

Good Behavior Game i Sverige

En utvärdering av Höjaspelet på Höjaskolan i Malmö

Nikolaus Koutakis,
fil.dr. Örebro universitet enterprise





Höjaskolan har med start i januari 2016, agerat pilotskola för införandet av det internationellt erkända programmet Good Behavior Game. Höjaskolan som också fått låna sitt namn till den svenska versionen av Good Behavior Game har visat stort prov på mod genom att vara först ut med att testa om detta effektiva program fungerar i den svenska skolmodellen. Arbetet har gjorts inom ramen för Malmö Stads arbete med Communities That Care. CTC är ett övergripande system för preventionsarbete med syfte att skapa goda uppväxtvillkor.

Sett ur barnens perspektiv så är elevernas upplevelse att de arbetar mer koncentrerat när det är lugnt i klassrummet och 94 % av alla elever som spelar Höjaspelet vill även att andra barn i Malmö ska få lära sig Höjaspelet.

Ledningen på skolan har tillsammans med sin personal, trots personalomsättning som resulterat i svårigheter i inrapporterandet av resultaten, föregått med gott exempel och stått fast vid sin övertygelse om att arbeta systematiskt och metodtroget för att förbättra studiemiljön för sina elever och i förlängningen också för Malmös medborgare. Det är med stor glädje vi kan konstatera att de även får det erkännande som de förtjänar i den här rapporten.

Per-Erik Ebbeståhl
Direktör Förvaltningsavdelningen

Anders Malmquist
Direktör Grundskoleförvaltningen

Utvärdering av Höjaspelet på Höjaskolan i Malmö

Nikolaus Koutakis, fil.dr.
Örebro universitet enterprise

Sammanfattning

Good Behavior Game, i Malmö döpt till Höjaspelet, är ett konkret verktyg för lärare i skolans lägre stadier som syftar till att utveckla elevernas förmåga till självreglerande beteende och att främja motivationen till och samarbetet inom gruppen. Tanken är att om eleverna delas in i olika lag baserat på deras beteende så kommer deras olika engagemang influera till och hjälpa dem att tillsammans vinna spelet och samtidigt följa klassrumsreglerna. Detta väntas i sin tur leda till ett klassrumsklimat som präglas av struktur och studiero för alla elever. Åtskillig internationell forskning har visat detta (Bowman-Perrott, Burke, Zaini, Zhang, & Vannest, 2015; Kellam et al, 2008; van Lier, Muthén, van der Sar, & Crijnen, 2004).

Utöver detta så visar även flera internationella studier att programmet ger resultat på ett antal olika folkhälsoområden. En uppföljningsstudie i Baltimore bland 19–21-åringar som fått ta del av programmet under ett läsår i tidiga skolåren visar en signifikant lägre nivå av drog- och alkoholmissbruk, tobaksnyttjande, antisocial personlighetsstörningar, suicidtankar och kriminalitet (Kellam et al., 2011). Således ligger Höjaspelet även helt i linje med den av regeringen tagna nya ANDT- strategin som började gälla 2016.

Empiriskt underlag för denna uppföljning av införandet av programmet är dels intervjuer med nio lärare som utbildats i och tillämpat metoden och dels ett kvantitativt datamaterial från lärarnas anteckningar av elevernas beteende. Resultat från intervjuerna visar att lärarna som använt metoden under ett kalenderår upplever att den är ett användbart redskap i den dagliga verksamheten. Den kvantitativa utvärderingen har dokumenterat att förekomsten av störande och/eller uppgiftsirrelevant beteende har minskat sedan implementeringen av programmet. P.g.a. inomgruppsdesign, kontrollgrupp saknas, samt att den kvantitativa utvärderingen har ett betydande bortfall bör resultaten tolkas med viss försiktighet.

Bakgrund

Som en del i Malmö stads implementering av Communities That Care, CTC, ett system för preventionsarbete som syftar till att främja goda uppväxtvillkor för barn och unga i Malmö har en av stadens skolor, i form av ett pilotprojekt, implementerat Höjaspelet. Denna rapport är en utvärdering av implementeringen och resultatet.

Mycket kortfattat kan CTC beskrivas som ett ramverk för att besluta om och följa upp effektiva främjande och förebyggande insatser på lokal områdesnivå. Ett omfattande analysarbete grundat på lokala data, kunskaper och erfarenheter från områdets alla intressenter synliggör områdets behov. Detta sammanställs i en områdesprofil och utgör underlag för en handlingsplan, som sträcker sig över tio år. Insatserna i handlingsplanen syftar till att förändra den för området specifika sammansättningen av risk- och skyddsfaktorer, de bakomliggande orsakerna till normbrytande beteende.

I pilotområdet Almgården visade sig bl.a. skyddsfaktorn *kamrater som bekräftar positivt beteende* vara svagt jämfört med Malmösnittet. Riskfaktorn *kamrater som bekräftar antisocialt beteende* var hög. *Positiv bekräftelse* från skola och familj var också något svagare än genomsnittet i Malmö. Mot denna bakgrund beslutades att implementera det som idag kallas Höjaspelet.

Inför implementeringen gjordes en implementeringsplan, ett detaljerat CTC – verktyg som underlättar styrgruppens uppföljning. I implementeringsplanen specificeras mätbara:

- *deltagarmål*, förändringar i kunskaper, attityder, förmågor och beteende
- *programmål*, omfattning, tidsperspektiv och antal deltagare

Implementeringsplanen beskriver också hur programtrohetsfaktorerna ska följas upp. Det omfattar dos, mättnad, deltagaraktivitet, kvalitet och att manualen följs. Implementeringsplanens mål följs regelbundet upp i styrgruppen.

I januari 2015 påbörjade en arbetsgrupp på stadskontoret vid enheten för trygghet och säkerhet, ETOS, således att översätta, anpassa och implementera GBG i Malmö. Med i detta arbete fanns förutom de från ETOS även yrkesverksamma från skolvärlden.

Utbildning och certifiering av svenska utbildare tillhandahölls av CED-groep, Holland och deras version av GBG bygger på den amerikanska ursprungsversionen.

De anpassningar som gjorts av holländarna, med framför allt större fokus på förstärkning av positivt beteende, stämmer väl överens med den svenska skolans värdegrund. Även den holländska versionen har visat goda resultat i forskning (van Lier, Muthen, van der Sar & Crijnen, 2004; van Lier, Vuijk, & Crijnen, 2005).

Höjaspelet

Höjaspelet är en klassrumsbaserad metod för att främja en god lärmiljö under lektionstid i grundskolans lägre klasser. Höjaspelet är ett konkret verktyg för lärare som syftar till att utveckla elevernas förmåga till självreglerande beteende och att samtidigt främja motivationen till och samarbete inom gruppen, detta ska i sin tur leda till ett klassrumsklimat som präglas av struktur och studiero för alla elever.

Höjaspelet är en svensk version av det amerikanska Good Behavior Game (Barrish, Saunders, & Wolf, 1969, Poduska, Kellam, Wang, Brown, Ialongo, & Toyinbo, 2008). Personalen på skolan och de från stadskontoret licensierade utbildare/handledarna, har alla utbildats av handledare från CED-Groep, Holland som under flera år implementerat en kulturanpassad version av det amerikanska GBG; Taakspel, i Holland (van Lier, Muthen, van der Sar & Crijnen, 2004; van Lier, Vuijk, & Crijnen, 2005). Anledningen att Malmö valde den holländska varianten var att de redan lagt ned tid på att kulturanpassa programmet till en holländsk kontext. Då det holländska samhället och skolsystemet påminner mer om det svenska än vad det amerikanska gör valdes denna version. Vidare bör tilläggas att även Malmö gjort några mindre kulturanpassningar. Dels handlar det om utbytta namn i manualen så att dessa passar bättre i en nutida svenska skola. En annan viktig kulturell anpassning handlar om att vi i Sverige valt att kalla det för vinster och inte belöningar. Eleverna som klarar spelet, vinner det, erhåller därför en vinst. Den sista anpassningen som gjorts gäller just dessa vinster och vad de utgörs av. I Holland så var flera av deras belöningar ätbara sötsaker eller materiella ting. Inom den svenska skolan är detta inte acceptabelt och således så byttes dessa vinster mot mer immateriella ting eller aktiviteter såsom t.ex. dansstopp, hänga gubbe eller att få lyssna på en låt. Materiella ting såsom ett mindre klistermärke kan dock förekomma inledningsvis. Utöver dessa ändringar så har inga tillägg eller avsteg gjorts.

Spelet

Höjaspelet går till så att läraren omsorgsfullt delar in alla elever i flera olika lag om ca fem elever i varje. En skolklass om 25 elever kommer således att bestå av flera lag. Varje lag tilldelas ett antal spelkort och alla lag som har kort kvar då spelet är över har vunnit. Lagen kan således förlora spelkort, ett åt gången, men ändå vinna själva spelet. Förlust av spelkort sker om läraren uppmärksammar att en elev inte håller sig till de förutbestämda reglerna som tydligt har kommunicerats innan spelets början. Dessa regler åskådliggörs genom att man sätter upp pictogram på tavlan som ett visuellt stöd för eleverna under spelets gång.

Vanligast är regler som t.ex. arbeta tyst, sitt på din plats och räck upp handen om eleven vill ha lärarens uppmärksamhet. Om läraren uppmärksammar att en elev inte håller sig till reglerna under spelets gång förlorar laget som eleven tillhör ett kort. Läraren uppmannas att förstärka positivt beteende, detta görs genom att berömma och uppmuntra de elever som gör det som förväntas av dem och notera men ignorera de som inte håller sig till reglerna. Läraren tar då, diskret, ett kort ifrån laget. Läraren bestämmer hur länge varje spel skall pågå samt hur många kort lagen ska ha vid start. Inledningsvis bestäms tiden till ca tio minuter och lagen får sju kort vardera. Man spelar alltid Höjaspelet tre gånger per vecka. Successivt ökas sedan speltiden och läraren kan även laborera med antalet kort. Grundpremisen är dock att alla lag alltid ska ha möjlighet att vinna. Målet är att alla lag alltid skall spela väl och därmed förtjäna sin vinst, det är således inte frågan om ett spel där lagen tävlar mot varandra. Vinsterna är, som redan nämnts, nästan alltid immateriella. Det kan t.ex. vara att man får leka dansstopp, hänga gubbe, lyssna på högläsning. Inledningsvis så utdelas vinsten i direkt anslutning till spelet så att eleverna ska kunna se kopplingen mellan spelet och vinsten. Efter en tid börjar man sedan att arbeta med veckovinster och till slut med månadsvinster. Tanken är att man genom att skjuta upp vinsterna lär eleverna att deras handlingar och deras uppförande får konsekvenser inte bara i direkt anslutning till dem men även längre in i framtiden.

Implementeringen

Höjaspelet implementeras genom en upptrappning i tre faser. Inför varje fas så hålls en utbildningsdag där man går igenom vad som är av extra vikt under den kommande fasen, eventuella hinder samt andra handfasta råd. Under den första fasen, introduktionsfasen, så spelar lagen inledningsvis under ca tio minuter för att sedan

successivt öka speltiden upp till 45 minuter. Till en början så spelar man främst under lektioner där eleverna arbetar enskilt för att sedan så smått börja spela även under mindre grupparbeten etc. Under introduktionsfasen så får läraren även individuell klassrumsbaserad handledning från den utbildade handledaren vid fem olika tillfällen. Detta för att säkerställa att läraren håller sig till manualen och att man således är programmet troget. Introduktionsfasen befinner man sig i under tre månader.

Efter introduktionsfasen är det så dags för expansionsfasen. Fasen påbörjas som redan nämnts med en utbildningsdag innan läraren börjar att introducera den för sina elever. Den stora skillnaden mellan introduktionsfasen och expansionsfasen är att i expansionsfasen byggs Höjaspelet upp successivt från 45 minuter till exempelvis block om en hel förmiddag eller eftermiddag. Utgångspunkten vid uppbyggnaden i tid är att det måste vara möjligt för läraren och eleverna. När Höjaspelet fungerar bra och eleverna vinner det lätt så förlängs spelet och det spelas även i andra undervisningssituationer. Inom dessa stora block arbetar läraren dock med mikropauser. Under dessa får eleverna en chans att prata, röra på sig eller på annat sätt göra sig av med en del energi som de samlat på sig. Inom mikropauserna så rekommenderas läraren att hålla ett mindre rörelseschema, en kortare dansstopp eller dylikt. Expansionsfasen spelas under tre månader och lärarna får även klassrumsbaserad handledning vid två tillfällen.

Den sista delen av implementeringen inleds även den med att lärarna får en heldagsutbildning innan de kan sätta igång med själva generaliseringsfasen. I denna fas är målet att eleverna ska kunna generalisera sina kunskaper så pass att beteendet inom spelet även gör sig synligt utanför spelet. Läraren fortsätter att spela Höjaspelet tre gånger i veckan. När Höjaspelet är slut behålles sedan den positiva påverkan av gruppen under fem minuter. Detta generaliseringsmoment byggs upp till cirka 45 minuter. Utöver de tre gånger Höjaspelet spelas så tillkommer alltså tre generaliseringsmoment i veckan. I början kombineras generaliseringsmomenten med själva Höjaspelet.

Därefter lägger läraren även till generaliseringsmomenten till andra undervisningssituationer. Även generaliseringsfasen spelas under tre månader och lärarna får också här klassrumsbaserad handledning vid tre tillfällen.

Frågeställningar

Denna utvärdering av pilotprojektet syftar till att besvara nedanstående frågeställningar:

- Vad tycker lärarna, som tillämpat Höjaspelet, om metoden?
- I vilken utsträckning har lärare tillämpat metoden enligt manualen?
- I vilken utsträckning kan beteendestörningar på klassrumsnivå mätas i samband med att metoden implementerats?

Metod

Den första frågeställningen har undersökts via intervjuer med de lärare som utbildats i och som har tillämpat Höjaspelet. De två återstående frågeställningarna har besvarats via sammanställningar av lärarnas observationer av regelbrytande beteende. Inför varje ny fas observerar läraren, vid sex tillfällen under en tvåveckorsperiod, elevernas regelbrytande beteende utan att eleverna själva är medvetna om det. Totalt resulterar detta i 18 olika observationer per klass under implementeringsfasen. Dessa observationer utgör underlaget för den kvantitativa delen av studien. Observationerna sker under ordinarie skolaktiviteter, alltså inte under pågående spel.

Empiriskt underlag

Nio lärare, med mycket stor variation i lärarerfarenhet, har intervjuats, de lärare med minst erfarenhet har jobbat två år som lärare, den med längst lärarerfarenhet har arbetat i 44 år. Medelvärde är 17,11 år (SD=17,38; median=5 och typvärde 2). Det är även dessa lärare som levererat underlag till de kvantitativa sammanställningarna i rapporten. Totalt är det 252 elever fördelade på nio klasser från förskoleklass till skolår 3 ingått i implementeringen av programmet på skolan. Av dessa har dock endast 106 ingått i den kvantitativa utvärderingen, se nedan. En delförklaring till det till synes stora bortfallet är att de två skolår 3-klasserna om 26 elever vardera (n=52) inte hade möjlighet att genomföra alla utvärderingstillfällen då de bytte lärare när de kom i åk 4.

Kvalitativ studie

Intervjuer har genomförts vid två olika tillfällen, det första intervjutillfället ägde rum den 26 maj 2016 och det andra ett år senare, den 12 maj 2017. Intervjuerna som var semistrukturerade kompletterades med följdfrågor när så behövdes.

Exempel på frågor som ingick i intervjuguiden var:

- Anser du att Höjaspelet är baserat på goda grunder?
- Kan du redogöra för den teoretiska grunden till programmet?
- Känns det som att det fungerar att berömma snarare än att förmana?
- Har det hänt, hur tror du att det skulle vara om alla utom några vinner?
- Vilka är utmaningarna/svagheter/ det dåliga med Höjaspelet?
- ”Skötsamma” elever grupperas tillsammans med ”stökiga” kan det leda till utstötning?
- Vad tror du att dina elever tycker om Höjaspelet?

Ordningsföljden på frågorna varierade. För att avdramatisera intervjusituationen som spelades in digitalt, ombads respondenterna att inleda genom att berätta lite om sig själva utifrån sin yrkesroll som lärare. Intervjuerna varade ca 20 minuter vardera.

Intervjuerna analyserades med en induktiv tematisk analys, det innebär att data struktureras och sorteras utifrån olika temata som framkommer ur det transkriberade intervjumaterialet (Langemar, 2008). Därefter meningskoncentrerades texten (Kvale och Brinkmann, 2014). I denna rapport har resultat från de sex lärare som intervjuats två gånger analyserats.

Kvantitativ studie

Utvärderingen omfattar fyra skolklasser som har kompletta utvärderingsresultat från de tre faserna i en följd, dessa fyra klasser har data från höstterminen 2016. De fyra skolklasserna är två förskoleklasser med 26 elever vardera, en åk 1 klass med 29 elever och en åk 3 klass med 24 elever, totalt 106 elever. Könsfördelningen över klasser är 61 pojkar och 41 flickor, för fyra elever saknas uppgift.

Varje fas innehåller sex observationstillfällen, således innehåller den kvantitativa utvärderingen lärarrapporterade uppgifter från 18 observationstillfällen. Dataunderlaget är lärarens egna anteckningar sammanställda i ett speciellt formulär från respektive omgång, på individnivå. Det är flera klasser än de som omfattas av utvärderingen som varit med i implementeringen av Höjaspelet på Höjaskolan. Dessa har exkluderats från utvärderingen då de saknar kompletta utvärderingsdata för tre omgångar under en och samma termin. Ingen av klasserna som spelade under VT 16 kom längre än till expansionsfasen.

När de återupptog Höjaspelet HT 16 började alla klasser om på nytt med introduktionsfasen. För vissa grupper innebar detta en repetition medan det för andra innebar något helt nytt. Dataanalyserna mäter hur lärarrapporterade noteringar om störande och/eller uppgiftsirrelevant beteende hos eleverna, på individnivå, utvecklats över tid.

Resultat

De fem temata som etablerats är: Vetenskaplig grund; Enkelhet, ger tydlighet; Utmanande och utvecklande som lärare; Inkluderande, främjar samarbete och De flesta elever gillar spelet. Analysen som gjorts utifrån intervjuer, transkribering och meningskoncentrering utmynnade i fem teman och 18 subteman (se Tabell 1).

Förtydligande till tabellen nedan: samtliga lärare har varit tydliga med att elever som har svårt att hålla sig till reglerna inte har pekats ut negativt eller bli mindre populära hos de andra i gruppen. Teoretiskt kan det ju tänkas att ”skötsamma” elever inte vill grupperas så att de kommer samman med dem som har svårt att följa regler och därmed gör att man inte vinner. I några fall har elever med svårigheter tillfälligt varit sin egen grupp och spelat med egna kort.

Tabell 1. Förekomsten av teman i de 6 intervjuerna.

Tema	Andel intervjuer som innehöll temat (%)
Vetenskaplig grund	100
Enkelhet, ger tydlighet	100
Utmanande och utvecklande som lärare	100
Inkluderande, främjar samarbete	100
De flesta elever gillar spelet	100

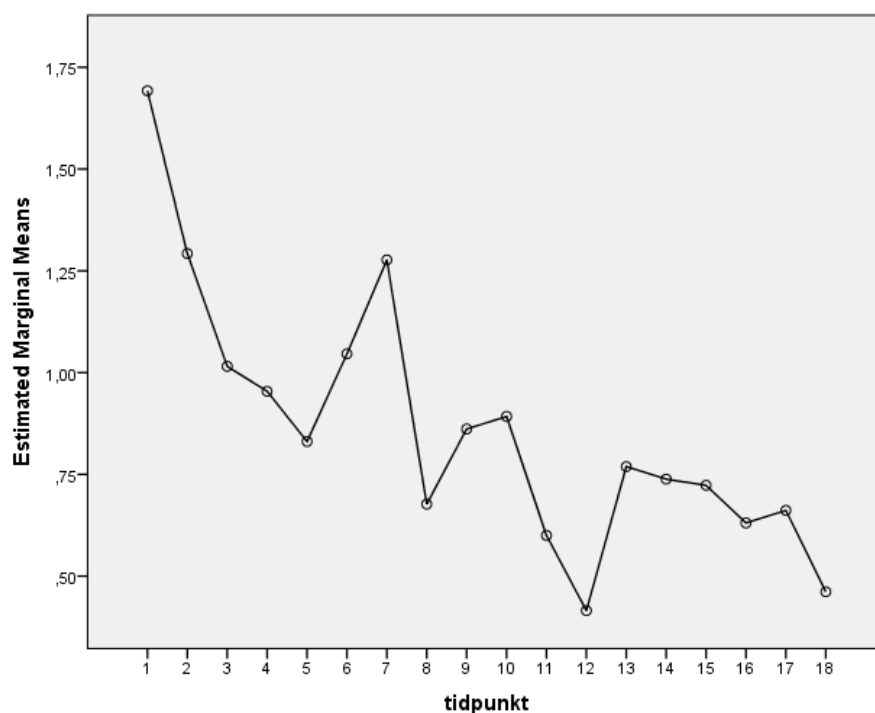
Samtliga lärare har spontant sagt att man helt kommit ifrån fokus på vinsterna och att det inte är vinsterna som motiverar eleverna att vilja spela spelet utan snarare tycks en inre belöning i form av ökad arbetsro vara den starkaste motivatorn.

Tabell 2. Exempel på meningsbärande enheter, teman och subteman baserade på deltagarnas upplevelse av Höjaspelet.

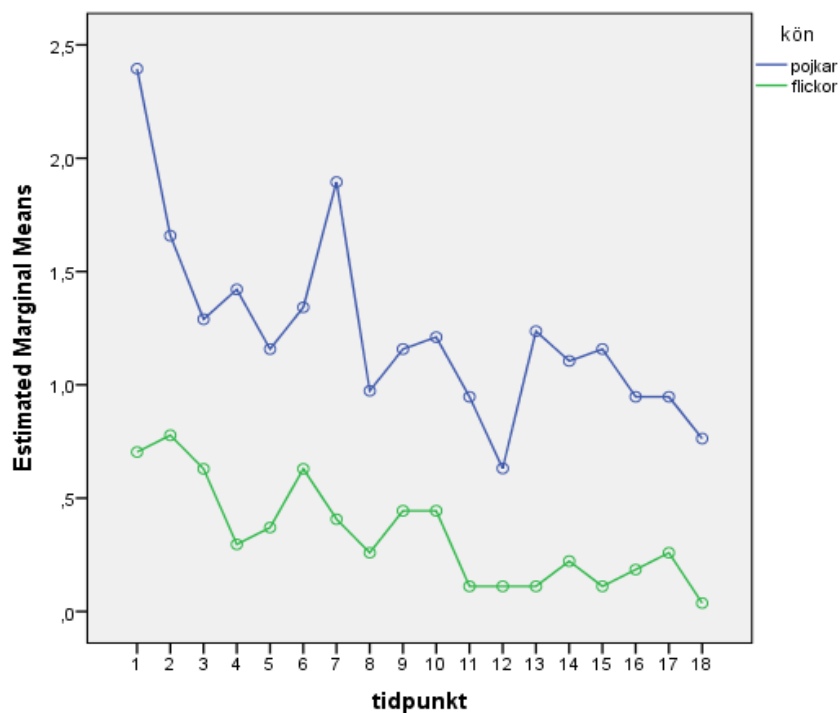
Meningsbärande enheter	Tema	Subtema
Finns mycket forskning Beprövad erfarenhet och forskning Vi är inte de första som testat detta.	Vetenskaplig grund	Evidens Kurage Bjuda till/god vilja Motivation Professionens status
Hänvisar till reglerna Alla vet vad som gäller Kan förklara på tre minuter	Enkelhet, ger tydlighet	Enkelhet Trygghet Arbetsro Fokus
Konkreta redskap Svårt när det rinner över Svårt om inte alla gör på samma sätt	Utmanande och utvecklande som lärare	Utbildning Kompetens Egenskaper Rättvisa
Hjälper varandra i gruppen Tolerans för olikheter De vet att vissa har mera spring i benen.	Inkluderande, främjar samarbete	Förståelse Tolerans
Eleverna påminner om spelet Fokus är inte på vinsten De har själva kommenterat att det är skönt när man kan fokusera	De flesta elever gillar spelet	Motiverande Roligt Fokusera

Utveckling av lärarrapporterade noteringar om störande eller uppgiftsirrelevant beteende hos eleverna över tid studerades med General Linear Model (2 pojkar, flickor*18 (18 speltillfällen: sex speltillfällen fas 1 VT-16; sex speltillfällen fas 2 VT-16 och sex speltillfällen fas 3 HT-16. Mauchly's test indikerade att antagande om sfäricitet inte uppfylldes ($\chi^2(152) = 608, p < .001$). Antalet frihetsgrader korrigerades därför med Greenhouse-Geisser estimat av sfäricitet ($\epsilon = 0.42$). Huvudeffekten efter korrigering (Greenhouse-Geisser) är $F(7,15) = 3,86, p < 0,001, \eta^2 = 0,06$. Interaktionstermen kön*speltillfällen var däremot inte signifikant (Greenhouse-Geisser) är $F(7,15) = 0,96, p < 0,46, \eta^2 = 0,02$.

Det innebär att det föreligger en statistiskt signifikant effekt över tid, se figur 1 nedan. Som figuren nedan illustrerar är det frågan om en effekt som präglas av en gradvis minskning av lärares rapportering av störande eller uppgiftsirrelevant beteende hos eleverna. Denna reducering över tid sker på ett likartat sätt för både pojkar och flickor, se figur 2 nedan.



Figur 1. Utveckling av lärarrapporterade noteringar om störande eller uppgiftsirrelevant beteende hos eleverna över tid



Figur 2. Utveckling av lärarrapporterade noteringar om störande eller uppgiftsirrelevant beteende hos pojkar och flickor över tid

Diskussion

Det empiriska underlaget för den kvantitativa delen av denna utvärdering har haft ett betydande bortfall. Endast 4 klasser av 9 har levererat data för alla faser under samma tidsspann. Dessa klasser ingår i den kvantitativa. Detta faktum ger tydliga indikationer på att det finns en mycket stor variation i hur metodtroget man på klassrumsnivån har dokumenterat och möjligtvis implementerat Höjaspelet. Ursprungligen fanns en tanke om att testa om det fanns något samband mellan metodtrogenhet och utfall, detta har inte varit möjligt i denna pilotutvärdering. Överhuvudtaget bör de kvantitativa effekterna av pilotutvärderingen tolkas med försiktighet eftersom underlaget är begränsat och det råder oklarhet i hur väl det representerar resultaten från de andra klasserna. Men för de fyra klasserna är effekterna övertygande, det föreligger klara statistiskt säkerställda effekter i form av en reducerad mängd störande eller uppgiftsirrelevant beteende över tid.

Denna reducering har noterats bland såväl pojkar som flickor, det är alltså ingen statistiskt säkerställd skillnad mellan könen i denna reduktion.

När det gäller den kvalitativa delen av denna pilotutvärdering kan däremot flera konkreta slutsatser dras om lärarnas erfarenheter av att arbeta med Höjaspelet. Här framgår tydligt gemensamma upplevelser av hur det är att arbeta med Höjaspelet. Lärarna har angett att de har övervägande positiva erfarenheter av att tillämpa metoden. De har särskilt lyft fram att det är frågan om ett enkelt program som är lätt att ta till sig och lätt att förstå. Denna enkelhet gör det även lätt att beskriva spelets regler för spelande elever samt för nyfikna föräldrar.

Det som ovan beskrivs som enkelt rent teoretiskt sett är dock inte alltid fullt så enkelt att tillämpa i praktiken. I intervjuerna har lärare med en mycket stor variation vad gäller lärarerfarenhet deltagit. Särskilt de med längre erfarenhet har beskrivit hur de har varit nära att hemfalla till tidigare beteenderepertoar, speciellt när de blivit stressade eller provocerade av enskilda elevers beteende. Det tycks som att även relativt enkla metoder ibland kan vara svåra att anamma. Som en lärare uttryckte det i en av intervjuerna:

”... det är lite som att ändra på en dålig vana...”.

Flera stycken har även lyft fram att man ser införandet av Höjaspelet som något som utvecklats av läraren som pedagog. Lärarna upplever att de har getts konkreta redskap för att på ett effektivt sätt utöva ett ledarskap i klassrummet. Flera lärare har gett exempel på att införandet av Höjaspelet har lett till mer och bättre samarbete eleverna sinsemellan. En annan sak som ytterligare har höjt flera av lärarnas motivation att tillämpa metoden är att man ganska snabbt fått respons från eleverna att det tycker om att spela spelet. Utöver detta så har flera lärare lyft fram det faktum att man vet att metoden är vetenskapligt förankrad som en motivationshöjande faktor. Intressant nog framkom nästan inga negativa uppfattningar om metoden i sig. I den utsträckning man talade om svårigheter eller utmaningar var det mer på den organisatoriska nivån. Man har särskilt betonat betydelsen av den gedigna utbildningen och den kontinuerliga handledningen som man fått av de certifierade utbildarna/handledarna.

Under intervjuerna har lärarna vid flera tillfällen uttryckt att man har känt sig skeptiska till programmet *innan* man väl började tillämpa det. Särskild skeptiska var de gällande utdelning av vinster.

Flera av respondenterna menar dock att man inom klassen vid upprepade tillfällen helt och hållet har tappat fokus på detta. Många elever glömmer bort vilken vinst man spelar om samt ibland även att man överhuvudtaget spelar om en vinst. Det är således inte vinsten i sig som gör att så många elever tycker om spelet utan, som flera lärare förmedlat under intervjuerna, vinsten för eleverna är snarare arbetsron som infinner sig under spelets gång.

Vid det andra intervjutillfället tillfrågades lärarna specifikt om de noterat att vissa elever blivit utstötta eller om de noterat att vissa inte varit välkomna att grupperas med andra. Frågan ställdes då det teoretiskt kan tänkas vara så att vissa elever kan göra så att de omöjliggör att laget vinner då de har svårt att hålla sig till reglerna. Detta var inget som någon av lärarna noterat.

Slutord

I detta pilotprojekt har data i den kvantitativa utvärderingen analyserats på individnivå. Det vore intressant att i framtiden även undersöka effekterna på gruppnivå. Dels på klassnivå, men även på spelgruppsnivå via lagen. Föreliggande pilotstudie visa på lovande effekter, studien bör dock tolkas med försiktighet då det handlar om en pilotstudie med inomgruppsdesign som dras med ett betydande bortfall som inte kan anses vara slumpmässigt. Ett naturligt nästa steg vore att genomföra en sedvanlig utvärdering med kontrollgrupp.

Avslutningsvis, gällande den kvalitativa delen av studien så är respondenterna representativa för de som implementerade metoden på skolan, här finns en kontinuitet och endast de lärare som bytt arbetsplats saknas som respondenter i uppföljningsintervjun. Slutsatsen från denna del av utvärderingen är entydigt: alla deltagande lärare är överens om att Höjaspelet är ett användbart verktyg för dem som pedagoger, det är en metod som de upplever fungerar väl i en svensk kontext.

Referenser

Barrish, H., Saunders, M. and Wolf, M. (1969). Good Behavior Game: Effects of Individual contingencies for group consequences on disruptive behavior in a classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis* 2(2), 119–124.

Bowman-Perrott, L., Burke, M. D., Zaini, S., Zhang, N., & Vannest, K. (2015). Promoting positive behavior using the Good Behavior Game. A meta-analysis of single-case research. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 18, 180-190.

Kellam, S.G., et al., (2008). Effects of a universal classroom behavior management program in first and second grades on young adult behavioral, psychiatric, and social outcomes. *Drug and Alcohol Dependence* 95(Suppl 1), S5–S28.

Kellam, S. G., Mackenzie, A. C. L., Brown, C. H., Poduska, J. M., Wang, W., Petras, H., & Wilcox, H. C. (2011). The Good Behavior Game and the Future of Prevention and Treatment. *Addiction Science & Clinical Practice*, 6(1), 73–84.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun* (S-E. Torell, övers.) (3dje uppl.). Lund: Studentlitteratur AB.

Langemar, P. (2008). *Kvalitativ forskningsmetod i psykologi*. Stockholm: Liber.

Poduska, J. M, Kellam, S. G., Wang, W., Brown, C. H., Ialongo, N. S., & Toyinbo, P. (2008). Impact of the Good Behavior Game, a universal classroom-based behavior intervention, on young adult service use for problems with emotions, behavior, or drugs or alcohol. *Drug and Alcohol Dependence*, 95(Suppl 1), 29-44.

van Lier, P., Muthen, B., van der Sar, R., & Crijnen, A. (2004) Preventing disruptive behavior in elementary schoolchildren: Impact of a universal classroom-based intervention, *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 72(3), 467-478.

van Lier, P., Vuijk, P., & Crijnen, A. (2005). Understanding mechanisms of change in the development of antisocial behavior: The impact of a universal intervention. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 33(5), 521-535.