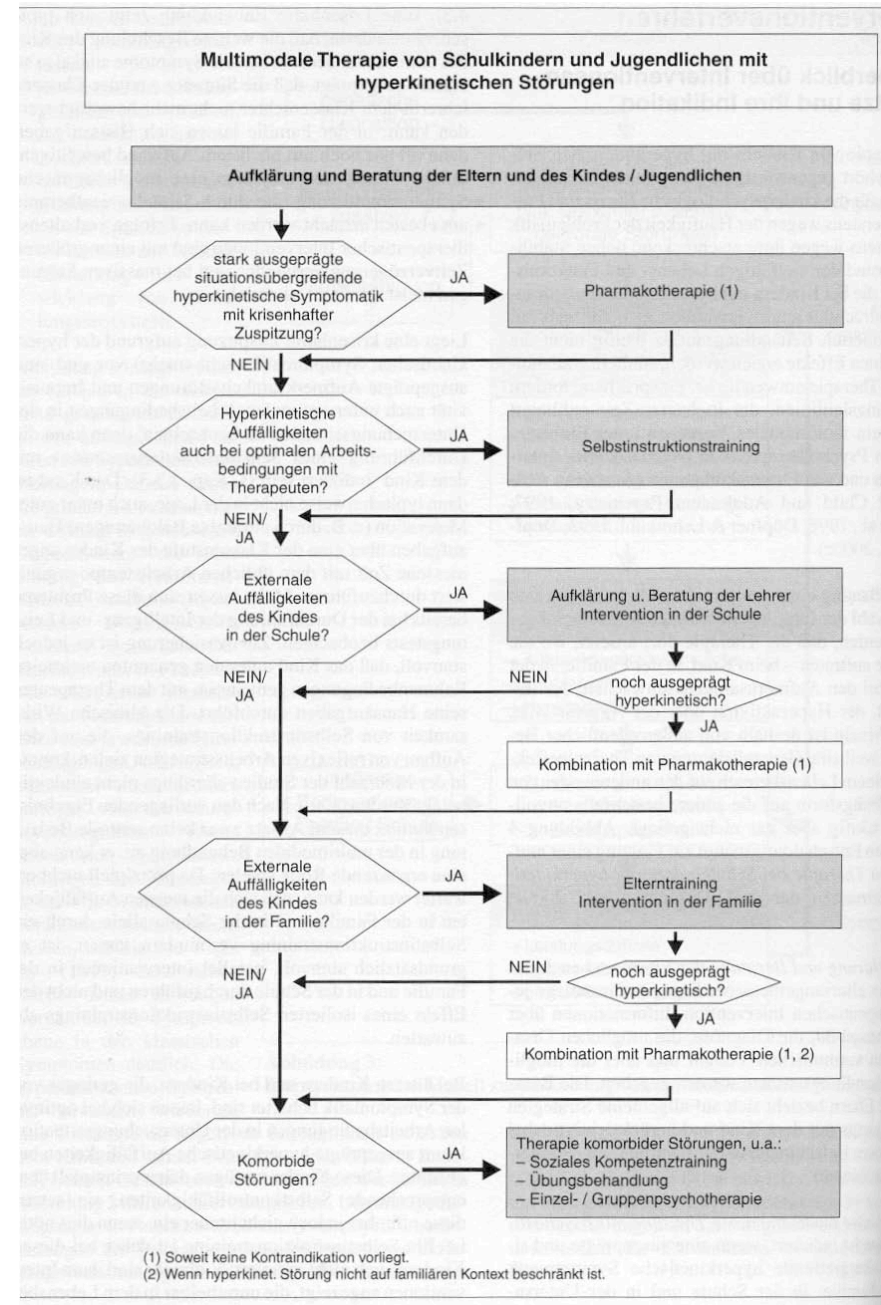


Therapie bei ADHS

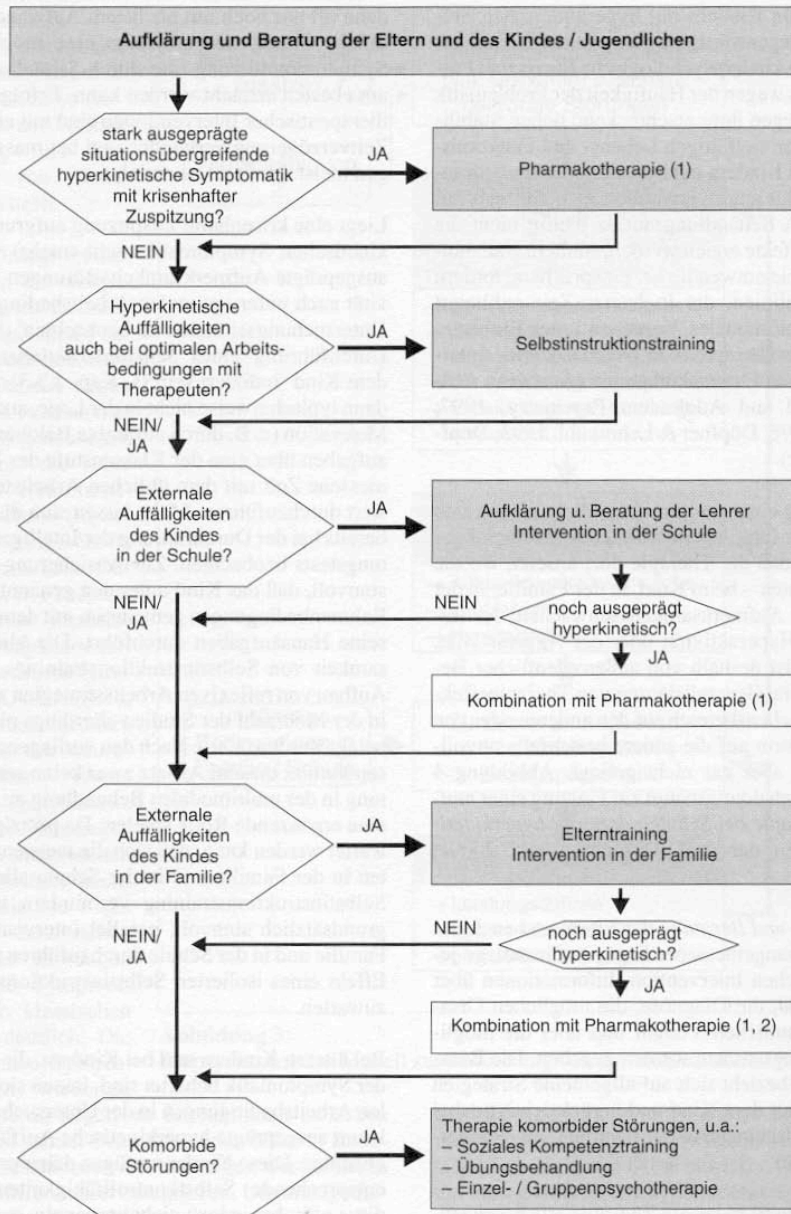
Vortrag am 29.09.04

Frühförderzentrum
Mosbach

Klaus Roos



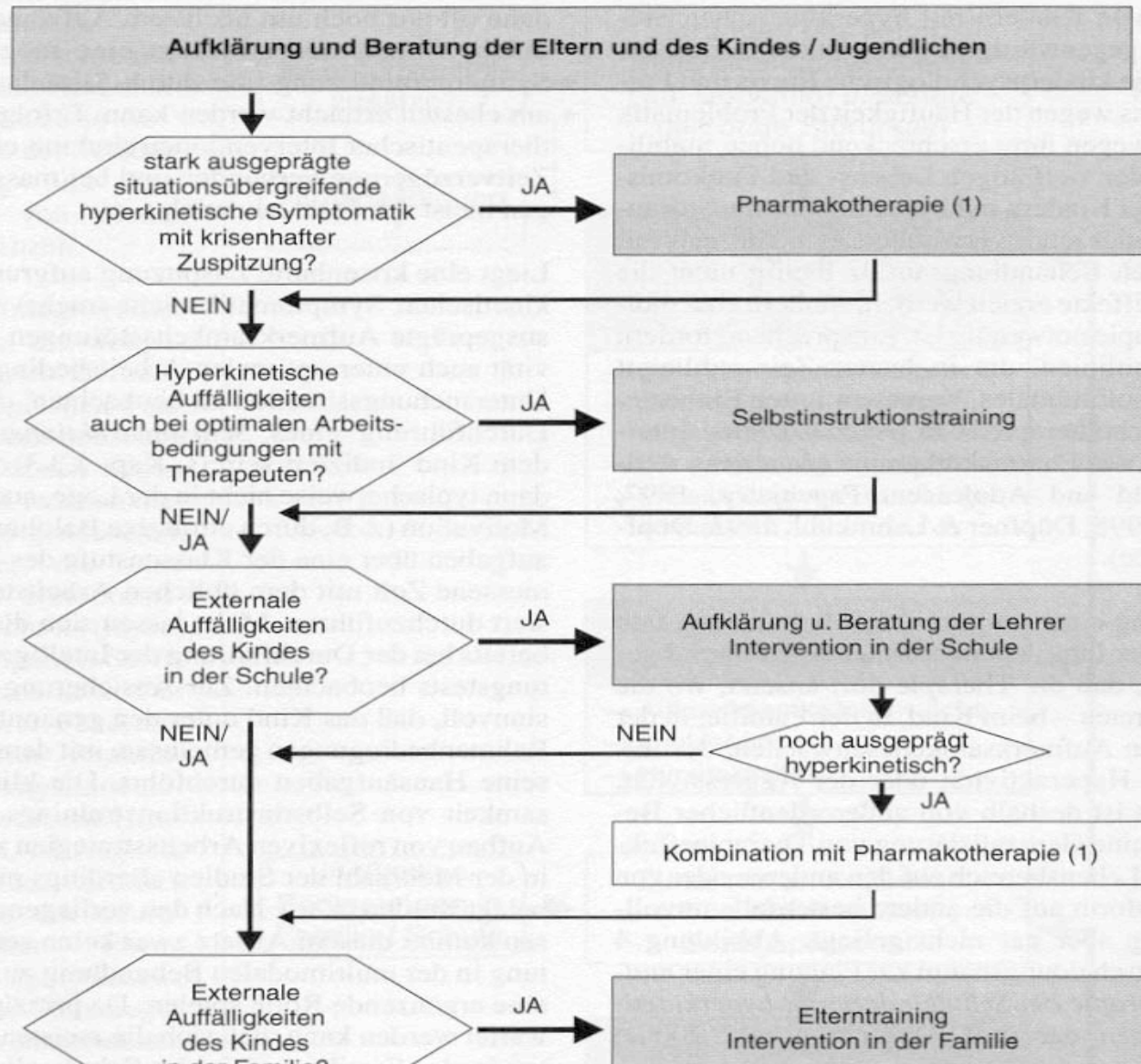
Multimodale Therapie von Schulkindern und Jugendlichen mit hyperkinetischen Störungen



(1) Soweit keine Kontraindikation vorliegt.

(2) Wenn hyperkinet. Störung nicht auf familiären Kontext beschränkt ist.

Multimodale Therapie von Schulkindern und Jugendlichen mit hyperkinetischen Störungen



Bausteine des Therapieprogrammes für Kinder mit hyperkinetischem und oppositionellem Problemverhalten (THOP).

Problemdefinition, Entwicklung eines Störungskonzeptes und Behandlungsplanung

- Definition der Verhaltensprobleme des Kindes
- Erarbeitung der Elemente eines gemeinsamen Störungskonzeptes
- Entwicklung eines gemeinsamen Störungskonzeptes
- Behandlungsziele und Behandlungsplanung

Förderung positiver Eltern-Kind-Interaktionen und Eltern-Kind-Beziehungen

- Fokussierung der Aufmerksamkeit auf positive Erlebnisse mit dem Kind
- Aufbau positiver Spielinteraktionen

Pädagogisch-therapeutische Interventionen zur Verminderung von impulsivem und oppositionellem Verhalten

- Entwicklung effektiver Aufforderungen
- Soziale Verstärkung bei Beachtung von Aufforderungen
- Soziale Verstärkung bei nicht störendem Verhalten
- Aufbau wirkungsvoller Kontrolle
- Natürliche negative Konsequenzen

Tokensysteme, Response-Cost und Auszeit

- Aufbau von Token-Systemen
- Anpassung von Token-Systemen
- Verstärker-Entzugs-Systeme (Wettkampf um lachende Gesichter)
- Auszeit

Interventionen bei spezifischen Verhaltensproblemen

- Spieltraining
- Selbstinstruktionstraining
- Selbstmanagement
- Bewältigung von Verhaltensproblemen bei den Hausaufgaben
- Bewältigung von Verhaltensproblemen in der Öffentlichkeit

Stabilisierung der Effekte

- Selbständige Bewältigung von zukünftigen Verhaltensproblemen

Beispiel für ein
Selbstinstruktionstraining:
Signalkarten aus dem
THOP-Programm

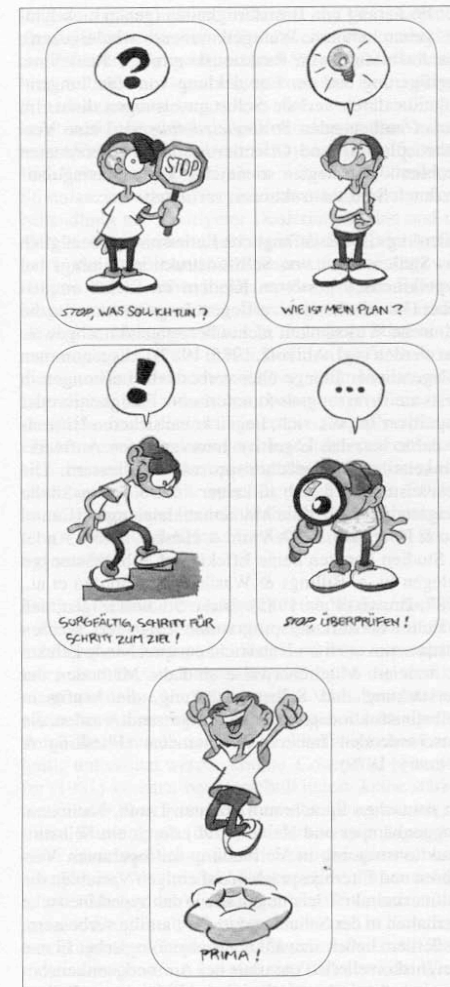
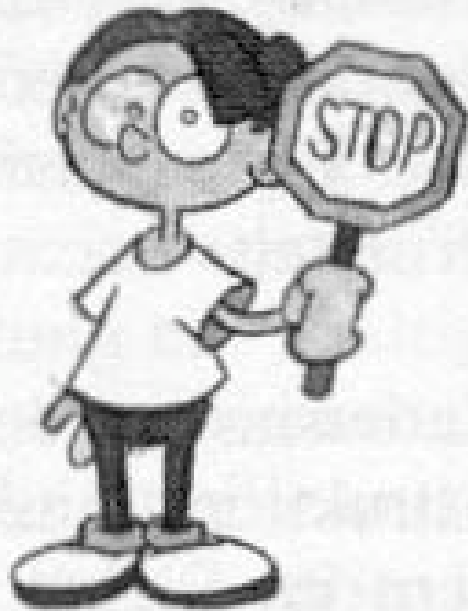
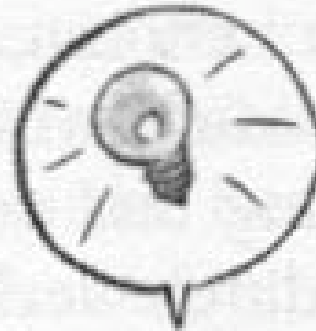


Abbildung 9:
Signalkarten für das Selbstinstruktionstraining (aus
Döpfner et al., 2002a).



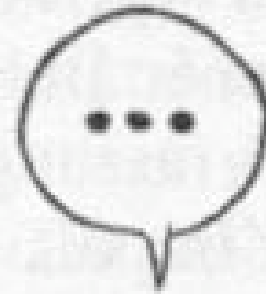
STOP, WAS SOLL ICH TUN ?



WIE IST MEIN PLAN ?



SORGFÄLTIG, SCHRITT FÜR
SCHRITT ZUM ZIEL !



STOP, ÜBERPRÜFEN !



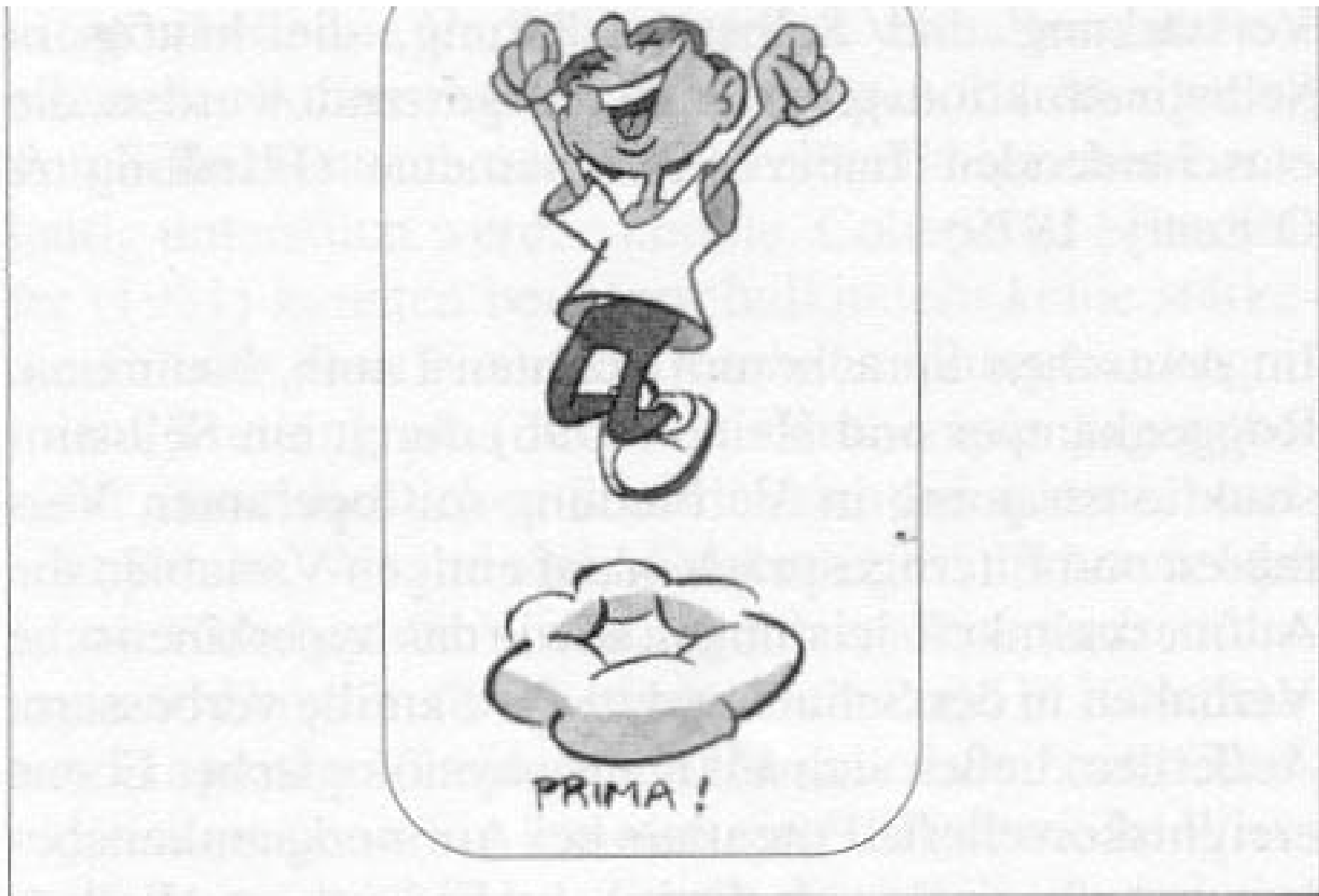


Abbildung 9:

Signalkarten für das Selbstinstruktionstraining (aus Döpfner et al., 2002a).

Meine Arbeitsregeln

Auf dem Tisch liegt nur das Arbeitsmaterial, das ich für die Aufgabe brauche!

Ich lese die Aufgabe genau durch und überlege, was ich tun muß!
(STOP, was soll ich tun?)

Ich zerlege die Aufgabe in kleine Schritte!
(Was ist mein Plan?)

Ich gehe Schritt für Schritt vor!
(Sorgfältig, Schritt für Schritt zum Ziel!)

Ich schreibe ordentlich und lasse mir Zeit!


Ich unterbreche mich nicht bei der Arbeit!

Ich habe Geduld mit mir bei der Lösung der Aufgaben!

Ich kontrolliere am Ende, ob ich alles richtig gemacht habe!
(STOP, überprüfen!)

Ich räume mein Arbeitsmaterial wieder ein!

Setze das Muster fort.



Du hast es gemacht!

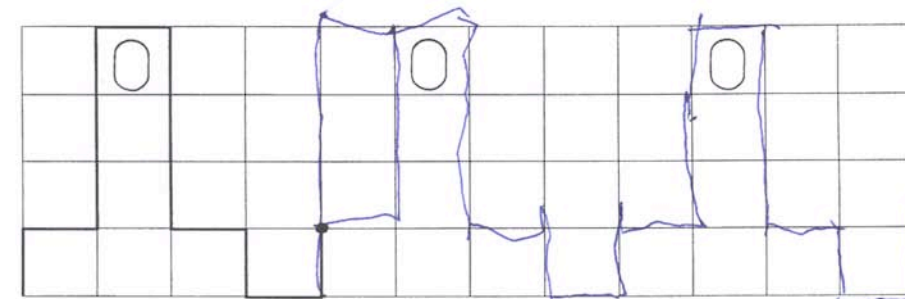
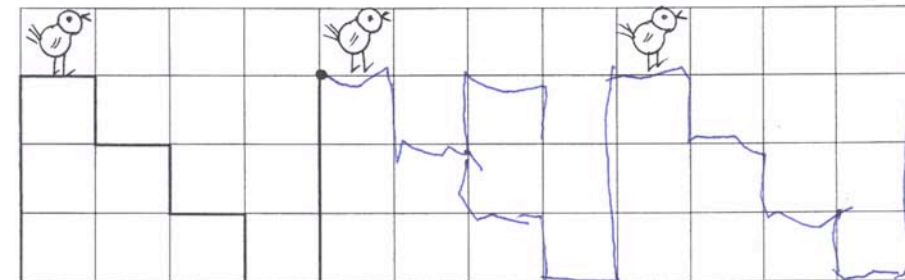
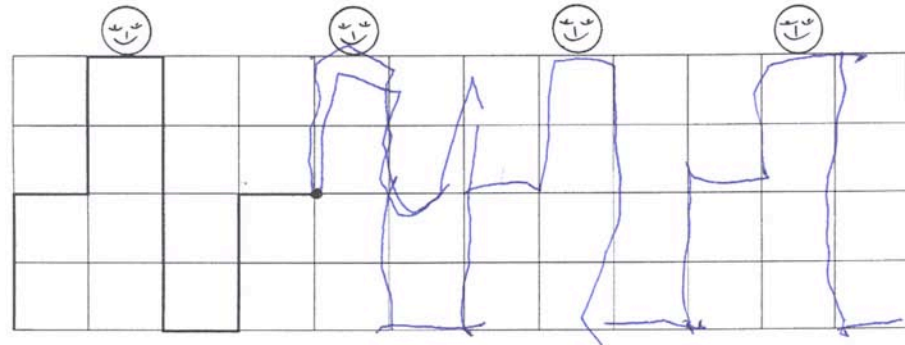
Aufgabenbeispiele

aus dem MKT

Marburger

Konzentrations-

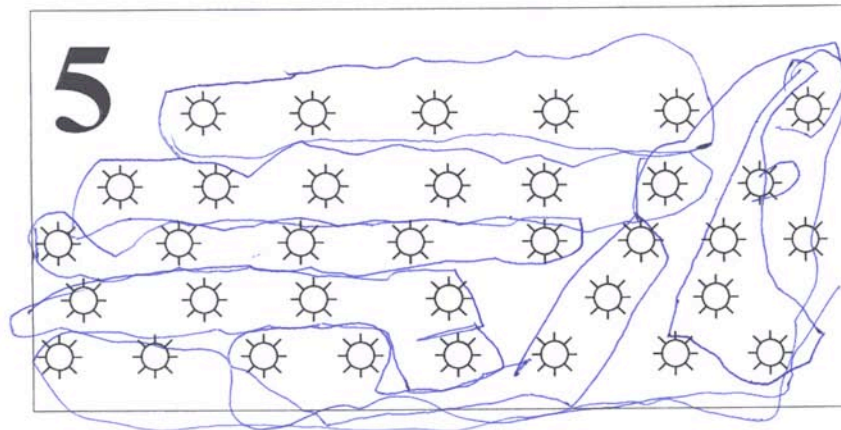
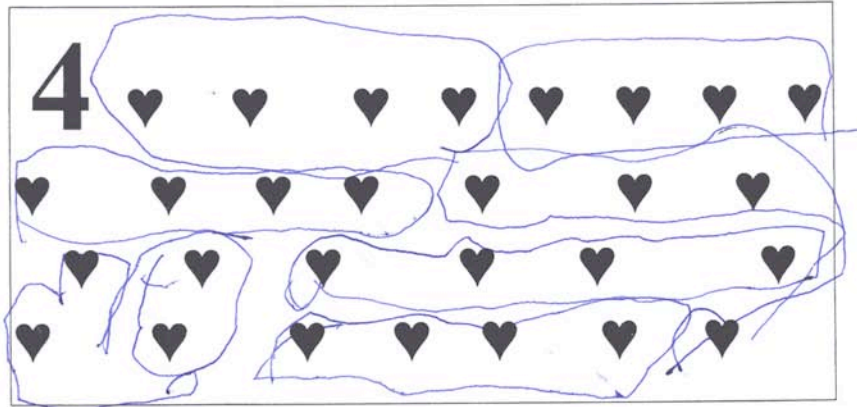
Training

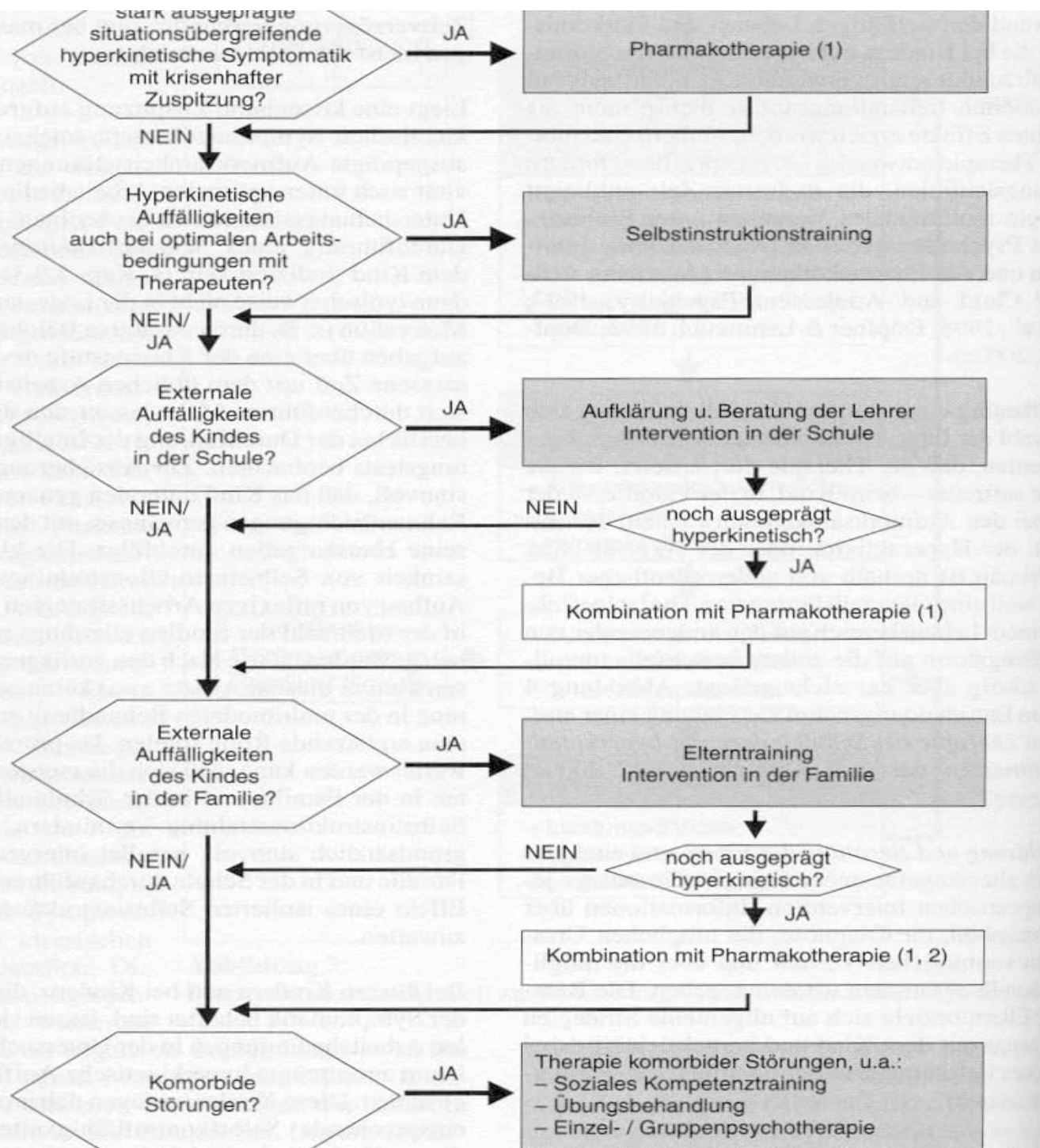


Name: KEVIN

3 Mengen einkreisen

Kreise oben je vier Figuren und unten
je fünf Figuren ein.





Elemente aus dem
Elterntraining:

Memo-Karte Elternleitfaden Stufe 7:

Geben Sie wirkungsvolle Aufforderungen!

1. Stellen Sie nur dann Aufforderungen, wenn Sie **be-**reit sind, sie auch durchzusetzen.
2. Sorgen Sie dafür, daß Ihr Kind aufmerksam ist, **wenn** Sie die Aufforderung geben.
3. Äußern Sie die Aufforderung eindeutig und nicht **als** Bitte.
4. Geben Sie immer nur eine Aufforderung.
5. Überprüfen Sie, ob Ihr Kind der Aufforderung **nach-**kommt.
6. Konzentrieren Sie sich zunächst nur auf wenige **Auf-**forderungen:

1.

2.

3.

Aufbau und
Durchführung
von
Verstärkerprogrammen:

Mein Punkte-Plan: Spielregeln

Ich erhalte Klebebilder/Punkte, wenn ich es schaffe,
folgende Regeln einzuhalten:

Regeln	Anzahl der Punkte
1. <i>Ich stehe morgens direkt auf, wenn die Mutter mich weckt und schimpfe nicht</i>	1
2. <i>Ich ziehe mich zügig an und wasche mich und bin bis um 7.30 damit fertig.</i>	2
3. _____	<input type="radio"/>
4. _____	<input type="radio"/>

Ich darf meine Bilder/Punkte eintauschen:

Anzahl der Punkte	können eingetauscht werden in:	Anzahl der Punkte	können eingetauscht werden in:
3	<i>Mutter liest abends eine besonders lange Geschichte vor</i>	<input type="radio"/>	
9	<i>eine halbe Stunde länger Computer spielen</i>	<input type="radio"/>	
36	<i>mit beiden Eltern ins Erlebnis-Bad</i>	<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

Baustein F12 Wenn Lob alleine nicht ausreicht: Der Punkte-Plan
Arbeitsblatt F 12.2 Mein Punkte-Plan - Spielregeln

Kooperation mit der Schule:

Beispiel: Einsatz von Verstärkerprogrammen in der Schule

Tabelle 49: Beispiele für Verhaltensweisen, bei denen ein Punkte-Plan im Unterricht gut eingesetzt werden kann

- eine angefangene Arbeit zu Ende machen;
- der Aufforderung des Lehrers nachkommen;
- einen aktiven Beitrag zum Unterricht leisten;
- auf dem Platz sitzen bleiben (wenn das Aufstehen nicht mehr als ein- bis zweimal pro Unterricht erfolgt);
- sich mit anderen vertragen;
- melden und nicht in den Unterricht dazwischenrufen (wenn Problemverhalten nicht zu häufig im Unterricht auftritt).

Verhaltenstherapie: Grundlagen

- S Umgebungsbedingungen
- O Organismusvariablen, Lernerfahrungen
- R Reaktionen: kognitiv, emotional, physiologisch, Verhalten
- K Konsequenzen, Verstärkung, aufrechterhaltende Bedingungen

besonders wichtig bei ADHS: Erfolge sind notwendig um dauerhafte Verhaltensänderungen bewirken zu können, da die Kinder meist viele Mißerfolgserfahrungen hinter sich haben.

Aufbau einer Therapiestunde

- Besprechung und Information: Was geschah seit letzter Stunde ?
Haben evtl. vereinbarte Programme, Hausaufgaben funktioniert?
Dauer ca. 5 - 15 Minuten
Erfolgskontrolle und Verstärkung positiver Verhaltensansätze
- Durchführung von Aufgaben und Trainings: Konzentrationstrainings,
Selbstinstruktion, Testung etc.
Dauer ca. 10 - 30 Minuten
Training angemessenen Verhaltens, Erfolgserlebnisse bei Anforderung
- Verhaltenstherapeutische Spieltherapie: Spielerische Fortsetzung
des Trainings (z.B. Differix, Memory etc.) und andere Spiele
Dauer ca. 5 - 35 Minuten
Erfolgserlebnisse, positiver Beziehungsaufbau, Selbstbewußtsein,
intrinsische und soziale Verstärkung

Für weitere Informationen:

Diplom-Psychologe Klaus Roos
Psychologischer Psychotherapeut
Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeut

Kassenzugelassene Praxis für Verhaltenstherapie:
Einzeltherapie bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Bahnhofstraße 12
74834 Elztal-Neckarburken
Telefon: 06261-899923

