

# Inhalt

<b>Vorwort zur Reihe »Autismus Konkret« .....</b>	<b>5</b>
<b>Geleitwort zu diesem Band .....</b>	<b>7</b>
<b>Einführung .....</b>	<b>11</b>
<b>1     Definition der Videomodellierung (VM) .....</b>	<b>13</b>
<b>2     Arten von Videomodellierung .....</b>	<b>17</b>
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
<b>3     Videomodellierung in der Praxis: Wie man       Videomodellierung im Unterricht anwendet .....</b>	<b>23</b>
3.1   Akademische Fähigkeiten .....	24
3.2   Selbsthilfefähigkeiten .....	30
3.3   Kommunikation und Konversation .....	37
3.4   Spielfähigkeiten/Soziale Fähigkeiten .....	43
<b>4     Videomodellierung in der Praxis:       Wie Videomodellierung einige       Verhaltensauffälligkeiten verringert .....</b>	<b>57</b>

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