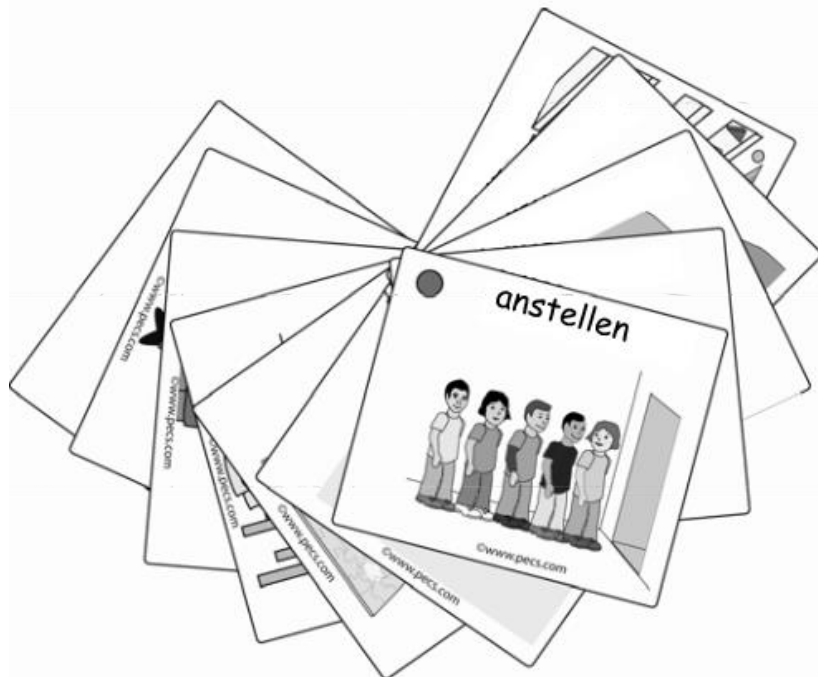


Show & Go[®]



So benutzen Sie Show & Go[®] als eigenständige Anweisung:

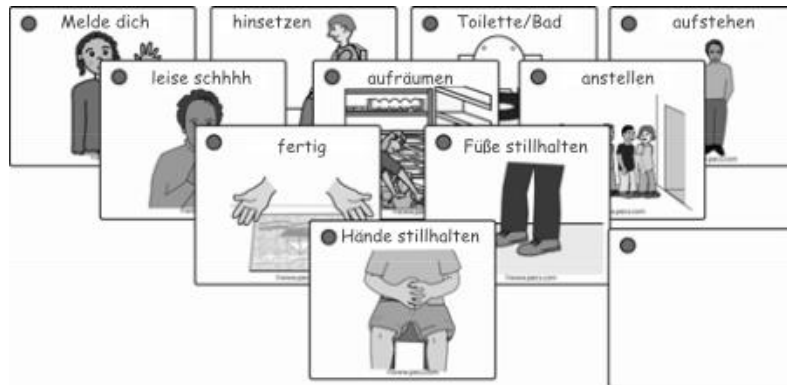
Nachdem Sie sichergestellt haben, dass Sie die Aufmerksamkeit Ihres Schülers haben, zeigen Sie ihm die Anweisung. Sprechen Sie erstmal nicht die Anweisung. Geben Sie dem Schüler 3-5 Sekunden Zeit zu reagieren. Befolgt er die Anweisung, geben Sie ihm Zugang zum natürlichen Verstärker ("anstellen" führt dazu, nach draußen zu gehen) oder sorgen Sie für einen zusätzlichen Verstärker. Sollte der Schüler nicht reagieren, wenden Sie einen angemessenen einzelnen Prompt an. Schleichen Sie diesen Prompt bei weiteren Gelegenheiten unter Zuhilfenahme der progressiven Zeitverzögerung aus. Um die Show & Go Karten als visuellen Prompt bei gesprochenen Anweisungen zu nutzen, muss der Schüler zunächst zuverlässig auf die Bildanweisungen reagieren. Sprechen Sie die Anweisung. Geben Sie dem Schüler 3-5 Sekunden Zeit zu reagieren. Befolgt er die verbale Anweisung, gewähren Sie ihm Zugang zum natürlichen Verstärker ("leise" führt zum Starten des Lieblingsfilmes) oder sorgen Sie für einen zusätzlichen Verstärker. Sollte der Schüler nicht reagieren, geben Sie ihm einen visuellen Prompt, indem Sie ihm die Bildanweisung zeigen. Schleichen Sie diesen Prompt in den nächsten Versuchen aus, indem Sie progressive Zeitverzögerung benutzen.



PYRAMID
EDUCATIONAL
CONSULTANTS

Show & Go®

Diese praktischen Anweisungen sind dazu gedacht, an einem Tragegurt oder an der Gürtelschleife befestigt zu werden, damit sie immer griff- und zur Anwendung bereit sind! Die leere Karte kann individuell mit einer Anwendung Ihrer Wahl, oder als Ablage für Tokenchips, die man schnell für die Verstärkung gewünschten Verhaltens beim Schüler braucht, benutzt werden.



Anweisungen zu folgen ist eine wichtige Fertigkeit, die alle Schüler entwickeln müssen. Anweisungen können in auditorischen oder visuellen Modalitäten geliefert werden; und da wir beiden in unserem täglichen Leben begegnen, müssen die Schüler lernen, auf beide zu reagieren. Dieses Show & Go kann auf zwei verschiedene Arten verwendet werden:

1. Schülern unterrichten rein-visuelle Anweisungen zu befolgen.
2. Als Promptstrategie, um Schülern beizubringen, gesprochene Anweisungen zu befolgen.

Der Pyramid Ansatz in der Pädagogik unterscheidet zwischen Cues und Prompts. Cues sind natürlich vorkommende Ereignisse, die ein bestimmtes Verhalten zur Folge haben. Zum Beispiel bewirkt ein achtseitiges rotes Verkehrszeichen typischerweise, dass Fahrer an einer Kreuzung anhalten. Prompts sind Lernmethoden, die wir verwenden, um Schülern zu helfen, ein bestimmtes Verhalten zu erlernen/zeigen. Zum Beispiel kann ein neuer Fahrer das Verkehrszeichen sehen, benötigt jedoch zusätzliche "Hilfe" von seinem Fahrlehrer, um an der Kreuzung anzuhalten. Der Ausbilder könnte einen verbalen Prompt (Stop!), einen gestischen Prompt (auf das Zeichen zeigen) oder eine drastischere Hilfestellung (mit der Sicherheitsbremse, um das Auto anzuhalten) verwenden. Unsere Aufgabe beim Unterrichten besteht darin, sicherzustellen, dass die Schüler auf Cues (interne bzw. natürliche Signale) reagieren, daher müssen wir alle Prompts (Hilfestellungen), die wir verwenden, beseitigen. Visuelle Anweisungen können also entweder ein Cue oder ein Prompt sein. Evtl. haben einige Schüler das Bild "Badezimmer" auf ihrem Zeitplaner. Dieses Bild sollte als Hinweis (Cue) dienen, das Klo/Badezimmer zu benutzen – der Schüler sollte keinen zusätzlichen Prompt zum Befolgen dieser Routine auf seinem Zeitplan benötigen. Manchmal sagen wir unseren Schülern, dass sie auf die Toilette gehen sollen, aber während die Schüler lernen, auf diese gesprochene Anweisung zu reagieren, können wir einen visuellen Prompt (ein Bild eines Badezimmers) verwenden, um dem Schüler zu helfen. Dieser Prompt ist nur dann angebracht, wenn der Schüler bereits zuverlässig zum Klo geht, wenn er das Bild sieht. In diesem Szenario muss der Lehrer den visuellen Prompt später wieder ausschleichen.