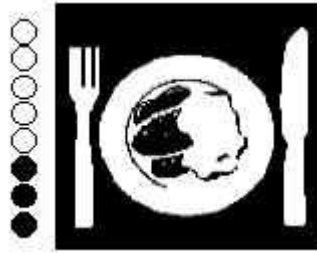


# Kvartursprincipen

Kvartursprincipen innebär att tidsavståndet till en aktivitet/händelse visas i form av prickar (=fyllda cirklar) i en vertikal rad till vänster om den bild som representerar aktiviteten/händelsen.



Prickarna slocknar *uppifrån och ned*.

Bilden visar alltså att det är 45 min (egentligen 31 - 45 min) kvar till maten.

Många personer med utvecklingsstörning klarar inte att hantera en vanlig klocka på ett fullgott sätt. Man kan ofta avläsa klockan, men inte dra någon speciell slutsats av denna information, framför allt inte hur lång tid som återstår till en viss tidpunkt. Hur länge måste jag vänta innan bussen kommer? När börjar TV-programmet? Osv.

För att förstå problemet måste man tänka sig in i hur man använder en klocka:

1. Avläs urtavlan för att se vad klockan är: *Klockan är kvart över elva.*
2. Ta fram ur minnet klockslaget för den händelse man väntar på: *Lunch klockan tolv.*
3. Räkna ut hur lång tid det är kvar genom att subtrahera det ena klockslaget från det andra.
4. Koppla resultatet (45 min) till den egna erfarenheten av hur lång tid detta är, vad hinner man göra på denna tid.

Tidigare har man trott att det är punkterna 1 och 2 som är problemet, att problemet ligger i att avläsa urtavlan. Men så är det inte alls, de flesta personer med utvecklingsstörning klarar av att avläsa urtavlan.

Problemet är i första hand punkt 3. Subtraktion är en intellektuell process på hög abstraktionsnivå. Det är i första hand detta som Kvarturet löser. Tidsavståndet räknas ut och presenteras som en rad med prickar.

Även punkt 4 vållar en hel del problem då tid kan uttryckas på flera olika sätt (45 min = 3 kvart = nästan en timme = lite drygt en halvtimme). Med prickarna på Kvarturet får brukarna en väldigt konkret och konsekvent presentation av tidsavstånd. De allra flesta personer med utvecklingsstörning kan räkna till 10 och därmed med tiden bygga upp en erfarenhet av hur många prickar det tar att; gå till skolan, äta lunch, titta på Rapport osv.

*Kvartursprincipen innebär att:*

- Tidsavståndet beräknas så att användaren inte behöver subtrahera tidsvärden.
- Tidsavståndet visas i ett antal klart avgränsade steg för att underlätta för användaren att bygga upp sin erfarenhet av tidsrymder i olika sammanhang utan att behöva kunna hantera timmar och minuter.
- Kvarten som enhet gör att många vardagliga tidsintervall kommer att representeras av ett rimligt antal steg i tidsskalan.
- De händelser som användaren vill orientera sig emot väljs genom användning av bildsymboler.
- När tiden för den valda händelsen är inne ges en signal. Kvarturet kan därmed även användas som en påminnare.
- Den ”osynliga” tiden görs synlig och gripbar ungefär som hos ett timglas där en sjunkande nivå visar tidens gång.