

# K a p p s ä c k e n

Ett informationsmaterial om  
kognitivt stöd för barn



# Kappsäcken – ett informationsmaterial om kognitivt stöd för barn

*I Kappsäcken ges en kort teoretisk genomgång av vad som kan vara svårt för barn med kognitiva funktionsnedsättningar och varför det är det. I Kappsäcken finns också en mängd exempel på kognitivt stöd och korta beskrivningar av hur det kan användas. Som komplement till det skrivna materialet finns en riktig kappsäck med konkreta föremål och anpassningar. Den kan lånas från Klara Mera - center för kognitivt stöd, av Handikapp och Habiliterings personal.*

*Kappsäcken har tagits fram av projektgruppen i projektet Kognitivt stöd för barn, som bedrevs inom Stockholms läns landsting under tiden januari-07 till juni -08. Projektet var ett samarbete mellan Handikapp & Habilitering, Hjälpmedel Stockholm och Sodexo. I projektet samverkade arbetsterapeuter, logoped, psykolog, specialpedagog samt hjälpmedelskonsulenter. Det visade sig att det behövs mer kunskap om vad kognitivt stöd för barn kan vara. Barnen, deras föräldrar och personal på förskola och skola behöver få veta mer om kognitivt stöd.*

*Vi hoppas att Kappsäcken kan vara ett redskap att sprida kunskap om kognitivt stöd till barn.*

*Stockholm den 20 november 2008*

*Marianne Bengtsson  
Gabriele Dittmann  
Ulla Ringström Otterstadh  
Birgitta Wennberg  
Carina Åhsberg  
Anna - Carin Öjteg*

# Information om kognitivt stöd

## Kognitiva funktionsnedsättningar

Kognitiva funktionsnedsättningar påverkar abstrakt tänkande och minnesfunktioner. De påverkar också de exekutiva funktionerna, det vill säga förmågan att planera, styra och reglera sitt eget beteende.

Kognitiva funktionsnedsättningar ingår i diagnoserna utvecklingsstörning, Autism, Asperger syndrom och ADHD. De kan ibland förekomma vid diagnoserna Cerebral Pares och Ryggmärgsbråck.

Vilka funktioner som kan vara drabbade är olika beroende på diagnos, men även ålder och individuella olikheter spelar en stor roll.

## Kognitivt stöd – vad är det?

Kognitivt stöd är alla de åtgärder som kompenserar svårigheterna vid kognitiva funktionsnedsättningar. (Jämför t.ex. med hur glasögon kan kompensera synnedsättning).

- Kognitivt stöd är speciellt utvecklade hjälpmedel som kan förskrivas t.ex. timstock. Det kan också vara fiffiga/smarta produkter som familjerna köper i öppna handeln.
- Kognitivt stöd är anpassningar till exempel bildschema, sociala berättelser/seriesamtal, färgmarkeringar och auditivt stöd.
- Kognitivt stöd är att personer som har till uppgift att stödja barnet, i sitt förhållningssätt underlättar språkligt och pedagogiskt så att barnet på bästa sätt förstår och kan tillgodogöra sig omvärlden. Det kan till exempel handla om att använda konkreta ord istället för abstrakta, att förtydliga det man säger med bilder eller att "ritprata".

## Varför använda kognitivt stöd?

Kognitivt stöd gör det möjligt att kunna förstå, kontrollera och hantera det som händer.

När det gäller barn under utveckling så kan kognitivt stöd även innebära att förmågor utvecklas som man annars inte hade kunnat utveckla.

Med hjälp av kognitivt stöd kan barnet känna sig delaktigt i situationer som är svåra att bemästra utan stöd. Det gynnar självkänslan.

Tidig insats av kognitivt stöd kan bidra till att föräldrarna lättare kan se barnens möjligheter.

Med kognitivt stöd kan barnen komma runt sina kognitiva svårigheter i olika situationer. Några exempel: Ett lekschema kan hjälpa att sätta igång leken när man själv inte kan tänka ut hur man ska göra.

Med hjälp av en timstock kan barnet lära sig att passa tider själv. Det finns även möjligheten att några barn bygger upp en inre känsla för tiden genom att t ex använda Sigvart Dygnstavla. Barn som har svårt att avsluta en aktivitet kan lära sig att självständigt avsluta en lek, om timstocken ställs in på en viss tid. En nyckelring med bilder på vad som ska packas i väskan kan fungera som komihågstöd så att barnet kan packa väskan själv.

På sikt innebär kognitivt stöd ett redskap för att bättre förstå sig själv och de svårigheter och möjligheter man har. Chansen att användandet av kognitivt stöd blir en självklarhet är större när man börjar tidigt.

## Exempel på vad som kan vara svårt och varför:

- Använda symboler** Att förstå och använda symboler för verkligheten kräver abstrakt tänkande. Det kan till exempel vara skrivna ord, bildsymboler eller foton. För att förstå krävs olika grad av abstraktionsförmåga. Symboler kan också vara siffror, pengar och måttangivelser. Även det talade språket är abstrakt. Ofta säger vi inte det vi bokstavligt menar. T.ex. att förstå uttryck som "Slänga ett öga på", "Gå **på** toaletten", "Hoppa över maten".
- Hantera tid** Tid går varken att se eller att ta på. Det krävs abstrakt tänkande för att förstå och planera sin tid. Man måste veta när saker ska hända och man måste också veta vad som ska hända. Att förstå tid är så mycket mer än att läsa av klockan. Vanliga frågor är: Hur mycket hinner jag göra på en viss tid? Hur lång tid är det kvar till en bestämd tidpunkt? När måste jag sluta? Hur länge ska jag vänta?
- Tid upplevs också olika. Till exempel om man har tråkigt kan det kännas som tiden går långsamt.
- Komma på  
Komma ihåg  
Välja** Att ta initiativ och komma på olika lekar och aktiviteter är mer eller mindre svårt. Då måste man kunna aktivera "inre bilder", minnen av sådant man gjort förut. Att komma på, önska sig och utföra något som man inte själv har upplevt kan vara svårt. Det räcker inte med att någon berättar hur det kan se ut, man behöver själv få prova.
- Det kan vara svårt att hålla mycket i minnet samtidigt. Ibland kommer man bara ihåg det sista man hörde. Ibland minns man bara detaljer men inte helheten och då blir det svårt att förstå.
- Om man ska välja mellan olika alternativ måste de hållas i huvudet samtidigt och vägas mot varandra. Att förstå konsekvenser av de val man gör skiftar beroende på ålder, erfarenhet och utvecklingsgrad. Vad innebär det att åka till Gröna Lund eller åka till badhuset och bada?
- Att komma ihåg, komma på och välja kräver arbetsminne och förmåga till abstrakt tänkande.
- Planera** Det krävs abstrakt tänkande för att förbereda sig och planera vad man ska göra. Man måste kunna föreställa sig i vilken ordning det ska göras. Om man ska välja mellan olika alternativ måste de hållas i huvudet samtidigt och vägas mot varandra. Ibland måste man också veta hur lång tid aktiviteter tar att göra för att kunna planera. Att förstå konsekvenser av de val man gör skiftar beroende på ålder, erfarenhet och utvecklingsnivå.

Komma igång  
Hålla fokus  
Avsluta

Vissa barn kan ha svårt att komma igång. Oftast finns inga problem att utföra aktiviteten när någon annan hjälper till att komma igång. Det kan ofta feltolkas av omgivningen som att barnet är lat.

Det kan vara svårt för barnet att komma igång, men också svårt att upprätthålla motivationen för att avsluta en aktivitet, lek eller läxläsning.

För att avsluta en aktivitet krävs det att kunna rikta uppmärksamhet och hålla kvar den. Senare i utvecklingen kan man byta fokus och ha uppmärksamhet på flera saker samtidigt.

Sortera och  
hantera  
information

Ofta måste man kunna sortera bort oviktig information och i huvudet hålla kvar och tolka den information som är viktig. Ett exempel på det kan vara när radion står på, mamma säger något viktigt och storasyster samtidigt kommer in i rummet. Då måste man kunna sortera ut och tolka vad som är viktig information i allt man hör och ser på en gång.

Ett exempel på när man måste hantera information är när fröken berättar att klassen ska åka på utflykt. Då måste man kunna sätta ny information i relation till vad man tidigare vet och utifrån detta dra slutsatser för att veta vad som ska ske. Vad är det som vi ska göra? Vad ska jag ta med mig? Var ska vi träffas? Hur ska vi åka dit?

Generalisera

Att föra över kunskap från en situation till en annan eller mellan olika miljöer, då krävs förmåga att generalisera. Ett exempel är att baka hemma och att baka i köket i skolan. Sakerna står på olika ställen och instruktionerna kan vara olika.

Kontrollera  
sina impulser

En del barn kan vara rastlösa och impulsiva. De kan ha svårt att styra och kontrollera sitt beteende, reglera sina känslouttryck, stå ut med väntan och besvikelse.

Reflektera  
över sig  
själv och  
andra

Det kan vara svårt att reflektera över sitt beteende och andras handlande. En del barn med kognitiva funktionsnedsättningar kan ha en god förmåga att intuitivt förstå andras känslor och vara en omtänksam person. Men det kan vara svårt för barnet att i tankarna reflektera över relationer och sociala sammanhang samt att bearbeta det man varit med om.

## **Hur får barn tillgång till kognitivt stöd?**

Arbetsterapeut, logoped och specialpedagog på Habiliteringscenter kan utreda och bedöma vilken typ av kognitivt stöd ditt barn behöver.

Arbetsterapeut och logoped har så kallad förskrivningsrätt. Det innebär att de bedömer om ditt barn har rätt att få låna hjälpmedel kostnadsfritt av landstinget.

För arbetsterapeuten eller logopeden medför det även ansvar i att introducera, anpassa och följa upp.

Man kan prata med den arbetsterapeut, logoped eller specialpedagog som barnet träffar. Man kan också prata med någon annan yrkesperson som du eller ditt barn har kontakt med i habiliteringsteamet. De hjälper då till att förmedla den kontakt som behövs.

# ANVÄNDA SYMBOLER

## Från konkret till abstrakt

**Taxi**

**Taxi**

**Ordbild** - samma ord kan ha olika utformning



**Bliss** - symbolen avbildar inte verkligheten, ger associationer.



**Pictogram** - stiliserad svartvit bild, möjlig att generalisera.



**PCS (Picture Communication Symbols)** stiliserad färgbild.



**Nilbild** - Realistisk tecknad bild, färg.



**Svartvitt fotografi**



**Färgfotografi**

Symboler kan vara på olika abstraktionsnivåer. Samma begrepp kan visas med olika typer av färdiga symbolsystem men också med foton. Ovan visas exempel på några sådana symbolsystem.

Det är viktigt att ta reda på barnets funktionsnivå vad det gäller bildtolkning/abstraktionsförmåga när man använder symboler.

# ANVÄNDA SYMBOLER

## Bok matchad med föremål



Många barn tycker om att läsa böcker tillsammans med en vuxen. De konkreta föremålen som symboliserar personer och föremål i boken hjälper barnet att hålla kvar fokus under läsningen. Föremålen kan användas för att öka förståelsen för innehållet i boken.

Föremålen kan sedan inspirera till lek utifrån händelserna i boken.

# ANVÄNDA SYMBOLER

## Pengalexikon



Med ett Pengalexikon får barnet information om vad pengarna räcker till. Här visas bilder på olika sorters godis och vilka mynt som behövs för att handla det. Barnet behöver inte förstå pengarnas värde men kan vara säker på att ha med sig tillräckligt mycket pengar till affären.

Ett pengalexikon kan man göra själv. Man kan bestämma tillsammans med barnet vilka bilder som ska finnas med.

# ANVÄNDA SYMBOLER



För att hjälpa barnet att nå till ett sparmål kan man visa hur mycket som ska sparas och hur långt barnet har kommit i sitt sparande. Om sparmålet visas konkret blir det lättare för barnet att minnas vad han sparar till och motivationen att spara kan underlättas. Summan barnet sparar varje vecka eller månad symboliseras med en kopierad sedel som sätts in i en plastficka. Antalet plastfickor är lika många som antalet sedlar som behövs för sparmålet.

I exemplet ovan sparar barnet till filmen Madagaskar som kostar 180 :-.. Barnet har sparat tre tjugolappar hittills och sex återstår.

# HANTERA TID

## Timglas



Tim glas finns i olika storlekar och för olika tidsintervall. Timglas kan t.ex. användas när man borstar tänderna eller för andra aktiviteter som vara kort tid.

# HANTERA TID

## Timers



Genom att använda en timer/äggklocka kan man tydliggöra hur länge en aktivitet ska pågå eller när den ska avslutas. Det kan vara t.ex. när ett TV-program ska börja. Det kan också vara att veta hur lång tid det är kvar tills mamma eller pappa hämtar på fritidshemmet. Då kan barnet leka i lugn och ro innan det är dags att avbryta leken.

På de timers som man vrider upp kan man sätta en färgmarkering vid olika tidsintervaller, till exempel blå färg fem minuter, grön färg 10 minuter och så vidare. Då blir det lättare för barnet att vrida till rätt tid.

På digitala timers ställer man in rätt antal minuter som aktiviteten ska pågå.

# HANTERA TID

## Timer – 20-minutersstock



20-minutersstocken fungerar som en äggklocka. Den visar hur länge en aktivitet ska pågå eller när den ska avslutas.

Tidens gång synliggörs med hjälp av lampor som slocknar. När den valda tiden har gått blinkar alla lampor och en signal ljuder.

På 20-minutersstocken finns fyra färgpunkter med ett bestämt antal minuter inprogrammerade: blå -5 min, grön - 10min, gul - 15 min och röd - 20 min.

Förutom 20-minutersstocken finns även en Timstock (med totalt 60-minuter) och en 80-minutersstock.

Timstockarna går inte att manipulera, till skillnad mot en vanlig äggklocka som går att vrida tillbaka.

# HANTERA TID

## Timer - *Timetimer*



Timetimer visar med ett färgat fält hur lång tid som är kvar.  
Timetimer finns i tre olika storlekar. På vissa modeller ljuder en signal när tiden är slut.

# HANTERA TID

## Schema - *Bildficka*



Den här bildfickan innehåller bilder på de aktiviteter som ska hända, en bild för varje aktivitet. Det kan användas som schema över dagen men även visa olika moment i en aktivitet eller lek. Bildfickorna finns med 6, 8 eller 10 bildfack. Här har man använt Nilbilder.

# HANTERA TID

## Veckoschema med bilder



Här är en planering för vad som ska hända den här veckan. Barnet kan själv titta på schemat och behöver inte fråga vad som ska hända under veckan. Underlaget är inplastat med fält i olika färger. Det finns också schemaunderlag i mjukt kardborretyg och som metalltavla. Varje veckodag har sin egen färg: måndag -grön, tisdag -blå, onsdag -vit osv. Det är ett färdigt system, som används i hela Norden. På den här tavlan har man använt bilder från symbolsystemen PCS och Pictogram. Man kan även använda egna foton.

# HANTERA TID

## Veckoschema med tidsangivelser



Det här är ett inplastat veckoschema, som man kan skriva på med whiteboard-penna. Veckoschemat finns att få med tidsangivelser i kanten. Det går även att få utan veckodagarnas färger.

# HANTERA TID

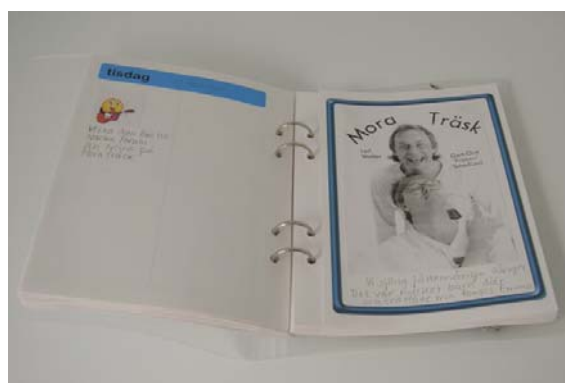
## Filofax med veckodagarnas färger



En almanacka är ett stöd för att se vad man ska göra under dagen.  
För en person som har svårt att hålla ordning på dagarna och inte kan läsa och skriva, kan en almanacka se ut så här.  
Att använda färger på dagarna gör att det blir lättare att komma ihåg och hålla isär vad som händer de olika dagarna.  
Det är viktigt att ta reda på hur barnet förstår tid. Kan barnet överblicka en hel vecka eller bör det vara en dag i taget. I filofaxen går det att själv välja hur många blad som ska sättas in.  
Den som har svårt att läsa och skriva kan använda symboler eller foton istället för text eller som komplement till texten.

# HANTERA TID

## Filofax (I)dag bok

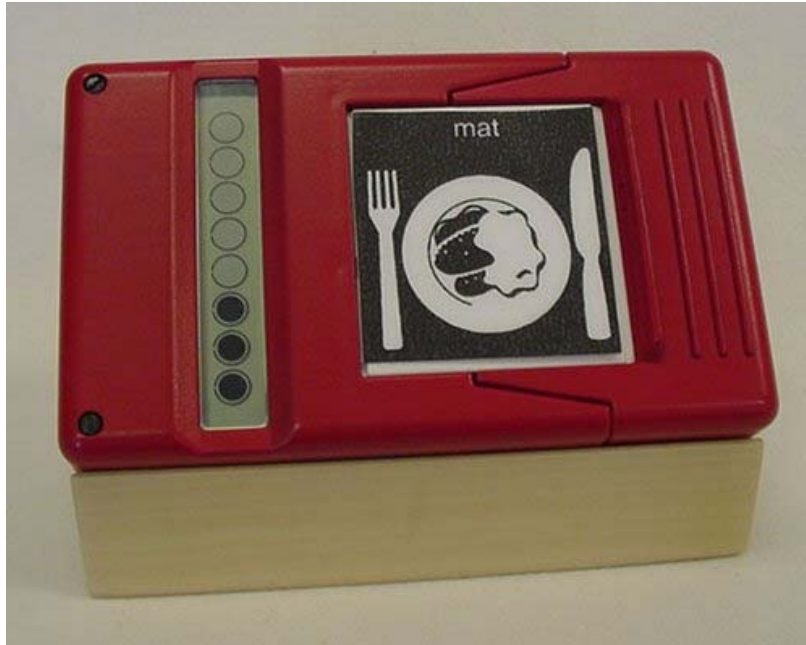


I-dagboken är en kombinerad kontakt- och berättelsebok. Den består av en pärm med lösa blad med ett uppslag för varje dag, där dagarna är färgmarkerade. På den ena sidan görs en planering för dagen och på den andra sidan av uppslaget kan man sätta in foton eller rita det som barnet varit med om under dagen. Det finns också en speciell plats att skriva information mellan hem och förskola/skola.

Att ha en filofax eller dagbok av något slag gör det lättare för barnet att vara förberedd på vad som ska hända. Boken ger barnet stöd att minnas det som hänt under dagen eller för en längre tid sedan. Det ger möjlighet för barnet att ta initiativ till en dialog.

# HANTERA TID

## Tidshjälpmedel - *Kvartur*



Kvarturet är en klocka. På Kvarturet använder man olika bildkort. Varje bildkort programmeras till ett visst klockslag t.ex. klockan 18 för TV-programmet Bolibompa. Bildkortet sätts in i Kvarturet. Då visas hur lång tid det är kvar till den valda tiden. Tiden som är kvar visas med punkter. Varje punkt är en kvart. När det är dags ringer klockan.

Barn som kan läsa av den vanliga klockan, kan ändå ha svårt att förstå innebörden. Kvarturet är användbart när de vill passa bestämda tider och veta hur lång tid det är kvar till något de ska göra.

# HANTERA TID

## Tidshjälpmedel - *Sigvart Dygnstavla*



Dygnstavlan är en klocka som ger en överblick över hela dygnet. Tavlan har en dagdel med röda lampor och en nattdel med blå lampor. Varje lampa är en kvart. På morgonen är alla lampor tända på dagdelen, sedan slocknar en lampa i taget. När natten börjar tänds alla lamporna på nattdelen. På dygnstavlan kan man skriva med whiteboardpenna eller sätta upp bilder. Man kan ställa in flera larm på olika aktiviteter t.ex. när barnet ska gå till skolan eller när fritidsaktiviteter börjar. Aktiviteten kan tydliggöras med en bild.

# KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

## Packlista i bild



Att **komma ihåg** vad som ska med i gymmapåsen är inte alltid så lätt. Det är inte heller lätt att lägga tillbaka rätt saker i påsen när man haft gymnastik. Bilder på det som ska vara med sitter på en nyckelring, som alltid sitter på gymmapåsen. Det gör att barnet får ett stöd att komma ihåg vad som ska packas.

## KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

### Inspelat kom-ihåg - *VoiSec*



Detta är en liten bandspelare. På den kan man enkelt spela in det barnet behöver **komma ihåg**, som en portkod eller ett bussnummer. Den är lätt att ha med sig. Man kan ha den på ett armband eller i ett band runt halsen. Den går också att fästa på metall, till exempel på kylskåp eller veckoschema.

# KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

## Talande fotoalbum



Albumet kan användas för att **komma ihåg** t ex en resa eller en utflykt.

Till varje bild kan man ha ett kort inspelat meddelande. Det får plats upp till 24 bilder och det är sammanlagt 4 minuters inspelningstid.

## KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

*BigMac*



På den här bandspelaren kan man spela in ett meddelande på upp till 20 sekunder.

Många barn har svårt att **komma på** vad de ska göra eller vad de ska plocka fram inför en aktivitet. Mamma eller pappa kan då spela in t.ex. vad som ska plockas fram till mellanmålet när barnet är ensam hemma en stund. Barnet behöver bara trycka på knappen för att lyssna på meddelandet.

# KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

## Komma på och välja aktivitet



För att välja måste man veta vad som finns att välja på. Det kan vara svårt att **komma på** och hålla kvar alternativen i huvudet.

Val av aktiviteter eller lek kan göras med hjälp av bilder eller symboler för de olika valmöjligheterna. På sått kommer barnet också lättare i gång med leken.

Antalet bilder anpassas till barnets förmåga.

Här är ett exempel där flera val av lek/aktiviteter finns på samma ark.

# KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

Vad ska dockan göra?



En del barn behöver förslag för att **komma på** hur de ska leka. När barnet valt att leka med dockan så kan bilder på vad barnet kan göra med dockan underlätta.

# KOMMA PÅ - KOMMA IHÅG - VÄLJA

## Välja godis



För många barn är det alltför mycket att välja på i affären. En bok med foton på olika sorters godis som barnet tycker om kan vara ett bra redskap för att förbereda valet hemma i lugn och ro. Godisköpet blir då lättare både för barnet och för den vuxne.

På samma sätt kan andra val göras tydligare med hjälp av foton. Man kan ha en bok med bilder på olika utflyktsmål som barnet känner till. Det hjälper barnet att få en inre bild av vad de olika alternativen innebär. Det blir då lättare att göra egna val och barnets delaktighet ökar.

# PLANERA

## Pussel



För att bygga ett pussel behöver man se både delar och helhet. Man behöver ha en inre bild av hur det färdiga resultatet ska se ut eller vara bra på att se hur de olika pusselbitarnas form kan passa ihop.

För att förenkla kan mallar vara ett stöd. De hjälper till att visa hur det färdiga pusslet ska se ut och vilka bitar som ska vara på vilken plats.

I exemplet ovan har man fotograferat den färdiga pusselbilden och även ritat in pusselbitarnas former i askens botten.

# PLANERA

## Bygga tågana



En mall kan hjälpa barnet att mer självständigt bygga ihop delarna i en tågana.

Här är mallen ritad med tuschpenna på en vaxduk. Man kan också använda sig av en bit heltäckningsmatta.

# PLANERA

## Bygga med Lego



Man kan göra en mall genom att fotografera en Legofigur vartefter den byggs ihop och sedan sätta ihop foton till en instruktion.

Bilderna ovan visar delar av en sådan instruktion.

# KOMMA IGÅNG - HÅLLA FOKUS - AVSLUTA

## Schema för morgonrutin



Ett schema med bilder på det som barnet ska göra under en del av dagen gör det lättare för barnet att **komma igång** med aktiviteten. Bilderna hjälper till med att veta var man är i sekvensen och gör det lättare att gå över till nästa moment. En bild på det som **avslutar** sekvensen är ett stöd för att veta att man är färdig.

Scheman kan användas för många olika situationer t ex rutiner på morgon och kväll och en arbetsuppgift i skolan.

Här visas en del av morgonrutinen för ett barn. Bilderna är PCS-bilder. De är fastsatta med kardborre och kan tas bort en och en vartefter momenten utförts.

## KOMMA IGÅNG - HÅLLA FOKUS - AVSLUTA

Ta på kläder



Det här kan vara ett hjälpmedel vid påklädning. Barnet får stöd i **komma igång** och att veta i vilken ordning kläderna ska tas på. Med stöd av bilder visas ett plagg i taget, vilket hjälper barnet att **hålla fokus**. Bilderna i exemplet är från symbolsystemet Rebus.

## KOMMA IGÅNG - HÅLLA FOKUS - AVSLUTA



På den här bandspelaren kan man spela in flera meddelanden i en följd. Totala inspelningstiden är 75 sekunder.

Varje gång barnet trycker på knappen spelas det upp ett meddelande, vilket gör det lättare för barnet att **komma igång** och **hålla fokus** på det barnet ska göra.

Det kan användas vid lek och aktivitet t.ex. steg för steg hur barnet ska duka. Barnet kan också få hjälp att läsa in en dagbok eller kort berättelse för att mer självständigt lyssna på det eller kunna berätta för andra.

# KOMMA IGÅNG - HÅLLA FOKUS – AVSLUTA



Efter leken kan barnet behöva hjälp med att veta vad som ska plockas undan och vem som gör vad. Med stöd av bilderna blir detta tydligt. Det är också bra att visa med en bild vad som ska hända sedan man har städad klart, t.ex. att läsa en saga.

# KOMMA IGÅNG - HÅLLA FOKUS - AVSLUTA



Belöningsystem är ett pedagogiskt hjälpmedel som kan vara ett stöd för barn som har svårt att mobilisera motivation och att avsluta en aktivitet. I ett belöningsystem samlar barnet poäng för att sedan lösa in de för någon förmån. Det kan vara en rolig aktivitet eller en sak som barnet önskar sig. Det handlar inte om att muta utan att kompensera för exekutiva svårigheter. Genom att använda belöningsystemet ger man en kraftigare förstärkning av önskvärt beteende än uppmuntran och beröm.

Ett belöningsystem ska synliggöras visuellt.

Ett tydligt mål ska definieras t.ex. ”jag har genomfört min matteläxa” eller ”jag satt kvar vid matbordet tills jag hade ätit färdigt”. Det gäller att målet eller stegen till målet är enkla så att barnet kan lyckas med det. Målet och belöningen ska avbildas. Man kan välja om belöningen ska ske omedelbart eller om barnet samlar ihop till belöningen under längre tid.

I bilden ovan ser man ett exempel där belöningen består av att tjäna ihop till speltid på X-Box. Bilden på X-box är uppdelad i fyra bitar. Varje gång barnet har nått sitt mål så får en bit sättas upp. Barnet får lösa in speltiden när bilden är komplett.

Den andra bilden visar ett exempel där man tjänar ihop för en påse godis i sju steg.

# SORTERA OCH HANTERA INFORMATION

## Uppmärkning av lekförvaring



Om var sak har sin egen plats blir det lättare för barnet att hitta sina saker och att lägga tillbaka dem på rätt plats. Om leksakerna finns överblickbara stimulerar det barnet att komma igång med leken till skillnad från om sakerna ligger osorterade. Man kan ha lego i en back, bilar i en osv. För att det ska bli tydligt för barnet var sakerna ska förvaras kan man märka upp backar och lådor med bilder och/eller text.

På bilden är leksaksbackarna och tidskriftssamlarna uppmärkta med bilder och text.

# SORTERA OCH HANTERA INFORMATION

## Sortering och uppmärkning av garderob



Uppmärkning med bild eller text, på och i garderoben, underlättar för barnet att sortera och hitta sina kläder.

# SORTERA OCH HANTERA INFORMATION

## Anpassning av en instruktion



Att sortera ut vad som är viktigt eller var man ska börja kan vara svårt.

Ett exempel är Lego-instruktioner.

Man kan klippa itu instruktionen och dela upp de olika momenten på olika sidor i en bok. Barnet kan då se ett moment i taget, vilket gör det lättare.

# SORTERA OCH HANTERA INFORMATION

## Information med bild och text



Genom att beskriva steg för steg vad som ska hända t.ex. vid ett tandläkarbesök kan barnet vara mer förberett. Det kan också vara aktuellt vid besök på biblioteket eller simhallen, vid biobesök, när man ska handla eller gå på barnkalas.

Beroende på barnets ålder och utvecklingsnivå kan man använda text eller bilder av olika slag.

# GENERALISERA

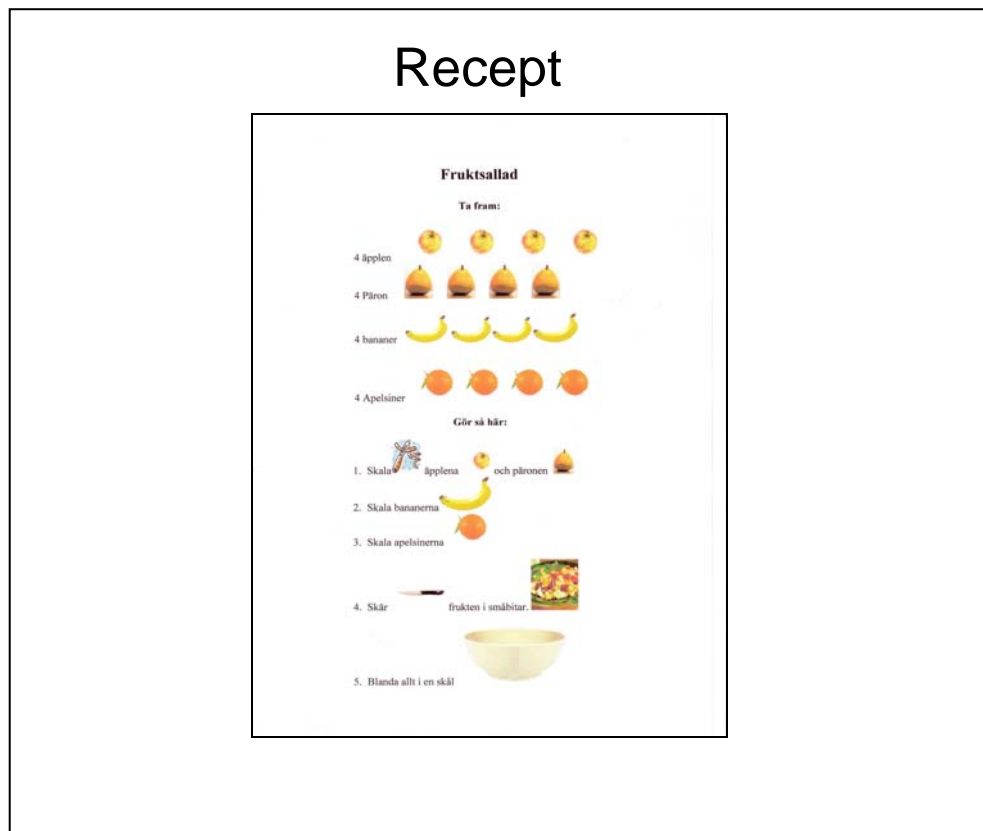
## Klä på sig - schema



Att använda samma bilder för samma begrepp både hemma och i förskolan/skolan hjälper till att förstå att det handlar om samma sak.

Om barnet får samma slags stöd t.ex. när det gäller att duscha, gå på toaletten och klä på sig i de olika miljöerna blir det lättare för barnet att utveckla sin förmåga att generalisera.

# GENERALISERA



Att föra över kunskap från en situation till en annan eller mellan olika miljöer kräver förmåga att generalisera. Det är inte samma sak att baka hemma som i köket i skolan. Sakerna står på olika ställen och instruktionerna kan vara olika. Det kan underlätta att ha samma recept i skolan och hemma.

# KONTROLLERA SINA IMPULSER

## Vänta-sits och vänt-plocklåda



Vid övergångar mellan olika aktiviteter kan man underlätta väntandet för barnet på olika sätt.

En vänta-sits kan hjälpa till att tydliggöra att här ska jag sitta och vänta. Man kan komplettera med timstock för att veta hur länge man ska vänta.

För många kan det vara bra med en vänt-plocklåda för att sysselsätta sig under väntetiden. En vänt-plocklåda kan innehålla olika saker beroende på barnets utvecklingsnivå och situationen. Det ska vara aktiviteter som är lämpliga när man sitter och väntar och lätt kunna avbrytas.

# REFLEKTERA ÖVER SIG SJÄLV OCH ANDRA

## Bearbeta genom låtsaslek



Genom att leka "låtsaslekar" kan barnet förbereda sig på händelser t.ex. ett läkarbesök. Grunden till leken kan vara en berättelse i en bok eller en film.

Barnet kan också efter läkarbesöket återuppleva det och låta dockan vara patient. Det gör det lättare att fundera över det man varit med om och att bearbeta upplevelsena.

# REFLEKTERA ÖVER SIG SJÄLV OCH ANDRA

## Sociala berättelser/seriesamtal

***Att hålla lagom avstånd till andra människor***

*Jag heter David och är 8 år.*

*Varje dag träffar jag mina kompisar.*

*Jag går ofta väldigt nära dem.*

*Mina kompisar tycker inte om när jag kommer för nära. De blir arga och jag får inte vara med dem.*

*Jag vill hålla lagom avstånd till mina kompisar.*

*Lagom avstånd är en arms längd.*

*När jag går nära mina kompisar kan jag tänka på min arm.*

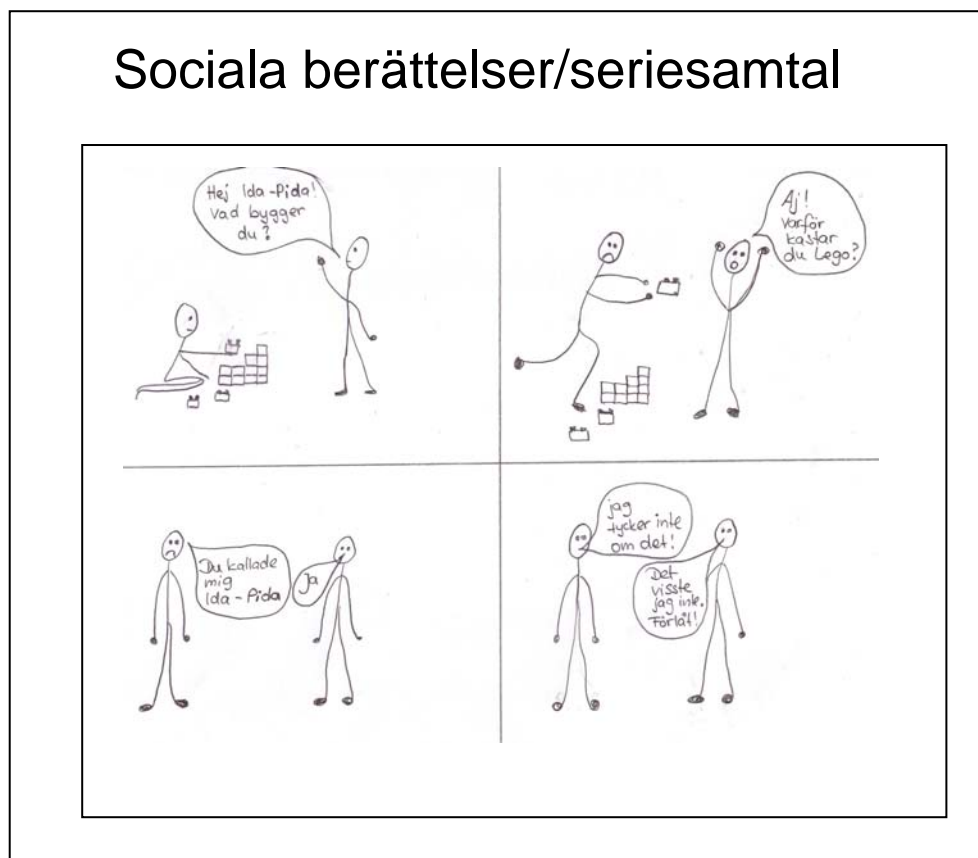
*Mina kompisar blir glada och jag får vara med dem.*

Sociala berättelser och seriesamtal är ett pedagogiskt arbetssätt där man med hjälp av bilder och/eller text kan tydliggöra och konkretisera sociala situationer. Man kan på detta sätt hjälpa barnet att se sitt eget agerande och vad det leder till samt visa på andra sätt att agera.

En social berättelse/seriesamtal kan skrivas/bildsättas på många olika sätt beroende på till vem den skrivs/ritas och i vilken situation den gäller. Det viktigaste är att det blir en individuell ”bruksanvisning” som upplevs som positiv och att den blir en hjälp att förstå och hantera svårtolkade situationer.

Exemplet ovan visar på hur man logiskt bygger upp en berättelse för att förstå situationen. Texten hjälper barnet att sätta sig in i andras perspektiv. På det viset kan barnet bearbeta och reflektera så att nya beteenden eller tillvägagångssätt kan förstås, prövas och läras in.

# REFLEKTERA ÖVER SIG SJÄLV OCH ANDRA



Exemplet ovan är resultatet av ett seriesamtal där man försökte reda ut en besvärlig händelse som inträffat på rasten. Det har med pennans hjälp hittats en lösning på vad man kan göra nästa gång en liknande situation dyker upp. Förslaget på lösning klipps ut och sparas. Bilden tas fram vid behov.