

[zurück zur Übersicht](#)

Punktabzugsprogramm (Response-Cost-Verfahren)

Zitiervorschlag: Binder, M., Brandstetter, R. (2020). „Response-Cost-Verfahren“. Abgerufen von URL:

https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:punktabzugsprogramm, CC BY-SA 4.0

Ziel	Aufbau positiver Verhaltensweisen (TF 4), Information der Schülerin:des Schülers über die Verhaltenserwartung der Lehrperson (TF 6), Förderung der Selbstbeobachtung und -bewertung (TF 3).
Kurzbeschreibung	Abzug von vorab verteilten Punkten für vereinbartes positives Verhalten bei Fehlverhalten, Vergabe einer Vergünstigung/Belohnung bei einer bestimmten Punktzahl.
Altersbereich	Bei altersangemessenen Vergünstigungen in jeder Klassenstufe einsetzbar.
Anwendungsbereich	Aufbau von klar definierten Verhaltensweisen (z.B. Mütze und Jacke aufhängen, auf ein bestimmtes Zeichen hin ruhig sein, ...).
Mögliche Anwendungsprobleme und -voraussetzungen:	Das Regelsystem muss für die:den Schüler:in klar und eindeutig definiert sein. Die Lehrperson muss das Programm so gestalten, dass er in der Lage ist, dieses täglich umzusetzen. Es können Eifersuchsreaktionen anderer Schüler:innen oder Meinungsverschiedenheiten beim Abzug von Punkten vorkommen.

Hinweise zur Durchführung	Führen Sie ein für Lehrer:innen und Schüler:innen verständlich geregeltes Punktabzugssystem für unerwünschtes Verhalten ein, ziehen Sie entsprechend der Absprachen Punkte ab und teilen Sie bei einer angemessenen Punktzahl umgehend die vereinbarten Vergünstigungen aus. 1. Versorgen Sie sich vorher mit allem, was Sie brauchen (z.B. Pappe, Sticker, Sternchen, Murmeln, o. ä.). 2. Besprechen Sie mit der:dem Schüler:in das System. Geben Sie der:dem Schüler:in Punkte, die er durch positives Verhalten zu verteidigen hat. Das Punktabzugssystem kann als eine Art Spiel dargestellt werden, bei dem es um Punkte geht, die von der Lehrperson abgezogen werden können. 3. Beschreiben Sie ruhig, kurz und verständlich, welches Verhalten zu Punktabzügen führt. 4. Geben Sie den Grund an, warum Sie das Verhalten beschäftigt und welches Verhalten Sie sich stattdessen wünschen. 5. Beschreiben Sie, welche spätere Belohnung für welche Anzahl von behaltene(n) Punkten erfolgt, ggf. setzen Sie diese Grenzen mit den Schüler:innenn gemeinsam fest. Bei älteren Schüler:innen fördert dies die Selbsteinschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit sowie die Selbstbeobachtung und -bewertung. 6. Klären Sie, ab welcher Punktzahl es zu keiner Belohnung kommt. 7. Führen Sie das Punktabzugsprogramm durch, beobachten Sie das vereinbarte Verhalten genau, loben Sie die:den Schüler:in, wenn sie:er es schafft. Führen Sie die Punktliste täglich zu den abgesprochenen Zeiten. 8. Werten Sie das Punktabzugsprogramm am Ende des vereinbarten Zeitraumes aus. Geben Sie die vereinbarten Belohnungen aus. Weitere Hinweise: Eine in Grundschulklassen beliebte Variante eines Punktabzugssystems ist das Spiel Miss Mooneys Marble Movers: Sie benötigen Murmeln und zwei durchsichtige Behälter. Auf dem ersten Behälter ist ein lachendes und auf dem zweiten Behälter ist ein trauriges Gesicht zu sehen. Verhält sich die Klasse oder ein:e einzelne:r Schüler:in in einem festgelegten Zeitraum entsprechend der Absprachen, dann wandert eine Murmel aus dem „traurigen“ in den „lachenden“ Behälter und umgekehrt. Ist der „lachende“ Behälter voll, dann bekommt die Klasse/die:der Schüler:in die abgesprochene Belohnung.
---	--

From:
<https://wsd.saf-fr.de/> -

Permanent link:
https://wsd.saf-fr.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:punktabzugsprogramm

Last update: **2024/07/01 16:59**

