

DTT-Protokoll: Grundlagen, Ablauf und Prompt-Hierarchie



Fachlicher Rahmen und ethischer Standard

Dieses Protokoll dient der standardisierten Durchführung von Diskreten Lerneinheiten (Discrete Trial Training, DTT) zur Förderung des rezeptiven Sprachverständnisses bei Kindern im Autismus-Spektrum. Die Durchführung setzt fundierte verhaltenstherapeutische Fachkenntnisse (z. B. BCBA, BCaBA oder äquivalente psychotherapeutisch-klinische Qualifikation) voraus. Alle Interventionen müssen neurodiversitätsbejahend, bindungsorientiert und unter ständiger Wahrung der kindlichen Selbstbestimmung stattfinden. Zeigt das Kind Anzeichen von Überlastung, Schmerz oder anhaltendem Unbehagen, wird die Trainingsseinheit sofort pausiert und das Setting angepasst.

- **Zielgruppe:** Therapeutinnen und Therapeuten, klinische Psychologinnen und Psychologen sowie Kindertherapeutinnen und -therapeuten.
- **Zielverhalten:** Das Kind identifiziert das benannte Zielobjekt aus einem Feld von 3 dargebotenen Gegenständen/Bildkarten durch Zeigen oder Greifen innerhalb von 3 Sekunden.
- **Ethik-Standard:** Kein Einsatz aversiver Reize. Pausenbedürfnisse, Stimming und Regulationssignale werden respektiert.
- **Verstärkungsplan:** Kontinuierliche Verstärkung (Fixed Ratio 1 / FR1) für jede korrekte oder prompt-unterstützte Reaktion mit hochpräferierten Verstärkern.



Qualifikations- und Ethikhinweis

Die Anwendung dieses Protokolls erfordert fachliche Qualifikation in angewandter Verhaltensanalyse. Das Training dient dem Aufbau funktionaler Kommunikationskompetenzen und darf niemals zur Unterdrückung autistischer Eigenheiten oder neurodivergenter Regulationsmechanismen genutzt werden.



Standardisierter DTT-Ablauf (5-Phasen-Zyklus)

Jeder Durchlauf (Trial) folgt einem festen Ablauf, um dem Kind maximale Vorhersehbarkeit und Struktur zu bieten. Die Übergänge zwischen den Durchläufen bleiben kurz (Inter-Trial-Intervall von ca. 2 bis 3 Sekunden).

- **Fokus herstellen:** Blickkontakt oder erkennbare geteilte Aufmerksamkeit vor Reizdarbietung sichern.
- **Hinweisreiz neutral** und präzise halten, ohne zusätzliche erklärende Füllwörter.
- **Fehlerfreies Lernen etablieren:** Prompts systematisch von hoher Unterstützung zu Selbstständigkeit abbauen.

1 Vorbereitung und Reizanordnung (Antezedens)



Drei Karten oder Objekte waagrecht vor dem Kind anordnen (1 Zielobjekt, 2 bekannte Distraktoren). Die Position des Zielobjekts systematisch variieren (links, Mitte, rechts), um Positionsmuster zu verhindern.

2 Diskriminativer Hinweisreiz (SD)



Klare, prägnante verbale Instruktion in neutral-freundlichem Tonfall geben, z. B.: "Zeige auf [Objekt]" oder "Gib mir [Objekt]". Die Instruktion wird nur einmal gegeben.

3 Prompting (Hilfestellung nach Hierarchie)



Gemäß aktuellem Trainingsschritt die geplante Hilfe unmittelbar mit oder direkt nach dem SD darbieten (z. B. Handführung, Zeigegeste). Ziel ist das fehlerfreie Gelingen.

4 Kindliche Reaktion (Verhalten)



Reaktionszeitfenster von maximal 3 Sekunden abwarten. Die Reaktion wird als Selbstständig (+), Mit Prompt (P) oder Fehlerhaft/Keine Reaktion (-) kategorisiert.

5 Konsequenz und Inter-Trial-Intervall



Bei korrekter Reaktion sofortige Verstärkung (soziales Lob plus Primär-/Sekundärverstärker auf FR1-Niveau). Bei Fehlern: Neutrale Fehlerkorrektur (4-Schritt-Verfahren). Anschließend 2-3 Sekunden Pause vor dem nächsten Durchlauf.



Entscheidungsbaum: Prompt-Hierarchie und Fehlerkorrektur

Um Frustration zu vermeiden und kontinuierliche Lernerfolge zu sichern, wird die Hilfestellung anhand einer definierten Hierarchie (Most-to-Least oder Least-to-Most) gesteuert.

FP

(Full Physical): Voll-physische Handführung zur Zielkarte.

PP

(Partial Physical): Sanfte Führung an Handgelenk oder Unterarm.

GP

(Gestural Prompt): Therapeut zeigt direkt auf die richtige Karte.

I

(Independent): Kind reagiert völlig selbstständig ohne Hilfsimpuls.

Wie reagiert das Kind auf den dargebotenen Hinweisreiz (SD)?



Richtige Reaktion innerhalb von 3 Sekunden (ohne zusätzliche Hilfe)

Unmittelbare Vergabe der differenzierten, hochwertigen Verstärkung (FR1). Im Dokumentationsbogen als "I" verzeichnen. Bei 3 aufeinanderfolgenden Sitzungen mit $\geq 80\%$ I gilt das Ziel als erworben.



Falsche Reaktion (greift nach Distraktor) oder keine Reaktion nach 3 Sekunden

Keine Bestrafung, neutraler Ton ("Schau mal"). Reizmaterial neu ausrichten, SD erneut geben und sofort den nächsthöheren Prompt (z. B. Gestik oder Teilführung) setzen. Reaktion im Bogen als "-" dokumentieren.



Sitzungsdokumentation: 10-Durchläufe-Verlaufskontrolle



Tragen Sie für jeden Durchlauf das Kürzel ein: I = Unabhängig, GP = Zeigegeste, PP = Teilführung, FP = Vollführung, - = Fehlversuch / keine Reaktion.

Nach Abschluss der 10 Durchläufe die Quote selbstständiger Reaktionen in Prozent berechnen.

- Kriterium für Reizwechsel: 8 von 10 Durchläufen (80 %) selbstständig in zwei aufeinanderfolgenden Blöcken.
- Sitzungsdauer pro 10er-Block: Maximal 5 bis 7 Minuten, gefolgt von freiem Spiel.



Berechnungsformel

Erfolgsquote (%) =
$$\left(\frac{\text{Anzahl 'I'-Reaktionen}}{\text{Gesamtzahl Durchläufe}} \right) \times 100.$$

Nur unpromptete, korrekte Reaktionen zählen für das Master-Kriterium.



Kind / Klient-ID und Datum der Trainingseinheit



Therapeut/in und Name des aktuellen Zielobjekts
(z. B. 'Auto', 'Becher')



Verwendete Distraktoren im 3er-Feld
(z. B. 'Löffel', 'Ball')



Eingesetzte Verstärker
(z. B. Seifenblasen, Knusperkeks, Lieblingsspielzeug)

**Durchläufe
1 bis 5**
(Kürzel I, GP, PP,
FP oder -)

1

2

3

4

5

**Durchläufe
6 bis 10**
(Kürzel I, GP, PP,
FP oder -)

6

7

8

9

10



Ergebnis: Summe selbstständiger Reaktionen (I) / 10 | Gesamtquote in %



Klinische Notizen (Affekt, Regulationszustand, Pausenbedarf, Kooperation)

Expressives Mand-Training – Durchführung & Verlaufsdokumentation



Klinische Rahmenbedingungen & Ethische Leitlinien

Dieses Protokoll dient der systematischen Etablierung funktioneller Aufforderungen (Mand-Verhalten) auf Basis aktueller Motivation (Establishing Operations). Die Durchführung setzt fundierte verhaltenstherapeutische bzw. ABA-spezifische Fachkompetenz voraus. Ziel ist die selbstbestimmte Kommunikation des Kindes bei vollständiger Wahrung seiner Würde und Vermeidung aversiver Zustände.

- **Neurodiversitätsbejahende Haltung:** Die Eigeninitiative und das Wohlbefinden des Kindes stehen im Vordergrund; kein erzwungener Blickkontakt oder starres Beharren.
- **Frustrationsprävention:** Prompt-Stufen zügig und feinfühlig anpassen, um Abbruch- oder Vermeidungsmuster zu verhindern.
- **Funktionalität vor Form:** Jede verständliche Modalität (Lautsprache, Bildkarte/PECS, Gebärde oder AAC-Talker) ist gleichwertig anzuerkennen.



Fachlicher Vorbehalt & Ethik

Die Anwendung dieses Trainings setzt eine fachliche Qualifikation in angewandter Verhaltensanalyse voraus. Interventionen erfolgen ausnahmslos bedürfnisorientiert, kindzentriert und ohne Vorenhaltung von Grundbedürfnissen.



Stammdaten & Zieldefinition des Mand-Trainings

Erfassung der Basisparameter für die Trainingseinheit zur gezielten Überprüfung von Establishing Operations und Verstärkerhierarchien.

Kind (Kürzel / ID) und Geburtsdatum:

Verantwortliche Fachkraft / Therapeut*in:

Ziel-Mand (Zielobjekt, Aktivität oder Hilfeanforderung):

Kommunikationsmodalität (Lautsprache / Gebärde / UK-Symbol):



Interventionsablauf: Vom Prompting zur Selbstständigkeit

Strukturierter Ablaufplan zur Initiierung und schrittweisen Ausblendung therapeutischer Hilfestellungen (Prompt Fading) während natürlicher Spielsituationen.



Verstärkungsregel

Die Verstärkung erfolgt sofort (innerhalb von 1 bis 2 Sekunden) durch direkte Aushändigung des gewünschten Gegenstands bzw. Vollzug der Aktivität.

1

Lerngelegenheit arrangieren (EO nutzen)



Gewünschtes Spielzeug oder Material in Sicht-, aber außer Reichweite platzieren. Warten auf Blickkontakt, Hinwenden oder Greifversuch des Kindes.

2

Echotraining / Modellieren (Full Prompt)



Unmittelbar das Zielwort klar vorsprechen oder das Symbol/ die Gebärde vollständig führen (z. B. "Auto" sagen oder Hand zur Karte leiten).

3

Sofortige Verstärkung (Zugang gewähren)



Sobald das Kind die Zielreaktion imitiert oder zeigt, sofortigen Zugang zum gewünschten Gegenstand gewähren und positiv verbal bestätigen.

4

Zeitverzögerung & Prompt Fading



In den Folgeversuchen 2 bis 3 Sekunden Zeitfenster einräumen (Time Delay), damit das Kind die Äußerung vor dem Prompt selbstständig initiieren kann.



Entscheidungsbaum: Prompt-Anpassung bei Frustrationszeichen

Kriterien zur dynamischen Anpassung der Hilfestufen im laufenden Durchgang zur Sicherung einer fehlerfreien und motivierenden Lernerfahrung.

Welche Reaktion zeigt das Kind nach Ablauf des 3-Sekunden-Zeitfensters?

Spontane und korrekte Ausführung (selbstständiges Mand)

Sofortige Übergabe des Zielobjekts mit enthusiastischem, natürlichem Feedback. Dokumentation als unprompted (+).

Zögern, Blickabwendung oder Frustrationszeichen (z. B. Unruhe, Vokalisierung von Unmut)

Unmittelbare Rückkehr zum letzten erfolgreichen Prompt-Level (z. B. volles Modell oder Teilprompt). Sofort belohnen, keine Fehlerkorrektur erzwingen.

Verlust des Interesses am Verstärker (EO erloschen)

Durchgang neutral beenden. Neues Preference Assessment im Freispiel durchführen und an frischer Motivation anknüpfen.



Verlaufskontrolle & Datenerfassung (Trial-by-Trial)

Systematische Erfassung der Durchgänge je Trainingseinheit zur Evaluation der Lernprogression und Ausblendung von Prompts.

• **Legende:** (+) = Selbstständig | (P) = Mit Prompt (verbal / gestisch / physisch) | (-) = Keine Reaktion / Abbruch

Durchgang 1 – 5 (Reaktionslevel & Hilfestellung):

Durchgang 6 – 10 (Reaktionslevel & Hilfestellung):

Beobachtungen zum emotionalen Wohlbefinden & Generalisierung:

Therapeutische Konsequenz für die nächste Einheit:

Verhaltensketten-Aufbau: Grundlagen, Methodik und Task Analysis



Fachliche Rahmenbedingungen & Ethische Leitlinien

Dieses Protokoll dient der schrittweisen Aneignung komplexer Handlungsketten im Rahmen der Verhaltensanalyse (ABA). Die Durchführung erfordert eine fundierte verhaltenstherapeutische bzw. verhaltensanalytische Qualifikation. Alle Interventionen müssen neurodiversitätsaffirmative, ethisch reflektierte Standards einhalten: Das individuelle Wohlbefinden, die sensorischen Voraussetzungen und das Einverständnis (Assent) des Kindes stehen an erster Stelle. Bei Überforderung oder sensorischer Aversion (z. B. Wassertemperatur, Textur von Seife oder Handtuch) wird die Übung sofort adaptiert oder pausiert.

- **Zielkompetenz:** Lebenspraktische Handwasch-Routine in 7 definierten Einzelschritten
- **Ethischer Grundsatz:** Kindzentrierter Assent, Verzicht auf aversive Reize und Vermeidung erzwungener Berührungen
- **Differenzierung:** Vorwärts-Chaining (Schritt 1 beginnend) vs. Rückwärts-Chaining (letzte Schritt beginnend mit direktem finalen Erfolgserlebnis)



Fachlicher Qualifikationshinweis

Die Anwendung dieses Protokolls setzt eine einschlägige autismusspezifische und verhaltensanalytische Qualifikation voraus. Interventionen dienen der Autonomieerweiterung des Kindes und dürfen nicht zu Stress oder sensorischer Überlastung führen.

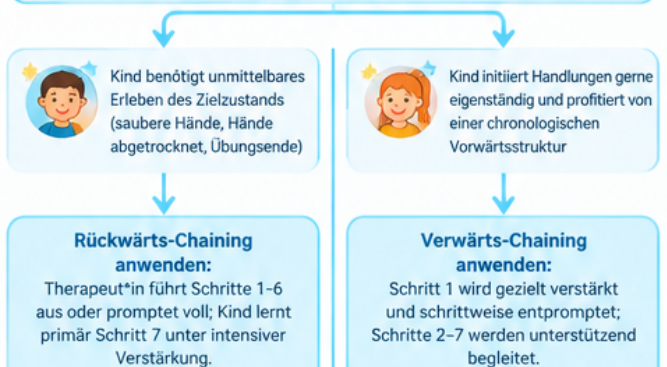


Methodenwahl: Vorwärts- vs. Rückwärts-Chaining

Wählen Sie das methodische Vorgehen passend zur Lernbiografie, der Frustrationstoleranz und dem Motivationsprofil des Kindes aus.

- **Vorwärts-Chaining:** Das Kind lernt Schritt 1 selbstständig auszuführen. Die nachfolgenden Schritte werden durch die Fachkraft prompt-unterstützt oder übernommen. Geeignet für Kinder, die logische Sequenzstarts gut erfassen.
- **Rückwärts-Chaining:** Die Fachkraft führt die Schritte 1 bis 6 durch (oder begleitet diese physisch/gestisch), das Kind führt den finalen Schritt 7 selbstständig aus und erhält sofort die primäre/sekundäre natürliche Verstärkung. Besonders motivierend bei hoher Frustrationsanfälligkeit.

Welche Chaining-Strategie ist für das aktuelle Kind indiziert?



Aufgabenanalyse (Task Analysis): Handwasch-Routine

Die Routine wird in 7 operationalisierte Teilschritte zerlegt. Für jeden Schritt gilt: Prompt-Hierarchie systematisch reduzieren (von Hand-über-Hand zu Modell, Gestik, verbalem Prompt bis hin zu vollständiger Selbstständigkeit).

- **Prompt-Stufen:** V = Vollständige körperliche Führung, T = Teilweise Führung, M = Modell/Vormachen, G = Geste/Zeigen, S = Selbstständig (+)
- **Verstärkungszeitpunkt:** Ausschließlich der aktuell definierte Zielschritt (Target Step) erhält den hochwertigen primären/sozialen Verstärker gemäß Plan.



Praxis-Tipp für sensorische Besonderheiten

Prüfen Sie vorab die Akzeptanz von Wassertemperatur und Seifenduft. Bei sensorischer Aversion gegen Schaumseife auf neutrale Flüssigseife oder Waschlotion ausweichen.

1

Schritt 1: Wasserhahn öffnen



Das Kind greift den Hebel/ Drehknopf und öffnet den Wasserhahn mit angemessenem Druck.

2

Schritt 2: Hände unter Wasser befeuchten



Beide Hände werden für mindestens 2 Sekunden vollständig unter den laufenden Wasserstrahl gehalten.

3

Schritt 3: Seifenspender drücken



Das Kind betätigt mit einer Hand den Spender und fängt die Seife mit der anderen Handfläche auf.

4

Schritt 4: Hände einseifen und verreiben



Handflächen, Handrücken und Fingerzwischenräume werden mindestens 10 Sekunden lang eingerieben.

5

Schritt 5: Seife vollständig abspülen



Hände unter fließendem Wasser aneinander reiben, bis der Seifenschaum vollständig entfernt ist.

6

Schritt 6: Wasserhahn schließen



Hebel/Drehknopf nach dem Abspülen vollständig schließen, ohne das Becken erneut zu verunreinigen.

7

Schritt 7: Hände gründlich abtrocknen



Handtuch greifen, beide Hände und Handgelenke trockenreiben und das Handtuch aufhängen.



Verlaufskontrolle und Dokumentationsmatrix



Dokumentationsmatrix & Verlaufskontrolle

Tragen Sie für jede Durchführungssitzung das Datum, die gewählte Methode (V = Vorwärts, R = Rückwärts), den aktuellen Zielschritt sowie das erreichte Prompt-Niveau je Schritt ein. Sobald ein Zielschritt in drei aufeinanderfolgenden Sitzungen selbstständig (+) ausgeführt wird, rückt der nächste Schritt nach.

- **Kriterium für Schrittaufstieg:** 3 konsekutive Sitzungen mit Selbstständigkeit (+) beim Zielschritt
- **Regelmäßige Verstärkerüberprüfung:** Kontinuierliche Anpassung der Verstärkerpräferenzen

Kind / Klient*in (Kürzel) & Bezugstherapeut*in

.....

Festgelegter Zielverstärker (z. B. Seifenblasen, Token, spezifisches Spielobjekt)

.....

Sitzung	Datum	Methode (V/R)	Zielschritt	Prompt-Level je Schritt							Besonderheiten
				1	2	3	4	5	6	7	
Sitzung 1		☐ V ☐ R		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Sitzung 2		☐ V ☐ R		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Sitzung 3		☐ V ☐ R		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Sitzung 4		☐ V ☐ R		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Sitzung 5		☐ V ☐ R		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

Auswertung, Kriterien-Erreichung & Generalisierungsnotiz für den Alltag/Häuslichen Kontext

★ Kriterien-Erreichung

Zielschritt erreicht (3× in Folge mit +):



1 2 3 4 5 6 7



Generalisierungsnotiz

Beobachtungen und Hinweise für den Alltag / häuslichen Kontext:

.....
.....
.....



Protokoll 4: Differentielle Verstärkung alternativen Verhaltens (DRA)



Fachlicher Rahmen und ethische Grundlagen

Dieses Protokoll dient der gezielten Verhaltensunterstützung im Rahmen systematischer Verhaltensansätze. Die Anwendung erfordert spezifische verhaltenstherapeutische Fachkompetenz (ABA-Qualifikation). Interventionen müssen zwingend neurodiversitätsbejahend, partizipativ und ethisch reflektiert umgesetzt werden: Das zu reduzierende Verhalten darf niemals durch Zwang, Schmerz oder Entzug elementarer Grundbedürfnisse unterdrückt werden. Ziel ist es, dem Kind eine funktionale, selbstwirksame und entlastende Kommunikations- oder Handlungsalternative zu vermitteln.

- ✓ **Voraussetzung:** Fundierte theoretische und praktische ABA-Qualifikation der anleitenden Fachkraft.
- ✓ **Ethikstandard:** Keine Aversiva; funktionale Analyse statt reiner Unterdrückung von Symptomen.
- ✓ **Autonomie & Würde:** Das Alternativverhalten muss das zugrundeliegende Bedürfnis (z. B. Spielpause, Hilfe) gleichwertig oder schneller erfüllen.



Wichtiger Fachhinweis

Stellen Sie vor Interventionsbeginn durch eine Verhaltensbeobachtung sicher, welche Funktion das Verhalten erfüllt (Aufmerksamkeit, sensorische Regulation, Flucht/Vermeidung oder Zugang zu Objekten). Eine DRA greift nur, wenn die Alternative denselben funktionalen Ertrag bringt.



Operationalisierung: Problemverhalten vs. Alternativverhalten

Definieren Sie das herausfordernde Verhalten und die inkompatible oder funktionell äquivalente Alternative präzise in beobachtbaren Begriffen. Legen Sie fest, wie das Problemverhalten gelöscht wird (Extinktion: Null-Verstärkung) und wie die Alternative prompt und dicht verstärkt wird.

- ✓ **Problemverhalten (R-):** Topografie und Auslöser exakt beschreiben (z. B. Werfen von Bauklötzen bei Überforderung).
- ✓ **Alternativverhalten (R+):** Konstruktive Ersatzhandlung definieren (z. B. Zeigen auf „Hilfe“-Symbolkarte oder Vokalisieren von „Hilfe“).
- ✓ **Konsequenz bei R-:** Null-Verstärkung (keine Aufmerksamkeit, kein Nachgeben, bezöfnis Abbruch, ruhiges Abschirmen).
- ✓ **Konsequenz bei R+:** Unmittelbare, hochwertige Verstärkung nach dichtem Quotenplan (z. B. FR1 zu Beginn).

Klient / Kind (Kürzel) & Datum:

Ziel-Problemverhalten R- (Topografie & vermutete Funktion):

Funktionale Alternative R+ (Verhalten & Kriterien für Erfolg):

Gewählter Verstärker für R+ & anfänglicher Quotenplan (z. B. FR1):



Schritt-für-Schritt Ablauf der DRA-Lerneinheit

Führen Sie die Trainingsseinheiten strukturiert in natürlichen Spiel- oder Lernsituationen durch. Nutzen Sie klare Prompts, um das Alternativverhalten frühzeitig abzurufen, bevor das Problemverhalten eskaliert.



Praxis-Tipp für den Alltag

Rechnen Sie in der Anfangsphase der Null-Verstärkung mit einem Extinktionsgipfel (vorüberbender Anstieg der Intensität des Problemverhaltens). Halten Sie das Schutzkonzept konsequent und ruhig ein.

1

Reiz- und Materialvorbereitung

Stellen Sie Spiel- oder Arbeitsmaterialien bereit, die das Verhalten typischerweise provozieren (z. B. schwierige Steckspiele). Halten Sie die Verstärker für das Alternativverhalten (z. B. Bildkarte „Hilfe“, Lob, Token) unmittelbar griffbereit.

2

Prompting des Alternativverhaltens

Sobald Frustrationsanzeichen sichtbar werden, leiten Sie das Alternativverhalten prompt an (z. B. Hand-über-Hand zum Berühren der „Hilfe“-Karte oder verbales Modellieren), bevor das Werfen auftritt.

3

Sofortige dichte Verstärkung (FR1)

Reagieren Sie bei jeder Ausführung des Alternativverhaltens innerhalb von 1–2 Sekunden mit der funktionellen Belohnung (z. B. Unterstützung anbieten oder kurze Spielpause gewähren).

4

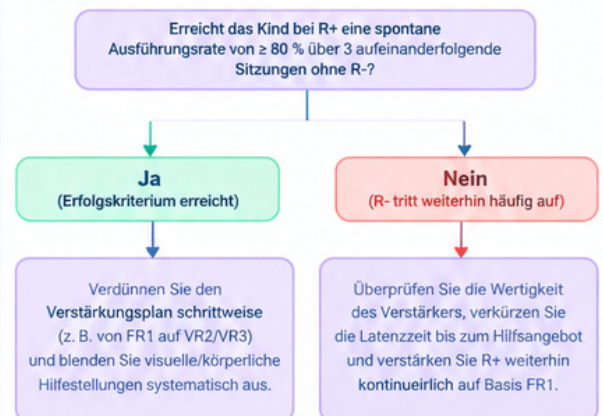
Geplante Null-Verstärkung bei Problemverhalten

Tritt das Problemverhalten auf, schützen Sie die Umgebung neutral ohne verbalen Kommentar, Blickkontakt oder Nachgeben. Lenken Sie danach sanft zur Alternative zurück.



Entscheidungsbaum: Quotenanpassung und Prompt-Fading

Überprüfen Sie anhand der Zählraten, wann die Verstärkungsdichte von einer kontinuierlichen Verstärkung (FR1) auf variable Quotenpläne übertragen werden kann.



Dokumentation und Verlaufskontrolle: Zählprotokoll

Erfassen Sie für jeden Durchgang Striche für das Auftreten des Problemverhaltens (R-) sowie des alternativen Verhaltens (R+), differenziert nach selbstständig oder mit Hilfestellung (Prompt).

- ✓ **Sitzungsdauer:** 15–20 Minuten strukturierte Spielsequenz.
- ✓ **Dokumentation:** Unmittelbare Strichliste während oder direkt nach dem Block.
- ✓ **Zielkriterium:** Sukzessiver Rückgang von R- gegen Null bei gleichzeitigem Anstieg von R+ (selbstständig).



Hinweis zur Verlaufsauswertung

Übertragen Sie die Summenwerte nach jeder Sitzung in das praxisinterne Verlaufsdigramm zur objektiven Trendanalyse.

Block	R- Zählung	R+ (mit Prompt)	R+ (selbstständig)	Notizen
Block 1 (Tag 1)				
Block 2 (Tag 2)				
Block 3 (Tag 3)				
Block 4 (Tag 4)				
Block 5 (Tag 5)				

Klinische Beobachtungen / Anpassungsbedarf des Verstärkerplans:

ABA-Protokoll 5:

Token-Economy-System – Leitfaden & Dokumentation



Klinische Rahmenbedingungen & Ethische Leitlinien

Dieses Protokoll dient der strukturierten Anbahnung und schrittweisen Verlängerung fokussierter Aufgabenverweildauer am Tisch mittels eines visuellen Token-Systems (Token-Plantage). Der Einsatz erfordert fundierte fachliche Qualifikation in angewandter Verhaltensanalyse (ABA) bzw. Verhaltenspsychologie.

- **Fachliche Voraussetzung:** Durchführung ausschließlich durch qualifizierte Fachkräfte oder geschulte Bezugspersonen unter kontinuierlicher Supervision.
- **Neurodiversitätsaffirmative Haltung:** Keine Erzwingung starrer Körperhaltungen (z. B. Hände im Schoß oder erzwungener Augenkontakt); sensorische Regulationsbedürfnisse und Stimming bleiben jederzeit gestattet, sofern sie die Aufgabe nicht unterbrechen.
- **Recht auf Pausen:** Das Kind verfügt über ein jederzeit zugängliches Stopp-/Pausen-Signal (z. B. Bildkarte oder Gebärde) zur Wahrung der Selbstbestimmung.
- **Kein Token-Verlust (Response Cost):** Bereits erarbeitete Token dürfen bei Verweigerung oder Fehlverhalten niemals entzogen werden, um Frustration und Vertrauensverlust zu verhindern.



Ethischer Grundsatz & Qualifikationshinweis

Verstärkersysteme müssen stets intrinsische Motivation und Handlungskompetenz unterstützen, statt reines Funktionieren zu erzwingen. Bei Anzeichen von Überlastung, emotionaler Not oder sensorischer Übererregung ist die Sitzung sofort anzupassen.



Zielverhalten & Verstärkungsplan

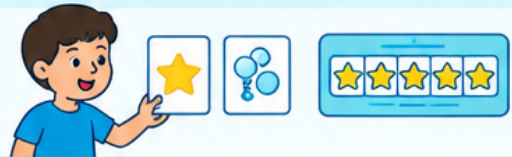
Das Zielverhalten muss präzise, beobachtbar und messbar definiert sein. Der Verstärkungsplan regelt die systematische Ausgabe von Token gegen vereinbarte Zielbelohnungen.

- **Zielverhalten:** Das Kind verbleibt am Arbeitsplatz, orientiert die Aufmerksamkeit auf das vorgegebene Material und bearbeitet die strukturierte Teilaufgabe kontinuierlich für das festgelegte Zeitintervall.
- **Verstärker-Präferenz:** Vorab ermittelte primäre oder sekundäre Belohner (z. B. 3 Minuten freies Bauen mit sensorischem Knetmaterial oder iPad-Sequenz).
- **Token-Eintauschquote:** 5 visuelle Token entsprechen einer fest vereinbarten Belohnungseinheit.
- **Verstärkungsplan (Start):** Fester Quotenplan (FR-1: 1 Token pro erfolgreichem Intervall von 2 Minuten kontinuierlicher Arbeit).



Praxis-Tipp für Belohner

Vor Beginn jeder Arbeitseinheit wählt das Kind die Zielbelohnung aktiv über Bildkarten aus und platziert diese sichtbar im Zielfeld der Token-Plantage.



Schritt-für-Schritt-Implementierung & Fading-Plan

Die Einführung und spätere Ausblendung (Fading) des Token-Systems folgt einer streng standardisierten 4-Stufen-Sequenz zur Gewährleistung nachhaltiger Generalisierung.

1

Konditionierung & Zielauswahl



Das Kind wählt den Zielverstärker aus. Die Fachkraft demonstriert das Prinzip: „Fünf Sterne sammeln, dann gibt es die Seifenblasen“.

2

Token-Ausgabe mit sozialem Lob



Nach Ablauf des Intervalls (z. B. 2 Min.) sofort einen Token überreichen. Das Kind heftet den Token selbst an. Die Ausgabe wird unmittelbar mit spezifischem sozialem Lob gekoppelt.

3

Unmittelbarer Eintausch



Sobald das fünfte Token platziert ist, erfolgt der sofortige Eintausch gegen die zuvor vereinbarte Belohnung. Kein Aufschub in der Initialphase.

4

Systematisches Fading



Nach Erreichen des Stabilitätskriteriums wird schrittweise von kontinuierlicher zu variabler Verstärkung (VR) übergegangen und die Intervalllänge von 2 auf 4, 6 und 8 Minuten erhöht.



Entscheidungsbaum: Wie verfahren bei Aufgabenabbruch oder Unruhe vor Intervallende?



Kind nutzt das Pausensignal vor dem Abbruch



- Pause sofort gewähren (1-2 Min. ohne Zielbelohner).
- Timer pausieren.
- Bereits gesammelte Token bleiben erhalten.
- Nach Pause Wiedereinstieg ins Intervall.



Aufgabenabbruch ohne Pausensignal / Verlassen des Platzes



- Ruhig und neutral an den Tisch zurückbegleiten.
- Kein Schimpfen, kein Token-Entzug.
- Das laufende Zeitintervall startet neu, sobald das Kind wieder am Material arbeitet.



Dauerhafte Verweigerung über 3 Intervalle hinweg



- Anforderung überfordert das Kind sensorisch oder kognitiv.
- Schwierigkeit sofort reduzieren, Intervall auf 1 Min. halbieren oder Verstärker neu evaluieren.



Verlaufskontrolle & Datenerfassung (Verweildauer)

Zur Sicherung der Behandlungsqualität dokumentiert die behandelnde Fachkraft jede Einheit mit Datum, erreichtem Intervall und Ausgaberate.



Dokumentationsstandard

Dokumentieren Sie die effektive Verweildauer in Minuten. Ein Wechsel auf die nächste Fading-Stufe erfolgt erst nach drei aufeinanderfolgenden Sitzungen mit $\geq 80\%$ Zielerreichung.

Name des Kindes / Patientencode:
Datum & Sitzungsnummer:
Ziel-Intervall (Minuten pro Token) & gewählter Endverstärker:
Verlauf Session 1: Erreichte Verweildauer (Min.) | Erhaltene Token (1-5) | Selbständigkeit:
Verlauf Session 2: Erreichte Verweildauer (Min.) | Erhaltene Token (1-5) | Selbständigkeit:
Verlauf Session 3: Erreichte Verweildauer (Min.) | Erhaltene Token (1-5) | Selbständigkeit:
Klinische Beobachtungen, Regulationsstrategien & Plan für nächste Einheit:

Protokoll 6: Motorische Imitation (Grob- und Feinmotorik)



Fachlicher Rahmen & Neurodiversitäts-affirmative Standards

Dieses Protokoll dient der Vermittlung motorischer Nachahmungskompetenzen als Basis für komplexes Beobachtungslernen und funktionale Spiel- bzw. Alltagshandlungen. Die Durchführung setzt fundierte verhaltenstherapeutische Fachkenntnisse voraus. Die Einheiten sind achtsam, kooperativ und strikt an den individuellen Regulationsgrenzen des Kindes auszurichten.

- **Keine Zwangsführung:** Physische Prompts werden sanft angeboten und bei Anzeichen von Abwehr oder Stress sofort gelöst.
- **Motivation vor Tempo:** Imitationsrunden kurz halten und an intrinsischen Interessen sowie freudvollen Kontexten orientieren.
- **Strikte Verhaltensorientierung:** Autonome Abbruchsignale stets respektieren und Handlungsalternativen zulassen.



Ethische Praxisleitlinie

Die Anwendung erfordert fachliche ABA-Qualifikation. Interventionen müssen stets neurodiversitätsaffirmative, ethisch reflektierte Standards wahren und die kindliche Selbstbestimmung schützen.



Standardisierter DTT-Ablauf: Instruktion, Prompting & Verstärkung

Jeder Durchgang folgt einer klaren Dreifach-Kontingenz (SD – Verhalten – Konsequenz) mit strukturierter Prompt-Hierarchie und variabler Quotenverstärkung zur Festigung der Imitationsfähigkeit.

- **Diskriminativer Stimulus (SD):** Blickkontakt bzw. gemeinsame Aufmerksamkeitsamkeit sichern, dann neutral und präzise "Tu das!" sagen und Zielbewegung vormachen.
- **Reaktionszeitfenster:** Maximal 3 bis 5 Sekunden Zeit für den Beginn der motorischen Imitation geben.
- **Prompting:** Bei Ausbleiben der Reaktion gemäß Prompt-Level unterstützen (von vollständiger Führung zu Modell/Geste).
- **Verstärkungsplan:** Zu Beginn feste Quote (FR1: jedes korrekte/unterstützte Verhalten wird verstärkt), danach schrittweiser Übergang zu variabler Quote (z. B. VR2/VR3) zur Stabilisierung.

1

Schritt 1: Fokus herstellen & Vorbereitung



Sitz- oder Spielposition auf Augenhöhe wählen. Primäre oder sekundäre Verstärker bereithalten. Aufmerksamkeits des Kindes nonverbal oder durch Namen aufnehmen.

2

Schritt 2: Präsentation des Modells (SD)



Klare Instruktion "Tu das" artikulieren und simultan die motorische Zielbewegung (z. B. Hände klatschen) exakt und ruhig vormachen.

3

Schritt 3: Prompting-Stufe anwenden (Fading)



Falls keine eigenständige Reaktion erfolgt, unmittelbare Unterstützung gemäß Stufe: FP (Full Physical: sanfte Handführung), PP (Partial Physical: Führung am Ellenbogen) oder GP (Gestural: Hinweis auf Körperteil).

4

Schritt 4: Unmittelbare Konsequenz & Verstärkung



Erfolgreiche Nachahmung binnen 1–2 Sekunden mit spezifischem Lob ("Klasse geklatscht") und vereinbartem Verstärker belohnen. Anschließend Intervall von 3–5 Sekunden einhalten.



Wie wird das Fading der Hilfestellung gesteuert?



Kind zeigt 80 % korrekte Ausführungen auf der aktuellen Prompt-Stufe über 2 aufeinanderfolgende Einheiten

→ **Prompt-Level um eine Stufe reduzieren** (z. B. von Partiiell-Physisch zu Geste/Modell) und Verstärkungsintervall ausschleichen.



Kind zeigt Verweigerung, Abwehr oder mehr als 2 Fehler hintereinander

→ **Zur vorherigen, sicher beherrschten Hilfestufe** zurückkehren, Anforderungsumfang verringern und Verstärkerpräferenz erneut überprüfen.



Standardisierte Verlaufskontrolle: Erfassung von 5 Imitationszielbewegungen

Dokumentieren Sie die Durchgänge pro Zielbewegung mit den Symbolen: '+' = selbstständig korrekt, 'P' = mit Prompt erfolgreich, '-' = fehlerhaft/keine Reaktion.



Ziel 1 (Grob):
Hände klatschen



Ziel 2 (Grob):
Beide Arme heben



Ziel 3 (Grob):
Mit beiden Füßen stampfen



Ziel 4 (Fein):
Zeigefinger auf Handfläche tippen



Ziel 5 (Fein):
Faust öffnen und schließen

Klient:in (Kürzel) & Datum / Uhrzeit							
Verwendeter Verstärker & Plan (z. B. FR1, VR2, Token)							
Zielbewegung 1 (Grob: Klatschen) – 5 Durchgänge (+ / P / -) & Prompt-Stufe							
Zielbewegung 2 (Grob: Arme heben) – 5 Durchgänge (+ / P / -) & Prompt-Stufe							
Zielbewegung 3 (Grob: Stampfen) – 5 Durchgänge (+ / P / -) & Prompt-Stufe							
Zielbewegung 4 (Fein: Fingertippen) – 5 Durchgänge (+ / P / -) & Prompt-Stufe							
Zielbewegung 5 (Fein: Faust öffnen/schließen) – 5 Durchgänge (+ / P / -) & Prompt-Stufe							
Klinische Beobachtungen, Kooperationsbereitschaft & nächste Fading-Schritte							

Protokoll 7: Blickkontakt- und Orientierungsaufbau



Klinische Rahmenbedingungen & Ethische Leitlinien

Dieses Protokoll dient der behutsamen, nicht-erzwungenen Förderung spontaner sozialer Orientierung und Blickzuwendung im freien Spiel. Es basiert auf dem Prinzip des Stimulus Pairing: Die therapeutische Fachkraft und das interaktive Spielgeschehen werden systematisch mit hochgradig motivierenden Reizen gekoppelt, sodass Blickkontakt als intrinsisch lohnend und sicher erfahren wird.

- **Voraussetzung:** Die fachgerechte Anwendung setzt fundierte verhaltensanalytische Qualifikationen (ABA/Verhaltenstherapie) sowie eine fortlaufende ethische Fallreflexion voraus.
- **Neurodiversitätsbejahender Grundsatz:** Blickkontakt darf niemals durch körperliche Fixierung, Vorenthalten von Grundbedürfnissen oder aversive Konsequenzen erzwungen werden.
- **Achtung von Reizüberflutung:** Kinder im Autismus-Spektrum empfinden frontalen Blickkontakt mitunter als sensorisch überlastend; kurze, weiche Blickorientierung genügt völlig.
- **Fokus auf Freiwilligkeit:** Verstärkt werden ausschließlich frei initiierte Blickzuwendungen im natürlichen Spielfluss.



Ethische Richtlinie zur Reizintensität

Ziel ist nicht erzwungenes Starren („Schau mich an!“), sondern der vertrauensvolle Aufbau von geteilter Aufmerksamkeit. Bei Anzeichen von sensorischem Stress oder Ausweichverhalten wird der soziale Druck umgehend reduziert.



Interventionsablauf: Kleinschrittiges Stimulus Pairing

Das Verfahren verknüpft natürliche Spielanlässe mit unmittelbarer, bedürfnisorientierter Verstärkung über vier aufeinander aufbauende Phasen:

1

Schritt 1: Präferenzermittlung und Raumvorbereitung



Identifizieren Sie im Vorfeld hocheffektive Spiel- und Sinnesreize (z. B. Seifenblasen, Leuchtspielzeug, Kreiseln). Positionieren Sie sich auf Augenhöhe des Kindes, ohne den Fluchtweg einzuengen.

2

Schritt 2: Kopplung ohne soziale Vorbedingung



Starten Sie mit freier Reizabgabe während des gemeinsamen Spiels. Die Fachkraft kommentiert positiv und stellt Aktivität bereit, ohne vorab Blickkontakt einzufordern.

3

Schritt 3: Stimulus-Positionierung in der Sichtlinie



Halten Sie den Reiz (z. B. Seifenblasenstab) leicht versetzt nah an das eigene Gesicht/die Augenpartie, um natürliche Blickpfade zur Fachperson anzubahnen.

4

Schritt 4: Kontingente, sofortige Verstärkung freier Blicke



Sobald das Kind spontan in Richtung Gesicht blickt (auch Mikrobewegungen genügen), wird der Reiz innerhalb von 1 Sekunde mit freudiger Stimme freigegeben (FR1-Plan).



Wie reagiert das Kind auf die Positionierung des Verstärkers nahe der Augenlinie?

Kind wendet sich aktiv ab oder zeigt Unruhe

Vergrößern Sie den Abstand, halten Sie das Spielzeug weiter außen und verstärken Sie zunächst nur die generelle Orientierung des Körpers zum Therapeuten.

Kind blickt spontan und entspannt für mindestens 0,5 Sekunden zur Fachkraft

Aktivieren Sie die Belohnung sofort. Halten Sie die Kontingenz auf festem Quotenplan (FR1) stabil, bevor die Spielpause minimal ausgedehnt wird.



Verlaufs kontrolle: Freie Blickkontaktrate & Reaktionsdokumentation

Erfassen Sie pro 10-Minuten-Spielintervall die Häufigkeit unaufgeforderter Blickzuwendungen sowie das begleitende Affektverhalten.

- **Intervalllänge:** 10 Minuten freies/teilgeführtes Spiel
- **Zählmethode:** Strichliste freier Blickkontakte (Dauer $\geq$ 0,5 Sekunde)
- **Prompt-Status:** Rein spontan vs. Reiz in Sichtachse gehalten



Praxistipp zur Messgenauigkeit

Zählen Sie nur Blicke, die ohne verbale Aufforderung erfolgen. Notieren Sie situative Besonderheiten (z. B. Raumwechsel, Müdigkeit) im Freitextfeld.

Datum / Therapeut*in / Kind-Initialen	Anzahl (10 Min.)	Prompt-Status	
		Spontan	Reiz in Sichtachse
Eingesetzte Verstärker / Primäre Spielmaterialien		☐	☐
Häufigkeit spontaner Blickkontakte (Strichliste 10-Min-Intervall)		☐	☐
Beobachtetes Befinden & sensorische Reaktionen (Freude, Rückzug, Neutralität)		☐	☐
Nächster methodischer Schritt / Anpassung des Verstärkerplans		☐	☐

Protokoll 8: Generalisierungstraining im natürlichen Umfeld (NET)



Fachlicher Rahmen & Neurodiversitäts-Leitlinie

Dieses Protokoll dient dem systematischen Transfer von am Einzeltisch (DTT) stabil erworbenen Fertigkeiten in alltagsnahe, kindgeleitete Spiel- und Interaktionssituationen. Die Durchführung setzt eine fundierte verhaltenstherapeutische Qualifikation (ABA/VB) voraus. Interventionen orientieren sich strikt an neurodiversitäts-affirmativen Standards: Autonomie, Spielfreude, intrinsische Motivation und nonverbale Zustimmung- bzw. Abbruchsignale des Kindes (Assent) stehen im Mittelpunkt. Kein erzwungener Blickkontakt oder Unterdrücken harmlosen Stimmings.

- **Zielverhalten:** Transfer von Mands (Aufforderungen), Tacts (Benennungen) oder motorischer Imitation in dynamische Spielsettings
- **Setting-Fokus:** Gruppenraum, Bauecke, Snack Tisch oder Außenspielbereich mit wechselnden Spielpartnern und Materialien
- **Assent-Monitoring:** Bei Unbehagen oder Rückzugswunsch wird das Spielangebot ohne Druck pausiert oder angepasst



Klinischer Hinweis & Ethischer Standard

Die Anwendung erfordert professionelle verhaltenstherapeutische Fachkompetenz. NET nutzt natürliche Gelegenheiten (Incidental Teaching) und vermeidet starre Instruktionszyklen. Die Wahrung des kindlichen Wohlbefindens hat Vorrang vor Datenerhebungszielen.



Vorbereitung & Setting-Checkliste

Vor Beginn der NET-Einheit wird die Lernumgebung so arrangiert, dass natürliche Motivatoren zugänglich, aber für die Initiierung des Kindes leicht moderiert sind (z. B. Wunschgegenstände sichtbar, aber außer Reichweite).

- ☐ **Verstärker-Inventar:** Aktuelle Interessen des Kindes sind identifiziert und vor Ort verfügbar
- ☐ **Stimulus-Variation:** Mindestens 2 verschiedene Materialsets bereitgestellt (z. B. Holzbausteine und Magnetbausteine)
- ☐ **Personen-Transfer:** Zweite Bezugsperson (Therapeut*in B, Lehrkraft oder Elternteil) ist über Prompting-Level gebrieft
- ☐ **Umgebungs-Check:** Reizüberflutung minimiert, Rückzugsbereich im Raum frei zugänglich



Durchführung: Schrittweises NET-Vorgehen

Das strukturierte Vorgehen nutzt die intrinsische Motivation des Kindes und baut funktionale Kommunikation direkt in den Handlungsfluss ein.

1

Kindgeleiteter Einstieg (Motivation erfassen)



Die Fachkraft folgt dem Aufmerksamkeitsfokus des Kindes und beteiligt sich parallel an der gewählten Spielaktivität, ohne Anforderungen zu stellen.

2

Natürliche Lerngelegenheit schaffen (Capturing/Contriving)



Ein situatives Hindernis einbauen (z. B. fehlendes Puzzleteil, fest verschlossene Kiste), das eine funktionale Reaktion motiviert.

3

Minimales Prompting & Reaktionsfenster



Dem Kind 3–5 Sekunden Zeit für eine spontane Reaktion geben. Falls nötig, das zuvor vereinbarte Minimal-Prompting (z. B. offene Hand, Phonem-Prompt) anbieten.

4

Natürliche Konsequenz & Verstärkung



Sofortigen Zugang zum Zielobjekt oder zur Aktivität gewähren, gekoppelt mit spezifischer sozialer Bestätigung.



NET-Protokoll: Entscheidungsbaum & Verlaufsdokumentation



Verstärkungssteuerung & Prompt-Entscheidung

Im NET wird die kontinuierliche Verstärkung (FR1) schrittweise auf variable Quoten (VR-Pläne) umgestellt, um alltagsstabile Verhaltensmuster ohne Token-Abhängigkeit zu festigen.

- Erhaltungsphase: Variable Verstärkung (VR3 bis VR5) – durchschnittlich nach jeder 3. bis 5. spontanen Zielreaktion erfolgt ein primärer/sekundärer Verstärker
- Intermittierendes Soziallob: Begleitet jede Zielreaktion unabhängig von Sachverstärkern



Praxis-Tipp: VR-Plan im Spiel

Variieren Sie die Verstärkerdichte unvorhersehbar, um Sättigung zu vermeiden und die Robustheit des Zielverhaltens im Alltag zu maximieren.

Wie reagiert das Kind auf die natürliche Lerngelegenheit?



Spontane und korrekte Zielreaktion ohne Hilfestellung



Unmittelbare natürliche Verstärkung gewähren. Verhalten im VR-Plan registrieren und im nächsten Durchgang Stimulus oder Bezugsperson variieren.



Keine Reaktion oder fehlerhafte Annäherung nach 5 Sekunden



Hierarchisch niedrigsten Prompt (z. B. Zeigegeste oder Modell) einsetzen. Nach erfolgreicher Reaktion natürlich verstärken, Prompt-Fading für den Folgedurchgang planen.



Anzeichen von Frustration oder Verweigerung (Assent-Verlust)



Anforderung sofort stoppen, neutralen Zugang zum Gegenstand ermöglichen, Erregungsniveau senken und Motivationslage neu evaluieren.



Multipersonelles Verlaufsdokumentationsfeld

Erfassung der Transferleistung über verschiedene Tage, Settings und beteiligte Bezugspersonen zur interdisziplinären Verlaufskontrolle.

	Kind-ID / Datum / Start- & Endzeit:	
	Konkretes Zielverhalten (Mand / Tact / Imitation):	
	Setting (z. B. Bauecke, Essbereich, Garten) & verwendete Materialien:	
	Beteiligte Fachkräfte / Bezugspersonen (Rollen & Kürzel):	
	Angewendeter Verstärkungsplan (z. B. FR1, VR3, VR5) & Verstärkerart:	
	Durchgänge: Anzahl Spontan (+) / Mit Prompt (P) / Fehlversuch (-):	
	Assent-Beobachtung (Kooperation, Anzeichen von Stress, Abbruchsignale):	
	Schlussfolgerung für Folgesitzung & Transferempfehlung:	