

*Gruppendynamische –  
(fallspezifische) Erzieher-Trainings*

*Kommunikations-Trainings-  
Programm 1*

eingeschriebene Pädagog/innen Zahl  
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).

*Lerntheoretisches Grundlagen-  
Training*

*Programm 2, „Verhaltens-  
Therapie“*

Eingeschriebene Pädagog/innenzahl  
13,  
6 Veranstaltungen je 2 Stunden  
(Frühjahr/Sommer, 1978, 1975)

*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.*

## Fall spezifisches „Co-Therapeuten“- Training

### Programm (3)

mit 5 Pädagog/innen und  
Heilpädagog/innen, Herbst 1978, am  
Hospitations-Ort,  
(Laufs, K.-W., 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 Behandlungserfolg, (siehe Kapitel „Interaktives Lernen“, Fälle und Trainings-Beschreibungen bei BDP-Archiv KLIP seit 1979/80) Fall-A; siehe Kap. „Interaktives Lernen.*