

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 erfahrungs-gemäss 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 fassen sowieso auf bewährten Methoden, Programm wurde als Fall spezifisches Experiment geplant)

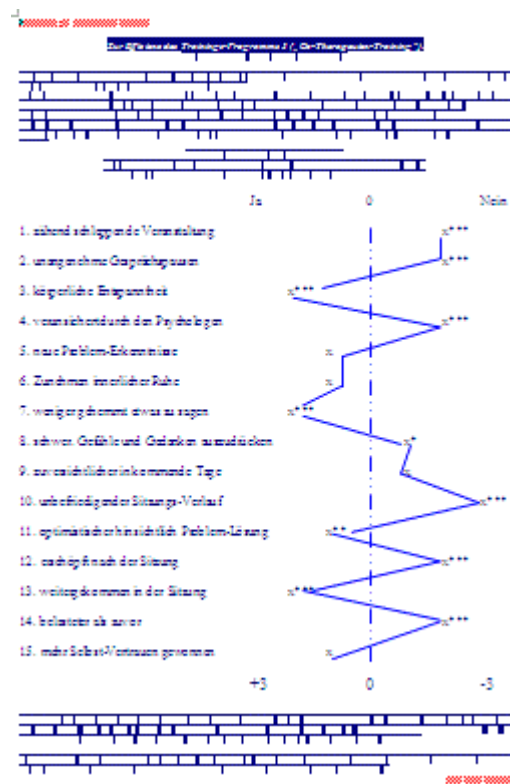
Autor und copyright:

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).

