


Syfte med lektionen	Syftet med den sociala färdigheten ”att bestämma sig för att vara med” är att eleven själv ska kunna ta bra initiativ till att delta i olika aktiviteter. Det kan t ex vara att sätta sig med några i matsalen, spela kort, gå med i ett lag, delta i något grupparbete med några andra elever osv.
Förberedelser	<ul style="list-style-type: none"><li>• Skriv färdigheten ”Att bestämma sig för att vara med” på tavlan. Skriv alla stegen med plats för anteckningar mellan raderna.</li><li>• Skriv rubrikerna ”Vinster” och ”Veckans utmaning” på tavlan.</li><li>• Kopiera upp kort i fickformat på färdigheten.</li></ul> <p>Nr 10: Bestämma sig för att vara med</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bestäm om du vill vara med.</li><li>2. Tänk på hur du kan gå med i aktiviteten.</li><li>3. Välj rätt tid för att gå med.</li><li>4. Gå med i aktiviteten.</li></ol>
Välkomna och regler	Instruktörerna hälsar alla välkomna till lektionen. Instruktörerna låter eleverna repetera reglerna. Reglerna skrivs upp så att de är väl synliga för alla.
Lägesrunda	Eleverna berättar kort om någonting som var bra och dåligt sedan gruppen träffades sist.
Repetition	Föregående lektion repeteras.
Förra veckans utmaning	Genomgång av föregående veckans utmaning.
Förklara färdigheten	”Att bestämma sig för att vara med” Definiera färdigheten tillsammans med eleverna.  <ul style="list-style-type: none"><li>• När kan det vara svårt/lätt att bjuda in sig själv att vara med på något?</li><li>• Finns det kulturella skillnader i hur man gör?</li><li>• Diskutera hur man på bästa sätt kan göra om man inte får vara med?</li><li>• Vilka vinster finns det med att bestämma sig för att vara med?</li></ul> <p>Gå igenom färdighetsstegen genom att ställa frågor och skriv upp elevernas svar under varje färdighetssteg.</p>

## Nr 10: Bestämna sig för att vara med

### 1. Bestäm om du vill vara med.



- *Vad finns det för något som ni funderar på att vara med på? Vill ni detta?*

### 2. Tänk på hur du kan gå med i aktiviteten.



- *Instruktörerna frågar utifrån vad som kommer fram i steg ett: Hur kan man göra för att kunna få vara med på detta?*

### 3. Välj rätt tid för att gå med.



- *Hur vet man att det är rätt tid att vara med? Vad ska man tänka på?*

### 4. Gå med i aktiviteten.

Modellera färdigheten

Instruktörerna gör två modelleringar. Tips på modelleringar: några kompisar spelar spel, några ska gå och fika, sätta sig vid ett bord vid matsalen där andra sitter, någon vill börja med en ny idrott, i ett band eller i en förening.

Återkoppla modelleringen till färdighetsstegen. Ha ett samtal om modelleringen följde de olika färdighetsstegen.

När kan den användas?

När kan eleven utmana sig själv med att bestämma sig för att vara med på någonting (aktiviteter, kortspel, sport, gruppaktivitet, instrument, kurser osv) under nästa vecka? Elevernas namn och förslag på situation skrivs upp på tavlan.

Träningsprocedur

- Välj aktörer
- Planera rollspelet
- Genomför rollspelet
- Återkoppling
- Välj nästa aktör

Se detaljerad beskrivning av träningsproceduren på [www.alltomart.se](http://www.alltomart.se).

Repetition av dagens tema

Repetera samt diskutera vad kan man på bästa sätt göra om man inte får vara med?

Veckans utmaning

Veckans utmaning är att bestämma sig för att vara med på något och bjuda in sig själv. Utmaningen har redan rollspelats under lektionen. Här repeteras utmaningarna. Till sin hjälp kan eleverna använda stencilen "Veckans utmaning – Att bestämma sig för att vara med".

## Avslutningsrunda

Instruktörerna ber eleverna att avsluta lektionen med vad som har varit bra med lektionen och vad som kan bli bättre till nästa gång. Beröm eleverna om vad de har gjort bra under lektionen.

## Veckans utmaning: "Att bestämma sig för att vara med"

När ska du gå med i en aktivitet eller liknande? \_\_\_\_\_

Vad ska du delta i? \_\_\_\_\_

Hur ska du göra detta? \_\_\_\_\_

	Ja	Nej
Bestämde du dig för att delta i aktiviteten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Valde du ett bra sätt för att bjuda in dig att delta i aktiviteten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Valde du en bra tillfälle för att delta i aktiviteten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Deltog du i aktiviteten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Detta kan jag göra bättre:

---

---

---

Hur tyckte du att det gick?

Utmärkt



Godkänt



Dåligt



Vet inte

