



UNIVERSITETSSYKEHUSET NORD-NORGE  
DAVVI-NOROGGA UNIVERSITEHTABUOHCEVISSU

# Atferdsavtaler og tegnøkonomi

Jørgen Finvåg

Fagkonsulent

Barnehabiliteringen, Autismeteamet

Universitetssykehuset Nord-Norge HF



# Tegnøkonomi

- Samling av tokens (tegn) som kan byttes inn i forsterkere (goder).
- Fleksibel utforming
- Kan ha flere nivåer og varighet



# Brukes når:

- Naturlig motivasjon ikke tilstrekkelig til å lære det en burde lære
- Behov for flere repetisjoner for å tilegne seg ferdigheter



# Baklengs kjeding

- Leverer fullt brett og bytter i en meny/forsterker
- Gjør en oppgave for en token og bytter
- Gjør to oppgaver
- OSV



# Hva er atferdsavtaler?

- En gjensidig forpliktende avtale/kontrakt, der barnet sparer opp poeng eller tegn til en valgt belønning (tegnøkonomi)
- Et redskap for å hjelpe barnet til å utføre oppgaver som det ikke av seg selv er motivert til
- Et spennende verktøy som tillater barnet å påvirke sin egen hverdag
- Et hjelpemiddel for å lære at egne valg har konsekvenser



# Hva er atferdsavtaler?

- Kan brukes for innlæring av ADL-ferdigheter
- Lite inngripende tiltak
- Fokus på mestring/gjennomføring av oppgaver, og fravær av avvik
- Forberedelse på voksenlivet (holde møter og avtaler)



# Hvem kan ha nytte av atferdsavtaler?

- Alle med en viss språkkompetanse
- Relativt uavhengig av alder, men mer av funksjonsnivå
- For mennesker med normale kognitive evner til moderat utviklingshemning



# Hvem kan ha nytte av atferdsavtaler?

- Personer som manipulerer verbalt
- Personer som viser utfordrende atferd
- Ved manglende utføring av grunnleggende ferdigheter (hygiene, faste oppgaver,...)
- Ved impulsivitet
- Kan brukes på skolen, hjemme, i boliger, avlastninger og lignende.





# Når bruker vi atferdsavtaler?

- Personen mangler motivasjon
- Ved behov for systemer som i seg selv er motiverende å følge
- Personen motarbeider forsøk på endring
- Personen er hjelpeavhengig
- Ivaretar egen helse dårlig



# Positive målformuleringer

- Ikke avbryte
  - Rekke opp hånda
- Kommer for sent
  - Komme tidsnok
- Glemmer sekken hjemme.
  - Tar med alt på skolen



# Brukermedvirkning

- Deltagelse etter kompetanse
- Jo mer jo bedre
- Evne og interesse for å delta vil variere
  - Noen tar selv initiativ til endring
  - Person deltar aktivt i utforming og mål
  - Andre tar initiativ fordi atferden er til ulempe eller skade for personen selv eller andre



# Hvordan kan en atferdsavtale se ut?

SKAL-OPPGAVER	Utført		Poeng
Dusje (15 poeng)	JA	NEI	
Gjøre lekser (15 poeng)	JA	NEI	
Smake på middagen (15 poeng)	JA	NEI	
Totalt =			
BONUS: + 30 poeng dersom alle SKAL-oppgaver er utført			
<b>BØR-OPPGAVER</b>			
Gå tur med hunden (5 poeng)	JA	NEI	
Spille spill med lillebror (5 poeng)	JA	NEI	
Fortelle noe fra skolen (5 poeng)	JA	NEI	
Øve på gitar (5 poeng)	JA	NEI	
Kaste søppel (5 poeng)	JA	NEI	
Dekke på bordet (5 poeng)	JA	NEI	
Spise en frukt (5 poeng)	JA	NEI	
Pusse tenner (5 poeng)	JA	NEI	
Snakke med innestemme ved matbordet (5 poeng)	JA	NEI	
Totalt =			
Totalt SKAL + BØR =			





Oppgave	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
Gjør leksene mine							
Pakker sekken							
Pusser tennene							
Legger meg til avtalt tid							

Mitt mål er

16

**pokemon**

**Jeg jobber for:**

Tur i bassenget



# Mestringskriterier

- Avklar på forhånd med barnet hvordan/når/hvor lenge en oppgave skal utføres for at det skal tjene poeng på den
- Gjerne skriftlig



# Forsterkerbank

- Finn aktuelle forsterkere: kartlegging
- Forsterkere må veie opp mot eventuelt ubehag som en oppgave kan medføre for barnet
- Reduser automatisk tilgang til forsterkere
- Varier forsterkere (f.eks. materielle ting, aktiviteter, billige og dyrere belønninger)
- Gi barnet valgmulighet hva det vil spare poeng til (avklar på forhånd)



# Avtalemøter

- Oppstartmøte: forklar atferdsavtalesystemet for barnet
- Etabler en rutine for avtalemøtene:
  - Når? Hvor lenge?
  - Sted?
  - Hvor ofte?
- Lag avtaleskjema
- Lag registreringsskjema for poeng/tegnøkonomisystem





# Avtalemøter

- Forsterker skal være tilgjengelig med en gang poengene er opptjent
- Gå gjennom avtaleskjema, ikke kommenter oppgaver som ikke er utført
- Positiv stemning
- Avklar forsterker for neste avtaleplan
- Man skal ikke lokke eller true barnet til å gjennomføre oppgaver



# Evaluering

- Ha is i magen i starten, vær tålmodig
- Slå sammen oppgaver etter hvert (f.eks. dusj + tannpuss = morgenstell)
- Øk tiden mellom avtalemøtene
- Unngå at systemet blir statisk og kjedelig (nye oppgaver, nye forsterkere)



# Fallgruver

- For mange vanskelige/kjedelige oppgaver
- Lett tilgang til forsterkere andre steder
- For lang tid til forsterkere oppnås

