

Program nr. 1	Start:	Sidst revideret:
Imitation		

Mål:	Begrundelse:	Registrering:
Eleven skal lære at gøre det samme som andre gør, imitere andres bevægelser og gøremål.	Eleven imiterer kun nogle handlinger. Færdigheder i det at gøre som andre er grundlæggende for at kunne lære ny adfærd samt lege med andre børn.	Registrer om imiterer korrekt for hvert forsøg (trial). Promptede responser registreres med et minustegn. Rigtige responser registreres med et plustegn. Korrekte responser regnes i procent. Det bør registreres mindst en trænings-session per uge.
Sd:	Forstærkningsskema:	Materiel / forberedelse:
Auditiv Sd: instruktioner fra træner om at gøre det samme eller "gør sådan". Visuel Sd ved at træner viser eleven hvad han skal gøre.	Ros ved rigtig respons (FR1). Varierede former for sociale forstærkere. Tegn-økonomi som betinget forstærker (FR1). Leg, ipad, musik etc. som backupforstærker.	Materiel som skal anvendes i det at "gøre det samme" må forberedes på forhånd. Dette kan være materiel som forskellige legesager etc. Tegnøkonomibræt, registreringsark og backup-forstærkere skal være tilgængelig før træningen starter.
Målopnåelseskriterium:	Kriterium for at fade til lavere trin:	Evt.:
100 % rigtig fem gange i træk for at gå videre til næste trin. Samme kriterium på sidste trin for at afslutte programmet.	50 % eller lavere over fem gange for at gå tilbage til foregående trænings-trin.	Hvis protester forekommer i form af ikke at ville udføre imitation, at eleven trækker sig eller at han udfører det han skal i et langsomt tempo, må dette reageres på med de metoder som man har blevet enige om angående afvigende adfærd.
Metodebeskrivelse:	Eksempel v/ rigtig respons:	Eksempel v/ fejl eller ingen respons:
Bede eleven gøre det samme som det du viser, som at klappe, lægge hånden på hovedet, bevæge hovedet, tage en genstand, flytte en genstand, manipulere en legesag etc. Hvis eleven ikke responderer skal han hjælpes i gang med sensitiv håndledning. Derefter rekonstrueres situationen mens hjælpen gradvis fades.	Træner sier: "gør sådan" og viser hvordan en klods skal sættes på bordet. Eleven setter klodsens rigtig. Responsen roses og fører til token i tegnøkonomibrættet. Træner går til en boghylde og trekker ud en bog. Eleven gør det samme. Responsen roses og token præsenteres. Træner går ind i et andet værelse og fylder et glas vand. Eleven gør det samme uden hjælp. Responsen roses.	Træner viser eleven en handling han skal gentage. Eleven er passiv og må hjælpes i gang. Situationen rekonstrueres. Afvigende adfærd må stoppes med håndledning. Man må også fange opmærksomhed og forstyrre uopmærksomhed. Det kan på tider med meget uopmærksomhed være nødvendig at afbryde træning med andre aktiviteter ofte i løbet af en træningssession.

Trin:	Beskrivelse:
1.	Træner tager en lege eller genstand og leger med legesagen på en bestemt måde. Eleven skal gøre efter. Dette kræver to av legesagen/genstanden.
2.	Træner udfører bevægelser med hænder og fødder, som at klappe, lægge hånden på hovedet, strække en arm ud, løfte en fod etc.
3.	Træner henter en lege/genstand i et andet rum, eleven skal gøre det samme. Leger med legesagen på en bestemt måde. Eleven skal gøre det samme.
4.	Træner tager lege etter lege og udfører handlinger med dem. Eleven skal gøre det samme.

