



HÅNDBOG

2023-1-DK01-KA220-HED-00015348

UDARBEJDET AF PARTNER:

MUNI

Dette projekt blev finansieret af Den Europæiske Union gennem ERASMUS+-programmet. Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en godkendelse af indholdet, som kun afspejler forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for nogen brug, der måtte blive gjort af oplysningerne deri.

This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0.





Indhold

EN GUIDE TIL IMPLEMENTERING AF ABA-VR-PENSUM OG -RESSOURCER	3
ABA-VR-PROJEKTET	3
INTRODUKTION TIL DENNE RESSOURCE	4
"SÅDAN GØR DU"	4
EN OVERSIGT OVER TRÆNINGSKOMPONENTER	4
BRUG AF LÆSEPLANEN.....	5
METODIK OG TRÆNINGRESSOURCER.....	7
BRUG AF BST-METODEN (BEHAVIORAL SKILLS TRAINING)	7
UDNYTTELSE AF PROJEKTETS VIRTUAL REALITY-RESSOURCER (VR)	9
VIDEOVEJLEDNINGER OG E-LÆRINGSRESSOURCER	11
AT SÆTTE DET HELE SAMMEN	11
VURDERING OG EVALUERING	12
OMFATTENDE IMPLEMENTERING AF TRÆNING	12
AFRUNDING.....	13
YDERLIGERE RESSOURCER TIL STØTTE	13
BILAG.....	13



En guide til implementering af ABA-VR-pensum og -ressourcer

ABA-VR-projektet

ABA-VR-projektet er et innovativt uddannelsesinitiativ, der er designet til at forbedre uddannelsen af studerende på videregående uddannelser og praktikere inden for områder, der er relateret til autismespektrumforstyrrelser (ASD) og specialundervisningsbehov. Projektet kombinerer principper fra anvendt adfærdsanalyse (ABA) med virtual reality-teknologi (VR) for at skabe et omfattende uddannelsesprogram, der skal støtte voksenundervisere i at træne eleverne bedre.

Vigtige målsætninger:

1. Undersøg den nuværende ABA-træningskvalitet gennem feltforskning.
2. Udvikle og validere en innovativ træningsmodel, der kombinerer adfærdsbaseret færdighedstræning (BST) med VR.
3. Gennemfør lokale kurser for fagprofessionelle for at udvikle deres viden og færdigheder inden for ABA.
4. Fremme og udbrede korrekt information om ABA.

Projektet samler syv partnerorganisationer fra Danmark, Tjekkiet, Cypern, Spanien, Nordmakedonien og Ukraine, som hver især bidrager med unik ekspertise inden for områder som videregående uddannelse, erhvervsuddannelse, specialundervisning og teknologiudvikling.

Vigtigste resultater:

- En omfattende uddannelsespakke med læseplan og håndbog.
- En e-læringsplatform med videovejledninger.
- En VR-applikation med scenarier til at øve adfærdsregulering.
- Formidlingsmaterialer og ressourcer til oplysningskampagner.

Projektet imødekommer et stort behov i Europa, hvor der i øjeblikket er mangel på veluddannede ABA-praktikere og udbredt misinformation om ABA-praksis. Ved at bruge VR-teknologi tilbyder projektet et sikkert og kontrolleret miljø, hvor fagprofessionelle kan øve sig i at håndtere udfordrende adfærd uden risiko for dem selv eller klienterne.



Introduktion til denne ressource

Denne håndbog giver omfattende vejledning til undervisere, der implementerer ABA-VR-pensummet og de tilhørende ressourcer. Den fungerer som en praktisk og detaljeret køreplan for undervisere, terapeuter og praktikere, der ønsker at integrere ABA-principper med VR-teknologi ved at kombinere ABA's evidensbaserede tilgang til adfærdsændring med VR's fordybende muligheder for at skabe et dynamisk og interaktivt læringsmiljø. Håndbogen indeholder også BST-metoden, som er en gennemprøvet ramme for undervisning i praktiske færdigheder gennem instruktion, modellering, øvelse og feedback. Samlet set er målet med disse ressourcer at hjælpe erfarne ABA-undervisere med at forfine deres træningstilgang for at sikre effektive og virkningsfulde træningsresultater.

"Sådan gør du"

En oversigt over træningskomponenter

ABA-VR-træningsprogrammet består af følgende nøglekomponenter:

- **Curriculum-baseret undervisning i ABA-principper:** En struktureret uddannelsesramme, der dækker grundlæggende ABA-begreber, herunder adfærdsfunktioner, vurderingsteknikker og interventionsstrategier. Undervisningsplanen lægger vægt på evidensbaseret praksis og giver et overblik over den systematiske tilgang til at forstå og implementere adfærdsanalytiske principper i arbejdet med personer med autisme.
- **VR-baserede praktiske scenarier:** Interaktive virtual reality-simuleringer, der giver de studerende mulighed for at øve sig i at håndtere udfordrende adfærd i et sikkert miljø. VR-værktøjet indeholder fire forskellige scenarier baseret på adfærdsfunktioner (opmærksomhed, flugt, adgang til håndgribelige ting, automatisk forstærkning), så de studerende kan få praktisk erfaring uden at udsætte rigtige klienter for risiko.
- **Implementering af BST-metoden:** Behavioral skills training er en evidensbaseret undervisningstilgang, der består af fire nøglekomponenter: instruktion, modellering, øvelse og feedback. I dette projekt er BST integreret med VR-teknologi for at give en systematisk måde at undervise studerende og fagfolk på videregående uddannelser i adfærdshåndtering.



- **Videovejledninger og e-læringsressourcer:** En omfattende digital læringspakke med 20 instruktionsvideoer med fokus på brug af BST, implementering af VR-værktøjer og tilpasning af undervisning baseret på individuelle behov. Disse ressourcer findes på en e-læringsplatform, der giver mulighed for læring i eget tempo og omfatter yderligere undervisningsmaterialer og -værktøjer.
- **Vurderings- og evalueringsværktøjer:** Ressourcer, der er designet til at spore elevens fremskridt og evaluere læringsresultater. De omfatter tjeklister til demonstration af færdigheder i VR-scenarier og feedbackformularer, der hjælper med at sikre træningens effektivitet og opretholde kvalitetsstandarder i hele programmet.

Brug af læseplanen

ABA-VR Curriculum er designet til at integrere læring af ABA med VR for at forbedre uddannelsen af undervisere, især for dem, der arbejder med autistiske børn. Curriculum-guiden har til formål at skabe effektive, engagerende og inkluderende træningsprogrammer for undervisere. Ved at udnytte VR-teknologi kan undervisere få praktisk erfaring, forfine deres færdigheder og i sidste ende forbedre kvaliteten af undervisningen for autistiske børn.

Dette dokument kan bruges af uddannelsesinstitutioner, træningscentre og individuelle undervisere til at designe og implementere VR-baserede ABA-træningsprogrammer og sikre, at underviserne er godt rustet til at støtte forskellige elever i forskellige uddannelsesmiljøer.

Kort fortalt omfatter læseplanen:

Introduktion til ABA og VR

ABA's historie og udvikling: Sporer udviklingen af ABA fra den tidlige behaviorisme til dens nuværende anvendelse i forskellige sammenhænge, med vægt på vigtige milepæle og indflydelsesrige personer.

Grundlæggende principper for ABA: Dækker grundlæggende begreber som ABC-modellen (Antecedent-Behavior-Consequence), forstærkning, formning og udryddelse.

Anvendelser af ABA i uddannelse: Diskuterer, hvordan ABA-teknikker bruges til at undervise i kommunikation, social interaktion, egenomsorg, akademiske færdigheder og til at håndtere udfordrende adfærd.

Træning af adfærdsfærdigheder (BST)



Komponenter i BST: Omfatter instruktion, modellering, øvelse og feedback, som er afgørende for at lære nye færdigheder og ny adfærd.

Anvendelser af BST: Undersøger brugen af BST inden for uddannelse, sundhedspleje, forældreskab og træning på arbejdspladsen og fremhæver dens effektivitet inden for forskellige områder.

Introduktion til Virtual Reality

Relevans af VR: Forklarer, hvordan VR kan skabe fordybende, engagerende og sikre læringsmiljøer til at øve ABA-teknikker.

Integration af ABA og VR: Detaljer om, hvordan VR kan bruges til at simulere scenarier fra den virkelige verden, hvilket giver undervisere praktisk erfaring i kontrollerede omgivelser.

Implementering af VR-baserede ABA-pædagogiske træningsprogrammer

Design af VR-moduler: Tilbyder retningslinjer for oprettelse af VR-træningsmoduler, herunder didaktiske overvejelser og lektionsplaner.

Lektionsplaner: Indeholder detaljerede lektionsplaner for forskellige emner, f.eks. at komme i gang med VR-headset, at bruge VR i klasseværelset, ABA-grundprincipper og etik, prompting og fading, forstærkningsteknikker, opgaveanalyse og visuelle skemaer.

Tilpasning af VR-moduler til forskellige læringsstile og -behov

Tilpasning af VR-moduler: Diskuterer, hvordan man kan skræddersy VR-oplevelser, så de passer til visuelle, auditive og kinæstetiske elever samt elever med særlige uddannelsesmæssige behov.

Kulturel følsomhed og mangfoldighed: Understreger vigtigheden af at skabe kulturelt relevante VR-scenarier for at sikre inklusivitet.

Udvikling af VR-scenarier til træning af ABA-fagprofessionelle

Valg af passende scenarier: Giver trin og retningslinjer for valg af VR-scenarier, der er i overensstemmelse med ABA-protokoller og retter sig mod specifik adfærd eller færdigheder.

Eksempler på VR-scenarier: Foreslår VR-aktiviteter og scenarier, der kan bruges til at øve ABA-teknikker.

Integrering af ABA-principper i VR-aktiviteter



Prompts og instruktioner: Detaljer om forskellige typer prompts (gestiske, fysiske, verbale, tekstuelle, visuelle, auditive, positionelle), og hvordan man bruger dem effektivt i VR.

Forstærkning og feedback: Forklarer, hvordan man implementerer positiv og negativ forstærkning samt øjeblikkelig og formativ feedback for at forbedre læring og tilegnelse af færdigheder.

Fordele ved VR-baseret forstærkning og feedback

Forbedret engagement: VR's fordybende natur kombineret med forstærkningsteknikker kan øge elevernes engagement og motivation betydeligt.

Sikkert læringsmiljø: VR giver et risikofrit rum til at øve færdigheder, begå fejl og modtage feedback uden konsekvenser i den virkelige verden.

Personlig læring: VR giver mulighed for skræddersyede læringsoplevelser, der tilpasser sig individuelle fremskridt og behov.

Metodik og træningsressourcer

Brug af BST-metoden (Behavioral Skills Training)

Adfærdsfærdighedstræning (BST) er en yderst effektiv, evidensbaseret metode, der bruges til at lære nye færdigheder og adfærd, især i forbindelse med ABA. BST er bredt anerkendt for sin systematiske tilgang, som omfatter fire nøglekomponenter: instruktion, modellering, øvelse og feedback.

Komponenter i BST:

1. Instruktion

- a. **Beskrivelse:** Der gives klare og præcise instruktioner til eleven, som beskriver den ønskede adfærd eller færdighed. Ideelt set gives disse instruktioner i et skriftligt og mundtligt format. Dette trin sikrer, at eleven forstår, hvad der forventes.
- b. **Anvendelse i ABA:** I ABA-træning kan instruktionerne indeholde detaljerede forklaringer på specifikke ABA-teknikker, som f.eks. diskret forsøgstræning (DTT) eller funktionel kommunikationstræning (FCT).

2. Modellering



- a. **Beskrivelse:** Underviseren demonstrerer den korrekte måde at udføre den ønskede færdighed eller adfærd på. Denne visuelle repræsentation hjælper deltageren med at forstå forventningerne og se adfærden i aktion.
 - b. **Anvendelse i ABA:** Undervisere kan modellere, hvordan man implementerer en adfærdsinterventionsplan (BIP), eller hvordan man bruger forstærkningsstrategier effektivt. Dette kan gøres personligt eller gennem videodemonstrationer.
3. **Praktisk øvelse**
- a. **Beskrivelse:** Kursisterne øver sig i færdigheder eller adfærd under opsyn af underviseren. Denne praktiske øvelse er afgørende for tilegnelsen af færdigheder og giver deltagerne mulighed for at anvende det, de har lært.
 - b. **Anvendelse i ABA:** Udøverne kan øve sig i at gennemføre en funktionel adfærdsvurdering (FBA) eller implementere en specifik ABA-teknik med feedback fra underviseren.
4. **Feedback**
- a. **Beskrivelse:** Der gives konstruktiv feedback til eleven baseret på deres præstationer. Denne feedback fremhæver områder, der kan forbedres, og styrker korrekt implementering.
 - b. **Anvendelse i ABA:** Undervisere giver feedback på elevens brug af ABA-teknikker, f.eks. nøjagtigheden af dataindsamling eller effektiviteten af adfærdsinterventioner. Feedback kan være mundtlig eller skriftlig.

Effektiviteten af BST i ABA-træning

BST har vist sig at være yderst effektiv til at træne praktikere i at implementere ABA-interventioner præcist og konsekvent. Arbejdet på området viser, at BST fører til bedre tilegnelse, vedligeholdelse og generalisering af færdigheder. Det betyder, at behandlere, der er trænet i BST, er mere tilbøjelige til at anvende ABA-teknikker korrekt i den virkelige verden, hvilket fører til bedre resultater for deres klienter.

Anvendelse af BST i ABA:

- Træning af personale



- **Beskrivelse:** BST bruges til at træne nye medarbejdere i ABA-teknikker, så de kan implementere interventioner effektivt fra starten.
- **Eksempel:** Træning af professionelle i at bruge prompting- og fading-teknikker med elever med autisme.
- **Træning af forældre**
 - **Beskrivelse:** Forældre trænes i at bruge ABA-strategier derhjemme, hvilket hjælper med at generalisere færdigheder på tværs af forskellige miljøer.
 - **Et eksempel:** At lære forældre at bruge forstærkning til at opmuntre til positiv adfærd hos deres børn.
- **Professionel udvikling**
 - **Beskrivelse:** Løbende træning for erfarne praktikere for at forfine deres færdigheder og holde sig opdateret med den nyeste ABA-praksis.
 - **Eksempel:** Workshops om avancerede ABA-teknikker, som f.eks. brug af VR til træning af adfærdsfærdigheder.

Når du bruger BST til at træne praktikere i brugen af ABA, uanset om de bruger VR-ressourcer eller ej, kan tjeklisten i bilag A hjælpe dig med processen.

Udnyttelse af projektets Virtual Reality (VR)-ressourcer

ABA-VR-projektet integrerer virtual reality-teknologi som et innovativt træningsværktøj, der hjælper eleverne med at udvikle praktiske færdigheder i at håndtere udfordrende adfærd. Denne tilgang giver eleverne en unik mulighed for at øve adfærdshåndteringsteknikker i et kontrolleret, risikofrit miljø, før de arbejder med faktiske klienter. I læseplanen og projektets materialer vil du kunne øve dig i at bruge fire VR-scenarier og lære at tilpasse/skabe flere scenarier, så de opfylder dine behov. Uanset hvilke scenarier der bruges, er det værdifuldt at følge disse retningslinjer/trin for praksis:

1. Opsætning af VR-udstyr

- **Forbered VR-headset:** Sørg for, at VR-headsets (f.eks. Oculus Quest) er opladet, rengjort og klar til brug.



- **Skab et sikkert rum:** Opret et klart område, hvor brugerne kan bevæge sig sikkert rundt, mens de bruger VR-headsets.
- **Bliv fortrolig med betjeningen:** Undervisere bør blive fortrolige med VR-kontrollerne og navigationen, før de begynder på træningsmodulerne (f.eks. have lidt "legetid" med headsettet, før de går i gang med træningsmålene).

2. Introduktion til VR-moduler

- **Orienteringssession:** Begynd med en orienteringssession for at introducere brugerne til VR-miljøet og de specifikke moduler, de skal bruge.
- **Oversigt over mål:** Forklar tydeligt målene for hvert VR-modul, og hvordan det relaterer sig til ABA-træning.

3. Brug af øvelsesscripts i VR

- **Vælg passende moduler:** Vælg de VR-moduler, der passer til de specifikke ABA-færdigheder eller den adfærd, der arbejdes med (f.eks. hvilken funktion af adfærden).
- **Følg manuskriptet:** Hvert VR-modul leveres med et øvelsesscript, der guider brugeren gennem scenariet. Følg manuskriptet for at sikre konsistens og grundig øvelse.
- **Interaktive scenarier:** Deltag i interaktive scenarier, der simulerer situationer fra den virkelige verden. Disse scenarier giver undervisere mulighed for at øve ABA-teknikker i et kontrolleret, fordybende miljø.

4. Modtagelse af feedback

- **Umiddelbar feedback:** Giv øjeblikkelig feedback på præstationer (f.eks. som beskrevet i scripts).
- **Indsamling af data:** Hvis det er relevant, kan du bruge indbyggede dataindsamlingsværktøjer til at spore resultater og fremskridt over tid.

5. Refleksion og debriefing

- **Debriefing-sessioner:** Når du har gennemført et VR-modul, skal du afholde debriefing-sessioner for at diskutere erfaringer, udfordringer og læring.



- **Reflekterende praksis:** Tilskynd undervisere til at reflektere over deres præstationer og tænke over, hvordan de kan anvende disse færdigheder i den virkelige verden.

6. Kontinuerlig forbedring

Regelmæssig øvelse: Planlæg regelmæssige VR-træningssessioner for at styrke færdigheder og sikre løbende forbedringer.

Opdater moduler: Opdater jævnligt VR-moduler og øvelsesscripts for at indarbejde nye teknikker og imødekomme nye træningsbehov.

Hvis du planlægger at tilpasse og/eller lave dine egne scripts til at følge i VR-miljøerne, kan du bruge tjeklisten i bilag B som vejledning.

Videovejledninger og e-læringsressourcer

For at understøtte din brug af læseplanen og de tilhørende materialer vil der også være videovejledninger og e-læringsressourcer tilgængelige. Disse omfatter:

20 videovejledninger

- Sådan bruger du Behavioral Skills Training (BST)
- Sådan bruger du Virtual Reality i træningen
- Hvordan man tilpasser/differentierer undervisning baseret på behov og inddragelse af BST/VR

E-læringsplatform med disse funktioner

- Et SPOOC-format (Self-Paced Open Online Course)
- Grundlæggende og avancerede moduler
- Indhold, der kombinerer teoretisk viden og praktiske anvendelser
- Et personligt læringsmiljø (PLE) forbundet med mindst 25 digitale værktøjer
- Tilpassede læringsforløb baseret på brugernes behov

At sætte det hele sammen



Vurdering og evaluering

Når du uddanner personale og studerende i ABA-teknikker ved hjælp af ABA-VR-programmets ressourcer, er det vigtigt at vurdere, evaluere og sikre kvaliteten i hele processen. Du kan finde det værdifuldt at inkludere videnstjek, færdighedsdemonstrationer, øvelsesscenarier, præstationsrubrikker og feedbackformularer. En formular, som du kan bruge til eleverevaluering i VR-scenarierne, findes i bilag C.

Husk også at foretage regelmæssige gennemgange af din træningsproces, overvåge implementeringen, indsamle deltagerfeedback, opdatere materialer efter behov, opbevare klar dokumentation af træningsprocesser, spore resultater og identificere og implementere ændringer efter behov.

Omfattende implementering af træning

Programmet har en multimodal tilgang til uddannelse af undervisere i ABA og kombinerer traditionel undervisning med teknologi. Kernen i læreplanen er det teoretiske fundament, der dækker alt fra ABA's historie til praktiske anvendelser i uddannelsesmiljøer. Denne grundlæggende viden forbedres derefter gennem integration af BST-metoden, som giver en systematisk ramme for udvikling af færdigheder gennem instruktion, modellering, øvelse og feedback.

VR-komponenten fungerer som en praktisk bro mellem teori og anvendelse og tilbyder fire forskellige scenarier, der gør det muligt for brugere at øve sig i at håndtere udfordrende adfærd i risikofrie miljøer. Disse VR-scenarier er omhyggeligt skrevet til at adressere forskellige adfærdsfunktioner på tværs af forskellige miljøer (hjem, butik, klasseværelse og et godt miljø), hvilket giver omfattende eksponering for forskellige situationer, som fagprofessionelle kan støde på. VR-træningen understøttes yderligere af 20 videovejledninger, der specifikt guider brugerne i at implementere BST, bruge VR-teknologien effektivt og tilpasse undervisningen ud fra individuelle behov.

Disse komponenter bindes sammen af en e-læringsplatform, der giver et struktureret læringsmiljø i eget tempo. Platformen omfatter både grundlæggende og avancerede moduler, så underviserne kan udvikle sig i deres eget tempo, mens de får adgang til et personligt læringsmiljø (PLE), der er knyttet til 25 digitale værktøjer. Platformen skaber tilpassede læringsstier, der integrerer det teoretiske indhold, videotutorials og VR-øvelsessessioner i en sammenhængende sekvens. Denne omfattende tilgang sikrer, at brugerne ikke kun forstår ABA-principperne, men også kan implementere dem effektivt i praksis med flere muligheder for feedback og forbedring af deres færdigheder gennem de forskellige tilgængelige læringsmodaliteter.



Afrunding

Yderligere ressourcer til støtte

Der er mange webressourcer til rådighed til at støtte din brug af adfærdsanalyse og virtual reality.

Her er et par udvalgte værdifulde ressourcer:

Træning af adfærdsmæssige færdigheder (BST): Trin-for-trin-guide: <https://masteraba.com/behavioral-skills-training/>

Tilegnelse af ABA-færdigheder: <https://www.brighterstridesaba.com/blog/aba-skill-acquisition:>

Brug af adfærdsbaseret færdighedstræning som et værktøj til effektiv læring: <https://howtoaba.com/behavioural-skills-training/>

Formning af færdigheder i et fordybende Virtual Reality-miljø: <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/11/1228>

Sådan får du adgang til virtual reality uden headset: 3 alternative muligheder: <https://roundtablelearning.com/how-to-access-vr-three-alternative-options/>

Bilag

Bilag A. Tjekliste for brug af BST i uddannelse af behandlere

Før-træningsfasen

- Foretag en behovsvurdering (f.eks. undersøg en færdighed eller foretag et videnstjek) for at identificere specifikke færdigheder, der skal undervises i.
- Definér klare, observerbare og målbare mål for adfærd
- Samle/forberede nødvendige træningsmaterialer og -ressourcer
- Sæt mestringkriterier for hver færdighed/procedure
- Udarbejde skriftlige protokoller og instruktioner
- Sæt træningsmiljøet op

Instruktioner Fase



- Giv skriftlige instruktioner/protokoller til brugerne
- Gennemgå hver komponent i den ønskede færdighed/procedure
- Tjek for forståelse gennem spørgsmål
- Afklar eventuelle misforståelser
- Definér succeskriterier

Modelleringsfasen

- Demonstrer hele proceduren i normalt tempo
- Bryd komplekse færdigheder ned i mindre komponenter
- Demonstrer hver komponent med kommentarer
- Fremhæv almindelige fejl, der skal undgås
- Modeller flere eksempler
- Demonstrer i forskellige scenarier/kontekster
- Svar på spørgsmål om demonstrationen

Prøvefasen

- Sørg for strukturerede øvelsesmuligheder
- Start med enkle scenarier
- Øg gradvist kompleksiteten
- Giv tilstrækkelig tid til at øve dig
- Dokumenter områder, der skal forbedres
- Sørg for flere muligheder for gentagelse

Feedback-fase

- Giv øjeblikkelig feedback efter hvert forsøg
- Start med de positive aspekter af præstationen
- Giv specifik, konstruktiv feedback
- Demonstrer korrektioner, hvis det er nødvendigt
- Få brugeren til at øve sig på rettelser med det samme

Vurdering og opfølgning

- Gennemfør en formel vurdering af færdigheder (svarende til den, der blev foretaget i behovsvurderingsfasen).
- Sammenlign med mestringskriterier



Co-funded by
the European Union



- Dokumentér opnåelse af kompetencer
- Indsaml praktikanternes feedback på processen



MUNI I





Appendiks B. Tjekliste til oprettelse af VR-scenariemanuskripter

1. Grundlæggende strukturopsætning

- Angiv varighed (10-15 minutter anbefales)
- Identificer omgivelser (hjem, butik, klasseværelse osv.)
- Definer funktionen af den adfærd eller anden ABA-baseret færdighed, der skal arbejdes med
- Angiv alle nødvendige karakterroller (træner, lærer, barn)

2. Udvikling af børneprofil

- Inkluder grundlæggende demografiske oplysninger
- Angiv nuværende færdighedsniveauer
- Beskriv udfordrende adfærd
- Bemærk foretrukne forstærkere
- Angiv kommunikationsevner

3. Organisering af scenen

- Opdel i 5-6 forskellige scener
- Inkluder introduktion/briefingscene
- Skab den første øvescene
- Inkluder implementeringsscener
- Tilføj scener med eskalationsøvelser
- Afslut med en debriefing-scene

4. Script-elementer

- Skriv tydelige sceneanvisninger i parentes
- Inkluder specifik dialog for hver karakter
- Tilføj feedbackpunkter for undervisere



- Inkluder pauser til instruktion
- Vis både korrekte og forkerte svar

5. Kriterier for succes

- List de vigtigste læringspunkter
- Definer specifikke succeskriterier

Bilag C. Værktøj til vurdering af VR-scenariers ydeevne

Information om eleven

- Navn: _
- Dato: _
- Træner: _

Teknisk implementeringsscore

Vurder elevens tekniske implementering af adfærdsprocedurer på en skala fra 1-5:

- 1 = Behov for betydelig forbedring
- 2 = Behøver lidt forbedring
- 3 = Opfylder grundlæggende forventninger
- 4 = Overgår forventningerne
- 5 = Demonstrerer beherskelse

Interaktion med klienter

- _ Opretholder passende affekt
- _ Bruger klar kommunikation
- _ Demonstrerer professionalisme
- _ Viser fleksibilitet, når det er nødvendigt
- _ Opretholder terapeutiske grænser



Score: __/25

Implementering af procedure

- Nøjagtig implementering af den specificerede adfærdsprocedure
- Opretholder konsistens gennem hele sessionen
- Følger protokollen selv i udfordrende øjeblikke
- Udviser forståelse for adfærdsprincipper
- Tilpasser sig passende til klientens reaktioner

Score: __/25

Scenarie-specifikke kompetencer

Tilføj specifikke elementer baseret på scenariets fokus (f.eks. til udryddelsesproceduren):

- Ignorerer konsekvent måladfærd
- Forstærker alternativ adfærd
- Håndterer udryddelse på passende vis
- Opretholder sikkerheden under optrapning
- Implementerer proaktive strategier

Score: __/25

Feedback fra undervisere

- Styrker: __.
- Områder til forbedring: __
- Anbefalinger: __

Elevens refleksion

- Hvad fandt du udfordrende ved dette scenarie? __
- Hvilke strategier hjalp dig med at håndtere adfærden effektivt
- Hvordan vil du anvende det, du har lært, i den virkelige verden? __