaglig för stöd eller kommunikation.

I ena gruppen finns också en pojke med ett skadligt lågt självförtroende. Han har svårt att starta uppgifter på grund av låsningar kopplade till att han säger att han inte kan. Han har ännu inte knäckt läskoden och en stor oro för att han inte kommer göra detta innan åk 1 är slut finns trots stöd från specialpedagog och lärare. Han har svårigheter med impulskontrollen och kommenterar allt högt som såväl läraren som andra elever säger i klassrummet. När han uppmanas att vara tyst skriker han och säger att han inte gjort något. Ofta säger han saker i en negativ och nedlåtande ton och i flertalet fall med kränkande inslag. Han har flera anpassningar i klassrummet såsom anvisad plats lite avsides i klassrummet (efter eget önskemål), piggkudde (en stolsdyna med pigggar), hörselkåpor, tyngdpenna, lässtöd tillsammans med specialpedagog, uppstart tillsammans med lärare.

Pojkens vårdnadshavare är skilda och lever båda i nya relationer. Kommunikationen dem emellan fungerar dåligt och de har olika uppfattningar om hur pojkens svårigheter ska hanteras.

2. Perspektiv I: LAB - lågaffektivt bemötande

Det första perspektivet som kommer att ligga till grund för analysen av fallbeskrivningen är lågaffektivt bemötande - LAB.

Low arousal approach har sitt ursprung i Storbritannien där psykologen Andrew McDonnell i början av 1990-talet lade grunden för det vi här i Sverige idag kallar lågaffektivt bemötande.

McDonnell såg behovet av att utveckla ett mer etiskt förhållningssätt i bemötandet av människor med autism och intellektuell funktionsnedsättning på särskilda boenden (Chipumbu Havelius red. 2018, 19-20).

Kärnan i synsättet är att använda etiskt försvarbara metoder baserade på nyckelbegrepp som människosyn, makt, autonomi, integritet, beroende och oberoende, rättighet, värdighet och livskvalitet (ibid, 21).

Begreppet autonomi ovan betyder självbestämmanderätt.

Ett litet barn är beroende av vuxna som fattar beslut åt barnet. Ju yngre barnet är desto mindre inflytande har det men för normalfungerande personer ökar självbestämmandet med ålder. Det lilla barnet kanske endast kan ta ansvar för att välja vilket pålägg som läggs på mackan eller vilken jacka hen föredrar att ta på sig när det är dags att åka till förskolan. Beslutet att servera frukost och att det behövs ytterkläder har en vuxen tagit men barnet får ändå en känsla av självbestämmande och delaktighet i den mån som är rimligt utifrån ålder.

Personer med särskilda behov är inte alltid kapabla att fatta egna beslut kring alla aspekter av sina liv högre upp i ålder heller och kan därför behöva hjälp av andra med beslutsfattande. Dock har dessa personer samma rätt att få uppleva att de har självbestämmande i så stor utsträckning som det är möjligt. Personal, föräldrar och andra runt dessa personer bör därför fungera som ett autonomistöd, det vill säga ett stöd som främjar känslan av självbestämmande (Hejlskov & Sjölund 2017, 28-30).

Metoden lågaffektivt bemötande används framförallt i verksamheter där man möter personer med problemskapande eller utmanande beteende, såsom skola, särskilda boenden och liknande.

När man pratar om problemskapande beteende är det oftast omgivningen som har problemet och inte individen själv. Det problematiska uppstår i förhållande till andra personer eller situationer. Av den anledningen väljer man att inte lägga fokus på att förändra själva beteendet utan snarare kartlägga hur och varför det uppstår och vilket ansvar personer runt omkring kan ta för att på så sätt förhindra att samma situationer uppstår på nytt (hejlskov.se 2023).

Utmanande beteende och utbrott är ett resultat av förlorad självkontroll.

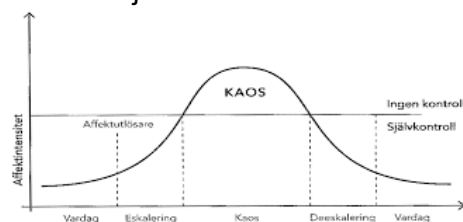
Genom att skapa de bästa förutsättningarna för självkontroll kan man också förebygga utbrott eller annat utmanande beteende (Hejlskov Elvén & Sjölund 2017, 32).

I detta ingår också att kraven anpassas för att undvika misslyckanden som en följd av för högt ställda krav. Detta är inte samma sak som att inte ställa några krav alls utan tvärtom att ställa rimliga krav under rätt förutsättningar eftersom målet är att få lyckas med att behålla självkontroll (Chipumbu Havelius red. 2018, 36-37).

Begriplighet är en nyckel till bibehållen självkontroll och ökad begriplighet är just vad kravanpassning handlar om. Om det är tydligt för en person med stödbehov vad som förväntas och även varför det ska göras det blir det också begripligt (ibid, 36-37).

Kaoskurvan

Bilden nedan visar den så kallade "kaoskurvan" och visar sambandet mellan jobbiga känslor och förlorad självkontroll. När känslan avtar återfås självkontrollen.



(Hejlskov Elvén & Wiman 2015, 57)

Affektullösare är något som triggat igång starkare känslor och som banar väg för potentiell eskalering och kaos, ett affektutbrott.

Affekter är de känslor vi har som ser likadana ut på alla människor och finns i olika kulturer, såsom glädje, överraskning och ilska.

Affektsmitta innebär just att dessa känslor smittar av sig på andra människor. Det beror på spegelneuroner i hjärnan som gör att samma aktivitetsmönster aktiveras i hjärnan både hos den som utför handlingen och den som ser det (Chipumbu Havelius red. 2018, 35).

Tre verktygslådor

Lågaffektivt bemötande är egentligen ett av verktygen som används och man pratar om att metoden består av tre olika delar, eller verktygslådor.

Hantera

I första verktygslådan ligger det lågaffektiva bemötandet som används för att hantera och avvärja en situation som är på väg att eskalera eller där någon redan har hamnat i affekt. Avledning är många gånger effektivt och det innebär att man flyttar fokus till något annat genom att till exempel byta samtalsämne, erbjuda något att äta eller dricka, ta till humor etc.

Utvärdera

I den här verktygslådan ligger fokus på att titta på en situation som har behövt hanteras för att kunna identifiera vad som kunde ha gjorts annorlunda.

Förändra

Baserat på vad man kommit fram till under arbetet med att utvärdera så finns det olika vägar att gå för att förändra förutsättningarna för att undvika att samma scenario utspelar sig igen.

2.1 Vad säger forskningen om LAB?

En sökning på SBU visar att det inte finns någon relevant systematisk översikt om effekterna av lågaffektivt bemötande inom social dygnsvård för barn (SBU 2020).

En kanadensisk studie från 2016 har undersökt personalens hantering av konflikter med ungdomarna på ett boende motsvarande ett svenskt HVB. I den studien fann man att den mest effektiva metoden vid konflikter var deeskalering och de metoder som var mest sannolika att mötas av ökad trots och aggression var att påminna om regler eller att använda någon form av fasthållning (Fraser, Archambault och Parent 2016).

Kritik

Överlag finns det väldigt lite forskning kring effekterna av lågaffektivt bemötande.

En sökning på "lågaffektivt bemötande i skolan" på Google Scholar ger många träffar men inga konklusiva slutsatser. Inga av träffarna kan anses ha någon större vetenskaplig tyngd så därför går det heller inte att säga att det finns någon tydlig evidens för lågaffektivt bemötande (Google Scholar, 2023)

I sin blogg förklarar Bo Hejlskov Elvén det med att det dels finns ett bristande intresse för att bedriva forskning kring LAB (Hejlskov 2020).

Han menar vidare att det inte är en behandlingsmetod utan mer en verktygslåda där uppsättningen av verktyg har gemensamma nämnare men varierande innehåll. Av den anledningen går det inte att mäta effekten av lågaffektivt bemötande i stort utan att man får mäta effekten av de olika beståndsdelarna som ingår (Hejlskov 2022).

3. Perspektiv II: Good Behavior Game

Det andra perspektivet som kommer användas i analysen av fallbeskrivningen är Good Behavior Game.

GBG är en pedagogisk strategi som använder sig av positivt gruppträck för att minska störande och problematiskt beteende i klassrummet. Metoden har sitt ursprung i USA och skapades i slutet av 1960-talet av en lärare i Kansas tillsammans med en psykolog (PAX i skolan u.å).

Det presenteras som en lek för eleverna där de ska tävla i lag under en angiven tid. Lagen sätts ihop utifrån tanken att det ska finnas en balans mellan könen men också mellan elever som är lite blygare och de som uppvisar ett mer aggressivt eller störande beteende. Vanligtvis är det en av de blygare eleverna som utses till teamledare (SBU u.å).

Det eleverna tävlar om är oftast någon mindre belöning i form av roliga aktiviteter eller något annat konkret. I början delas belöningen ut i anslutning till spelets slut men det går också att samla ihop till en större belöning i slutet av skolveckan eller över längre tid när spelet väl är implementerat (ibid).

Innan spelet introduceras för eleverna får läraren utbildning och fortsatt handledning under de olika faserna av introduktionen (Malmö stad, 2022).

I Sverige finns det två versioner av Good Behavior Game som implementerats ungefär samtidigt, Höjaspelet i Malmö och PAX i skolan i Stockholm. Psykolog Tobias Rasmussen² förklarar den huvudsakliga skillnaden:

“Höja-spelet är en svensk anpassning av AIR (American Institute of Research) GBG.

PAX i skolan är en svensk anpassning av PAX GBG som består av 10 olika strategier, varav Good Behavior Game (Spelet) är det sista verktygen, som man inte inför innan man infört de andra 9.”

Höjaspelet bygger på American Institute of Research Good Behavior Game (AIR GBG) som baseras på fyra kärnelement:

- Klassrumsregler

² Tobias Rasmussen; leg. psykolog Centrum för Beteedeanalys. 2023. email 29 mars. <tobias@centrumba.se>

Redan etablerade regler talar om för eleverna vad de ska följa under tiden spelet är igång.

- Lagindelning
Lagen delas in med hänsyn till en fördelning av beteende, kön och akademisk förmåga för att kunna stötta varandra och hjälpa varandra att lyckas.
- Observation
Läraren gör regelbundna kontroller av hur lagen klarar uppgiften utan att eleverna märker det. Om läraren noterar ett otillåtet beteende från någon i laget markeras det i lärarens anteckningar men uppmärksammas inte i övrigt. Eleverna vet inte när de blir kollade och får träna sig i att bli medvetna om sitt eget beteende och även hjälpa sina lagkamrater att följa reglerna.
- Positiv förstärkning
Detta används genomgående under spelet för att förstärka och uppmuntra positivt beteende (AIR, 2021).

Namnet Höjaspelet kommer från Højaskolan i Malmö som har agerat pilotskola och testat hur Good Behavior Game funkar i en svensk skolmodell (Malmö stad, 2022). Vid en utvärdering tyckte 94% av de som spelade spelet att andra barn i Malmö också borde få lära sig det. Lärarna uttryckte att de märkte en ökning av elevernas koncentrationsförmåga och arbetsinsats. De ansåg även att det har bidragit till en utveckling och förbättring av deras förhållningssätt och ledarskap i klassrummet (ibid).

PAX Good Behavior Game har utvecklats av Dennis Embry vid PAXIS Institute i samarbete med forskare vid Johns Hopkins University i Baltimore med början 1999 (Pax i skolan, u.å)

PAX i skolan är den svenska versionen av PAX GBG och spelet används som ett av tio verktyg läraren får utbildning kring och de syftar alla till att skapa förutsättningar för trygghet och ett bra samarbetsklimat i klassrummet. Några av de andra verktygen är:

- Vision - läraren tillsammans med eleverna formulerar en vision för hur man kan skapa trivsel i klassrummet tillsammans.
- Röster - vilka olika röster (ljudvolym) är lämpliga under olika aktiviteter.
- Överraskningar - kort spontan danspaus eller andra överraskningar.
- Hissningar - läraren och eleverna skriver beröm till varandra för något som bidragit till trivsel i klassrummet. (ibid).

3.1 Vad säger forskningen om GBG?

En pilotstudie av PAX i skolan, den svenska anpassningen av PAX GBG, visar på positiva effekter när det gäller minskningen av störande och icke-fokuserade beteenden i klassrummet (Ghaderi, Johansson och Enebrink 2017).

Studien syftar till att undersöka användbarheten och effekterna av den kulturanpassade versionen. Därför har ingen randomisering eller kontrollgrupp använts (ibid).

En brittisk studie från 2020 visar på väldigt liten skillnad i effekt på störande beteende mellan de klasser där GBG användes och de som inte gjorde det. 77 brittiska skolor deltog i studien

man undersökte effekterna på störande beteende, koncentrationssvårigheter och pro-socialt beteende. Författarna diskuterar vad resultatet kan bero på eftersom det sticker ut från tidigare studier som har visat på tydliga positiva effekter vid införandet av GBG. En möjlig förklaring menar de kan vara att tidigare studier har fokuserat endast på störande beteende snarare än alla de beteenden som metoden avser påverka (Ashworth, Humphrey och Hennessey 2020).

Det finns flera studier som visar positiva effekter både på kort och lång sikt. Bland annat gjordes en omfattande studie i USA 1985-86. I studien ingick 41 klasser på 19 skolor med elever i första och andra klass som var 6-8 år gamla. I studien såg man att Good Behavior Game hade en positiv inverkan på aggressivt och störande beteende i klassrummet (Kellam et al. 2011).

När man sen följde upp eleverna vid 19-21 års ålder kunde man se en betydligt lägre förekomst av rökning, missbrukssjukdomar, kriminalitet och självmordstankar hos de elever som använt GBG i skolan (ibid).

Kritik

De studier som gjorts på den svenska anpassningen har gjorts utifrån att mäta användbarhet och inte vilka effekter det ger avseende lugn i klassrummet (Ghaderi, Johansson och Enebrink 2017).

En del av de äldre studierna som visar på positiva effekter har inte använt någon kontrollgrupp och det i sig gör det svårt att dra slutsatser om den faktiska effekten spelet och om resultatet beror på spelet i sig eller andra faktorer (Ashworth, Humphrey och Hennessey 2020).

Det skiljer sig mellan studier vilka beteenden som har observerats och likaså vilka beteenden som ingått i begreppet störande beteende och det påverkar också resultaten.

4. Diskussion

I det lågaffektiva förhållningssättet - LAB - anser man att ansvaret alltid ligger på omgivningen och omgivande faktorer. I skolan innebär det att det är pedagoger och övrig personal som har ansvar för om en elev lyckas eller misslyckas i en given situation. Inom LAB består misslyckandet i förlust av självkontroll och oförmåga att reglera sina känslor som en följd av för högt ställda krav.

Good Behavior Game - GBG - syftar till att eleverna ska lära sig självreglering och därigenom kunna styra sitt beteende. Ansvaret ligger därigenom på eleven själv. Det ingår i själva spelet att eleverna kommer att misslyckas ibland och förlora men det är också läraren som styr genom att anpassa spelet efter elevernas förutsättningar.

Det ena är ett förhållningssätt och det andra ett pedagogiskt verktyg. Så egentligen konkurrerar de inte med varandra i fråga om utrymme eller användningsområde men innebär det att de kompletterar varandra?

Den nyanställda socialpedagogen på skolan i fallbeskrivningen skulle som ett första steg kunna prata med eleverna i mindre grupper om hur de själva skulle vilja ha det i klassrummet. Syftet vore att involvera eleverna och ge dem möjlighet att påverka sin arbetsmiljö och även att sätta igång andra tankeprocesser. Utifrån de samtalen kan man sedan lyfta i de större grupperna huruvida det vore en bra idé med klassrumsregler eller inte.

I samtalen i de mindre grupperna kan det också finnas utrymme för att ta upp hur man skulle kunna hjälpas åt i klassrummet för att skapa en trivsamt miljö. Det kan på sikt leda till att man inför Good Behavior Game för att öva på de färdigheterna mer konkret. Det kan också stanna vid just samtal om hur man vill bemöta andra och själv bli bemött. Att lära sig förstå att andra inte alltid tänker och tycker samma som man själv gör kan vara ett sätt att lära känna och förstå sig själv. Genom att lära känna sina styrkor och svagheter kan man också hjälpa och bli hjälpt av andra när man förstår hur man kan komplettera varandra.

Tidig forskning kring GBG har visat på en tydlig minskning av negativt beteende. Dock är de positiva effekterna inte lika tydliga i nyare studier. Av den anledningen går det inte att säga något om hur effektiv metoden faktiskt är.

Frågan är också hur exkluderande metoden riskerar bli för elever som flickan i klassen med stora svårigheter att reglera sina känslor. För henne är det sannolikt svårt att följa reglerna i spelet och riskerar därför att bli den som gör att hennes lag förlorar och går miste om en belöning. Det försätter henne i en väldigt utsatt position där hon pekas ut som den som misslyckas och drar ner laget.

Det lågaffektiva förhållningssättet kan ses som en av ramarna i verksamheten som representerar hur man väljer att bemöta elever och kollegor och andra man möter i sin yrkesroll. I skolans värld gäller det också bemötandet av vårdnadshavare i allra högsta grad.

I fallbeskrivningen finns det ett barn beskrivet som har skilda föräldrar. Utgår man från skilsmässostatistik är den pojken troligtvis inte den enda som har det. Pojkens föräldrar har dessutom svårigheter att kommunicera med varandra. Där kan man tänka sig att ett lågaffektivt bemötande med förmåga att läsa av föräldrarna är av stor vikt för att relationen och samarbetet ska fungera på sikt. Upplever föräldrarna att skolan har för höga förväntningar på vilket stöd de ska kunna erbjuda sin son utanför skolan är risken att dialogen stannar av.

Att diskutera ansvarsfrågan är intressant eftersom den går att vrida och vända på hur många varv som helst. Vuxna i skolan har automatiskt ett ansvar för eleverna utifrån att barn inte har utvecklat färdigt vare sig konsekvenstänk eller känslomässig mognad och därför behöver vägledning. De anses inte förmögna att ta ansvar för sig själv och sina handlingar på samma sätt som förväntas av vuxna. Att lägga allt ansvar på eleven för sina handlingar vore av den anledningen direkt oansvarigt. Såsom LAB ibland beskriver att inget ansvar ligger på eleven kan ju också anses vara oansvarigt i det avseendet att man riskerar att kravanpassa för mycket och att eleven därför går miste om möjligheten att utvecklas.

Lågaffektivt bemötande saknar evidens och det är också svårt att mäta några effekter av arbetet med det eftersom det inte finns någon manual eller fast uppsättning metoder och verktyg att använda.

Fingertoppskänsla är ett nyckelord. Det gäller också att kunna hitta en balans mellan metoder som fungerar i klassrummet och samtidigt se till att det inte blir på bekostnad av enskilda elever.

Grundinställningen att barn inte gör fel med flit utan endast om de behöver mer stöd från sin omgivning gör att vi som vuxna har ett mer öppet sinne och är nyfikna på barnets behov. Vi blir mer flexibla i vår vilja att hitta rätt sorts stöd för att ta ansvar och hjälpa dem som är sårbara. Det gäller dock att vara medveten om att vi alla hamnar i situationer där vi agerar utifrån filosofin att människor gör fel med vilje oavsett om det är ens grundsyn eller ej. Oftast beror det på stress eller liknande faktorer som gör att vi inte har tillgång till våra verktyg och metoder. Det kan också bero på att något i situationen triggat oss och får oss att agera i affekt eftersom vi också i vår yrkesroll är mänskliga.

En annan sak som är viktig att ta med sig i sitt yrkesutövande som socialpedagog är att våga vara kritisk till de arbetssätt och metoder som används eller ska implementeras. Det gäller att försöka hitta olika aspekter och fallgropar och undersöka dem närmare. Att bilda sig en egen uppfattning och förstå varför man jobbar som man gör tror jag är viktigt för att kunna hitta ett genuint engagemang i sitt arbete. Evidens kan användas som ett stöd för användandet av en viss metod men det går bara att förlita sig på om det är relevant för just den verksamheten man befinner sig i. Finns det evidens för att en metod har negativa effekter bör den antagligen undvikas. Men det kan också vara så att det inte finns evidens varken för eller emot och då gäller det att kombinera kritiskt tänkande med magkänsla. Forskning är färskvara och dialogen på arbetsplatsen bör därför hållas levande kring hur man bedriver den bästa verksamheten utifrån den kunskap som finns tillgänglig

5. Källförteckning

5.1 Tryckta källor

Chipumbu Havelius, Axel (red.) (2017). *Lågaffektivt bemötande*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur

Hejlskov Elvén, Bo & Sjölund, Anna (2018). *Hantera, utvärdera, förändra: med lågaffektivt bemötande och tydliggörande pedagogik*. Första utgåvan [Stockholm]: Natur & kultur

Olsson, Britt-Inger & Olsson, Kurt (2021). *Barn med utmanande beteende: tidiga insatser i förskola och skola*. Andra upplagan Lund: Studentlitteratur

5.2 Elektroniska källor

Ashworth, E, Humphrey, N and Hennessey, A (2020) Game Over? No Main or Subgroup Effects of the Good Behavior Game in a Randomized Trial in English Primary Schools. *Journal of Research on Educational Effectiveness*. ISSN 1934-5739

Fraser, Sarah L., Archambault, Isabelle & Parent, Valérie. 2015. Staff Intervention and Youth Behaviors in a Child Welfare Residence. *Journal of Child and Family Studies*. 25:1188–1199. DOI 10.1007/s10826-015-0312-6.

Ghaderi, Ata, Johansson, Magnus och Enebrink, Pia. 2017. *Pilotstudie av PAX i skolan - En kulturanpassad version av PAX Good Behavior Game*. Stockholm: Karolinska institutet. http://media.paxiskolan.se/2017/05/PAXGBG_rapport_FoHM_2017-05.pdf (Hämtad 2023-03-29)

Good Behavior Game at American Institute of Research. 2021. *About the Game*. https://goodbehaviorgame.air.org/about_gbg.html (Hämtad 2023-03-29)

Google Scholar. 2023. Sökning på "lågaffektivt bemötande i skolan". https://scholar.google.com/scholar?hl=sv&as_sdt=0%2C5&q=l%C3%A5gaffektivt+bem%C3%B6tande+i+skolan&btnG=&oq=l%C3%A5gaffektivt (Hämtad 2023-05-08)

Hejlskov Elvén, Bo. 2020. Hej Isak. [Blogg]. 13 juli. <https://hejlskov.se/hej-isak/> (Hämtad 2023-03-28)

Hejlskov Elvén, Bo. 2021. *Lågaffektivt bemötande*. <https://hejlskov.se/lagaffektivt-bemotande/> (Hämtad 2023-02-13)

Hejlskov Elvén, Bo. 2022. Om ännu en pinne i lågaffektivt bemötandes evidensbygge. [Blogg]. 7 mars. <https://hejlskov.se/om-annu-en-pinne-i-lagaffektivt-bemotandes-evidensbygge/> (Hämtad 2023-04-07)

Kellam SG, Mackenzie AC, Brown CH, Poduska JM, Wang W, Petras H, Wilcox HC. 2011. The good behavior game and the future of prevention and treatment. *Addiction Science & Clinical Practice*. Jul;6(1):73-84. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3188824/> (Hämtad 2023-04-06)

Malmö stad. 2022. *Höjaspelen*.

<https://malmo.se/Communities-That-Care-CTC/Hojaspelen---Good-Behavior-Game.html> (Hämtad 2023-03-23)

SBU. Good Behavior Game <https://www.sbu.se/sv/publikationer/interventionslista-sbu-databas/good-behaviour-game-gbg/> (Hämtad 2023-03-22)

SBU. 2020. Lågaffektivt bemötande för unga med utagerande beteende. <https://www.sbu.se/ut202030> (Hämtad 2023-04-05)

Skolverket. 2017. *Elever med beteendeproblem ockuperar lärares tankar*.

<https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-utvarderingar/artiklar-om-forskning/elever-med-beteendeproblem-ockuperar-larares-tankar> (Hämtad 2023-03-14)

Socialstyrelsen. 2015. *Att förebygga och minska utmanande beteende inom LSS-verksamhet*. Stockholm: Socialstyrelsen.

<https://www.socialstyrelsen.se/globalassets/sharepoint-dokument/artikelkatalog/kunskapsstod/2015-12-3.pdf> (Hämtad 2023-03-06)