



BONUS-LEITFADEN

Strategien für Motivation & Verstärkung



DER MOTOR HINTER JEDEM ABA-PROGRAMM



GRUNDLAGEN

Motivation ist der Motor

Motivationale Operationen (MOs) verändern, wie sehr ein Verstärker gerade begehrt ist und wie hart der Lernende dafür arbeitet. Lies die Motivation, bevor du ein Ziel bearbeitest.



EO

Deprivation erhöht den Wert und steigert das Verhalten. Ein hungriger Lernender arbeitet für einen Snack.



AO

Sättigung senkt den Wert und reduziert das Verhalten. Nach dem Essen wirkt Nahrung nicht mehr.



NUTZEN VS. HERSTELLEN

Natürliche MOs nutzen oder gezielt herstellen, um einen Grund zum Reagieren zu schaffen.



KERNERGEBNIS

Stelle Anforderungen bei hoher Motivation. Wer die MO steuert, steuert das Lernen – nicht das Kind.



GUT ZU WISSEN

Gestalte die Umgebung vor dem Durchgang. Stelle eine kleine MO her, statt zu warten, bis das Verhalten kippt.



KERNPRINZIPIEN

Was Verstärkung wirksam macht

Eine Konsequenz verstärkt nur, wenn sie das folgende Verhalten zuverlässig stärkt. Diese vier Säulen entscheiden, ob sie wirkt.



Unmittelbar

Innerhalb von ein bis zwei Sekunden geben, damit der Lernende sie mit der richtigen Reaktion verknüpft.



Kontingent

Nur nach dem Zielverhalten geben, nie gratis oder für nicht angebahnte Annäherungen.



Konsistent

Alle Durchführenden verstärken dasselbe Verhalten gleich – über alle Settings hinweg.



Individuell

Basierend auf den aktuellen Präferenzen des Lernenden, laufend überprüft.

STEIGT DAS VERHALTEN NICHT, IST ES KEINE VERSTÄRKUNG.



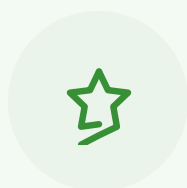
VERSTÄRKER-MENÜ

Arten von Verstärkern

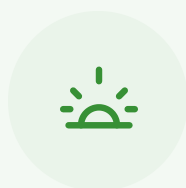
Nutze verschiedene Verstärkerklassen, damit du für jedes Programm eine starke, passende Option bereithältst.

**Essbar**

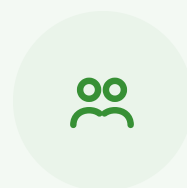
Primäre Verstärker wie kleine Bissen oder Schlucke.

**Materiell**

Beliebte Spielzeuge, Fidgets oder Objekte.

**Aktivität**

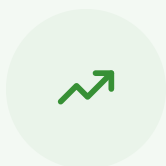
Zugang zu einem Lieblingsspiel oder einer Bewegungspause.

**Sozial**

Lob, Kitzeln, High-Fives, geteilte Aufmerksamkeit.

**Token**

Konditionierte Punkte, eintauschbar gegen Backup.

**LANGFRISTIGES ZIEL**

Kopple primäre und materielle Verstärker mit sozialen und blende mit der Zeit hin zu natürlicher, sozialer Verstärkung aus.

**GUT ZU WISSEN**

Nie Präferenz annehmen. Führe eine formale Präferenzeinschätzung durch und lass das Verhalten die Items ordnen.



INSTRUKTIONSKONTROLLE

Pairing: Werde die Quelle guter Dinge

Kopple dich und den Therapieraum mit Verstärkung, bevor du Anforderungen stellst, damit der Lernende bereitwillig auf dich zugeht.

1

Anfangs frei geben

Gib beliebte Items nicht-kontingent. Fordere nichts, damit Annäherung sicher wirkt.

**ZIEL**

Vertrauen aufbauen.

2

Bring das Gute mit

Steuere den Zugang, sodass die besten Verstärker mit dir kommen, nicht vom Regal.

**REGEL**

Du = Spaß.

3

Folge dem Lernenden

Steig ins bevorzugte Spiel ein und bereichere es, ohne es zu lenken oder zu korrigieren.

**METHODE**

Mitmachen.

4

Kleine, leichte Anforderungen

Baue einfache, hochwahrscheinliche Aufforderungen ein und verstärke stark.

**START**

Wenig Aufwand.

5

Pairing fortführen

Nach schweren Sitzungen oder Pausen erneut koppeln, damit Annäherung stark bleibt.

**WANN**

Wiederholen.

**KERNERGEBNIS**

Instruktionskontrolle entsteht durch Pairing, nicht durch Compliance-Drills oder eskalierende Anforderungen.

DARBIETUNG

Verstärkerpläne

Verstärke reichlich, solange eine Fertigkeit neu ist, und dünne den Plan dann aus, damit das Verhalten ohne ständige Verstärkung bestehen bleibt.

**AUFBAU**

Nutze kontinuierliche Verstärkung (FR1): jede korrekte Reaktion verstärken.

**QUOTE**

Wechsle zu VR3 bis VR5: nach wechselnder Anzahl an Reaktionen verstärken.

**INTERVALL**

Verstärke die erste korrekte Reaktion nach Ablauf einer festen Zeit.

**RICHTIG AUSDÜNNEN**

Erhöhe die Anforderung schrittweise. Bricht das Reagieren ein, kehre zum letzten funktionierenden Plan zurück.

**GUT ZU WISSEN**

Variable Pläne erzeugen stetiges, sättigungsresistentes Reagieren – deshalb erhalten sie Fertigkeiten so gut.



SYSTEME

Ein Token-System aufbauen

Ein Token-System überbrückt die Verzögerung zwischen Aufwand und Belohnung und hält die Motivation über eine ganze Sitzung stabil.

1

Token wählen

Wähle klare, leicht vergebbare Token: Sterne, Chips oder ein markiertes Board.

2

Zielverhalten definieren

Lege genau fest, welche Reaktionen ein Token verdienen – beobachtbar formuliert.

3

Tauschquote festlegen

Bestimme, wie viele Token ein Backup kosten; starte niedrig, damit die Belohnung erreichbar wirkt.

4

Starke Backups wählen

Biete mehrere bestätigte Lieblingsitems, damit Token wertvoll bleiben.

5

Sofort vergeben

Gib das Token im Moment des Verhaltens, gekoppelt mit Lob.

6

Mit der Zeit ausdünnen

Erhöhe die Token-Anforderung, wenn die Fertigkeit stärker und stabiler wird.

ALLTAGSWERKZEUGE

Premack & Erst / Dann

Das Premack-Prinzip nutzt eine hochwahrscheinliche Aktivität, um eine weniger wahrscheinliche zu verstärken. Als „Erst, dann“ formuliert, ist es einfach genug für jede Bezugsperson.

**DAS PRINZIP**

Der Zugang zur bevorzugten Aktivität hängt davon ab, zuerst die weniger beliebte Aufgabe zu erledigen.

**BEISPIEL**

„Erst die Schuhe an, dann gehen wir in den Park.“ Schuhe verdienen zuverlässig den Park, also steigt die Anstrengung.

**TUN**

Bleib konkret und halte das „Dann“ jedes Mal ein.

**REIHENFOLGE ZÄHLT**

Nenne erst die Anforderung, dann die Belohnung – nie umgekehrt.

**TIPP**

Kopple ein Erst/Dann-Bildboard mit dem Satz, damit die Kontingenz vor Aufgabenbeginn klar ist.

AUFRECHTERHALTUNG

Verstärker stark halten

Sättigung raubt einem Verstärker unbemerkt die Kraft. Steuere den Zugang, damit deine besten Items die Anstrengung antreiben.

1

Verstärker rotieren

Variiere Items über Durchgänge und Sitzungen, damit keins abnutzt.

**WARUM**

Gegen Sättigung.

2

Kleine Mengen nutzen

Gib kleine Portionen und kurzen Zugang, um viele Durchgänge zu ermöglichen.

**ZIEL**

Mehr Reps.

3

Bestes für Schweres

Reserviere Top-Verstärker für die anstrengendsten Anforderungen.

**PASSUNG**

Aufwand zu Wert.

4

Nur für die Therapie

Beschränke die stärksten Verstärker auf Sitzungen, damit sie besonders bleiben.

**KONTROLLE**

Zugang begrenzen.

**KERNPRINZIP**

Wiederhole Präferenzeinschätzungen regelmäßig. Präferenzen ändern sich; der Favorit von gestern motiviert heute vielleicht nicht.

RICHTIG MACHEN

Bestechung vs. Verstärkung

Beide bieten etwas Begehrtes, doch Timing und Absicht machen sie zu Gegensätzen. Das eine baut Fertigkeiten auf, das andere belohnt versehentlich Problemverhalten.

VERSTÄRKUNG

- ✓ Im Voraus als Teil des Programms geplant.
- ✓ Gegeben nach dem Zielverhalten.
- ✓ Kontingent an eine spezifische, definierte Reaktion.
- ✓ Stärkt Fertigkeiten, die wachsen sollen.

BESTECHUNG

- ✗ Spontan angeboten, um Eskalation zu stoppen.
- ✗ Gegeben während oder vor dem Problemverhalten.
- ✗ Reaktiv, ohne geplante Kontingenz.
- ✗ Lehrt, dass Ausrasten Belohnungen bringt.

**ACHTUNG**

Biete nie ein beliebtes Item, um einen Wutanfall zu beenden. Das verstärkt ihn und macht ihn wahrscheinlicher.

**DER TEST**

Frage: Habe ich das vor dem Verhalten geplant, und wird es durch die gewünschte Reaktion verdient? Wenn ja, ist es Verstärkung.

PROBLEMLÖSUNG

Wenn die Motivation niedrig ist

Wenn das Reagieren stockt, arbeite diese Checks der Reihe nach ab, bevor du annimmst, der Lernende könne die Aufgabe nicht.

1

Präferenz erneut prüfen

Prüfe, ob der Verstärker noch begehrt ist; führe eine kurze Multiple-Stimulus-Einschätzung durch.

2

Die MO erhöhen

Erhöhe den Wert durch kurze Deprivation oder eine hergestellte etablierende Operation.

3

Anforderung senken

Geh auf einen leichteren Schritt zurück oder füge Prompts hinzu, um Erfolg zu sichern.

4

Verstärkung anreichern

Erhöhe Umfang, Qualität oder Unmittelbarkeit dessen, was der Lernende verdient.

5

Auf Sättigung prüfen

Wechsle zu einem frischen Verstärker, wenn der aktuelle nicht mehr zieht.

**DENK DARAN**

Niedrige Motivation ist Datum, kein Trotz. Passe Antezedens und Verstärker an, bevor du das Ziel änderst.

IN DIE PRAXIS UMSETZEN

Umsetzungs-Checkliste

Geh diesen kurzen Check vor und während jeder Sitzung durch, damit Motivation und Verstärkung für dich arbeiten.

**Zuerst Präferenzen prüfen**

Bestätige die heutigen Verstärker mit einer frischen Präferenzprüfung.

**Die MO lesen und gestalten**

Stelle Anforderungen bei hoher Motivation; stelle sie bei Bedarf her.

**Sofort und kontingent verstärken**

Gib innerhalb von Sekunden, nur für die Zielreaktion.

**Plan an das Ziel anpassen**

Kontinuierlich für neue Fertigkeiten, ausgedünnt zur Aufrechterhaltung.

**Rotieren gegen Sättigung**

Variiere Verstärker und reserviere die stärksten für schwere Aufgaben.

**Nie Problemverhalten verstärken**

Halte die Vergabe geplant; vermeide Bestechung unter Druck.

ERST MOTIVATION, DANN INSTRUKTION.

