

Autismusspezifische Frühintervention nach A-FFIP

M. Sc. Antonia Stanean

Dr. rer. nat. Julia Geissler



**Klinik und Poliklinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie,
Psychosomatik und Psychotherapie**
Direktor: Prof. Dr. M. Romanos



- ▶ Vorstellung
- ▶ Rahmenbedingungen der A-FFIP-Therapie
- ▶ Ablauf der A-FFIP-Therapie
- ▶ Strukturgebung
- ▶ Therapieziele
- ▶ Materialien
- ▶ Übungsmethoden für Therapieziele
- ▶ Herausforderndes Verhalten
- ▶ Offene Fragen, eigene Fallbeispiele

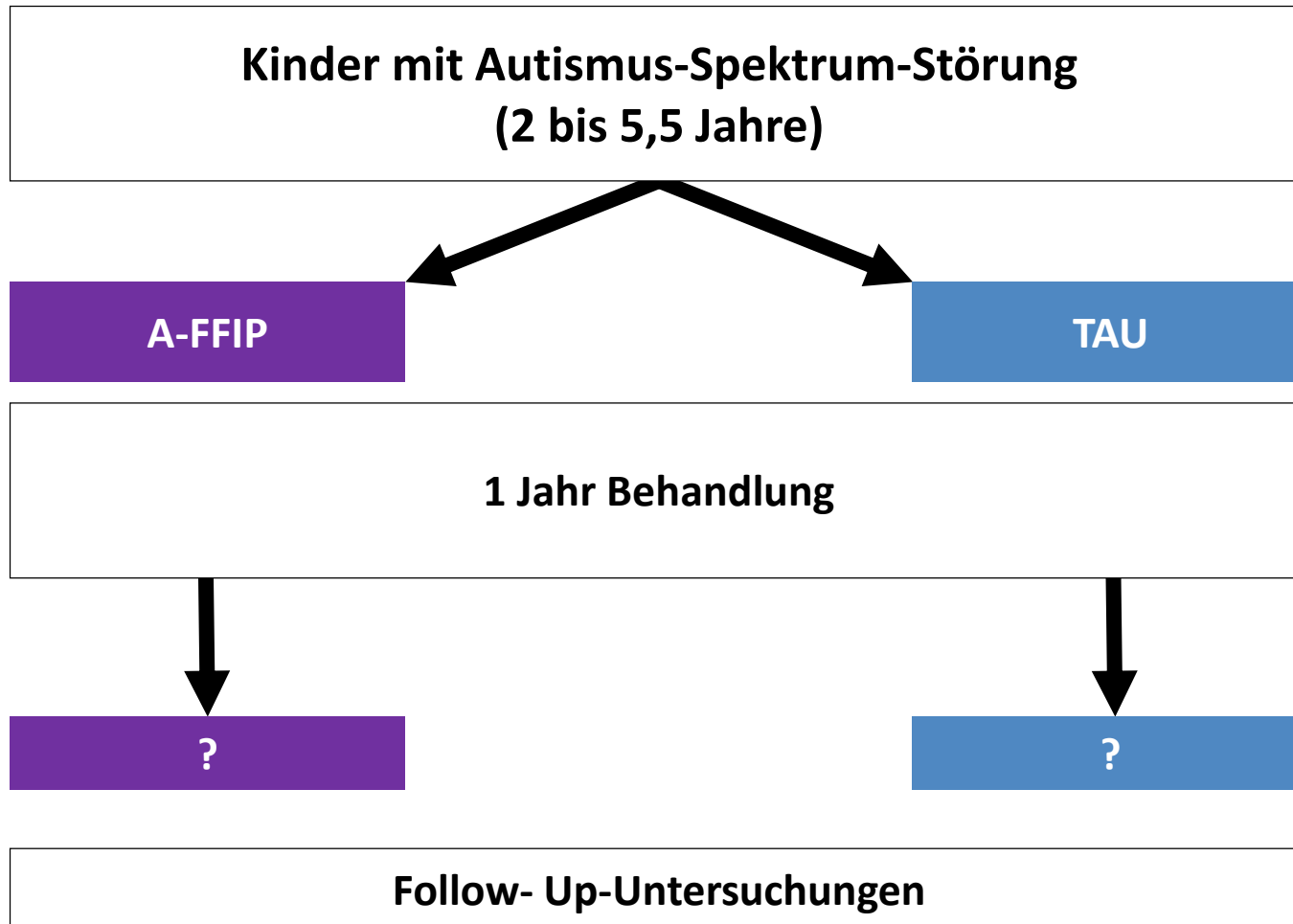


- ▶ Naturalistische Entwicklungs- und Verhaltens-Interventionen (NDBI) = Methode der Wahl zur Verbesserung der spezifischen Verhaltens- und Sprachfähigkeiten insb. bei Kleinkindern und Kindern im Vorschulalter mit Autismus-Spektrum-Störung (ASS)

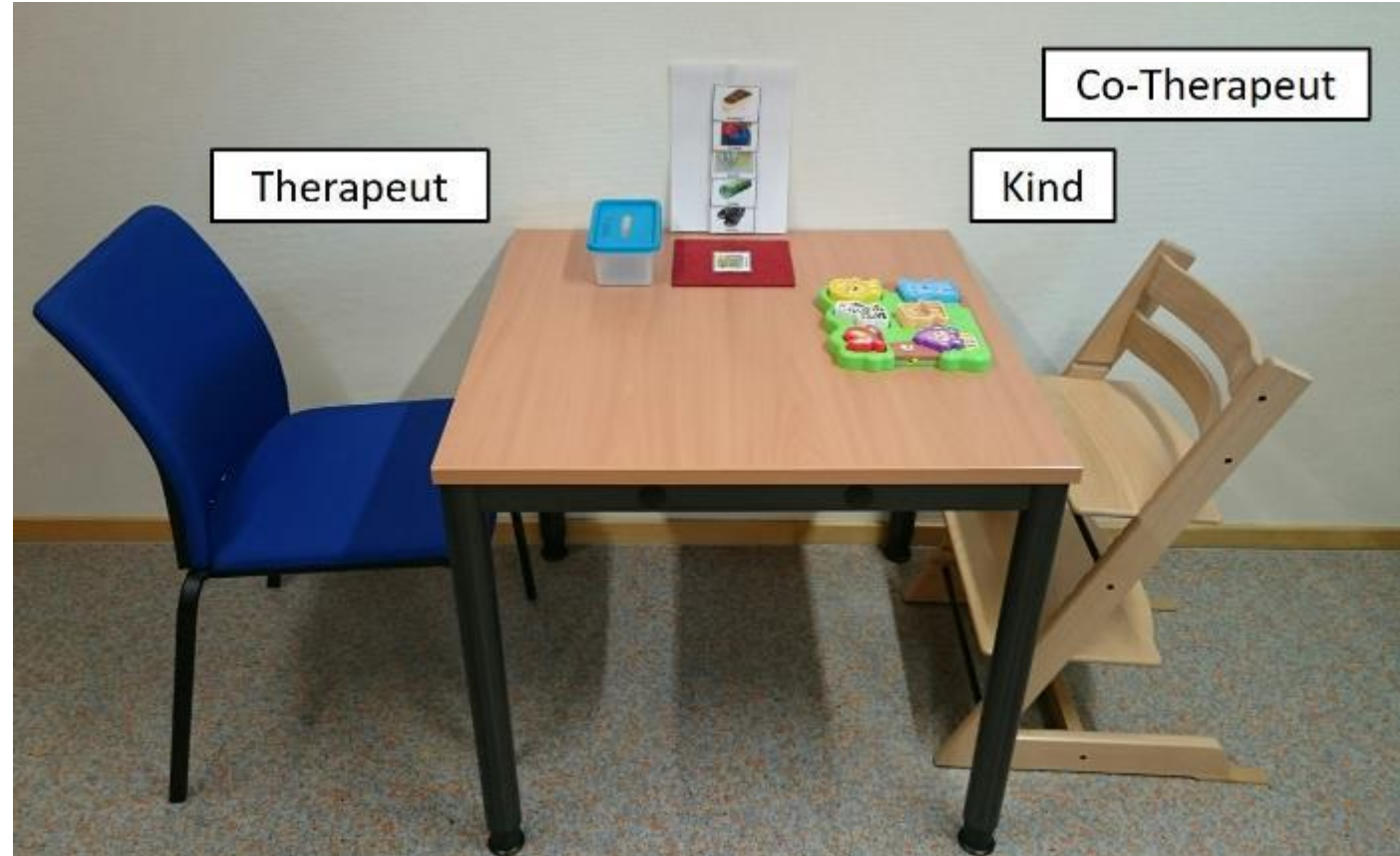
Bisherige Ansätze

- ▶ Komplex mit hoher Intensität
- ▶ Hochspezifisch mit niedriger Intensität
- ▶ A-FFIP: NDBI niedriger Intensität und hoher Komplexität, die auf ein breites Spektrum von Entwicklungsgebieten abzielt

► Wirksamkeit von Frühintervention



- ▶ 2 Sitzungen / Woche mit dem Kind
 - Therapeut*in & Co-Therapeut*in
 - Regelmäßige Elternteilnahme
- ▶ Elterntermine
 - Vorbesprechung der Therapie
 - Therapiebegleitend
- ▶ Austausch mit Kindergarten oder Schule



- Natürliches Lernformat
- Operante Methoden (Verhaltensaufbau und –abbau, Verstärkererprobung)
- Verhaltensanalyse
- Generalisierung
- Prompting
- Soziales Lernen und Modellernen
- Visuelle Strukturierungshilfen
- Situationskontrolle und Motivation



■ Abb. 8.3 Verbaler Prompt: Kotherapeutin spricht in das Ohr des Kindes. (Foto: Elisabeth Mann)



■ Abb. 8.4 Visueller Zeigeprompt. Kotherapeutin deutet, wohin das Kind das Puzzlestück legen soll. (Foto: Elisabeth Mann)

- ▶ 1. Erstgespräch mit den Eltern
 - A-FFIP Rahmenbedingungen erklären
 - Verstärkerliste
 - Fragebogen zu herausfordernden Verhaltensweisen
 - Erwartungen, Ziele und Prioritäten der Eltern

- ▶ 2. Verstärkererprobung, Beziehungsaufbau und Checkliste
 - Die ersten 8-10 Sitzungen: Materialien ausprobieren und Beziehung aufbauen

Verstärkererprobung



Materielle Verstärker

- ▶ Nahrungsmittel, wie z. B. Minisalzbrezeln, Cracker, Gummibärchen, Popcorn, Saft
- ▶ Spielzeug, wie z. B. Flummis oder Kreisel, sensorisch interessante Objekte wie Quetsch- oder Leuchtbälle, Spielzeugautos, Gummitiere

Handlungsverstärker

- ▶ Schaukeln, Trampolinspringen, Ballspielen, Seifenblasen, Rutschen, Musikhören, Singen, Sonderinteressen nachgehen

Soziale Verstärker

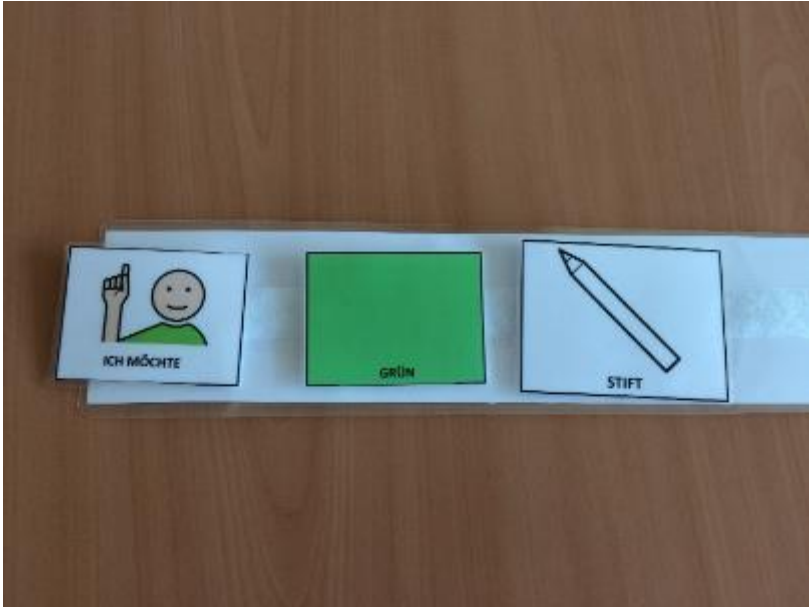
- ▶ z. B. Lob, Lächeln, Jubel, Aufmerksamkeitszuwendung, interaktive Spiele wie Fangen spielen, Kitzeln

Symbolische Verstärker

- ▶ Token wie Smileys, Aufkleber, Stempel, Münzverstärker

- ▶ Kommunikation über Bildkarten (angelehnt an PECS)
- ▶ Strukturierung nach TEACH („Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children“)

Bildkarten / PECS



► Raum



Strukturierungsebenen nach TEACCH

► Zeit

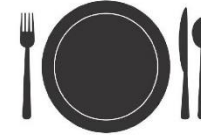


Tages-Plan

Aufstehen



Frühstück



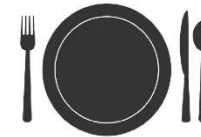
Anziehen



Kindergarten



Mittagessen



Therapie



Spielplatz



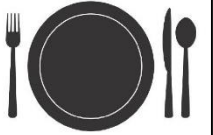
Oma besuchen



Papa kommt nach Hause



Abendessen



Spielen



Zähneputzen



Buch lesen



Schlafen

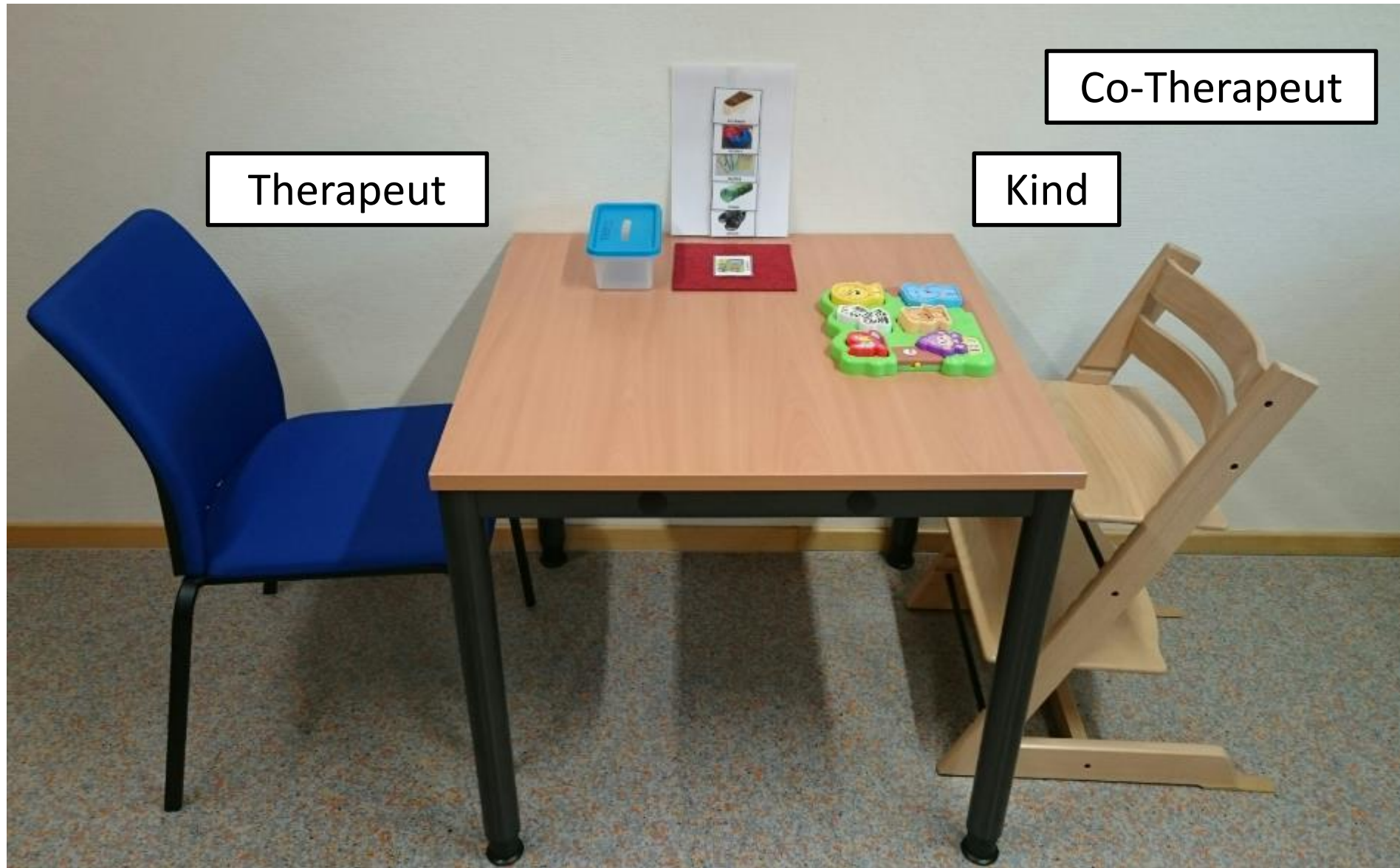


Strukturierungsebenen nach TEACCH

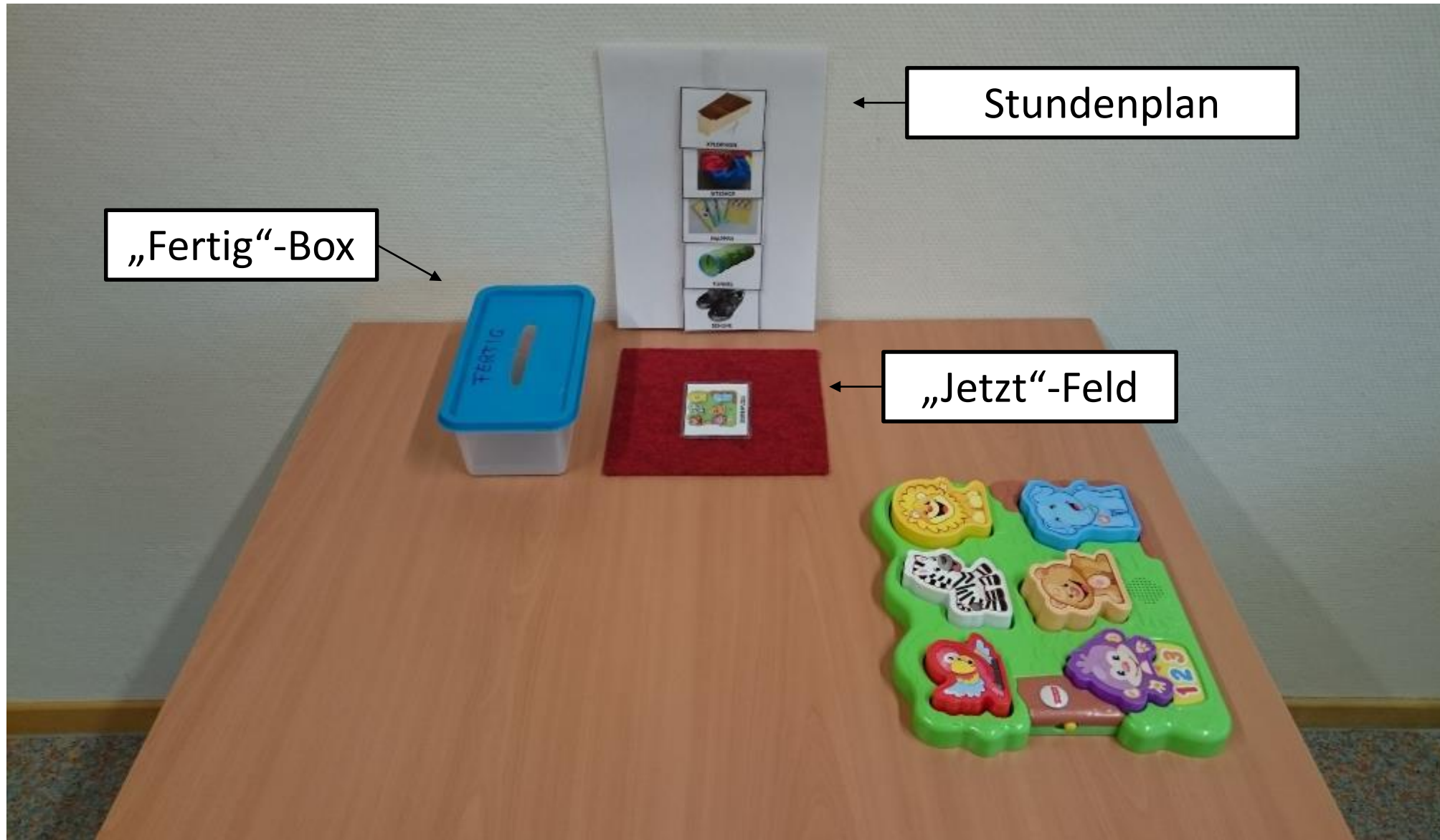
- ▶ Aktivitäten (für maximale Selbstständigkeit)



Therapiesetting und Stundenstruktur

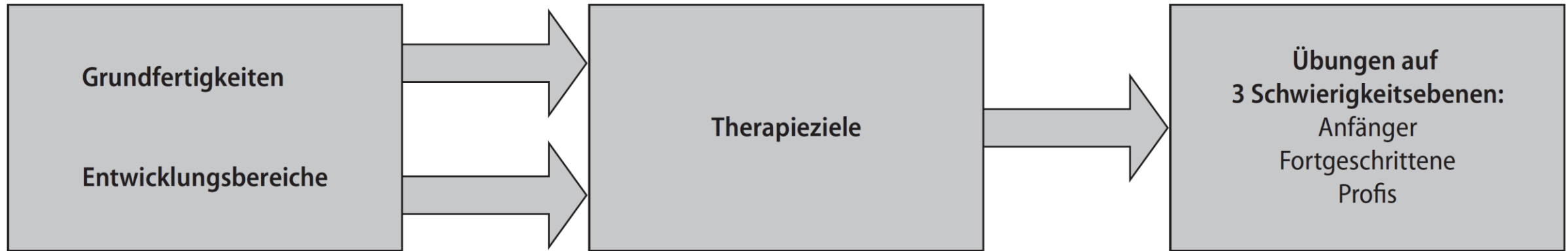


Stundenstruktur und Bildkarten



- ▶ Kommunikation und Sprache
- ▶ Interaktion und Spielverhalten
- ▶ Emotionen
- ▶ Kognitive Fähigkeiten
- ▶ Alltagspraktische Fähigkeiten
- ▶ Abbau unerwünschter Verhaltensweisen
- ▶ Zusammenarbeit mit dem Umfeld





■ Abb. 5.1 Die A-FFIP-Förderstruktur

Checkliste der Therapieziele

Arbeitsblatt 11.10:	Checkliste zur Interventionsplanung (Kopiervorlage)	Seite 1
---------------------	---	---------

	Patient:	Ausgefüllt von:	Bisherige Std.:		
		Datum:			
	Therapieziel	Schwierigkeitsebenen (Anfänger, Fortgeschrittene, Profis)	X/✓	X/✓	Priorität
Grundfertigkeiten	Aufmerksamkeitskontrolle	Reagiert auf den eigenen Namen (Aufmerksamkeitszuwendung)			
		Kann Unwichtiges ausblenden (z. B. Geräusche ignorieren, fokussiert bleiben)			
		Kann konzentriert länger am Tisch sitzen, flexibel unterbrechen/weitermachen			
	Gemeinsame Aufmerksamkeit I: Blickfolgeverhalten	Folgt einem bewegten Gegenstand mit dem Blick			
		Zeigt Blickfolgeverhalten in sozial-interaktiven Situationen			
		Nutzt den kommunikativen Blick eines anderen (z. B. dem Blick folgen bei: »Gib mir das«)			
	Imitation	Zeigt motorische Imitation einfacher Bewegungen			
		Zeigt Imitation mit Gegenständen			
		Zeigt verbale Imitation			
	Repräsentationsfähigkeit	Hat Objektpermanenz			
		Versteht, dass Bilder reale Gegenstände repräsentieren			
		Kennt Prototypen (z. B. kann auf Bild auf Hund zeigen)			
	Handlungsplanung	Kann vorgegebene Handlungsplanung mit Anleitung abarbeiten (z. B. Hände waschen)			
		Kann einen Handlungsplan gemeinsam erstellen und abarbeiten			
		Kann erweiterte Alltagsabläufe planen und abarbeiten			

► Materialien



- ▶ Lamierte Fotos von Aktivitäten und Gegenständen, laminiertes Plan zum Aufkleben
- ▶ „Fertig-Box“ für die Bilderkarten
- ▶ Puzzles (Pappe und Holz) und Sortierspiele
- ▶ Memory
- ▶ Konstruktionsspiele (Bauklötze, Lego, Steckspiele)
- ▶ Regelspiele für eine breite Altersspanne
- ▶ Figuren mit Zubehör und Fahrzeuge wie Autos, Bagger, Eisenbahnen (z. B. von Playmobil, Lego)
- ▶ Verschiedene Bilderkarten mit Abbildungen von Menschen, Tieren, Gegenständen, Situationen etc.
- ▶ Bilderbücher für eine breite Altersspanne mit verschiedensten Themen
- ▶ Eine Kiste mit verschiedenen Alltagsgegenständen zum Benennen, Matchen, Kategorisieren
- ▶ Trampoline, Schaukel, Hüpfbälle und andere Bewegungsspielsachen
- ▶ Bastelmaterialien (Knete, Papier, Stifte, Kinderschere, Stempel)

Sensorische Materialien Sehen



Sensorische Materialien

Sehen



Sensorische Materialien Sehen



Sensorische Materialien

Hören



Fühlen



Beispiele für Suchbegriffe

- ▶ **Allgemein:** Fidget Toys, Anti-Stress-Spielzeug, sensorisches Spielzeug, Sinnes-Kisten (Sensory Bins)
- ▶ **Zum Hören:** Wind-Spiel, Geräusch-Spielzeug, Regen-Macher, Giggly-Ball
- ▶ **Zum Sehen:** Dreh-Scheibe geometrische Muster, Wasser-Säule, LED-Sternen-Himmel, LED-Nacht-Licht, Kaleidoskop, Lava-Lampe, Tropfen-Sanduhr, Flüssigkeits-Sanduhr
- ▶ **Zum Fühlen:** Fidget Toys, Squeeze Ball / Quetsch-Ball, Buschwusch-Ball, Wuschel-Ball, Knet-Ball, Massage-Ball, FidgiPod, Push-Popper-Spielzeuge, Oberflächen-Fühlmemo, Fenster-Krabbler Seestern, Kinetik-Sand, Slime
- ▶ **Zum Schmecken oder Beißen:** Beiß-Ring, Gummi-Schlauch an einer Kette
- ▶ **Zum Riechen:** Riechsäckchen, Knisterseife. Sie können kleine Säckchen oder Dosen mit verschiedenen Gewürzen füllen.

- ▶ Welche Ziele kann man mit diesem Auto üben?
 - Blickkontakt: Um das Auto zu bekommen
 - Sprache: „Ich möchte das Auto haben“
 - Motorik: Mit dem Auto eine bestimmte Route fahren
 - Abwarten: Eine Minute spielt das Kind mit dem Auto, eine Minute die Therapeutin
 - Abwechselnd spielen: Ein Mal das Kind, ein Mal die Therapeutin
 - ...

- ▶ 6 Jahre
- ▶ Frühkindlicher Autismus (F84.0)
- ▶ Ziele
 - Aufmerksamkeitskontrolle (Reaktion auf den Namen, dann Unwichtiges ausblenden)

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Anfänger	Auf eigenen Namen reagieren Rufen des Namens nicht überwiegend im Zusammenhang mit Anforderungen möglichst oft beim Aushändigen von Verstärkern oder beim Loben Steigerung: von weiter weg/ hinter dem Kind rufen	<ul style="list-style-type: none">• Drehen in Richtung der passenden Person• Zeigegeste in die Richtung der Therapeutin
Fortgeschrittene	Unwichtiges Ausblenden Cotherapeutin spielt in Sichtweite des Kindes mit einem für das Kind interessante Spielzeug, während das Kind ein Übung die Konzentration erfordert, durchführt	<ul style="list-style-type: none">• Zeigegeste auf die Übung am Tisch• Verbale Prompts („wir puzzeln weiter“)

- ▶ 6 Jahre
- ▶ Frühkindlicher Autismus (F84.0)
- ▶ Ziele
 - Aufmerksamkeitskontrolle (Reaktion auf den Namen, dann Unwichtiges ausblenden)
 - Blickkontakt aufnehmen (Bekommen von Gegenständen)

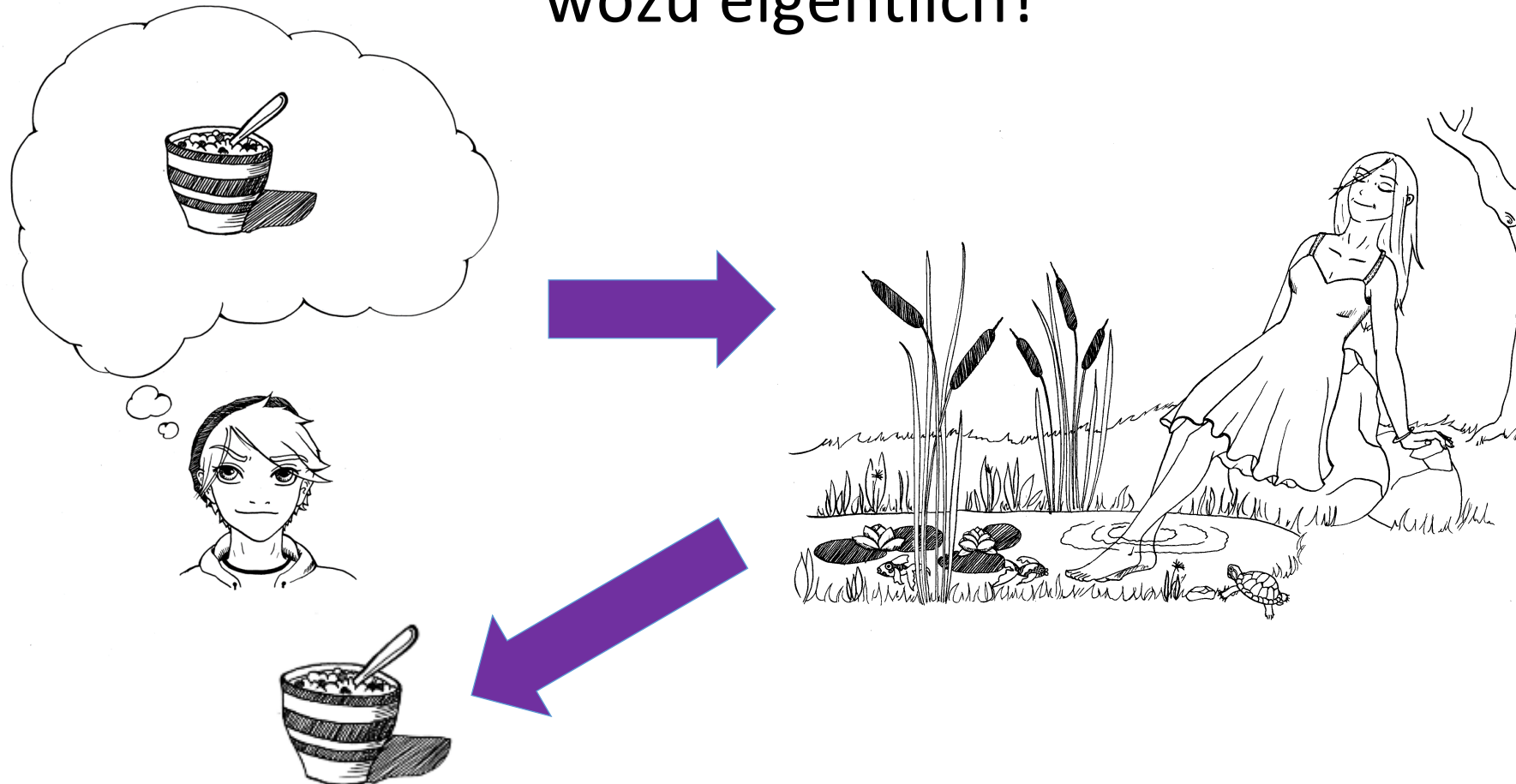
Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Anfänger	Blickkontakt aufnehmen beim Erhalten eines Gegenstandes Therapeut*in hält Gegenstand außerhalb der Reichweite möglichst oft beim Aushändigen von Verstärkern oder beim Loben	<ul style="list-style-type: none">• Gegenstand auf Augenhöhe halten• Zeigegeste in die Richtung der Therapeutin

- ▶ 6 Jahre
- ▶ Frühkindlicher Autismus (F84.0)
- ▶ Ziele
 - Aufmerksamkeitskontrolle (Reaktion auf den Namen, dann Unwichtiges ausblenden)
 - Blickkontakt aufnehmen (Bekommen von Gegenständen)
 - Rezeptive Sprache (einfache Aufforderungen)
 - Imitation (motorische Imitation einfacher Bewegungen, dann Imitation mit Gegenständen)
 - Expressive Sprache (Kommuniziert Bedürfnisse mit Bildkarte, dann Bedürfnis an verschiedenen Personen kommunizieren)
 - Regelspiele (abwarten und spielerisches sich Abwechseln)

▶ Voraussetzung: gemeinsame Aufmerksamkeit, Imitation

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Anfänger	<p>TH hält beliebten Gegenstand in der Hand, außerhalb der Reichweite des Kindes Nur die eine Bildkarte liegt vor dem Kind TH hält Kind die offene Hand entgegen</p> <p>Wenn BK übergeben wurde: TH hält BK und Gegenstand neben den Mund, spricht Wort aus, übergibt Gegenstand</p> <p>Mehrfache Wiederholung der Sequenz</p> <p>Steigerung: BK liegt weiter entfernt, Kind muss sie aktiv holen gehen</p> <p>Sobald Kind verbal (auch mit Anlaut) Wunsch äußert werden BK ausgeschlichen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Umlenken der Hand zur BK, wenn Kind nach Gegenstand greift• Handführung zum Übergeben der BK • Verbale Prompts

Wie kommuniziere ich mit anderen und
wozu eigentlich?



Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Fortgeschrittene	<p><i>Eine Person auswählen, an die das Bedürfnis kommuniziert wird:</i></p> <p>Kind muss sich an die Person (TH, Co-TH, Eltern) wenden,</p> <ul style="list-style-type: none">- die den Gegenstand hat- die helfen soll	<ul style="list-style-type: none">• Drehen in Richtung der passenden Person• Person mit Gegenstand kann Hand aufhalten
Profis	<p><i>Aus mehreren Bildkarten die richtige auswählen, um ein Bedürfnis zu kommunizieren:</i></p> <p>Wenn Ebenen vorher bewältigt (versch. Gegenstände, versch. Personen) und Kommunikationsprinzip verstanden wurde</p> <p>TH hält Wunschgegenstand und „Ablenker“ in der Hand Kind hat BK Wunschgegenstand und „Ablenker“ vor sich</p> <p>Nach richtigem Durchgang: Vertauschen der BK-Position</p>	<ul style="list-style-type: none">• Wenn Kind nach Gegenstand greift, wird Hand zu passender BK umgelenkt• Bei Protest wg. „falschem“ Gegenstand wird Hand zu richtiger BK gelenkt

- ▶ 6 Jahre
- ▶ Asperger-Syndrom (F84.5), ADHS (F90.0)
- ▶ Impulsdurchbrüche, geringe Frustrationstoleranz
- ▶ Therapieziele
 - Regelspiele, Brettspiele
 - Emotionswahrnehmung und -regulation

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Anfänger	<p><i>Abwarten und Abwechseln:</i></p> <p>Zunächst ohne Würfel (z.B. Angelspiel, Memory)</p> <p>Soziale Verstärker (Lob, Freude zeigen, Lächeln)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Visualisierungshilfe / Warte-Karte, die durch TH immer vor die Person gelegt wird, die warten muss• Handführung• Verbale Prompts (z.B. „Jetzt bist dran, und ich warte.“)

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Fortgeschrittene	<p><i>Würfelspiele mit Farbwürfeln:</i></p> <p>Keine eigenen Figuren, alle Spieler bewegen alle Figuren, wenn sie die entsprechende Farbe würfeln</p> <p>„Als erstes würfelt die Therapeutin, deutet auf die gewürfelte Farbe und benennt diese. Anschließend setzt sie die Schnecke mit der gewürfelten Farbe auf die nächste Position auf dem Spielbrett. Beim Übergeben des Würfels fordert die Therapeutin Blickkontakt ein, bevor der Würfel ausgehändigt wird. Das Übergeben des Würfels wird immer verbal kommentiert: »Jetzt du« oder »Jetzt bist du dran mit Würfeln«. Das Kind würfelt nun und setzt die Schnecke entsprechend der gewürfelten Farbe auf das richtige Feld. Die Schnecke, die als erste das gegenüberliegende Feld erreicht, gewinnt das Spiel. „</p>	<ul style="list-style-type: none">• Handführung• Deuten• Verbale Prompts („Du bist dran.“)

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Profis	<p><i>Komplexe Gesellschaftsspiele spielen:</i></p> <p>Gemeinsamer Aufbau und Aufräumen des Spiels Kind sucht Figur aus</p> <p>Gemeinsam Erarbeiten, welche Materialien man braucht, Besprechen der Regeln</p> <p>Ggf. BK beim Aushändigen von Material einfordern (cave: Überforderung)</p> <p>Emotionales Kommentieren durch TH, z.B. „Oh nein, jetzt bin ich in das Loch gefallen und muss wieder von vorne anfangen!“ oder „Oh super, ich bin weiter vorne!“</p> <p>Kind sollte Spielablauf und Regeln zunehmend selbstständig im Blick behalten, z. B. „Ich bin dran.“ formulieren, wenn es ausgelassen wurde, oder auf die Regeln hinweisen, wenn die Mitspieler Fehler machen</p>	<p>Soziales Modelllernen („Welche Farbe möchtest du?“ etc.)</p> <ul style="list-style-type: none">• Visuelle Zeigeprompts• Verbale Prompts

Wahrnehmung und Ausdrücken von Gefühlen

Welche Gefühle gibt es und woran erkennt man sie?

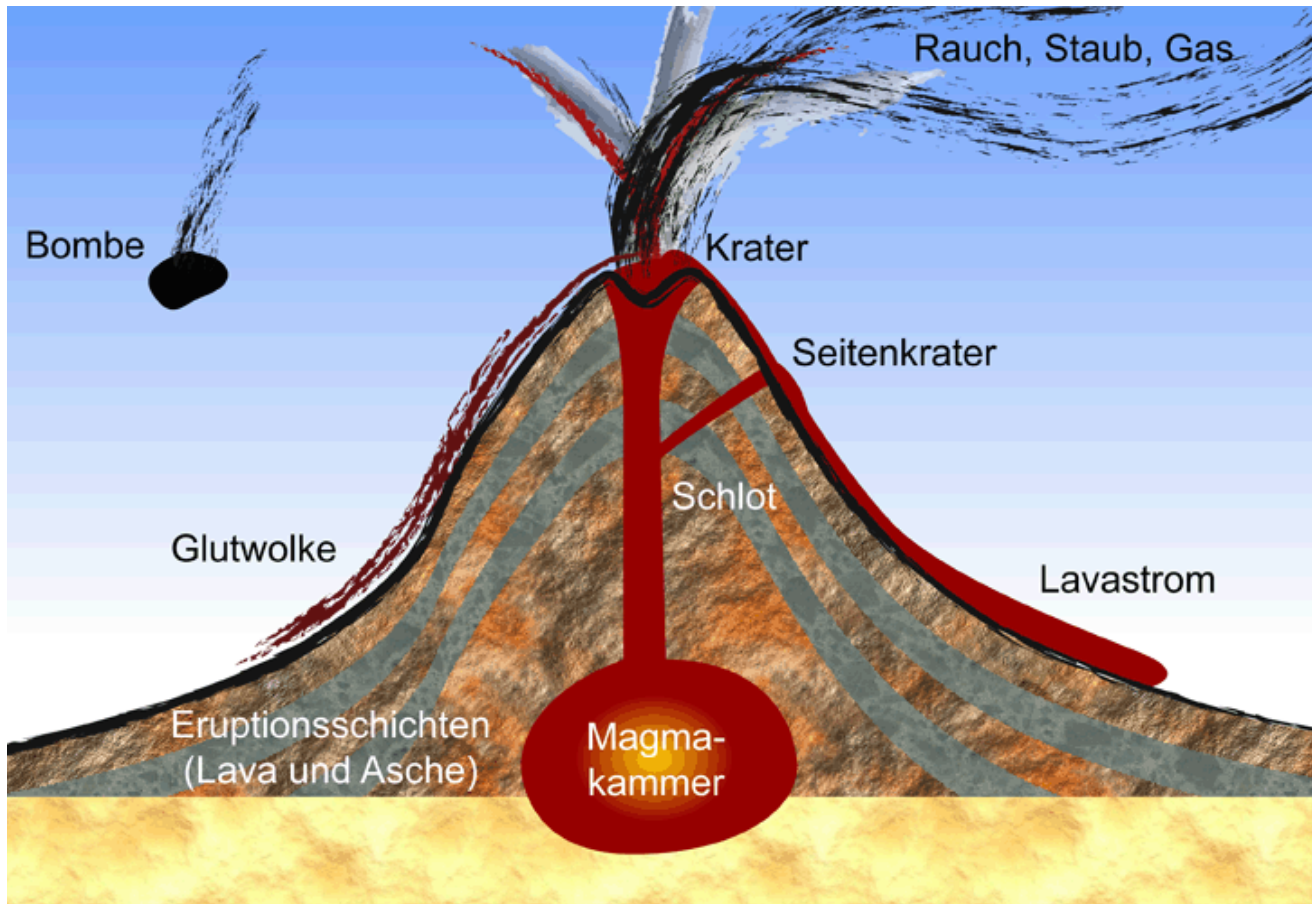


Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Anfänger	<p><i>Basisemotionen in positiv und negativ unterscheiden:</i></p> <p>BK mit pos./neg. Emotionen, TH benennt: „Dem Kind geht es gut.“ / „Dem Kind geht es schlecht.“</p> <p>Jeweils eine BK mit pos./neg. Emotion wird Tisch gelegt zur Kategorienmarkierung</p> <p>TH übergibt Kind eine BK und sagt: „Dem Kind geht es gut, wo gehört die Karte hin?“</p> <p>Begleitung durch mimischen Ausdruck der TH</p>	<ul style="list-style-type: none">• Physischer Prompt• Visueller Zeigeprompt • Soziale Verstärker (Lob, Lächeln)

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Fortgeschrittene	<p><i>Basisemotionen benennen:</i></p> <p>TH sortiert BK nach Gleichheit und benennt Emotion (zunächst nur 2 Emotionen, im Verlauf mehr)</p> <p>TH nimmt Karten bis auf jeweils eine pro Kategorie an sich</p> <p>TH gibt Kind eine Karte und sagt: „Das Kind ist wütend. Wo ist noch ein wütendes Kind? Genau, der Junge ist auch wütend, da kommt die Karte hin.“</p> <p>Im Verlauf natürlicher gestalten für Generalisierbarkeit</p> <ul style="list-style-type: none">- TH macht emotionalen Ausdruck mimisch vor und fordert Kind auf, auf BK zu deuten („Zeig mir fröhlich. Genau, dieses Kind ist auch fröhlich. Schau, es lächelt genau wie ich“)- Multimodale Darstellung durch TH: freut sich z. B., indem sie Kind deutlich anlacht, die Arme hochnimmt und „hurra“ sagt (Mimik, Gestik, Stimmlage)- Im Verlauf ohne BK, nur Benennung der Emotion	<ul style="list-style-type: none">• Physischer Prompt• Visueller Zeigeprompt • Soziale Verstärker (Lob, Lächeln)

Ebene	Therapeutenverhalten	Prompts
Profis	<p><i>Benennen, was die Emotion verursacht:</i></p> <p>Anschauen von Bilderbüchern mit emotionalen Ausdrücken und ihren Ursachen</p> <p>Schrittweise Anleitung durch TH: „Wie geht es dem Kind?“, „Warum hat es Angst?“, „Schau, da hinten sieht man Blitze. Es gewittert. Wie fühlt sich das Kind jetzt, ist es fröhlich oder hat es Angst?“</p> <p>Parallel in passenden Therapiesituationen emotionale Zustände benennen und die Ursachen besprechen (z.B. TH sagt, wie sie sich fühlt und warum, begleitet von passendem mimischen Ausdruck: „Ich freue mich, weil ich mit dir spielen darf.“)</p> <p>Sensibilisierung des Kindes für Wahrnehmung der eigenen Gefühlslage wahrzunehmen und Verknüpfung mit Auslöser (z.B. „Du hast gewonnen! Da freust du dich bestimmt!“)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Visuelle Zeigeprompts auf Gesichter und Auslöser der Gefühle• Verbale Prompts, sich auf das Gesicht zu fokussieren („Schau mal auf das Gesicht. Wie sieht der Mund aus?“) und die Mimik zu interpretieren („Wie schaut das Kind?, Warum schaut es so?“ und „Wie schaue ich? Warum schaue ich so?“)• Soziale Verstärker (Lob, Lächeln)



- ▶ **Ziel:** Verstehen der Entstehung von Wutausbrüchen
Erarbeitung individueller Aussteigerstrategien



Anne möchte sich von Paul ein Buch ausleihen. Sie verspricht, es bei der nächsten Gruppentherapie wieder mit zu bringen. Sie vergisst, das Buch beim nächsten Mal und entschuldigt sich.

Anne hat sich von Paul ein Buch ausgeliehen. Sie schüttet aus Versehen Saft darüber. Als Paul sie das nächste Mal nach dem Buch fragt, sagt sie, sie habe es ihm doch mit der Post zugesendet.

1	2	3	4	5
Kein Fehler	Kleiner Fehler (Nicht ganz richtig)	Mittelschwerer Fehler (Sollte man nicht tun)	Schwerer Fehler (ziemlich schlimm)	Sehr schwerer Fehler



VERHALTENSANALYSE

S(ituation)	O(rganismus)	R(eaktion)	K(onsequenz)	
Vorausgehende Bedingungen	Allgemeine Ausgangslage bei mir: „Anfälligkeitsfaktoren“	Problemverhalten	Nachfolgende Bedingungen (Situationsänderung, Verhalten anderer und vor allem: Bedeutung und Folgen für mich)	
Wann?	Körperlich:	Gedanken:	Kurzfristig	(+) Positives folgt oder Negatives fällt weg:
Wo?		Gefühle:		(-) Negatives folgt oder Positives fällt weg:
Wer?	Gefühlsmäßig:	Verhalten:	langfristig	(+) Positives folgt oder Negatives fällt weg:
Was ist geschehen?		Körperlich:		(-) Negatives folgt oder Positives fällt weg:

Verhaltensanalyse (Beispiel)

Variable	Definition	Beispiel
Stimulus (S)	Mit der Stimulusvariablen werden alle externen und internen Reizbedingungen beschrieben, die dem gezeigten Verhalten vorausgehen und möglicherweise in einem systematischen und funktionalen Zusammenhang zu diesem Verhalten stehen	Das Kind soll seine Spielsachen wegräumen
Organismus (O)	Beschreibt alle biologisch-physiologischen und psychologischen Einflussfaktoren des Kindes. Hier sind alle Aspekte innerhalb des Organismus aufzuführen, die das Verhalten beeinflussen. Damit sind auch alle durch die ASS bedingten Faktoren innerhalb des Kindes gemeint. Hier werden neben Schwierigkeiten auch Ressourcen des Kindes aufgeführt	Biologisch-physiologisch: unruhig, angespannt, impulsiv
		Psychologisch: willenstark, niedrige Frustrationstoleranz, mangelnde Handlungsplanung
Reaktion (R)	Kognitiv (mutmaßliche subjektive Bewertungen der Lage)	»Ich will nicht!«, »Keine Lust!«
	Behavioral (konkretes Verhalten, das das Kind zeigt)	Reagiert nicht, schlägt um sich
	Emotional (verhaltensbegleitende Gefühle und Empfindungen)	Wütend sein
	Physiologisch (körperliche Begleiterscheinungen)	Unruhig, angespannt, aggressiv
Kontingenz (K)	Beschreibt, wie häufig eine bestimmte Konsequenz einer Reaktion folgt. Hierbei wird unterschieden in »manchmal«, »regelmäßig« »intermittierend« und »immer«. Diese Variable wird in der praktischen Umsetzung einer Verhaltensanalyse häufig nicht verwendet. Sie ist jedoch relevant zur Beurteilung, wie stabil ein Verhalten ist, da ein Verhalten bei intermittierender Verstärkung immer am stabilsten gelernt wird	Die Anforderung wird direkt nach einem Wutanfall des Kindes zurückgenommen, allerdings nicht von allen Personen

Konsequenzen (C)	Konsequenzen, die auf die Situation folgen sind Mechanismen, die das Verhalten unmittelbar steuern, da sie verstärkende Wirkung haben. Sie werden zusätzlich in kurzfristige und langfristige Konsequenzen aufgeteilt. C^+ und C^{\neq} sind Verstärker, die dazu führen, dass das Verhalten beibehalten, bzw. häufiger gezeigt wird. C^- und C^{\times} sind dagegen negative Konsequenzen, die dazu führen, dass das Verhalten abgebaut wird:	
	Positive Verstärkung (C^+)	Das Kind bekommt Zuwendung
	Indirekte Bestrafung/Wegnahme eines Verstärkers (C^{\neq})	Der Überblick über die Spielsachen wird geringer
	Negative Verstärkung (C^{\neq})	Das Kind umgeht die Anforderung
	Direkte Bestrafung/aversiver Reiz (C^-)	Streit mit der Bezugsperson (kurzfristig) Konfliktreiche Eltern-Kind-Beziehung (langfristig)

- ▶ Situation: Kind soll etwas nachsprechen
- ▶ Reaktion: Kind reagiert nicht
- ▶ Relevanter Organismusaspekt: Schwierigkeiten mit der Aufmerksamkeitssteuerung (Imitations- und Sprechfähigkeit jedoch bereits vorhanden)
- ▶ Reaktion: Kind schaut woanders hin, hört nicht zu
- ▶ Konsequenz: Kind kommt der Aufforderung nicht nach, lernt das Wort nicht
- ▶ Maßnahme: Aufmerksamkeitszuwendung prompten, Aufforderung erneut geben und nach der angemessenen Reaktion positiv verstärken.

► Herausforderndes Verhalten



„Herausforderndes“ Verhalten

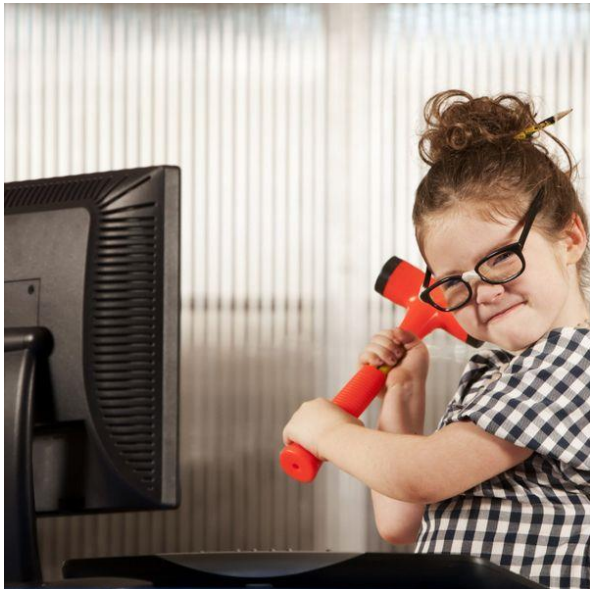
Selbstverletzung



Verweigern



Fremdaggression



Sachaggression

„Herausforderndes
Verhalten“



Schreien / Lautieren

- ▶ Die Kinder haben ein Problem oder ein Bedürfnis und können dieses nicht kommunizieren oder nicht um Hilfe bitten.
- ▶ Herausforderndes Verhalten ist dann oft ein (unbewusster) Lösungsversuch des Kindes: Wenn das Kind sich zum Beispiel aggressiv verhält, dann kommt eine Betreuungsperson und hilft dem Kind.
- ▶ Wenn man die Ursachen des Verhaltens kennt (d.h. Welches Problem oder Bedürfnis hatte das Kind in der Situation?), dann kann man diese Ursachen präventiv angehen. Das Kind braucht das Problemverhalten dann nicht mehr.
- ▶ Ansatz: Schulung der Betreuungspersonen bezügl. Ursachenverständnis

Ursachen herausfordernden Verhaltens

intraindividuell



Kommunikationsfähigkeit



Starke Gefühle & Anspannung



Schmerzen & Krankheit

Umwelt



Fehlen von Struktur



Gruppensituationen



Lebensbedingungen

- Frühkindlicher Autismus (F84.0)
- Kaum verbale Kommunikation
- IQ nach klinischem Eindruck durchschnittlich
- Grundlegendes soziales Interesse vorhanden
- Ausgeprägte sensorische und stereotype Interessen

Seit wenigen Wochen schreit Benny laut, schlägt und wirft Dinge, auch wenn er gerade mit etwas Schönerem beschäftigt war.

Eindruck der Eltern: „aus heiterem Himmel“


















Benny zeigt das Verhalten immer dann,

- a) wenn er sich sehr freut.
- b) in Situationen, in denen er mit einem für ihn sehr interessanten Spiel oder Gegenstand beschäftigt ist
- c) wenn ein Spiel oder eine Aufgabe dem Ende zugeht oder die Stunde zu Ende ist.

Herausforderndes Verhalten verstehen

Problemverhalten (PV) - Tagesprotokoll

Datum:

Situation	Uhrzeit	 = starkes PV  = leichtes PV  = kein PV	Anmerkungen
Gewweigert aufzustehen, schreien, beim Zähneputzen, geschlagen	07:00 – 08:00		Heute andere Betreuerin
Fahrt zur Schule (Bus), Morgenkreis	08:00 – 09:00		Gut beteiligt im Morgenkreis
Deutsch	09:00 – 10:00		
Pause, Mathe	10:00 – 11:00		Ließ sich gut von Lea unterstützen
Werken	11:00 – 12:00		
Ohren zugehalten beim Essen, lautiert	12:00 – 13:00		Heute viele Kinder da
Ruhezeit	13:00 – 14:00		Alleine beschäftigt
Sport	14:00 – 15:00		Freude an Kletterwand
Verweigert bei Hausaufgaben, Betreuerin geboxt	15:00 – 16:00		Vor allem bei Mathe, früher nach Hause geschickt
Mit dem Bus nach Hause	16:00 – 17:00		Heute nur 2 andere Kinder im Bus
Abendessen: mit Essen geworfen, Bruder geschubst, Schimpfworte	17:00 – 18:00		Mit Nachtisch beruhigt
Spielen	18:00 – 19:00		
Spielen	19:00 – 20:00		
Gewweigert ins Bett zu gehen, versteckt	20:00 – 21:00		Nach Drohung „keine Geschichte“ hat es geklappt
geschlafen	21:00 – 22:00		

- Beobachtung (best. Tageszeiten / Personen / Emotionen?)
- Rücksprache mit Eltern und Kindergarten

Benny zeigt das Verhalten immer dann,

- a) wenn er sich sehr freut.
- b) in Situationen, in denen er mit einem für ihn sehr interessanten Spiel oder Gegenstand beschäftigt ist
- c) wenn ein Spiel oder eine Aufgabe dem Ende zugeht oder die Stunde zu Ende ist.

Benny zeigt das Verhalten immer dann,

- a) wenn er sich sehr freut.
- b) in Situationen, in denen er mit einem für ihn sehr interessanten Spiel oder Gegenstand beschäftigt ist
- c) wenn ein Spiel oder eine Aufgabe dem Ende zugeht oder die Stunde zu Ende ist.

VERHALTENSANALYSE

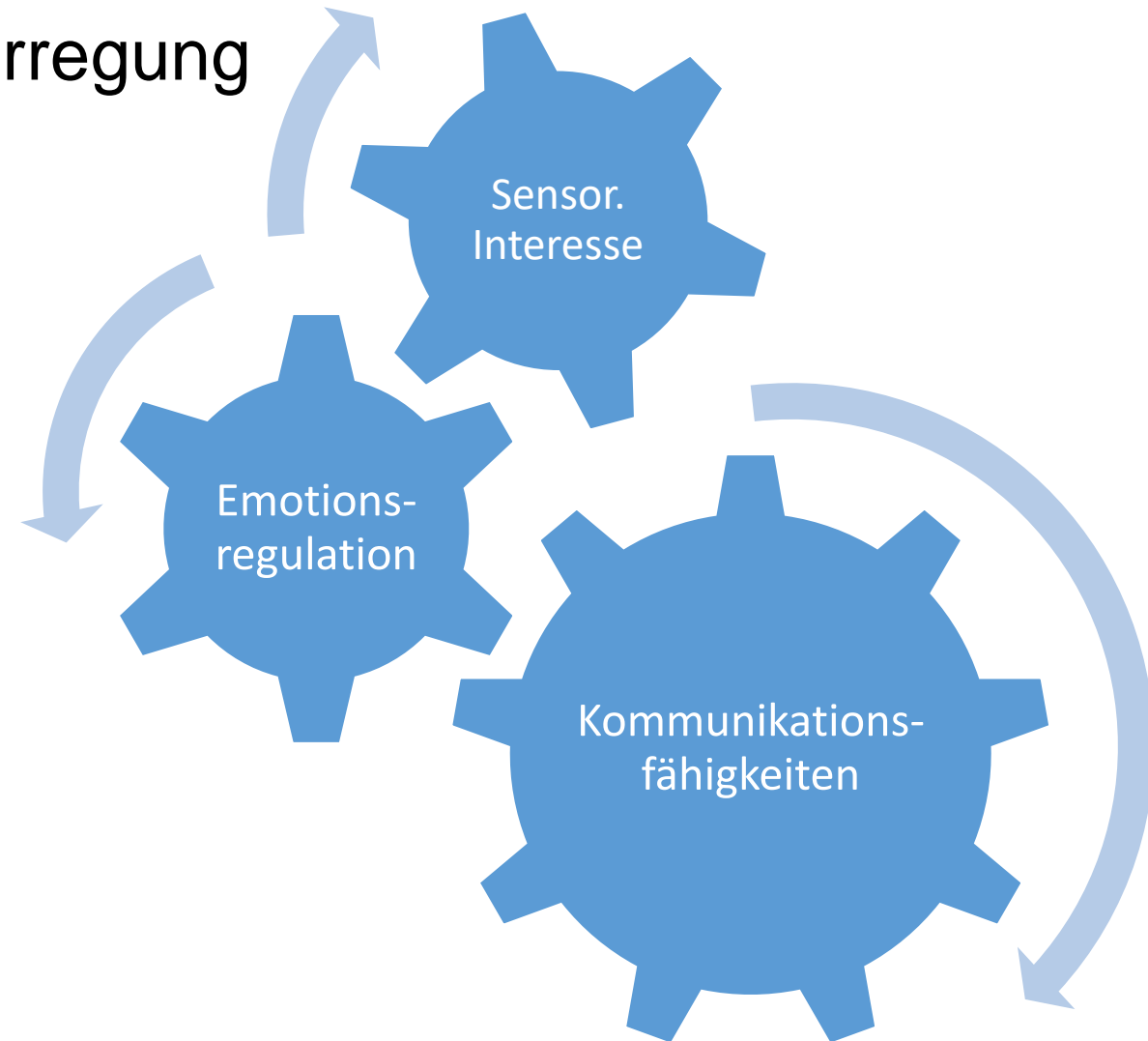
S(ituation)	O(rganismus)	R(eaktion)	K(onsequenz)	
Vorausgehende Bedingungen	Allgemeine Ausgangslage bei mir: „Anfälligkeitsfaktoren“	Problemverhalten	Nachfolgende Bedingungen (Situationsänderung, Verhalten anderer und vor allem: Bedeutung und Folgen für mich)	
Wann?	Körperlich:	Gedanken:	Kurzfristig	(+) Positives folgt oder Negatives fällt weg:
Wo?		Gefühle:		(-) Negatives folgt oder Positives fällt weg:
Wer?	Gefühlsmäßig:	Verhalten:	langfristig	(+) Positives folgt oder Negatives fällt weg:
Was ist geschehen?		Körperlich:		(-) Negatives folgt oder Positives fällt weg:

Situation a und b:

Situationen mit (auch freudiger) Übererregung

Mögliche Ziele/Ansatzpunkte

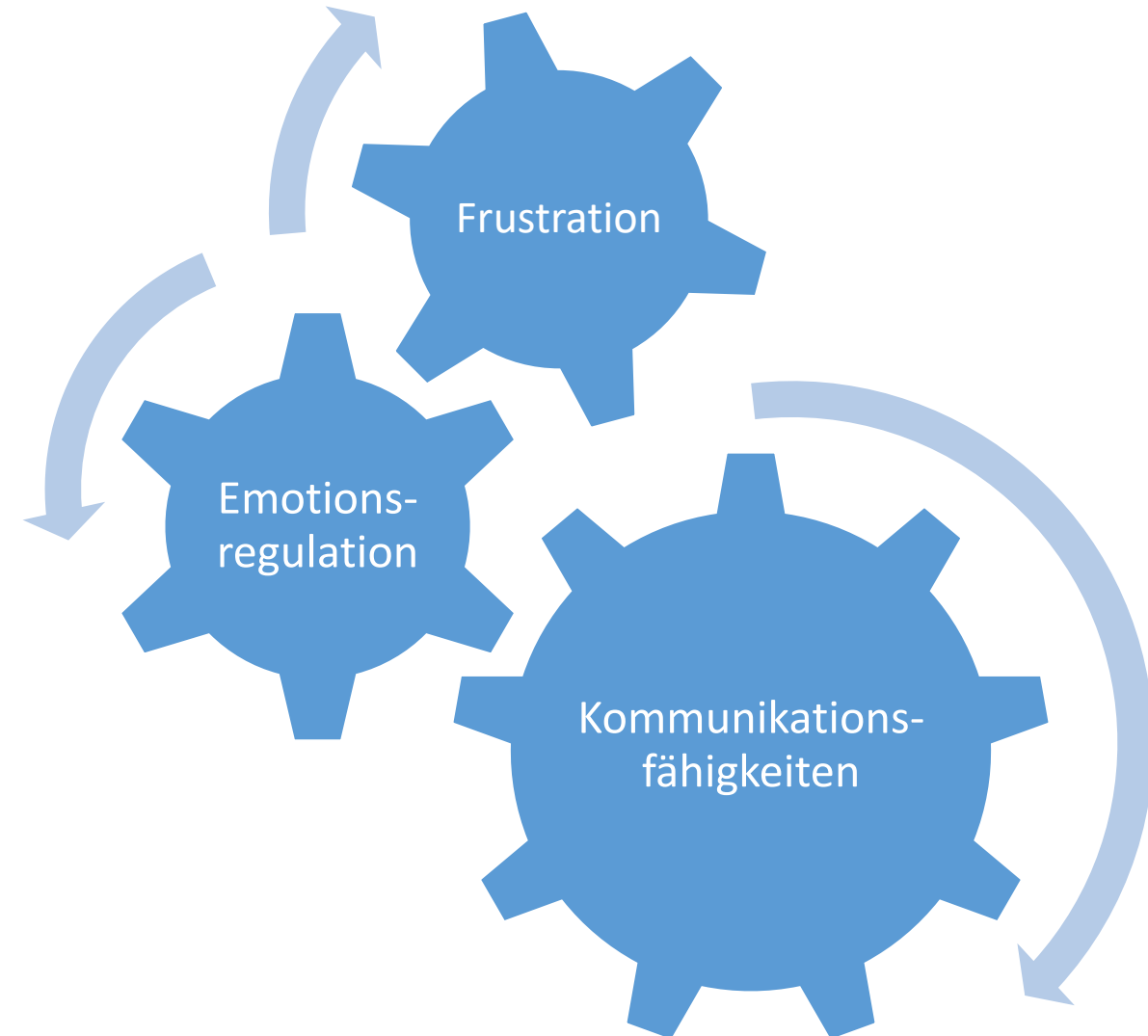
- Emotionswahrnehmung
- Emotionsregulation
- Strukturierung (Dosierung sensorisch aufregender Aktivitäten)
- Schaffung von Kommunikationsmöglichkeiten



Situation c: Übergangssituationen

- ▶ Beispiel für eine Übergangssituation: Benny ist gerade in ein Puzzle vertieft, das er am Esstisch macht. Ein Elternteil kommt zu Benny, sagt „Wir müssen jetzt aufräumen. Es gibt Essen.“ und fängt an, das Puzzle wegzupacken.
- ▶ Benny schreit und schlägt nach dem Elternteil.
- ▶ Immer, wenn Benny beim Beenden von Aktivitäten schreit und sich aggressiv verhält, versuchen ihn die Eltern zunächst mit Worten zu beruhigen, indem sie ihm erklären, warum er mit dem Spielen aufhören muss. Da dies in der Regel nicht hilft, darf Benny meistens noch eine Weile weiterspielen und die Eltern nutzen die Gelegenheit, wenn er sowieso das Interesse am Spiel verliert, um es wegzuräumen

Situation c: Übergangssituationen



Fallbeispiel: Benny (5 Jahre)

Strukturierung der Zeit nach TEACCH

► Zeit



Tages-Plan

Aufstehen



Frühstück



Anziehen



Kindergarten



Mittagessen



Therapie



Spielplatz



Oma besuchen



Papa kommt nach Hause



Abendessen



Spielen



Zähneputzen



Buch lesen



Schlafen



Anspannung erkennen und Hilfe anbieten

	Woran merke ich, dass das Kind angespannt ist?	Was hilft dem Kind dabei, Anspannung zu reduzieren?
Hohe Anspannung	Läuft hin und her Starrer Blick.	Ice-Pack Scharfes Bonbon
	Schlägt sich mit der Faust auf das Bein Schubst oder schlägt andere Personen	Abstand halten, auf den Boden setzen, nicht direkt anschauen
	Wippt mit dem Oberkörper hin und her Reagiert nicht auf Ansprache	Ablenkung: nach Lieblingsthema „Frozen“ fragen
Mittlere Anspannung	Benutzt Schimpfwörter Ungeduldig, platzt heraus	Bewegung: auf der Stelle rennen, auf den Boden stampfen
	Knallt Türen Ballt Fäuste	Musik hören: Entspannungs-CD, Lieblingslied „Let it go“
	Unflexibel, beharrt auf Routine Knirscht mit den Zähnen	Strukturierte Aufgabe: sortieren, puzzeln, Bild ausmalen
Niedrige Anspannung	Summt, singt Entspanntes Gesicht	
	Sucht Körperkontakt Flexibilität bei Planänderungen	
	Freundlicher Tonfall Hüpft durch das Zimmer	

Welche Konsequenzen erhalten das
Verhalten aufrecht?

Was können wir tun?

Problemverhalten verstehen und vorbeugen (ProVIA)



Pilotstudie (N=23), Testphase 8 Wochen ¹



Prof. Christoph Ratz



Prof. Rüdiger Pryss

¹ Geissler et al. 2022

Verhaltensanalyse-Algorithmus

War es eine für das Kind unbekannte Situation?

Bekannt

Teilweise bekannt

Unbekannt

Wie sehr war die Situation von außen vorstrukturiert?

Freie Aktivität Stark vorgegebene Aktivität

War es eine Übergangs-Situation?

Nein

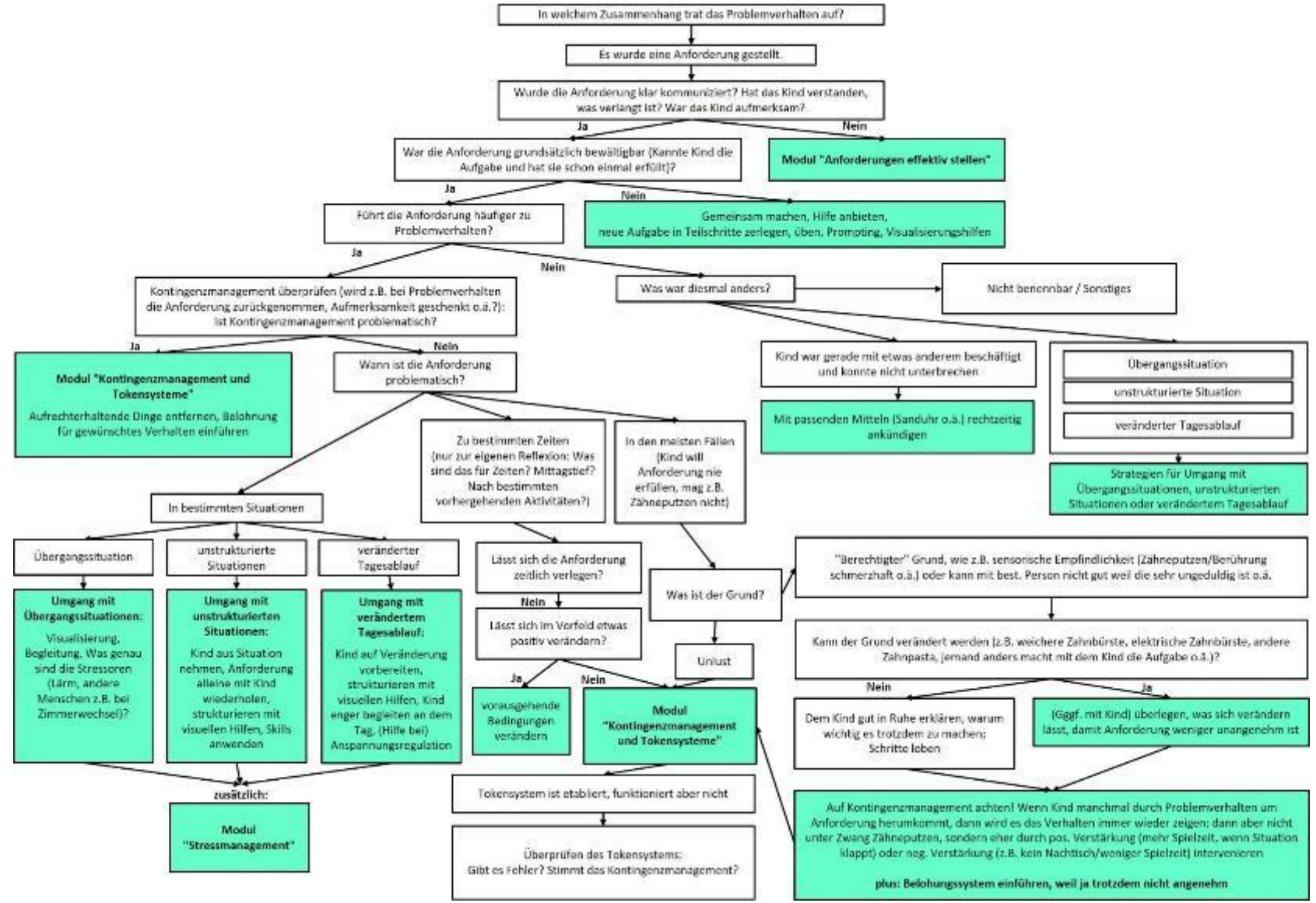
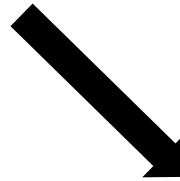
Ja

Gab es in der Situation störende sensorische Reize?

Nein

Ja

Home Wissen Analyse Verlauf Daten



Die Smartphone-App ProVIA-Kids



Wissen

Ihre Favoriten

2

Kapitel
Inhaltsverzeichnis

Kapitel
Autismus und kognitive
Entwicklungsstörungen



Kapitel
Verhaltens-Analyse



Kapitel
Ursachen von Problem-
Verhalten



Kapitel
Ressourcen für



Sensorische Besonderheiten

Das Wichtigste auf einen Blick

- Viele Menschen mit Autismus oder einer kognitiven Entwicklungsstörung nehmen Sinnes-Reize anders wahr.
- Manche Betroffene nehmen Reize zu stark wahr. Die Reize sollten dann abgeschwächt werden. Das hilft den Betroffenen.
- Manche Betroffene nehmen Reize zu schwach wahr. Sie suchen dann oft stärkere Reize. Die Suche nach starken Reizen ist nicht immer ein Problem-Verhalten.



Heutiger Eintrag

Ihre Stimmung	sehr gut
Ihre Aktivität	hoch
Ihre App Nutzung	sehr viel genutzt
Ihr Belastungs-Erleben	nicht belastet

Verlauf

7 Tage

30 Tage



Mit einem Tippen auf einen Eintrag in der Legende kann ein Datensatz aus- und eingeblendet werden.



Die Smartphone-App ProVIA-Kids

Aktuell wird eine Team-Version der App entwickelt

Beim Interesse am Testen in einer Einrichtung können Sie sehr gerne Kontakt mit uns aufnehmen unter

KJ_ProVIA@ukw.de

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!