

Målvalgsprogrammer

Det vanskeligste som finnes

Målvalgsprogrammer

Det vanskeligste som finnes

Å velge målatferd er kanskje det vanskeligste man gjør

Grunnleggende atferdsrepertoare

Enkle instruksjoner

Matching og diskriminasjon

Imitasjon

Macro ferdigheter

Generalisert matching

Fluency

Høyere-ordens kategorisering

Problemløsning

Må etablere/arbeide med mange ferdigheter samtidig

1. Etablering av grunnleggende atferd

1.1 Oppmerksomhetsfunksjoner

- 1.1.1. Sitte rolig i en stol selvstendig
- 1.1.2. Gi blikkontakt i respons til navnet
- 1.1.3. Følge instruksen ”se på meg”
- 1.1.4. Følge instruksjonen ”hendene i fanget”

1.2. Imitasjonsferdigheter

- 1.2.1. Imitere grovmotoriske bevegelser
- 1.2.2. Imitere bevegelser med objekter
- 1.2.3. Imitere finmotoriske bevegelser
- 1.2.4. Imitere munn- motoriske bevegelser

1.3. Lytteratferd

- 1.3.1. Følge ett ledds instruksjoner
- 1.3.2. Identifisere kroppsdelene
- 1.3.3. Identifisere objekter
- 1.3.4. Identifisere bilder
- 1.3.5. Identifisere nærpersoner
- 1.3.6. Følge instruksjoner som inneholder verb
- 1.3.7. Identifisere verb i bilder
- 1.3.8. Identifisere objekter som finnes i miljøet
- 1.3.9. Peke på bilder i bøker
- 1.3.10. Identifisere objekter basert på funksjoner
- 1.3.11. Identifisere posisjon
- 1.3.12. Identifisere lyder

1.4. Tidlige språklig atferd:

- 1.4.1. Peke på objekt i respons til spørsmål ”hva vil du ha”
- 1.4.2. Peke spontant på foretrukne objekter
- 1.4.3. Imitere lyder og ord
- 1.4.4. Navngi objekter
- 1.4.5. Navngi bilder
- 1.4.6. Verbalt be om foretrukne ting

- 1.4.7. Svare ”ja” og ”nei” i relasjon til spørsmål om å ha/få ting
- 1.4.8. Navngi nærpersoner
- 1.4.9. Velge mellom objekter/aktiviteter
- 1.4.10. Gjengjelde hilsing
- 1.4.11. Svare på enkle spørsmål
- 1.4.12. Navnsette verb i bilder, andre eller seg selv
- 1.4.13. Navngi objekter`s funksjoner
- 1.4.14. Navngi posisjon

1.5. Tidlig akademisk atferd:

- 1.5.1. Matching:
 - 1.5.1.1. Identiske objekter
 - 1.5.1.2. Identiske bilder
 - 1.5.1.3. Objekt – bilde
 - 1.5.1.4. Bilde – objekt
 - 1.5.1.5. Farger, former, tall, bokstaver
 - 1.5.1.6. Ikke identiske objekter (tidlig begreptrening)
 - 1.5.1.7. Objekter basert på assosiasjoner
- 1.5.2. Utføre enkel aktivitet selvstendig
- 1.5.3. Identifisere farger
- 1.5.4. Identifisere former
- 1.5.5. Identifisere bokstaver
- 1.5.6. Identifisere tall
- 1.5.7. Telle til 10
- 1.5.8. Telle objekter

1.6. Selvhjelpsferdigheter

- 1.6.1. Drikke fra kopp
- 1.6.2. Bruke gaffel og skje i måltid
- 1.6.3. Ta av sko
- 1.6.4. Ta av sokker
- 1.6.5. Ta av bukse
- 1.6.6. Ta av genser
- 1.6.7. Bruke serviett
- 1.6.8. Toalettferdigheter

Oppmerksomhetsfunksjoner

Imitasjonsferdigheter

Lytteratferd

Tidlig språklig atferd:

Tidlig akademisk atferd:

Selvhjelpsferdigheter

Hva er et målvalgsprogram?

Hva er et målvalgsprogram?

Praktisk verktøy for å strukturere og planlegge opplæring

Mål: målrettet, systematisk og datadrevet tilnærming

Fokus: Hva ønsker vi å oppnå med atferden?

Øke, redusere eller generalisere en atferd

Del av atferdsanalytiske tiltak



Forskjellen på et målvalgsprogram og tilfeldig trening

Bygger på data og kartlegging - ikke gjetning

Informasjon samles inn fra flere kilder

Observasjon i hverdagen

Foreldre og fagpersoner

Tidligere læringshistorikk

Atferdsfunksjon

Hva må vi kartlegge?

Baseline - Hva barnet kan i dag

Forsterkningsmekanismer - Hva motiverer barnet?

Uhensiktsmessig atferd - Hvordan håndtere det?

Respondente mekanismer - Reaksjoner på emosjonelle responser

Særlige forhold - Medisinske eller atferdsmessige hensyn

Bruk av informasjonen

Velg funksjonelle mål - Hvilke
ferdigheter trenger barnet i
hverdagen?

Prioriter riktig - Start med 2 - 4 mål

Ferdigheter bygger ofte på hverandre

Mål og tiltak tilpasses barnets nivå

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og
observasjon

2. Definer tydelige og observerbare mål

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål

3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching

4. Velg Promptstrategi og plan for fading

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading

5. Planlegge repetisjon og forsterkning

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading
5. Planlegge repetisjon og forsterkning

6. Lag registreringssystem

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading
5. Planlegge repetisjon og forsterkning
6. Lag registreringssystem

7. Plan for forsterkningformidling

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading
5. Planlegge repetisjon og forsterkning
6. Lag registreringssystem
7. Plan for forsterkningformidling

8. Plan for generalisering

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading
5. Planlegge repetisjon og forsterkning
6. Lag registreringssystem
7. Plan for forsterkningformidling
8. Plan for generalisering

9. Håndtering av utfordrende atferd

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading
5. Planlegge repetisjon og forsterkning
6. Lag registreringssystem
7. Plan for forsterkningformidling
8. Plan for generalisering
9. Håndtering av utfordrende atferd

10. Løpende evaluering og justering - Et levende dokument

Steg - For - Steg

Bygging av målvalgsprogram

1. Kartlegging og observasjon
2. Definer tydelige og observerbare mål
3. Velg treningsform:
DTT, NET, Incidental Teaching
4. Velg Promptstrategi og plan for fading
5. Planlegge repetisjon og forsterkning
6. Lag registreringssystem
7. Plan for forsterkningformidling
8. Plan for generalisering
9. Håndtering av utfordrende atferd
10. Løpende evaluering og justering - Et levende dokument

Eksempel på Mål

Program nr:		Sist redigert
Mål	Begrunnelse for intervensjon	Registrering
Foranledning	Forsterkningsformidling	Materialer som må forberedes
Tegnøkonomisystem	Merknader	
Prosedyre		
Steg		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Eksempel på registrering

Dato	Målrespons	Antall protester	Tid

Målatferd	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato	Dato

Eksempel på mål

PECS kommunikasjon og Fargematching

Program nr: 3		Sist redigert
PECS - Fase 2		
Mål	Begrunnelse for intervensjon	Registrering
Barnet skal brukes PECS (Fase 2) for å be om ønsket gjenstand ved å hente bilder og levere det til miljøterapeuten	Barnet bruker PECS Fase 1 - bytter bilde ved hjelp. Vi ønsker å fremme selvstendig initiert kommunikasjon.	10 trials per økt. + for mestret - for ikke mestret / for mestret med hjelp Registrert type prost brukt.
Foranledning	Forsterkningsformidling	Materialer som må forberedes
Situasjon med tilgjengelig ønsket gjenstand og kommunikasjonsbok/bilder tilgjengelig.	Tilgang på ønsket gjenstand etter respons. Start med gjenstander av høy preferanse. Varier forsterker over tid.	PECS og Gjenstander barnet skal be om
Tegnøkonomisystem	Merknader	
Ikke i bruk per nå	Registrer også prompttype og nivå av selvstendighet. Prompts fades så rask som mulig.	

Prosedyre

Intervensjonen gjennomføres ved å legge til rette for kommunikasjon gjennom PECS fase 2. Barnet får tilgang på ønskede gjenstander ved å hente bildet fra kommunikasjonsboken og levere det til en voksen. Veiledning gis gjennom prompt-hierarki (fysisk hjelp → gest → selvstendig), og målet er å fremme selvstendig bruk så raskt som mulig. Det gjennomføres 10 forsøk per økt. Økter tilpasses barnets dagsform. Forsterkere skal ha høy preferanse og gis umiddelbart etter respons. Ved 90 % mestring tre ulike dager kan man gå videre til neste PECS-fase. Generalisering og overføring til naturlige situasjoner gjennomføres parallelt.

Steg	
1	Full fysisk hjelp til å hente og levere bilde
2	Delvis fysisk hjelp
3	Gest/ peking mot bildet
4	Barnet henter og levere bildet selvstendig
5	Barnet velger mellom to bilder
6	Barnet velger mellom flere bilder (3+)
7	Bruk i ulike settinger

Program nr: 2		Sist redigert
Fargematching		
Mål	Begrunnelse for intervensjon	Registrering
Barnet skal matche tre farger (rød, gul og blå) ved å plassere en farget brikke på tilsvarende kort.	Barnet har ingen stabile mavtchingferdighet. Fargematching er en grunnleggende ferdighet som danner grunnlag for videre visuell diskriminering, begrepslæring og språkutvikling.	10 trails per økt + for mestret - for ikke mestret / for mestret med hjelp
Foranledning	Forsterkningsformidling	Materialer som må forberedes
Barnet får instruks: «kan du matche?» Sammen med en fragt brikke og et sett med fargekort foran seg.	Umiddelbar tilgang på preferert forsterker etter riktig respons. Forsterkere kan være spiselige, lesbart eller sosiale, kartlagt på forhånd.	Fargede brikker (rød, gul, blå) Tilsvarende fargekort Preferert forsterker
Tegnøkonomisystem	Merknader	
Nuppebrett	Etter innlæring bør det jobbes med generalisering (ulike materialer og settinger) og overføring til naturlige situasjoner. Målet er at ferdigheten skal bli funksjonell og fleksibel.	

Prosedyre

Begynn med at barnet presenteres for en fargebrikke og tre (eventuell ett eller to) kort (rød, blå og gul). Barnet får instruks om å matche brikken med korrekt kort. Det benyttes hjelp etter behov i form av fysisk veiledning og peking. Prompts fades systematisk for å oppnå selvstendighet. Målet er 90% korrekt respons over tre ulike dager for progresjon. Etter innlæring jobbes det med generalisering, både i materialvalg og situasjoner. Overføring til lek og hverdagsaktiviteter anbefales.

Steg	
1	Match rød brikke til rød kort
2	Match gul brikke
3	Match blå brikke
4	Match alle tre med blandet rekkefølge
5	Match med distrakorer (andre farger/materialer)
6	Match med ulike typer materialer (klosser, kort etc)
7	Match I ulike omgivelser

Felles for alle mål

Generalisering: Trening i ulike settinger og med ulike gjenstander

Overføring: Inn i naturlige situasjoner som lek og tur

Målleffekt: følg med på progresjon, forsterkning og motivasjon

Oppsummering

Hva kjennetegner et godt målvalgsprogram?

Individtilpasset og behovsbasert

Tydelige og målbare mål

Systematisk og datadrevet

Fleksibelt og justerbart

Ekstra tips fra praksis

Ett mål per ferdighetskategori (språk, motorikk osv.)

Bruk maler for enkel utfylling

Involver hele teamet

Tren personalet i formål og bruk

Husk: generalisering og vedlikehold er avgjørende!

Men hva har vi ikke gått gjennom i dagens kurs?

Men hva har vi ikke gått gjennom i dagens kurs?



Institutt for anvendt
atferdsanalyse

En heeeeeel god del

Grunnleggende atferdsanalyse

Restrictive-repetitive behaviors

Tvangshandlinger

Genetikk og nevrobiologi

Skjemaindusert atferd

Sensitivering og habituering

Regelstyrt atferd

DRO - DRA - DNRA

Intermitterende forsterkning

Joint attention

Remosjonelle responser - følelser

Spiseatferd

ABA og PAS

Verbal atferd

Behavior momentum

Respondent atferd

De sy dimensjoner av ABA

Tacts

Mands

Ekkoik

Intraverbaler
Transkripsjon
Tekstualer

Foreldreveiledning

Toalettrening

Operant atferd

Tre-terms-kontigensen

Sentral terminologi:

Stimulus

Aversiv

Betinging

Trigger

Ekstinksjon

Annen-rangs betinging

Spontan tilbakekomst

Diskriminering

Generalisering

Gradvis tilnærming

Flooding

Sentral terminologi:

Konsekvens

Foranledning

Respons

Ekstinksjon

Shaping

Diskriminering

Primær/sekundær forsterker

Gradvis tilnærming

Generalisering

Unngåelse

Fading

Kjeding

Tegnøkonomi

Metning

Kontingent

Takk for oss!