

*Gruppendynamische –
(fallspezifische) Erzieher-Trainings
Programme 1 bis 3*

Von Kurt-Wilhelm Laufs, ©, update 2015-04-01

*Programm 1: Kommunikations-
Training. Themen zentrierte
Interaktion nach R. Cohn,*

*eingeschriebene Pädagog/innen 11,
6 Veranstaltungen je 2 Stunden,
Frühjahr 1978,*

*(Programme 1 und 2 in Teilen analog zu einem effizienten
Programm des Verfassers an einer Krankenpflege-Schule, 1975
mit ca. 30 Teilnehmer/Innen)*

Programm: Kennen lernen von:

- 1.1 TZI-Regeln nach Ruth Cohn*
- 1.2 Konflikt-Formen nach Kurt Lewin*
- 1.3 Hofstätters „Gruppen-Vorteile“*
- 1.4 Konflikt-Lösungs-Strategien nach Tausch und Tausch*
- 1.5. Themen-Findung und Zentrierung, Thema:*

Eine Teilnehmer/Innen-Gruppe formulierte zum Beispiel als Thema: „Ich würde mich wohl fühlen, wenn gemeinsame Regeln im Heim erarbeitet und vorhandene Regeln eingehalten würden.“, womit andere Gruppen auch im Heimgefüge interaktiv mitarbeiten konnten.

- 1.6 Ziel-Konkretisierung als Ergebnis: Einhalten von Zeiten, Zeitplan für: Mittagsruhe, Silentium, Spielen und unter Berücksichtigung von Alters-Streuung auf den verschiedenen Gruppen alternativ zur Mittagsruhe: Spiel, Bewegung (Sport), Ausgang.*

(Auf Wunsch war 7 Teilnehmern für 6 Doppelstunden April 1978 bis Mai 1978 eine Bescheinigung über

erfolgreiche Teilnahme ausgestellt worden).

*Programm 2: „Verhaltens-
Therapie“ Lerntheoretisches
Grundlagen-Training*

*Eingeschriebene Pädagog/innen 13,
6 Veranstaltungen je 2 Stunden
(Frühjahr/Sommer, 1978)*

Programm: Kennen lernen von:

- 1. theoretischen Grundlagen der Lerntheorie, Reiz-Reaktions-Modell,*
- 2. fall-spezifische Probleme,*
- 3. Rollen-Spiele: Übungen je nach Fragestellung unter Einbeziehung von Verstärkern (Lerntheoretisches Verstärken-Üben der Diskussions-Gruppe untereinander mit Bonbons und Gummibärchen).*
- 4. Ziel: Erlernen und Reflektieren von operantem Konditionieren im Rollen-Spiel*
- 5. Ergebnis: anfängliche Abwehr der Erzieher, sich im Rollenspiel untereinander mit auf den Tisch gestellten Bonbons zu belohnen, oder derartiges Verstärken lächerlich zu finden, verschwand mit dem Übungs-Erfolg.*
- 6. Transfer: im Interaktions-Gefüge des Heims wurde die operante Verstärker-Methode auch in die Gesamt-Konferenz getragen und eine „Konfekt-Dose“ auf den Tisch gestellt.*

*Programm 3: Fall spezifisches
Erzieher-Training („Co-
Therapeuten“-Training)*

*Programm mit 5 Pädagog/innen und
Heilpädagog/innen, Herbst 1978, an
einem Hospitations-Ort,*

*Von Kurt-Wilhelm Laufs, 21.11.1978 (unveröff. Manuskript,
Archiv BDP, KLIPS)*

*Intensiv-Training 5 mal 2 Stunden
(mit Zeit-Überschreitungen) nach
„Feierabend“ in der Freizeit über
eine Woche hin (etwa Herbst, 1978),
während dreimonatiger
Hospitationszeit in einer anderen
Einrichtung des gleichen Trägers*

Fragestellung: Akut-Behandlung
eines als aggressiv geschilderten 15-
jährigen Jungen mit MCD, (siehe
„Fall A“ im Kapitel „Interaktives
Lernen“).

Responsivitäts-Anreiz: in Aussicht
gestellte Teilnahme-Bescheinigung.

Programm:

1 Übersichts-Sitzung

*1.1 Darstellung und Diskussion der
Entwicklungs-Geschichte und
Verhaltens-Problematik,
Explorationen, sowie möglicher
(verhaltens) – therapeutischer,
heilpädagogischer Vorgehensweisen
hinsichtlich „Fall A“.*

*1.1.1 Fall-Beobachtungen,
Beobachtungs-Plan, Explorationen,
der Erzieher, auch hinsichtlich
Umfeld des designierten Falles*

*1.1.2 Verhaltenskategorien und
Kontroll-Variablen, Explorationen*

1.1.3 Bedingungs-Analysen

1.2 Interventions-Programm

*1.2.1 Co – Therapeuten - Training
hinsichtlich operanten
Konditionierens*

*1.2.2 Operantes Konditionieren im
sozialen Feld*

*1.2.3 Methoden der negativen
Übung*

1.2.4 Leistungs-Trainings

*1.2.5 Regel-Trainings mit allen
Kindern auf der Gruppe mit Fall A
(Umwelt/Sozial-Feld-Trainings)*

*1.2.6 (Spiel-Therapie je nach
Bedarf)*

*2 erste Trainings-Sitzung mit den
„Co-Therapeuten“*

*2.1 Rollenspiel mit Training eines
Symptom-Zähler (Schuss-Zähler) –
Gebrauchs*

*2.2 Einüben minimaler positiver
Verstärker im Rollenspiel*

2.3 Diskussion

*3 zweite Trainings-Sitzung mit den
„Co-Therapeuten“*

*3.1 Theoretisches zur positiven
Verstärkung und Zusammenfassung
der letzten Sitzung*

*3.2 Rollenspiel mit Anwendung der
positiven Verstärkung*

*3.3 Video-Feedback mit Rollenspiel-
Übungen zum Einüben von
minimalem positiven Reinforcement
und Reverbalisieren*

3.4 Diskussion

*4 dritte Trainings-Sitzung mit den
„Co-Therapeuten“*

*4.1 Zusammenfassung der letzten
Sitzung*

4.2 weiteres Rollenspiel, siehe 2

4.3 Video Feedback dazu, analog 3

4.5 Diskussion

5 vierte „Co-Therapeuten“-Sitzung

*5.1 Zusammenfassung der letzten
Sitzung*

5.2 Absprache der Vorgehensweise hinsichtlich „Fall A“ und des Einsatzes von Verstärkern in den Therapie-Phasen (pädagogische Therapiephasen)

5.3 Diskussion

6 *Übungsinhalte in angegebener Literatur:*

Tausch, R. und A.-A. Tausch: Effektive Verhaltensformen in Konflikt-Situationen. In: Weinert, F. (Hrg.), Pädagogische Psychologie, Köln: Kiepenheuer und Witsch, 1970, 6. Aufl.

Becker, W.C.: Spielregeln für Eltern und Erzieher. Lehrprogramm zur Führung von Kindern auf verhaltenspsychologischer

Grundlage. München, Pfeiffer, 1977, 3. Aufl.

7. *zusätzliche Übungs-Inhalte;* für das „Co-Therapeuten“-Training aus fall-spezifischer Erzieher Problem-Exploration abgeleitete und elaborierte Rollenspiel-Situationen, um Verstärker innerhalb der lerntheoretisch wichtigen 3-Sekunden-Spur spielerisch für Erzieher anbringen zu lernen, bei denen die Erzieher die Kinder-Eltern bzw. Kinder-Erzieher-Rollen abwechselnd spielen, die Namen sind beliebig austauschbar und auch durch Mädchen-Namen zu ersetzen:

Rollenspiele: „Programm im Programm“ und als „Hausarbeit“. (Die Rollen-Spiel-Probleme wurden als konkrete Probleme der Erzieher mit den anderen Kindern auf der Gruppe/Station zuvor explorativ erarbeitet):

„Spielen Sie die folgenden pädagogischen Alltags-Situationen

als Rollenspiel und versuchen Sie dabei in stark schauspielernder Art und Weise (sofort) positive Verstärker anzubringen!“ (Rollenspiele mit Video-Feed-Back).

7.1 *„Fritz, ein ansonsten schlechter Schüler, kommt aus der Schule und erzählt freudestrahlend: „Ich habe eine 4 im Aufsatz geschrieben““.*

7.2 *„Franz, ein immer hungriger Esser, wartet am Mittagstisch, bis sich alle anderem vor ihm etwas genommen haben, was er sonst selten tut.“*

7.3 *„Heinz matscht meist viel mit dem Essen. Gerade im Moment tut er das mal nicht und isst ordentlich.“*

7.4 *„Phillip spricht meist sehr laut. Im Moment unterhält er sich in ruhigem Tonfall mit einem Kameraden.“*

7.5 *„Martin kann kein Spiel verlieren, ohne zu schreien oder zu toben. Ausnahmsweise schreit er nach einem verlorenen Spiel nicht.“*

7.6 *„Hans räumt den Tisch ab, als er darum gebeten wird.“*

7.7 *„Nikolaus hilft beim Abwasch, nachdem er gefragt wurde.“*

7.8 *„Ferdinand hilft einem jüngeren Kameraden beim Aufräumen.“*

7.9 *„Johannes hat sich beim Ankleiden und Frühstücken beeilt, um rechtzeitig in die Schule zu kommen.“*

7.10 *„Heinrich schliesst die Tür leise hinter sich, was er sonst selten tut.“*

7.11 *„Ein/e Erzieher/in bemerkt, dass sein/e Kolleg/e/in ein sehr geschicktes Lob angebracht hat.“*

Anmerkung zu 7.9: Diskussionen mit den Pädagog/innen brachten als

*Kritik, dass die 3-Sekunden-Spur des sofort kontingenten Reinforcements nicht bei Item 7.9 angebracht werden könne, so dass sich für die Konsistenz der Rollenspiel Items in obiger Form eine Korrelation von 10 mit 1 oder ~ 90% mit ~ 9% zeigt, (als $r_{tet} \sim .97^{***}$).*

Das Item 7.9 wird dennoch belassen, da sich erfahrungsgemäss daran didaktisch psychologisch fruchtbare und ergiebige Diskussionen um die und das Begreifen der pädagogischen Bedeutung der lerntheoretisch wirksamen 3-Sekunden-Spur auf tun können.

Die anfängliche Aufforderung, bei Lob und Reinforcement stark zu schauspielern, wirkt anfangs unecht, aber motivierend, schauspielernd kann man ja nichts verkehrt machen, was Anfangs-Scheu zu überwinden hilft und als gute Stütze beim Üben erscheint, so dass anfängliches „Schauspielern“ in Echtheit übergeht (siehe Experimentalphase der Edukatoren, Fall A, Kapitel „Interaktives Lernen“).

Zu Forschungs-Zwecken und Kontrolle der Trainings-Effekte war ein modifizierter Fragebogen aus der humanistischen Psychologie modifiziert adaptiert und nach den Sitzungen von den Pädagog/innen ausgefüllt worden.

Die Sitzungen verlaufen deren Einschätzungen zufolge (auf einer 7 Punkte Skala von - 3 über Null bis +3) immer weniger zäh und schleppend ($a < 0,001$), ohne unangenehme Gesprächspausen ($a < 0,001$), in körperlicher Entspannung ($a < 0,001$), ohne Verunsicherung

durch den Psychologen ($a < 0,001$), mit Problem-Erkenntnis in neuem Licht, (gemittelt nicht signifikant, lediglich für die vorletzte Sitzung, $a < 0,001$, mit Einführung des 3-Sekunden-Spur-Rollenspiels), in Zunahme innerlicher Ruhe (die letzten beiden Sitzungen nach Einführung des Rollenspiels, $a < 0,05$ und $a < 0,001$), weniger gehemmt (gemittelt nicht signifikant), fähiger, eigene Gedanken und Gefühle in Worte zu fassen ($a < 0,05$), zuversichtlicher in die kommenden Tage (nicht signifikant), zunehmende Zufriedenheit mit dem Trainings-Verlauf ($a < 0,001$), zunehmender Optimismus hinsichtlich eigener Probleme ($a < 0,01$), weniger erschöpft ($0,001$), abnehmendes Belastungs-Gefühl ($a < 0,001$), Eindruck, weiter gekommen zu sein ($a < 0,001$), Zunahme an Selbstvertrauen (gemittelt nicht signifikant, für die letzten beiden Sitzungen nach Einführung des fallspezifischen Rollenspiels $a < 0,001$).

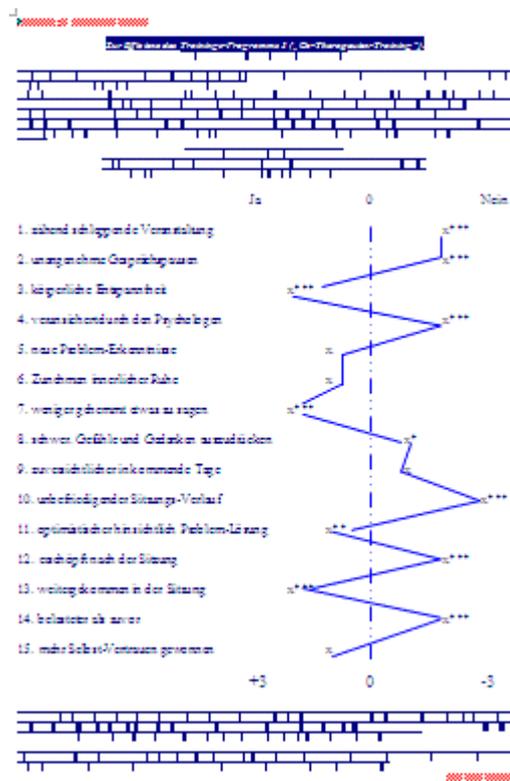
Das „Co – Therapeuten - Training“ (Pädagogen-Training) hier korreliert im Effekt hoch mit dem Behandlungs-Erfolg, (siehe Kapitel „Interaktives Lernen“, Fälle und Trainings-Beschreibungen bei BDP-Archiv KLIP seit 1979/80) Fall-A; siehe Kap. „Interaktives Lernen.

Siehe zur „Trainings-Effizienz“ Programm 3 extra Attachment zu: „Interaktives Lernen“, (Programme 1 und 2 fussen sowieso auf bewährten Methoden, Programm wurde als Fall spezifisches Experiment geplant)

Autor und copyright: Kurt-Wilhelm Laufs, Dipl.-Psych., ev. KiR i.R., Zum Resthof 2, D-23996 Bobitz, 1.5.2009, 2009-11-17, rev. 2010-05-22, 2010-08-08, 2010-09-01, 2011-06-29, 2012-03-03, 2013-01-31, update 2015-04-01, ©

No e-mails, please! Bitte keine e-mails!

Abb. Effizienz-Studie zu Erzieher-Trainings-Programm 3, siehe auch WEB-Site des Autors a.a.O., Fenster „Interaktives Lernen“



Kommentar: Die hochmotiviert mit interagierenden Erzieher und Heilpädagogen brachten besonders Problem-Beschreibungen auf ihrer Edukations-Gruppe ein, aus denen der Verfasser und Trainer obige Rollen-Spiel Übungen, 7ff, formuliert hatte. Die Rollenspiel-Übungen 7, 7.1...7.11 (die nicht nur den „störenden“ Einzel-Fall A betroffen hatten, sondern auch andere Jugendliche der Edukations-Gruppe), waren teilweise auch mit Video-Feed-Back zur Selbst-Kontrolle der Teilnehmer (in abendlicher zusätzlicher Arbeits-Zeit) gemeinsam veranstaltet worden. Der Erfolg dieser Fall spezifischen Erzieher-Trainings zeigt sich insbesondere an dem „ausgeguckten“ Fall A eines 15-jährigen Jungen mit MCD (Gille de la Tourette Syndrom) in der Interventions-Phase der Erzieher mit günstigen Auswirkungen auf die gesamte Edukations-Gruppe. Die Lernkurve des Tic-Verhaltens nimmt konsistent über die Gipfel (Maxima) ab. (Vgl. „Interaktives Lernen“ auf der WEB-Site des Verfassers).

