

Inhalt

Vorwort zur Reihe »Autismus Konkret«	5
Geleitwort zu diesem Band	7
Einführung	11
1 Definition der Videomodellierung (VM)	13
2 Arten von Videomodellierung	17
2.1 Videomodellierung einer dritten Person	17
2.2 Point-of-view (POV)-Videomodellierung	18
2.3 Videomodellierung mit Anleitung	18
2.4 Video-Aufforderung	19
2.5 »Priming«-Videomodellierung	20
2.6 Video-Selbstmodellierung (VSM)	20
3 Videomodellierung in der Praxis: Wie man Videomodellierung im Unterricht anwendet	23
3.1 Akademische Fähigkeiten	24
3.2 Selbsthilfefähigkeiten	30
3.3 Kommunikation und Konversation	37
3.4 Spielfähigkeiten/Soziale Fähigkeiten	43
4 Videomodellierung in der Praxis: Wie Videomodellierung einige Verhaltensauffälligkeiten verringert	57

4.1	Herausforderndes Verhalten	57
5	Videomodellierung und Training für Therapeuten	61
5.1	Richtlinien für den Entwurf von Videomodellierungsentwürfen	61
5.2	Ausblenden der Verwendung von Videomodellierung	64
5.3	Empfohlene Ressourcen	65
	Schlussfolgerung	67
	Literatur	69