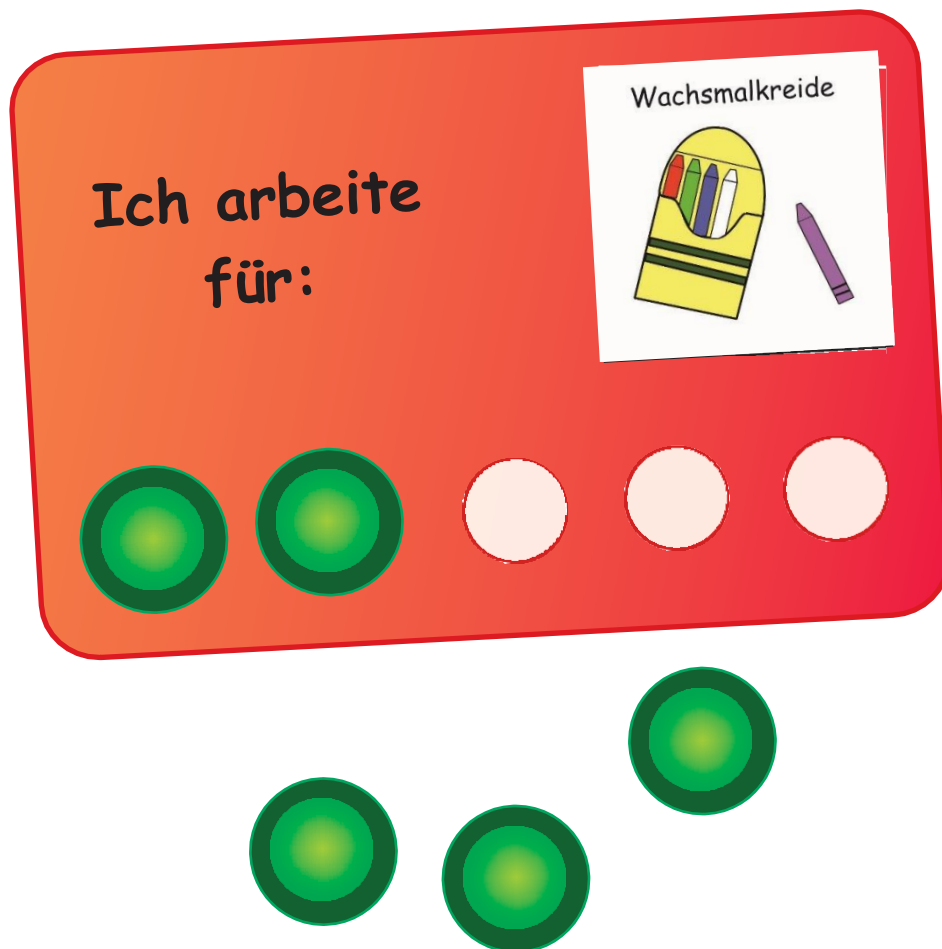


Visuelle Verstärkersysteme



Von den Entwicklern des Pyramid Ansatzes®
und dem Picture Exchange Communication
System® (PECS®)



PYRAMID
EDUCATIONAL
CONSULTANTS

www.pecs.com

Warum nutzen wir visuelle Verstärkersysteme?

Wenn wir für einen Arbeitgeber arbeiten, gibt es mehrere Dinge, die wir in unseren Vertrag festgeschrieben haben möchten (z.B. was unsere Arbeit beinhaltet, wie viel wir verdienen, wann wir bezahlt werden, wie viel Freizeit wir haben können). Wir möchten auch sicher sein, dass jedes Element schriftlich festgehalten wird. Man kann sich diesen textbasierten Vertrag auch als eine **visuelle Darstellung** der Vereinbarung zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer vorstellen.

Einem Lernenden eine Fertigkeit beizubringen bedeutet, dem Kind zu helfen, etwas anders zu machen. Wenn der Lehrer keine neue Handlung beobachtet - Schuhe binden, ein Wort sagen, usw. - ist die Lektion nicht vollständig. Ebenso möchte ein Arbeitgeber, dass der Arbeitnehmer etwas erreicht - die Arbeit erledigt - das Auto baut, das Haus streicht, usw. Wenn wir für jemanden arbeiten, erwarten wir einen klaren Vertrag, der unsere Arbeitsbedingungen beschreibt.

Einer unserer Leitsätze bei Pyramid Educational Consultants lautet: Wenn uns (als Erwachsene) etwas wichtig ist, ist es wichtig, dies auch für die Lernenden zu tun. Wenn wir also einen visuellen Vertrag mit unserem Arbeitgeber haben, sollten wir sicherstellen, dass die Lernenden einen visuellen Vertrag mit uns haben, in dem unser "Deal" detailliert beschrieben wird.

Wie in "**Der Pyramid Ansatz, 2. Ausgabe**" (Bondy, 2011) angemerkt, sollten Lehrer vor dem Unterricht oder anderen Anforderungen immer einen "Deal" mit den Schülern vereinbaren. Eine **visuelle Darstellung** dieses Deals wird für konstant starke Leistungen sorgen.

Visuelles Verstärkersystem - groß

Dieses Set aus fünf (5) Karten, die von einem (1) Token bis zu fünf (5) Token reichen, ist für Schüler gedacht, die gerade erst anfangen, sich mit visuellen Verstärkungssystemen vertraut zu machen. Die Karten aus strapazierfähigem Polyvinyl sind 15,24 cm x 11,93 cm groß und enthalten ein Feld für das Symbol, das den vom Schüler gewählten Verstärker darstellt. Klettpunkte und Tokenchips sind beigelegt.

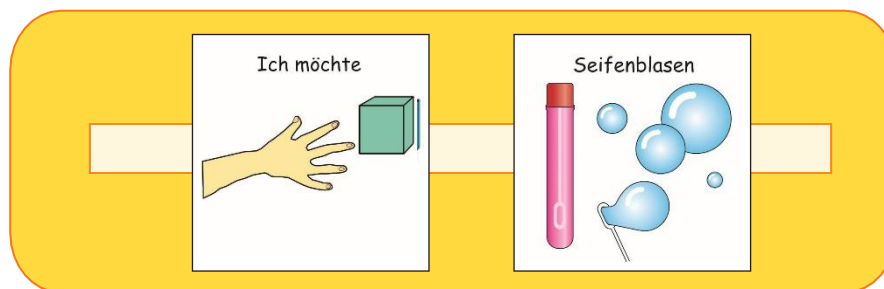
Visuelles Verstärkersystem - klein

Dieses Set aus drei (3) Karten, das von drei (3) Token auf fünf (5) Token aufbaut, ist für Schüler gedacht, die visuelle Verstärkungssysteme beherrschen. Die Karten aus strapazierfähigem Polyvinyl sind 11,43 cm x 5,66 cm groß und enthalten ein Feld für das Symbol, das den vom Schüler gewählten Verstärker darstellt. Klettpunkte und Tokenchips sind beigelegt.

Wie bringen wir einem PECS® Nutzer bei, einen "Deal" einzugehen?

Zu Beginn von PECS ist es wichtig, die Anfragen so oft wie möglich zu verstärken. Mit der Zeit wird diese Strategie jedoch unpraktisch. Wir alle möchten, dass der Lernende immer unabhängiger wird. Das bedeutet, wir möchten, dass er immer länger arbeitet, bevor er auf seine Verstärker zugreift. Wir empfehlen, mit dem Unterrichten von Abmachungen zu beginnen, wenn ein Lernender innerhalb weniger Tage Fortschritte in den Phasen I und II von PECS zeigt.

Die Lektion über Abmachungen beginnt damit, dass sich ein Lernender an einen Erwachsenen wendet, um eine Bitte zu äußern. Anstatt dieser sofort nachzukommen, bittet man ihn, eine einfache Aufgabe zu erledigen (z. B. "Heb das auf") und sagt dann: „Gut gemacht!“ und gibt dem Lernenden den ursprünglich gewünschten Gegenstand. Beachte, dass der Lernende keinen weiteren PECS-Austausch durchlaufen muss, da er bereits eine Bitte geäußert hat. Die "Arbeit" in dieser Situation ist etwas, von dem wir wissen, dass der Lernende sie erledigen kann, und sie sehr schnell erledigt. Mit der Zeit kann der Lehrer die Erwartungen an den Lernenden allmählich erhöhen, indem er Gegenstände hinzufügt, die der Lernende aufheben soll, oder indem er einfache Handlung mit dem Gegenstand oder das Platzieren des Gegenstands an bestimmten Orten verlangt.



Der Schlüssel zum Erfolg dieser Strategie liegt darin, zu verstehen, dass die Interaktion - der Deal - damit beginnt, dass der Lernende angibt, was er möchte, bevor der Lehrer eine Anweisung erteilt. Würden wir als Angestellte einen Job annehmen, wenn der Chef sagt: "Hey, ich möchte, dass du diesen Job für mich erledigst und in einem Jahr oder so, sage ich dir, was du verdient hast."? Wir würden den Job nur annehmen, wenn wir unser Gehalt kennen, bevor wir die Arbeit erledigen. Dasselbe sollte für einen Lernenden gelten - er muss wissen, was er verdienen kann, bevor er etwas über den Job erfährt.

Achten Sie darauf, dass wir zu Beginn von Lehrverträgen keine visuelle Darstellung verwenden. Diese wird eingeführt, sobald der Lernende verstanden hat, dass er für die Ausführung einer Arbeit belohnt wird!

***Jede Modalität ist
möglich!***

*Dies ist für alle unsere Lernenden wichtig, nicht nur für PECS-Nutzer.
Die oben beschriebene Strategie kann auf Anfragen in jeder Modalität
angewendet werden.*

Den visuellen Vertrag vorstellen

Sobald der Lernende die kurzen Aufgaben zuverlässig erledigt, führen Sie das visuelle Verstärkungssystem ein.

Anstatt sofort eine Anweisung zu erteilen (wie oben beschrieben), platziert der Lehrer das Symbol auf der Karte mit einem Kreis. Dann gibt er eine einfache Anweisung. Sobald der Lernende die Aufgabe erledigt hat, gibt der Lehrer dem Lernenden einen Token (z. B. einen Cent, einen Aufkleber, einen Schmuckgegenstand, der dem Alter angemessen ist) und hilft dem Lernenden, ihn auf den Kreis zu kletten. Diese Aktion entspricht dem "Bezahlen" des Lernenden. Dann bringen Sie dem Lernenden bei, den Token zu nehmen und ihn Ihnen zu geben. Geben Sie dem Lernenden sofort den Gegenstand, der dem Symbol auf der Karte entspricht. Auf diese Weise lernt der Lernende, den Gegenstand zu "kaufen", indem er den Token einlöst. Wir empfehlen, diese Strategie den ganzen Tag über und mehrere Tage lang beizubehalten (oder bis klar ist, dass der Lernende den Gutschein sofort nach Erhalt einlöst).



Wie können wir den Deal ausbauen?

Sobald der Lernende das Empfangen und Einlösen eines einzelnen Tokens beherrscht, geht der Lehrer zur Zwei-Token-Karte über. Auch hier beginnt die Sequenz mit einer Anfrage des Lernenden. Wenn der Lernende einen Teil der Aufgabe erledigt hat, gibt der Lehrer einen Token. An diesem Punkt wird der Lernende wahrscheinlich versuchen, den Token einzulösen. In diesem Fall zeigt der

Lehrer ruhig auf den verbleibenden offenen Kreis und weist den Lernenden an, weiterzuarbeiten. Die verbleibende Aufgabe sollte zu diesem Zeitpunkt in der Unterrichtssequenz kurz und einfach sein. Der Lernende erhält dann den zweiten Token, den er auf die Verstärkerkarte legen kann. Nachdem alle Kreise ausgefüllt wurden, kann der Lernende die ausgewählte Belohnung einlösen.

Mit der Zeit kann der Arbeitsaufwand für jeden Token schrittweise erhöht werden. Darüber hinaus wird die Anzahl der Kreise auf einer Karte allmählich auf 3, dann 4 und schließlich 5 erhöht.

