

LISTENER RESPONDING (HÖRVERSTEHEN) – PROGRAMM-MODULE IM ÜBERBLICK

Dieses Dokument bietet eine umfassende Übersicht über die 15 sequenziellen Module des **Listener Repertoire Development Program**. Von grundlegender Aufmerksamkeit bis hin zu komplexen Mehrschritt-Anweisungen werden rezeptive Sprachfähigkeiten systematisch aufgebaut – entwickelt von ABA-Fachleuten für den deutschsprachigen Raum.



PROGRAMMÜBERSICHT: ALLE 15 MODULE AUF EINEN BLICK

Die folgende Tabelle gibt einen strukturierten Überblick über alle Module, ihre Schwerpunkte und die zugehörigen Kernkompetenzen. Die Module bauen sequenziell aufeinander auf und können in bestimmten Bereichen parallel unterrichtet werden.

Modul	Kompetenzbereich
Listener 1M	Reaktion auf Stimme und Blickkontakt herstellen
Listener 2M	Eigenen Namen kontextübergreifend erkennen
Listener 3M	Personen, Tiere und bevorzugte Objekte unterscheiden
Listener 4M	Einfache motorische Anweisungen ausführen
Listener 5M	Gegenstände in kleinen Arrays lokalisieren und auswählen
Listener 6M	Auswahl in größeren, nicht-ausgerichteten Arrays
Listener 7M	Generalisierung und Unterscheidung über mehrere Versionen
Listener 8M	Verschiedene motorische Aktionen auf Anweisung ausführen
Listener 9M	Zweiteilige Anweisungen befolgen
Listener 10M	Objekte in Büchern, Bildern und realen Umgebungen identifizieren
Listener 11M	Gegenstände nach Farbe und Form erkennen und auswählen
Listener 12M	Präpositionen und Pronomen in Anweisungen verstehen
Listener 13M	Relative Attribute (Adjektive und Adverbien) unterscheiden
Listener 14M	Sequenzen aus drei aufeinanderfolgenden Aktionen ausführen
Listener 15M	Erweiterten rezeptiven Wortschatz aufbauen

REAKTION AUF STIMME UND BLICKKONTAKT HERSTELLEN

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende orientiert sich konsistent zur Stimme einer Fachkraft und stellt Blickkontakt in mindestens sechs aufeinanderfolgenden Versuchen her.

PROGRAMMZIEL

Entwicklung der grundlegenden Fähigkeit, auf soziale auditive Reize (Name, spielerische Laute, Rufe) zu reagieren, indem der Blick zur sprechenden Person gelenkt wird. Stärkung von Joint Attention (geteilte Aufmerksamkeit).

SD (DISKRIMINIERUNGSSTIMULUS)

Verbale Hinweisreize wie „Schau her“, das Rufen des Namens mit lebhafter Intonation oder unerwartete Geräusche (Pfeife, leichtes Klatschen).

ZIELVERHALTEN

Der Lernende stellt innerhalb von 4 Sekunden nach dem auditiven Hinweisreiz Blickkontakt mit der Fachkraft her.

LEHRPROZEDUR UND PROMPTING (HILFESTELLUNG)

θ1

EXPLORATION

Verschiedene Umgebungsgeräusche erzeugen (Klatschen, Schnippen, spielerische Lautäußerungen). Spontane Reaktionen dokumentieren.

θ2

STRUKTURIERTE VERSUCHE

Vor dem Lernenden stehen, Namen rufen oder spielerischen Laut erzeugen; auf Reaktion warten. Sofortige Verstärkung durch Lächeln, Zugang zu Spielzeug oder Weiterführung des Spiels.

θ3

POSITIONSWECHSEL

Hinweisreize aus verschiedenen Positionen liefern (von hinten, von der Seite). Entfernung der Schallquelle schrittweise erhöhen.

θ4

BEILÄUFIGES LEHREN

Geräusche in angenehme Aktivitäten einbetten (z. B. beim Spielen mit Autos „vroom“ sagen und beobachten, ob der Lernende schaut).

PHYSISCHES PROMPTING

Spielzeug nahe ans Gesicht der Fachkraft bringen, um den Blick zu lenken.

GESTISCHES PROMPTING

Auf das eigene Gesicht zeigen.

AUSBLENDEN

Prompts schrittweise reduzieren, bis spontane Reaktionen auftreten.



Klinischer Hinweis: Wenn Frustration durch fehlende greifbare Verstärkung entsteht, soziale Verstärkung (Klatschen, Jubeln) mit dem Zugang zu bevorzugten Gegenständen kombinieren, um die Motivation aufrechtzuerhalten.

EIGENEN NAMEN KONTEXTÜBERGREIFEND ERKENNEN

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende reagiert auf seinen Namen in mindestens sechs aufeinanderfolgenden Gelegenheiten, unabhängig von der Position der rufenden Person.

PROGRAMMZIEL

Den Lernenden darin unterrichten, den eigenen Namen als Signal für soziale Aufmerksamkeit zu erkennen und durch Blickorientierung zur sprechenden Person zu antworten.

SD

Deutlicher und hörbarer Ruf des Namens des Lernenden.

ZIELVERHALTEN

Der Lernende schaut innerhalb von 3 Sekunden nach dem Hören seines Namens zur sprechenden Person.

KLINISCHER HINWEIS

Geschwister, Gleichaltrige oder Familienmitglieder in das Training einbeziehen, um die Generalisierung in sozialen Kontexten zu erweitern.



ERSTE ANTWORT OHNE ANHALTENDEN BLICKKONTAKT

Einfachste Ausgangsreaktion trainieren.



BLICKDAUER AUF 2-3 SEKUNDEN ERHÖHEN

Qualität der Reaktion schrittweise steigern.



REAKTION TROTZ UMGEBUNGSABLENKUNGEN

In verschiedenen Umgebungen trainieren:
Klassenzimmer, Spielplatz, Mensa.



GENERALISIERUNG ÜBER MEHRERE PERSONEN

Verschiedene Personen rufen den Namen des Lernenden.

PERSONEN, TIERE UND BEVORZUGTE OBJEKTE UNTERSCHIEDEN

In diesem Modul lernt der Lernende, zwischen vertrauten und funktionalen Elementen des Alltags zu diskriminieren. Die Unterscheidung von Familienmitgliedern, Haustieren und bevorzugten Objekten bildet die Grundlage für ein kontextbezogenes Verstehen.

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende diskriminiert zwischen zwei Stimuli und identifiziert relevante Personen oder Objekte (z. B. Elternteil, Kuschelhund, Lieblingsbecher) über mindestens sechs verschiedene Items.

SD

„Zeig mir [Zielstimulus]" oder „Wer ist [Person]?"

ZIELVERHALTEN

Der Lernende zeigt auf den angeforderten Stimulus, berührt ihn oder schaut ihn an.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Fotos von Familienmitgliedern und Haustieren
- Alltagsgegenstände (Zahnbürste, Kissen, Wasserflasche, Spielzeugtelefon)
- In frühen Phasen visuell ähnliche Stimuli vermeiden

1

EIN ZIELSTIMULUS

Einen Zielstimulus auf einmal einführen.

2

DISTRAKTOREN HINZUFÜGEN

Schrittweise Distraktoren bis zu Sets von 4–5 hinzufügen.

3

RANDOMISIERUNG

Anforderungen randomisieren, um routinemäßige Antworten zu vermeiden.



Klinischer Hinweis: Echte Fotos und dreidimensionale Objekte verwenden, um Relevanz und funktionales Lernen zu maximieren.

EINFACHE MOTORISCHE ANWEISUNGEN AUSFÜHREN

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende führt mindestens fünf verschiedene motorische Aktionen selbstständig ohne visuelle Demonstration aus.

PROGRAMMZIEL

Den Lernenden darin unterrichten, einfachen verbalen Anweisungen zu folgen, die Körperbewegungen beinhalten.

SD-BEISPIELE

„Lehn dich vor“, „Berühre den Boden“, „Heb ein Bein.“

ZIELVERHALTEN

Der Lernende führt die Aktion innerhalb von 3 Sekunden nach der Anweisung aus.

PROMPTING-STRATEGIEN

- Vollständige oder teilweise physische Führung
- Modellierung durch Demonstration der Aktion
- Schrittweises Ausblenden der Unterstützung

1

ZWEI ANWEISUNGEN

Mit zwei verschiedenen Anweisungen beginnen. Reihenfolge über Versuche variieren.

2

NEUE AKTIONEN

Neue Aktionen schrittweise einführen. Bereits gelernte Anweisungen randomisieren.

3

GENERALISIERUNG

Auf größere Entfernungen generalisieren (bis zu 3 Meter).



Klinischer Hinweis: Vokale Intonation variieren, um sicherzustellen, dass der Lernende auf die verbale Anweisung selbst reagiert und nicht nur auf Tonmuster.

GEGENSTÄNDE IN KLEINEN ARRAYS LOKALISIEREN UND AUSWÄHLEN

Dieses Modul stärkt die rezeptive Diskrimination und das Verstehen von funktionalem Vokabular. Der Lernende wählt angeforderte Gegenstände aus Arrays von bis zu vier Stimuli aus und erweitert dabei kontinuierlich sein Repertoire.

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende wählt korrekt angeforderte Gegenstände aus Arrays von bis zu vier Stimuli über mindestens 18 verschiedene Objekte oder Bilder aus.

SD-BEISPIELE

- „Zeig auf [Zielgegenstand]“
- „Wähle [Objekt] auf dem Tisch“
- „Berühre [angefordertes Item]“

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Einfaches Spielzeug (Auto, Puppe, Ball)
- Haushaltsgegenstände (Löffel, Schlüssel, Tasse)
- Kleidung oder Accessoires (Hut, Schuh)

VERSTÄRKUNGSPLAN

Soziale Verstärkung („Super, du hast den Schuh gefunden!“) mit bevorzugten Gegenständen kombinieren.

KLEINER ANFANG

Mit Zielgegenstand + 1 Distraktor beginnen.

ARRAYS ERWEITERN

Schrittweise auf 4-Item-Arrays erhöhen.

ROTATION

Neue Items rotieren, während bereits gelernte beibehalten werden.

RANDOMISIERUNG

Präsentationsreihenfolge randomisieren.



Klinischer Hinweis: Kurze Exploration der Materialien vor den Versuchen erlauben – dies reduziert Fehler durch Unvertrautheit und steigert das Engagement.

AUSWAHL IN GRÖßEREN, NICHT-AUSGERICHTETEN ARRAYS

Listener 6M erweitert die rezeptiven Diskriminationsfertigkeiten in komplexeren und weniger strukturierten Sets. Während in Listener 5M klare Arraystrukturen verwendet werden, arbeitet dieses Modul mit unregelmäßig angeordneten Stimuli, die die Realität des Alltags besser abbilden.

6

MAX. STIMULI

Bis zu sechs Items in nicht-ausgerichteten Arrays

36

ZIELOBJEKTE

Mindestens 36 verschiedene Objekte zur Beherrschung

3

START-ARRAY

Beginn mit 3-Item-Array, schrittweise Erweiterung

LEHRPROZEDUR

- Mit 3-Item-Array beginnen
- Schrittweise auf 6-Item-Array erhöhen
- Anweisungen klar und deutlich liefern
- Sofortige Verstärkung für korrekte Reaktionen
- Bei Fehlern: leichte gestische oder physische Prompts verwenden

PROMPTING-STRATEGIEN

- Gestisch: subtiles Zeigen
- Physisch: leichte Handführung
- Systematisches Ausblenden der Prompts

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Alltagsgegenstände (Zahnbürste, Tasse, Schlüssel)
- Verschiedene Spielzeuge und Haushaltsgegenstände



Klinischer Hinweis: Falls der Lernende visuellen Overload zeigt, die Anzahl der Items vorübergehend reduzieren, bis die Genauigkeit sich verbessert.

GENERALISIERUNG UND IDENTIFIKATION ÜBER MEHRERE REPRÄSENTATIONEN

Dieses Modul lehrt, dass ein einzelnes Konzept in mehreren Versionen erscheinen kann – ein grundlegendes Prinzip der Stimulusgeneralisierung. Der Lernende lernt beispielsweise, dass ein Foto einer Katze, eine Plüschkatze und eine Comiczeichnung einer Katze dasselbe Konzept repräsentieren.

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende identifiziert korrekt mindestens 40 zuvor gelernte Items, die in verschiedenen Repräsentationen präsentiert werden (Foto, Zeichnung, Objekt).

SD

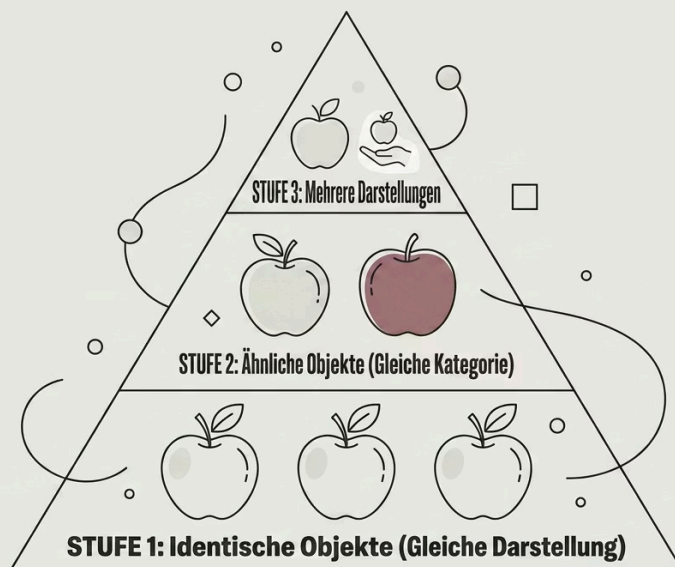
„Zeig mir [Item]“ angewendet über verschiedene Repräsentationen.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Fotos, Spielzeug, Illustrationen
- Verschiedene Modelle desselben Objekts (z. B. drei Arten von Tassen)

LEHRPROZEDUR

Mit zwei Versionen desselben Items beginnen. Auf drei oder vier Versionen erweitern. In verschiedenen Kontexten präsentieren (auf dem Tisch, an der Wand, in der natürlichen Umgebung).



Klinischer Hinweis: Nicht nur das visuelle Erscheinungsbild variieren, sondern auch den Kontext – den Lernenden bitten, das Item in einem Buch zu identifizieren, dann beim Spaziergang oder in einem Video.

VERSCHIEDENE MOTORISCHE AKTIONEN AUF ANWEISUNG AUSFÜHREN

Listener 8M erweitert das Verständnis motorischer Anweisungen und vergrößert das rezeptive motorische Antwortrepertoire des Lernenden erheblich. Besonders sozial bedeutsame Aktionen werden hier einbezogen, um Interaktionsfertigkeiten zu stärken.

12

ZIELAKTIONEN

Mindestens 12 verschiedene motorische Aktionen korrekt ausführen

4S

REAKTIONSZEIT

Die angeforderte Aktion innerhalb von 4 Sekunden ausführen

3M

MAX. ENTFERNUNG

Anweisungen aus bis zu 3 Metern Entfernung befolgen

SD-BEISPIELE

- „Berühre deine Schulter“
- „Dreh dich“
- „Gib eine Umarmung“
- „Mach zwei Schritte zurück“

LEHRSCHRITTE

- Zwei motorische Anweisungen auf einmal unterrichten
- Repertoire auf bis zu 12 Aktionen erweitern
- Reihenfolge der Anweisungen randomisieren
- Training in natürliche Settings einbetten (Spielplatz, Klassenzimmer)

i **Klinischer Hinweis:** Sozial bedeutsame Aktionen einbeziehen (z. B. Winken, Umarmen), um Interaktionsfertigkeiten zu stärken und nicht nur isolierte Bewegungsabläufe zu trainieren.

ZWEITEILIGE ANWEISUNGEN BEFOLGEN

Listener 9M entwickelt die Fähigkeit, kombinierte Anweisungen zu verstehen und auszuführen. Bevor mit diesem Modul begonnen wird, sollte sichergestellt werden, dass jede einzelne Komponente in Isolation beherrscht wird.

BEHERRSCHUNG SKRITERIUM

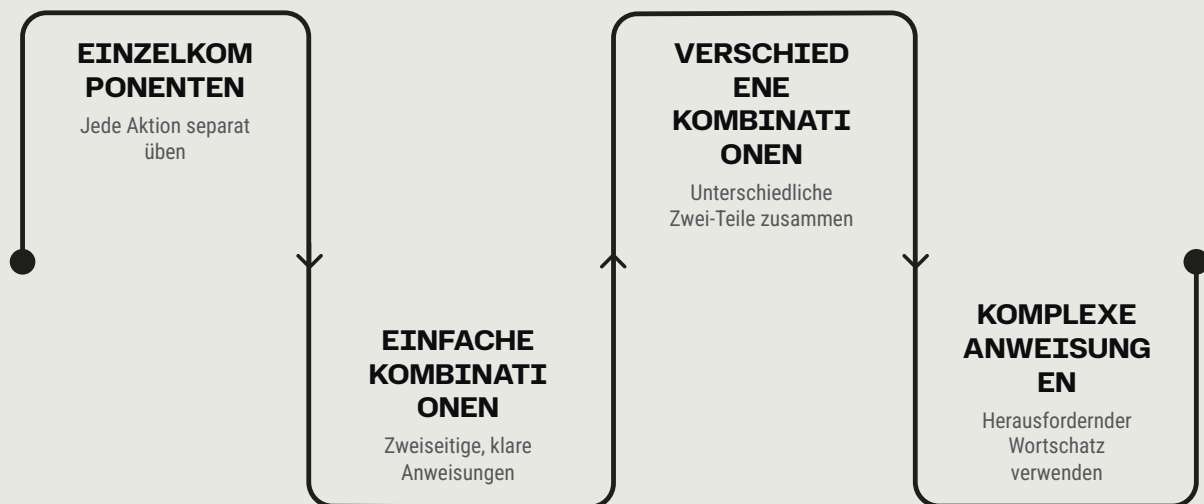
Der Lernende reagiert korrekt auf mindestens 20 Anweisungen aus zwei Elementen (z. B. Verb + Nomen, Nomen + Verb).

ZIELVERHALTEN

Führt die vollständige Anweisung innerhalb von 5 Sekunden aus.

SD-BEISPIELE

„Heb den Schuh auf und leg ihn auf den Tisch“; „Schieb das Auto.“



Der Aufbau erfolgt systematisch: Erst werden Einzelkomponenten gesichert, dann einfache Kombinationen eingeführt, bevor zunehmend komplexe Anweisungen folgen. Dieser schrittweise Ansatz verhindert kognitive Überlastung.

- i Klinischer Hinweis:** Bei wiederholten Fehlern die Anweisung in zwei separate Schritte aufteilen, dann wieder zusammenführen, sobald die Genauigkeit sich verbessert, um Überlastung zu vermeiden.

LISTENER 9M: PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGSSTRATEGIEN

IMPLEMENTIERUNGSKONTEXT

Strukturierte Lehrsitzen, Spielaktivitäten, tägliche Routinen

MATERIALIEN

Verschiedene Objekte zur Manipulation, Datenerfassungsbögen

DATENERFASSUNG

Versuch-für-Versuch-Aufzeichnung mit Notation der Anweisungskomponenten

ANWEISUNGSTYPEN

- Verb + Nomen: „Auto schieben“
- Nomen + Ort: „Buch auf den Tisch“
- Aktion + Aktion: „Klatschen und springen“

NATURISTISCHE LEHRMOMENTE



BEIM ESSEN

„Hol den Löffel, iss das Müsli.“
Alltagsroutinen als natürliche Lernmomente nutzen.



BEIM ANZIEHEN

„Nimm das Hemd, zieh es an.“
Kleidungsrountinen als zweiteilige Anweisungen formulieren.



BEIM SPIELEN

„Roll den Ball, klatsch in die Hände.“
Spielszenarien mit Anweisungen verbinden.



BEIM AUFRÄUMEN

„Heb den Block auf, leg ihn in die Box.“
Aufräumroutinen als Übungskontext verwenden.

OBJEKTE IN BÜCHERN, BILDERN UND REALEN UMGEBUNGEN IDENTIFIZIEREN

Listener 10M fördert die rezeptive Erkennung eines umfangreichen Wortschatzes über diverse Kontexte hinweg. Das umfangreiche Ziel von 200+ Vokabelitems macht dieses Modul zu einem der inhaltlich reichsten des gesamten Programms.

200+

ZIEL-VOKABULAR

Umfassendes Ziel für rezeptiven Wortschatz in diesem Modul

5S

REAKTIONSFENSTER

Item innerhalb von 5 Sekunden nach Anforderung identifizieren

3

LERNKONTEXTE

Bücher, Bilder und reale Umgebungen für Generalisierung

6-8

NEUE WÖRTER/SITZUNG

Typische Rate der Einführung neuer Vokabelitems

SD-BEISPIELE

- „Zeig auf [Item] im Bild“
- „Finde [Objekt] auf dieser Seite“
- „Zeig mir, wo [Zielgegenstand] ist“

VOKABULARKATEGORIEN

- Personen und Tiere
- Alltagsobjekte und Spielzeug
- Lebensmittel
- Fahrzeuge und Transport
- Kleidung und Accessoires
- Natur und Außenbereich

i Klinischer Hinweis: Items einbeziehen, die den persönlichen Interessen des Lernenden entsprechen (z. B. Lieblingscharaktere, Tiere, Fahrzeuge), um hohe Motivation während der Vokabularerweiterung aufrechtzuerhalten.

LISTENER 10M: PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGSSTRA TEGIEN

IMPLEMENTIERUNGSKO NTEXT

Buchlesestunden, Bildaktivitäten, Ausflüge
in die Gemeinschaft

MATERIALIEN

Bilderbücher, Fotoalben, Zeitschriften, reale
Umgebungen

DATENERFASSUNG

Erfassungsbogen mit Kategorien von
Vokabelitems und Kontexten

MATERIALAUSWAHL

- Bücher und Bilder mit klaren, deutlichen
Abbildungen wählen
- Sowohl einfache Bilderbücher als auch
detailliertere Szenen einbeziehen
- Materialien auswählen, die den
Interessen des Lernenden entsprechen
- Möglichkeiten schaffen, dieselben Items
in Büchern und realen Umgebungen zu
identifizieren



GEMEINSAMES BUCHLESEN

Häufige Möglichkeiten zur
Itemidentifikation beim
gemeinsamen Lesen
einbauen. „Wo ist die Katze?“
während des Vorlesens
fragen.



„ICH SEHE WAS“ – SPIELE

Mit Bildern und in natürlichen
Umgebungen spielen.
Schatzsuchen für das
Identifizieren von Objekten in
der Umgebung gestalten.



FOTOALBEN

Fotoalben von vertrauten
Personen, Orten und
Erlebnissen verwenden.
Persönlicher Bezug steigert
die Motivation erheblich.

GEGENSTÄNDE NACH FARBE UND FORM ERKENNEN UND AUSWÄHLEN

Listener 11M unterrichtet die rezeptive Diskrimination relevanter visueller Attribute zur Unterstützung funktionaler Kommunikation. Farben und Formen werden zunächst separat unterrichtet, bevor sie in kombinierten Anweisungen zusammengeführt werden.

FARBEN – PHASE 1

Drei Grundfarben: Rot, Blau, Gelb. Konsistente Beispiele über alle Materialien hinweg verwenden.

FARBEN – PHASE 2

Zwei weitere Farben hinzufügen: Grün, Orange. Kontrastreiche Farben zuerst einführen.

FORMEN – PHASE 1

Drei einfache Formen: Kreis, Quadrat, Dreieck. Verschiedene Größen jeder Form verwenden.

FORMEN – PHASE 2

Zwei weitere Formen: Rechteck, Stern. Nach individueller Beherrschung einführen.

KOMBINIERT

Farbe + Form kombinieren: „Finde das blaue Dreieck“. Nach Beherrschung der einzelnen Attribute.



Klinischer Hinweis: Materialien konsequent variieren (gedruckte Karten, Bausteine, reale Objekte mit Farbe und Form), um routinemäßige Antworten zu verhindern.

LISTENER 11M: PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGSTRATEGIEN

Die Implementierung von Listener 11M profitiert von vielfältigen, alltagsnahen Kontexten. Farben und Formen sind im Alltag allgegenwärtig – dies ermöglicht eine natürliche Einbettung des Trainings in alle täglichen Aktivitäten.



KUNSTPROJEKTE

Auswahl spezifischer Farben bei Kunstprojekten erfordern. „Gib mir den roten Stift“ oder „Nimm das blaue Papier.“



BAUAKTIVITÄTEN

Bauaktivitäten mit Blöcken verschiedener Formen. Schatzsuchenspiele für Objekte mit Zielattributen gestalten.



MAHLZEITEN

Beim Essen nach dem „gelben Becher“ oder „runden Teller“ fragen. Natürliche Konsequenzen als Verstärkung nutzen.

FORTSCHRITTSÜBERWACHUNG

- Genauigkeit für jede spezifische Farbe und Form verfolgen
- Verwechslungen zwischen ähnlichen Attributen notieren
- Generalisierung auf neue Objekte mit denselben Attributen dokumentieren

NATURISTISCHE LERNMOMENTE

- Beim Anziehen: „Das blaue Hemd“ oder „den quadratischen Knopf“
- Beim Spielen: „Das rote Auto“ oder „den Sternblock“
- In der Umgebung: Farben und Formen in natürlichen Kontexten benennen

PRÄPOSITIONEN UND PRONOMEN IN ANWEISUNGEN VERSTEHEN

Listener 12M unterrichtet das rezeptive Verständnis von Raumbeziehungen und den funktionalen Einsatz von Pronomen in praktischen Kontexten. Das Modul beginnt mit grundlegenden Präpositionen in konkreten Situationen und erweitert sich schrittweise auf komplexere sprachliche Strukturen.

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende reagiert korrekt auf Anweisungen mit mindestens 6 verschiedenen Präpositionen und 4 verschiedenen Pronomen.

SD-BEISPIELE

„Stell das Auto unter den Stuhl“, „Zeig mir deine Hand.“

ZIELVERHALTEN

Führt die Anweisung mit Präposition oder Pronomen innerhalb von 4 Sekunden aus.

PRÄPOSITIONEN-LEHRSEQUENZ

1. In/Auf (grundlegendste Raumkonzepte)
2. Unter/Über (vertikale Beziehungen)
3. Neben/Daneben (horizontale Beziehungen)
4. Zwischen/Hinter (komplexere Raumkonzepte)
5. Vor/Um (fortgeschrittene Raumkonzepte)

θ1

DEIN/MEIN

Am unmittelbarsten relevant – mit eigenen Körperteilen beginnen.

θ3

SEIN/IHR

Possessivformen in konkreten Kontexten üben.

θ2

ER/SIE

Referenz auf dritte Person einführen.

θ4

SIE/IHNEN

Pluralreferenzen als fortgeschrittene Stufe einführen.



Klinischer Hinweis: Anweisungen in Rollenspiele einbetten (z. B. „Stell die Puppe ins Haus“), um die Motivation zu erhöhen.

LISTENER 12M: PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGSSTRATEGIEN



BEIM AUFRÄUMEN

„Leg das Spielzeug in die Box“ oder „Stell das Buch auf das Regal.“ Räumliche Anweisungen in Alltagsroutinen integrieren.



BEIM ANZIEHEN

„Steck deine Arme durch die Ärmel.“ Pronomen mit körperbezogenen Anweisungen verbinden.



BEI MAHLZEITEN

„Stell den Becher neben den Teller.“ Tischdecken und Mahlzeiten als Lernkontext nutzen.



SCHATZSUCHE

Spiele gestalten, die Raumbeziehungen gezielt ansprechen: „Das Spielzeug ist hinter dem Kissen.“

FORTSCHRITTSÜBERWACHUNG

- Genauigkeit für jede spezifische Präposition und jedes Pronomen verfolgen
- Konsistente Verwechslungsmuster notieren
- Generalisierung auf neue Kontexte und Anweisungen dokumentieren

IMPLEMENTIERUNGSSTRATEGIEN

- Klare, konkrete Beispiele mit sichtbaren Objekten verwenden
- Die Bedeutung von Präpositionen physisch demonstrieren
- Pronomen mit anwesenden Personen üben, bevor Bilder verwendet werden

RELATIVE ATTRIBUTE – ADJEKTIVE UND ADVERBIEN UNTERSCHIEDEN

Listener 13M erweitert den rezeptiven Wortschatz im Bereich der Eigenschaften und Intensitäten von Aktionen. Die Arbeit mit Gegensatzpaaren schafft klare, kontrastive Lernerfahrungen, die das Verständnis relativer Konzepte nachhaltig verankern.

BEHERRSCHUNGSKRITERIUM

Der Lernende demonstriert Verständnis von mindestens 5 Adjektivpaaren (groß/klein, voll/leer usw.) und 5 Adverbpaaren (schnell/langsam, laut/leise usw.).

SD-BEISPIELE

„Zeig mir die volle Tasse“, „Wer klatscht langsam?“

ADJEKTIVPAARE

- Groß/Klein
- Voll/Leer
- Heiß/Kalt
- Sauber/Schmutzig
- Nass/Trocken

ADVERBPAARE

- Schnell/Langsam
- Laut/Leise
- Hart/Sanft (schlagen)
- Hoch/Niedrig (springen)
- Nah/Weit



LISTENER 13M: PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGSSTRA TEGIEN

Die Implementierung dieses Moduls profitiert von dramatischen Demonstrationen und sensorischen Aktivitäten, die kontrastierende Attribute greifbar machen. Reale Gegenstände und Erlebnisse sind dabei unerlässlich.



BEIM ESSEN

„Heißes Essen“
vs. „kaltes
Getränk“
kontrastieren.
Sensorische
Erfahrungen
verstärken das
Attributverstän
dnis
unmittelbar.



BEIM ANZIEH EN

„Nasser
Regenmantel“
vs. „trockene
Kleidung“
besprechen.
Alltagskleidun
gsroutinen als
Lernmomente
nutzen.



BEIM SPIELEN

Aktionen wie
„laut
klatschen“ vs.
„leise
klatschen“
üben.
Dramatische
Demonstration
en
kontrastierend
er Attribute
einsetzen.

DREITEILIGE ANWEISUNGSSEQUENZEN AUSFÜHREN

Listener 14M entwickelt die Fähigkeit, Aktionen in verbal geführten Sequenzen zu organisieren und auszuführen. Dieses Modul setzt voraus, dass jede einzelne Aktion bereits sicher beherrscht wird, bevor Dreifachsequenzen eingeführt werden.

12

ZIELANWEISUNGEN

Mindestens 12 aus drei aufeinanderfolgenden Schritten bestehende Anweisungen

3

SCHRITTE

Vollständige Ausführung aller drei Schritte in korrekter Reihenfolge

SD-BEISPIELE

- „Heb den Löffel auf, rühr in der Tasse und trink“
- „Klatsch in die Hände, spring und setz dich hin“
- „Berühr die Nase, heb das Buch auf, leg es ins Regal“

SEQUENZTYPEN

- Objektmanipulationen: „Hol die Tasse, füll sie mit Wasser, bring sie zum Tisch“
- Motorische Aktionen: „Steh auf, klatsch in die Hände, setz dich hin“
- Gemischte Sequenzen: Objekt + Bewegung kombiniert



EINZELNE KOMPONENTEN LEHREN

Sicherstellen, dass jeder Schritt in Isolation beherrscht wird.



ZWEI SCHRITTE KOMBINIEREN

Zweiteilige Sequenzen üben, bevor der dritte Schritt hinzugefügt wird.




DRITTEN SCHRITT HINZUFÜGEN

Vollständige Dreifachsequenz einführen, sobald Zweiteiliges sicher sitzt.



SEQUENZTYPEN VARIIEREN

Verschiedene Kombinationen von Aktionen und Objektmanipulationen üben.

 **Klinischer Hinweis:** Sicherstellen, dass der Lernende jede einzelne Aktion beherrscht, bevor sie zu längeren Sequenzen kombiniert werden. Bei Schwierigkeiten mit dem dritten Schritt: zurück zu zwei Schritten, dann mit Betonung wieder erweitern.

LISTENER 14M: PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGSGIEN

IMPLEMENTIERUNGSKONTEXT

Strukturierte Lehrsitzen, Spielaktivitäten, tägliche Routinen

MATERIALIEN

Verschiedene Objekte zur Manipulation, offener Raum für Bewegungssequenzen

DATENERFASSUNG

Versuch-für-Versuch-Aufzeichnung mit Notation von Sequenzkomponenten und Reihenfolge

IMPLEMENTIERUNGSTRATEGIEN

- Mit logisch verbundenen Sequenzen beginnen (Schritte einer vertrauten Routine)
- Zu willkürlicheren Aktionskombinationen übergehen
- Zunächst visuelle Unterstützungen verwenden, dann ausblenden
- In Spielszenarien und Alltagsaktivitäten einbetten

FEHLERBEHEBUNG BEI HÄUFIGEN SCHWIERIGKEITEN

DRITTER SCHRITT WIRD VERGESSEN

Zwei Schritte üben, bis sie flüssig sitzen, dann den dritten Schritt mit besonderer Betonung hinzufügen.

REIHENFOLGE PROBLEME

Zunächst nummerierte visuelle Hinweisreize verwenden, dann systematisch ausblenden. Sequenzen immer mit vertrauten Routinen beginnen.

FORTSCHRITTSÜBERWACHUNG

Genauigkeit für jeden Sequenztyp verfolgen. Notieren, ob Fehler an spezifischen Positionen auftreten (erster, zweiter oder dritter Schritt).

ERWEITERTEN REZEPTIVEN WORTSCHATZ AUFBAUEN

Listener 15M konsolidiert ein umfangreiches rezeptives Wortschatzrepertoire und stellt funktionale Verständlichkeit sowie Generalisierung über mehrere Kontexte hinweg sicher. Mit dem Ziel von ca. 1.000 rezeptiven Wörtern ist dieses Modul der umfassendste Meilenstein des gesamten Programms.



~1000

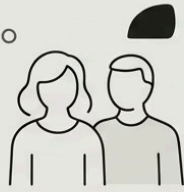
ZIELWÖRTER

Rezeptiver Wortschatz inkl. Nomen, Verben, Adjektive, Präpositionen

LISTENER 15M: VOKABULARKATEGORIEN UND IMPLEMENTIERUNG

1. MENSCHEN & BEZIEHUNGEN

FAMILIE,
HELPER,
FREUNDE,
GEFÜHLE



2. GEGENSTÄNDE & ARTIKEL

HAUSHALT,
SPIELZEUG,
WERKZEUGE,
KLEIDUNG



3. ORTE & LOCATIONS

ZIMMER,
GEBÄUDE,
NATUR



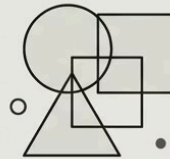
4. AKTIONEN & EREIGNISSE

VERBEN,
ROUTINEN,
BEWEGUNGEN



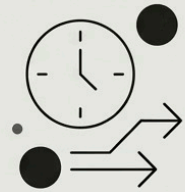
5. ATTRIBUTE & QUALITÄTEN

FARBEN,
FORMEN,
TEXTUREN



6. ABSTRAKTE KONZEPTE

ZEIT,
MENGE,
POSITION,
SEQUENZ



IMPLEMENTIERUNGSSTRATEGIEN

- Wortschatzunterricht in alle täglichen Aktivitäten einbetten
- Thematische Einheiten für verwandten Wortschatz nutzen
- Vokabular-reiche Umgebungen mit beschrifteten Items schaffen
- Multimediale Ressourcen einbeziehen (Bücher, Videos, Apps)

FORTSCHRITTSÜBERWACHUNG

- Umfassende Vokabular-Checkliste führen
- Beherrschung über verschiedene Kontexte verfolgen
- Regelmäßig bereits gelernte Wörter auf Retention prüfen
- Generalisierung auf neue Exemplare und Settings dokumentieren

✔ **Klinischer Hinweis:** Dynamische Lernmöglichkeiten schaffen, wie schnelle Fragespiele oder „Objekt-Schatzsuchen“, um den Wortschatz auf motivierende Weise zu erweitern.

PROGRAMMIMPLEMENTIERUNGSRICHTLINIEN

Eine effektive Umsetzung des Programms erfordert klare Strukturen für Bewertung, Unterrichtsintensität, Teamzusammenarbeit und Fortschrittsdokumentation. Die folgenden Richtlinien gewährleisten eine konsistente und qualitativ hochwertige Implementierung über alle Teammitglieder und Umgebungen hinweg.

BEWERTUNGSFREQUENZ

Formale Proben alle 2 Wochen;
fortlaufende Datenerfassung während der Sitzungen.

SITZUNGSSTRUKTUR

Mischung aus strukturierten Lehrversuchen und naturalistischen Möglichkeiten.

GENERALISIERUNGSPLANUNG

Systematische Übung über Personen, Settings, Materialien und Anweisungen.

FORTSCHRITTSdokumentation

Datenbögen, Videoaufnahmen, periodische formale Bewertungen.

BEWERTUNGSVERFAHREN UND UNTERRICHTSINTENSITÄT

BEWERTUNGSVERFAHREN

- Formale Proben mit neuen Materialien und Fachkräften durchführen
- Sowohl Genauigkeit als auch Reaktionsgeschwindigkeit bewerten
- Generalisierung über Kontexte dokumentieren
- Leistung mit Ausgangswerten und früheren Bewertungen vergleichen

UNTERRICHTSINTENSITÄT

- Mehrere Möglichkeiten über den Tag verteilt bereitstellen
- Mindestens 10–15 Lehrversuche pro Zielkompetenz in strukturierten Sitzungen
- Zusätzliche Übung in natürliche Routinen und Aktivitäten einbetten

TEAMZUSAMMENARBEIT

KONSISTENTE UMSETZUNG

Konsistente Implementierung über alle Teammitglieder sicherstellen.
Regelmäßige Teambesprechungen zur Fortschrittsüberprüfung und Strategieanpassung abhalten.

SCHULUNG DER KOMMUNIKATIONSPARTNER

Alle Kommunikationspartner in Prompting- und Verstärkungstechniken schulen. Einheitliches Vorgehen über alle Bezugspersonen sicherstellen.

MODULMÄSSIGE PROGRESSION

Zum nächsten Modul wechseln, wenn der Lernende konsistente Beherrschung der aktuellen Modulkompetenzen demonstriert. Frühere Module periodisch überprüfen.

FEHLERBEHEBUNG BEI HÄUFIGEN HERAUSFORDERUNGEN

In der Praxis begegnen Fachkräfte verschiedenen Herausforderungen bei der Implementierung. Die folgende Übersicht bietet konkrete Strategien für die häufigsten Schwierigkeiten, die im Programmverlauf auftreten können.

INKONSISTENTES ANTWORTVERHALTEN

Motivation, Verstärkungseffektivität und potenzielle Ablenkungen überprüfen.
Verstärkervielfalt erhöhen und Interessensprofil des Lernenden aktualisieren.

PROMPT- ABHÄNGIGKEIT

Systematische Prompt-
Ausblendverfahren implementieren.
Zeitverzögerungsstrategien einsetzen,
um Selbstständigkeit zu fördern.

FEHLENDE GENERALISIERUNG

Vielfalt an Materialien, Settings und
Fachkräften erhöhen.
Generalisierungstraining von Beginn an
systematisch planen.

REGRESSION

Zusätzliche Übung bereits gelernter
Kompetenzen bereitstellen. Aktuellen
Verstärkerplan überprüfen und ggf.
anpassen.



Wichtiger Hinweis: Bei anhaltenden Rückschritten oder unerwarteten Schwierigkeiten frühzeitig Supervision durch einen qualifizierten Verhaltensanalytiker einholen.



ELTERN- UND BETREUUNGSSCHULUNGEN

Die aktive Einbindung von Eltern und Betreuungspersonen ist ein entscheidender Faktor für den langfristigen Erfolg des Programms. Strategien, die zu Hause konsistent angewendet werden, maximieren die Generalisierung und beschleunigen den Lernfortschritt erheblich.

01

SPEZIFISCHE STRATEGIEN

Konkrete Strategien für die Implementierung jedes Moduls zu Hause bereitstellen. Klare Anleitungen für Prompting und Verstärkung vermitteln.

02

EINFACHE DATENERFASSUNG

Vereinfachte Datenerfassungssysteme für die häusliche Nutzung erstellen. Anpassung an den Alltag der Familie sicherstellen.

03

REGELMÄSSIGE ÜBERPRÜFUNG

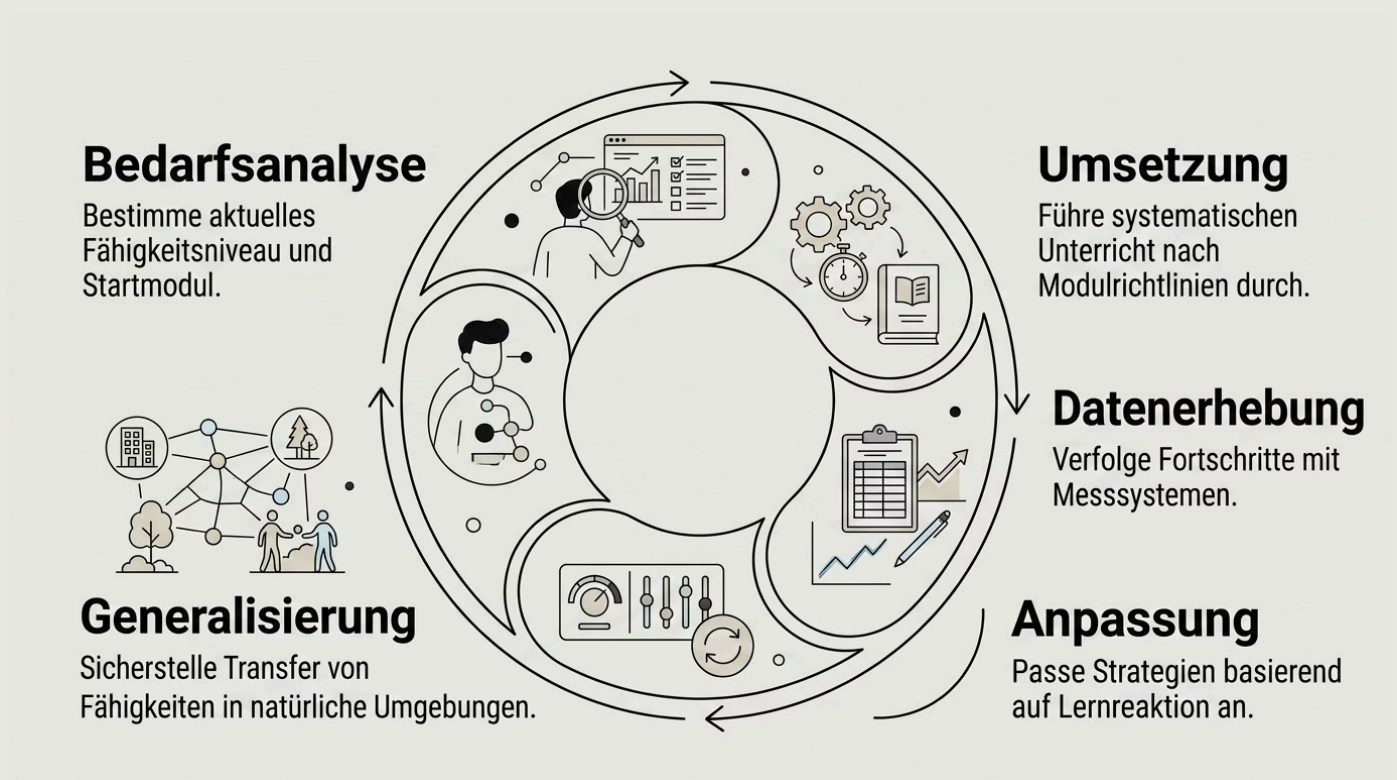
Regelmäßige Überprüfungstermine vereinbaren, um Fortschritte zu besprechen und Herausforderungen anzugehen.

04

NATURISTISCHE EINBETTUNG

Eltern darin schulen, Lernmomente in alle täglichen Routinen einzubetten: Mahlzeiten, Anziehen, Spielzeit, Ausflüge.

IMPLEMENTIERUNGSZYKLUS IM ÜBERBLICK



Dieser Zyklus ist iterativ und kontinuierlich: Nach der Generalisierung erfolgt eine erneute Bewertung, um den nächsten Entwicklungsschritt zu bestimmen. Eine lückenlose Datenbasis ist dabei die Grundlage jeder Entscheidung.

EMPFOHLENE RESSOURCEN UND WERKZEUGE

Die folgende Übersicht bietet eine Auswahl bewährter Ressourcen und Werkzeuge zur Unterstützung der Programmimplementierung. Alle Empfehlungen richten sich nach dem aktuellen Stand der ABA-Praxis und wurden für den deutschsprachigen Einsatz geprüft.

Ressourcentyp	Empfehlungen
Bewertungsinstrumente	VB-MAPP, ABLLS-R, EESA
Lehrmaterialien	Bildkartensätze, Objektsammlungen, digitale Ressourcen
Datenerfassung	Versuch-für-Versuch-Datenbögen, digitale Tracking-Apps, AbaTools
Fachliche Entwicklung	Schulung in verhaltenstherapeutischen Lehrtechniken, Sprachentwicklung

- Hinweis:** Für zusätzliche Unterstützung und Ressourcen sollten Sprach-Heilpädagogen, Verhaltensanalytiker und Sonderpädagogen hinzugezogen werden, die sich auf Sprachentwicklung spezialisiert haben.

VB-MAPP

Umfassendes Bewertungs- und Lehrplaninstrument für verbales Verhalten. Goldstandard für die Baseline-Erfassung.

ABLLS-R

Assessment of Basic Language and Learning Skills – Revised. Detaillierte Kompetenzanalyse für strukturierte Programmplanung.

ABATOOLS

Digitale Plattform zur Datenerfassung und Programmverwaltung. Unterstützt teamübergreifende Konsistenz und Fortschrittsmonitoring.

PROGRAMMZUSAMMENFAS- SUNG: SCHLÜSSELPRINZIPIEN

Das Listener Repertoire Development Program bietet einen umfassenden Rahmen für den Aufbau rezeptiver Sprachfertigkeiten – von grundlegender Aufmerksamkeit bis hin zu komplexem Anweisungsfolgen. Die 15 sequenziellen Module adressieren zunehmend komplexe Hörfertigkeiten mit spezifischen Lehrprozeduren und Beherrschungskriterien für jedes einzelne.



FUNDAMENT ZUERST

Mit grundlegenden Aufmerksamkeits- und Diskriminationsfertigkeiten beginnen. Jedes Modul baut auf dem vorherigen auf.



SYSTEMATISCHES LEHREN

Systematische Lehrprozeduren mit klaren Prompting-Hierarchien verwenden. Konsequenz über alle Teammitglieder sicherstellen.



VIelfÄLTIGE ÜBUNG

Multiple Übungsmöglichkeiten über verschiedene Kontexte, Personen und Materialien bereitstellen.



DATENGESTEVERT

Fortlaufende Daten erfassen, um Fortschritte zu überwachen und den Unterricht anzupassen. Entscheidungen immer auf Basis empirischer Daten treffen.

Das Ziel des Programms ist nicht allein die Beherrschung einzelner Module, sondern die funktionale Generalisierung aller Fertigkeiten in das echte Leben des Lernenden – zu Hause, in der Schule und in der Gemeinschaft.