

*23. Fallspezifische Erzieher-Trainings.  
Interaktives Lernen. Gruppendynamik  
- Programme 1 bis 3 -*

*Von Kurt-Wilhelm Laufs, ©*

*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:*

- 2.1. theoretischen Grundlagen der  
Lerntheorie, Reiz-Reaktions-Modell,*
- 2.2. fall-spezifische Probleme,*
- 2.3. Rollen-Spiele: Übungen je nach  
Fragestellung unter Einbeziehung von  
Verstärkern (Lerntheoretisches  
Verstärken-Üben der Diskussions-  
Gruppe untereinander mit Bonbons  
und Gummibärchen).*
- 2.4. Ziel: Erlernen und Reflektieren von  
operantem Konditionieren im Rollen-  
Spiel.*
- 2.5. 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 Übungserfolg.

*2.6. Transfer:* im Interaktions-Gefüge des Heims wurde die von den Kurs-Teilnehmer/innen zuvor gelernte 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 (Manuskript, Archiv BDP, KLIPS; WEB-site des Verf. a.a.O.)

*Intensiv-Training 5 mal 2 Stunden* (mit Zeit-Überschreitungen), fall-spezifisch, (länger als 5x therapie-begleitend in Mittags-Pausen), nach „Feierabend“ in der Freizeit über eine Woche hin (etwa Herbst, 1978), während dreimonatiger Hospitationszeit des Verfassers in einer anderen Einrichtung des gleichen Trägers.

*Fragestellung:* Akut-Behandlung eines als aggressiv geschilderten 15-jährigen Jungen mit MCD, Borderline-Intelligenz, („Gilles de la Tourette

Syndrom“, siehe „Fall A“ im Kapitel „Interaktives Lernen“).

*Responsivitäts-Anreiz:* in Aussicht gestellte Teilnahme-Bescheinigung am Training für die Erzieher/innen.

*Programm:*

*3.1. Übersichts-Sitzung*

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

3.1.1.1. Fall-Beobachtungen, Beobachtungs-Plan, Explorationen, der Erzieher, auch hinsichtlich Umfeld des designierten Falles.

3.1.1.2. Verhaltenskategorien und Kontroll-Variablen, Explorationen.

3.1.1.3. Bedingungs-Analysen.

3.1.2. Interventions-Programm.

3.1.2.1. Co – Therapeuten – Training hinsichtlich operanten Konditionierens.

3.1.2.2. Operantes Konditionieren im sozialen Feld.

3.1.2.3. Methoden der negativen Übung.

3.1.2.4. Leistungs-Trainings.

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

3.1.2.6. (Spiel-Therapie je nach Bedarf)

3.2. *erste Trainings-Sitzung mit den (Erziehern als angehende) „Co-Therapeuten“.*

3.2.1. Rollenspiel mit Training eines Symptom-Zähler (Schuss-Zähler) – Gebrauchs.

3.2.2. Einüben minimaler positiver Verstärker im Rollenspiel.

3.2.3. Diskussion.

3.3. *zweite Trainings-Sitzung mit den „Co-Therapeuten“.*

3.3.1. Theoretisches zur positiven Verstärkung und Zusammenfassung der letzten Sitzung.

3.3.2. Rollenspiel mit Anwendung der positiven Verstärkung.

3.3.3. Video-Feedback mit Rollenspiel-Übungen zum Einüben von minimalem positiven Reinforcement und Reverbalisieren.

3.3.4 Diskussion.

3.4. *dritte Trainings-Sitzung mit den „Co-Therapeuten“*

3.4.1. Zusammenfassung der letzten Sitzung.

3.4.2. weiteres Rollenspiel, siehe 2.

3.4.3. Video Feedback dazu, analog 3.

3.4.5 Diskussion.

3.5. *vierte „Co-Therapeuten“-Sitzung.*

3.5.1. Zusammenfassung der letzten Sitzung.

3.5.2. Absprache der Vorgehensweise hinsichtlich „Fall A“ und des Einsatzes von Verstärkern in den Therapie-

Phasen („Intervention“, „Extinction“ als pädagogische Therapiephasen)

3.5.3. Diskussion.

3.6. Übungsinhalte in angegebener Literatur.

*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:

*7.1. Rollenspiele:* „Programm im Programm“ und als „Hausarbeit“. (Die Rollen-Spiel-Probleme wurden als konkrete Probleme der Erzieher mit den anderen Kindern auf der Edukations-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):*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Anmerkung zu 7.10.: Diskussionen mit den Pädagog/innen brachten als Kritik,*

*dass die 3-Sekunden-Spur des sofort kontingenten Reinforcements nicht bei Item 7.10 angebracht werden könne, so dass sich für die Konsistenz der Rollenspiel Items in obiger Form eine Korrelation von 11 mit 1 oder ~ 92% mit ~ 8% zeigt, (als  $r_{tet} \sim .97^{***}$ ).*

*Das Item 7.10 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 Verlaufs-Kontrolle der Trainings-Effekte war ein modifizierter Fragebogen aus der humanistischen Psychologie (Fittkau, a.a.O.) 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 ( $\alpha < 0,001$ ), ohne unangenehme Gesprächspausen ( $\alpha < 0,001$ ), in körperlicher Entspannung ( $\alpha < 0,001$ ), ohne Verunsicherung durch den Psychologen ( $\alpha < 0,001$ ), mit Problem-Erkenntnis in neuem Licht, (gemittelt nicht signifikant, lediglich für die vorletzte Sitzung,  $\alpha < 0,001$ , mit Einführung des 3-Sekunden-Spur-Rollenspiels), in Zunahme innerlicher Ruhe (die letzten beiden Sitzungen nach Einführung des Rollenspiels,  $\alpha < 0,05$  und  $\alpha < 0,001$ ), weniger gehemmt (gemittelt nicht signifikant), fähiger, eigene Gedanken und Gefühle in Worte zu fassen ( $\alpha < 0,05$ ), zuversichtlicher in die kommenden Tage (nicht signifikant), zunehmende Zufriedenheit mit dem Trainings-Verlauf ( $\alpha < 0,001$ ), zunehmender Optimismus hinsichtlich eigener Probleme ( $\alpha < 0,01$ ), weniger erschöpft ( $0,001$ ), abnehmendes Belastungs-Gefühl ( $\alpha < 0,001$ ), Eindruck, weiter gekommen zu sein ( $\alpha < 0,001$ ), Zunahme an Selbstvertrauen (gemittelt nicht signifikant, für die letzten beiden Sitzungen nach Einführung des

fallspezifischen Rollenspiels,  $\alpha < 0,001$ ).

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

*Literatur:*

Becker, W.C.: Spielregeln für Eltern und Erzieher. Lehrprogramm zur Führung von Kindern auf verhaltenspsychologischer Grundlage. München, Pfeiffer, 1977, 3. Aufl.

Cohn, R. C., 1975: Von der Psychoanalyse zur themenzentrierten Interaktion. Klett-Cotta.

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

Vergleiche Kapitel zur „Trainings-Effizienz“ Programm 3, sowie: Kapitel „Interaktives Lernen“ mit Abb. 1 zu „Fall A“, die über die Kurven-Gipfel des Therapie-Experimentes (lern-theoretisch übliches Konzept: Baseline, Intervention, Extinction, Intervention, Extinction, Follow Up) einen Rückgang in paraboloider Lern-Kurven-Form des „Gilles de la Tourette“ Syndroms zeigt; (obige Programme 1 und 2 fassen sowieso auf bewährten Methoden, Programm 3 wurde als Fall spezifisches Experiment geplant).

Autor und copyright: DP Kurt-Wilhelm Laufs, Dipl.-Psych., ev. KiR i.R., © 2015-11-19