

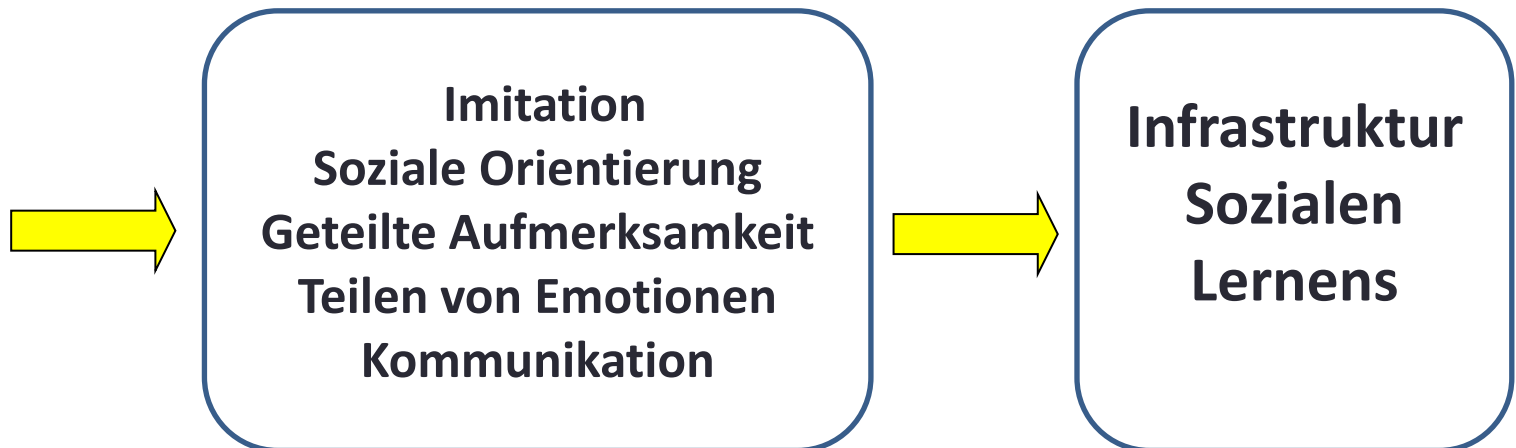
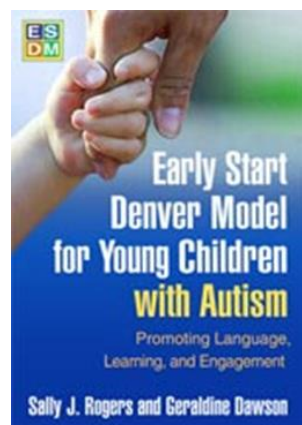
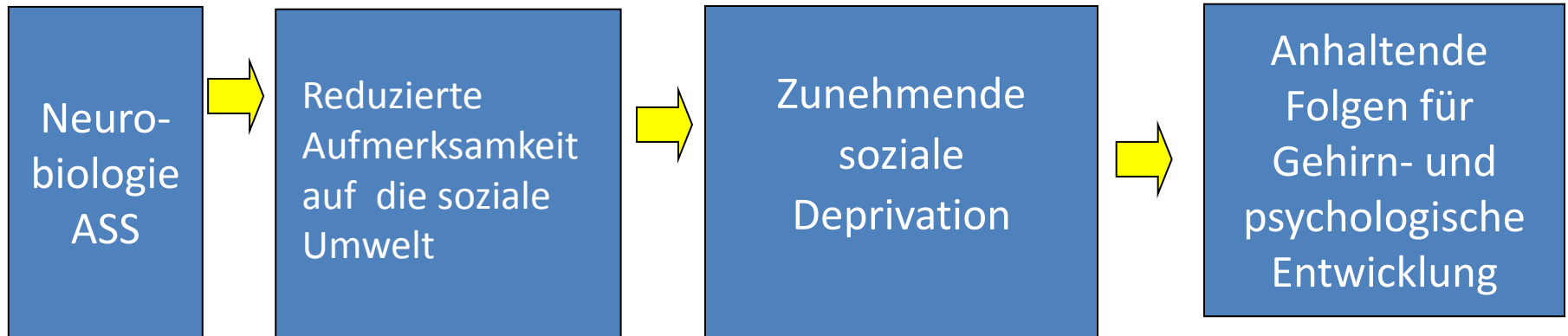


Das Early Start Denver Modell: Prinzipien – Praxis - Outcomes

ET Eva Dely

Institut für Sinnes- und Sprachneurologie
Konventhospital Barmherzige Brüder, Linz

ESDM setzt an der frühen sozialen Motivation und Interaktion an



ESDM Therapie verändert Hirnaktivität

(Dawson et al, 2012)

Early Behavioral Intervention Is Associated With Normalized Brain Activity in Young Children With Autism

Geraldine Dawson, Ph.D., Emily J.H. Jones, Ph.D., Kristen Merkle, B.S., Kaitlin Venema, B.S., Rachel Lowy, B.S., Susan Faja, Ph.D., Dana Kamara, B.S., Michael Murias, Ph.D., Jessica Greenson, Ph.D., Jamie Winter, Ph.D., Milani Smith, Ph.D., Sally J. Rogers, Ph.D., and Sara J. Webb, Ph.D.

- **Kinder mit ASS:** stärkere Aktivierung des Gehirns beim Anblick unbelebter Gegenstände als von Gesichtern
- **Nach ESDM Therapie:** Umgekehrte Reaktionsmuster annähernd an die nicht autistischer Kinder

ESDM ist ein ganzheitliches Therapiekonzept

- Autismus beeinflusst die soziale Interaktion, Kommunikation, motorische Entwicklung, Imitationsfähigkeiten, Fertigkeiten der Selbstständigkeit
- Das **ESDM Curriculum** orientiert sich an relevanten Entwicklungsdomänen der kindlichen Entwicklung
- Die **Förderziele** konzentrieren sich auf die notwendigen Fertigkeiten, um die weitere Entwicklung zu unterstützen

ESDM bietet unterschiedliche Möglichkeiten der Umsetzung

Kindergarten

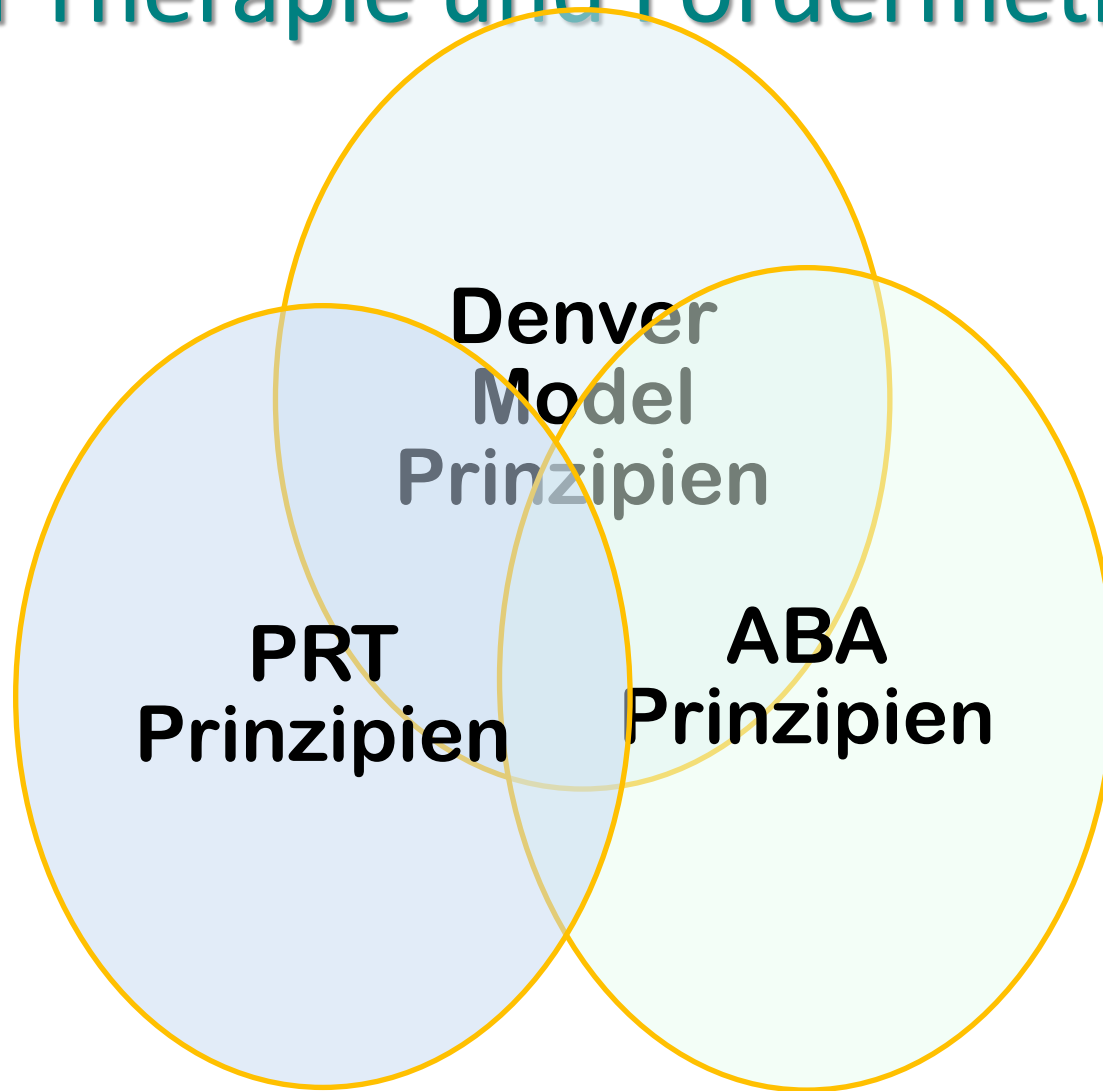
Familie

Therapiezentrum



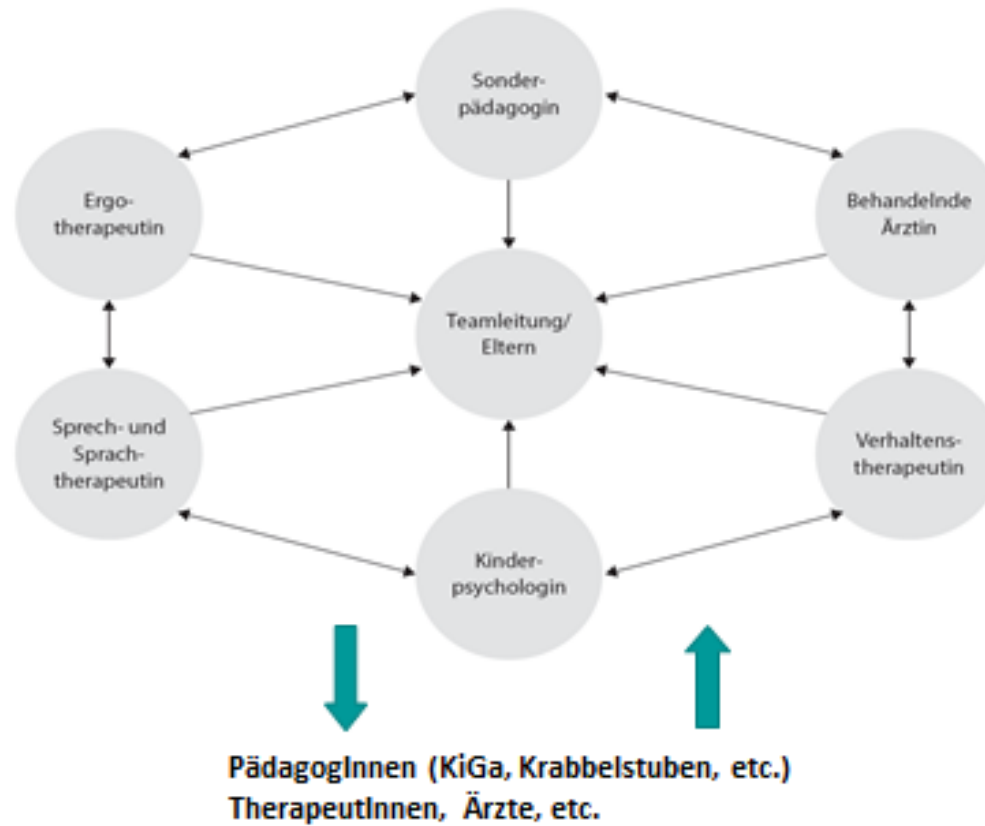
Elternzentriert: ESDM-P

ESDM Therapie und Fördermethoden



ESDM: transdisziplinäre Arbeitsweise –

Interdisziplinäres Team



Praxis

Early Start Denver Modell (ESDM)

S. Rogers & G. Dawson



BARMHERZIGE BRÜDER
KONVENTHOSPITAL LINZ

Zielgruppe

- **Kinder** mit Autismus im Alter von **1 bis 4 Jahren**
- **Nicht geeignet:** Für Kinder deren nonverbaler, kognitiver Entwicklungsstand **unter 7-9 Monaten** liegt
- **FAUSTREGEL:** Geeignet für Kinder die Interesse an Gegenständen zeigen und in der Lage sind, einfache Mittel-Zweck-Handlungen durchzuführen

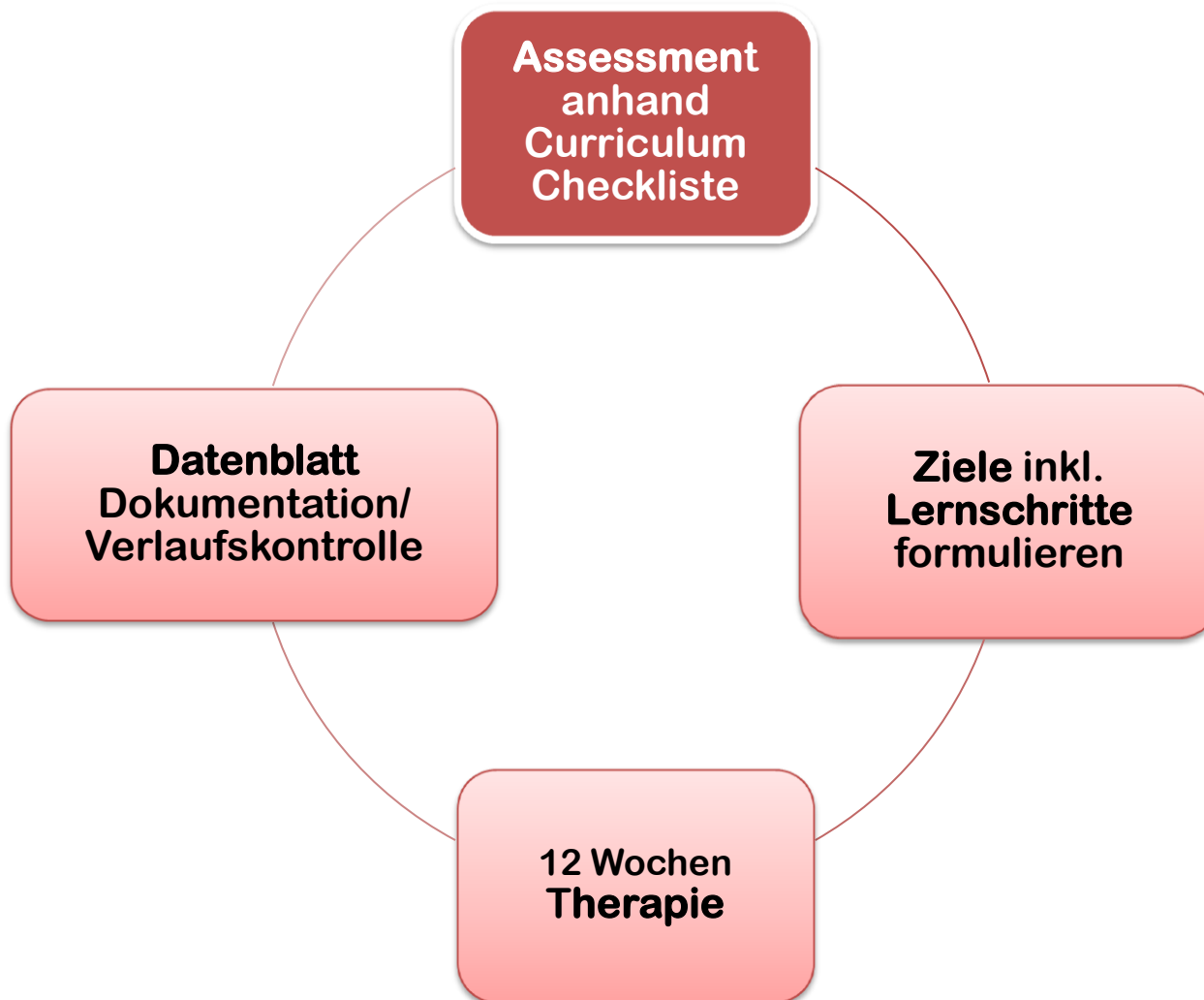
ESDM-Therapieangebot LAIK

- Diagnostik
- 1. Erstgespräch
- 2. Teilnahme Elternworkshop
- 3. Intensive Einzeltherapie (1 Jahr)

Intensive Einzeltherapie

- **3 Termine á 90 min. wöchentlich**
- Ambulant und Mobil (zu Hause, Kindergarten,...)
 - Davon 1 Termin Coaching der Eltern/Angehörigen
- Therapie-Team aus 2-3 Therapeutinnen je Kind

Ablauf ESDM-Therapie



Ablauf ESDM-ASSESSMENT

Assessment an Hand der ESDM-Checkliste

4 Leistungsstufen:

Level 1 = 12 - 18 Monate

Level 2 = 18 - 24 Monate

Level 3 = 24 - 36 Monate

Level 4 = 36 - 48 Monate

Entwicklungsdomänen:

- Rezeptive Kommunikation
- Expressive Kommunikation
- Soziale Interaktion
- Imitation
- Kognition
- Etc.

294 Early Start Denver Model Checkliste für kleine Kinder mit ASS

| | Beobachtet | Bericht Eltern | Bericht Andere | KODE |
|--|------------|----------------|----------------|------|
| 15 Befolgt eine Anweisung zu einer einschrittigen alltäglichen Bewegung ohne begleitende Geste (z. B. Setz Dich, Komm her, Räum auf) | + | + | + | A |
| Expressive Kommunikation | | | | |
| 1 Kind streckt die Hand zielgerichtet aus, um um etwas zu bitten | + | + | + | A |
| 2 Absichtsvolle Vokalisation | + | + | + | A |
| 3 Kind «bittet» um Hilfe, indem es einem Erwachsenen einen Gegenstand reicht. | + - | + - | - | P |
| 4 Setzt Vokalisationen wechselseitig mit einem Kommunikationspartner ein. | + - | + | + | P |
| 5 Drückt Ablehnung durch Wegschieben eines Gegenstands oder Rückgabe an das Gegenüber aus. | - | + - | + - | P |
| 6 Bittet mit proximaler Zeigegeste um ein gewünschtes Objekt. | + - | + | + - | P |
| 7 Nimmt Blickkontakt auf, um um einen gewünschten Gegenstand zu bitten, wenn Erwachsener Zugang zum Gegenstand blockiert oder diesen zurückhält. | - | + - | - | P |
| 8 Setzt Zeigegeste ein, um eine Auswahl zwischen zwei Gegenständen auszudrücken. | + - | + | + - | P |
| 9 Kombiniert Vokalisation und Blick für zielgerichtete Bitte/Aufforderung. | + - | + - | + - | P |
| 10 Bittet mit distaler Zeigegeste um einen Gegenstand. | - | + | + | P |
| 11 Zeigt distal, um eine Auswahl zwischen zwei Gegenständen auszudrücken | - | + | + | P |
| 12 Vokalisiert mit kanonischem Lallen (KVKV Folgen, nicht notwendigerweise Wortannäherungen) | + | + | + | A |
| 13 Produziert mindestens 5 Konsonanten während spontaner Vokalisationen | + | + | + | A |
| 14 Produziert alternierende Lallketten (KVKV mit verschiedenen KV-Silben) | + | + | + | A |
| Soziale Fertigkeiten | | | | |
| 1 Kind akzeptiert kurze sensorisch soziale Aktivitäten und Berührungen. | + - | + | + | P |

Ablauf ESDM-ASSESSMENT

Elterninterview /Interview Betreuer an Hand der ESDM-Checkliste

4 Leistungsstufen:

Level 1 = 12 - 18 Monate

Level 2 = 18 - 24 Monate

Level 3 = 24 - 36 Monate

Level 4 = 36 - 48 Monate

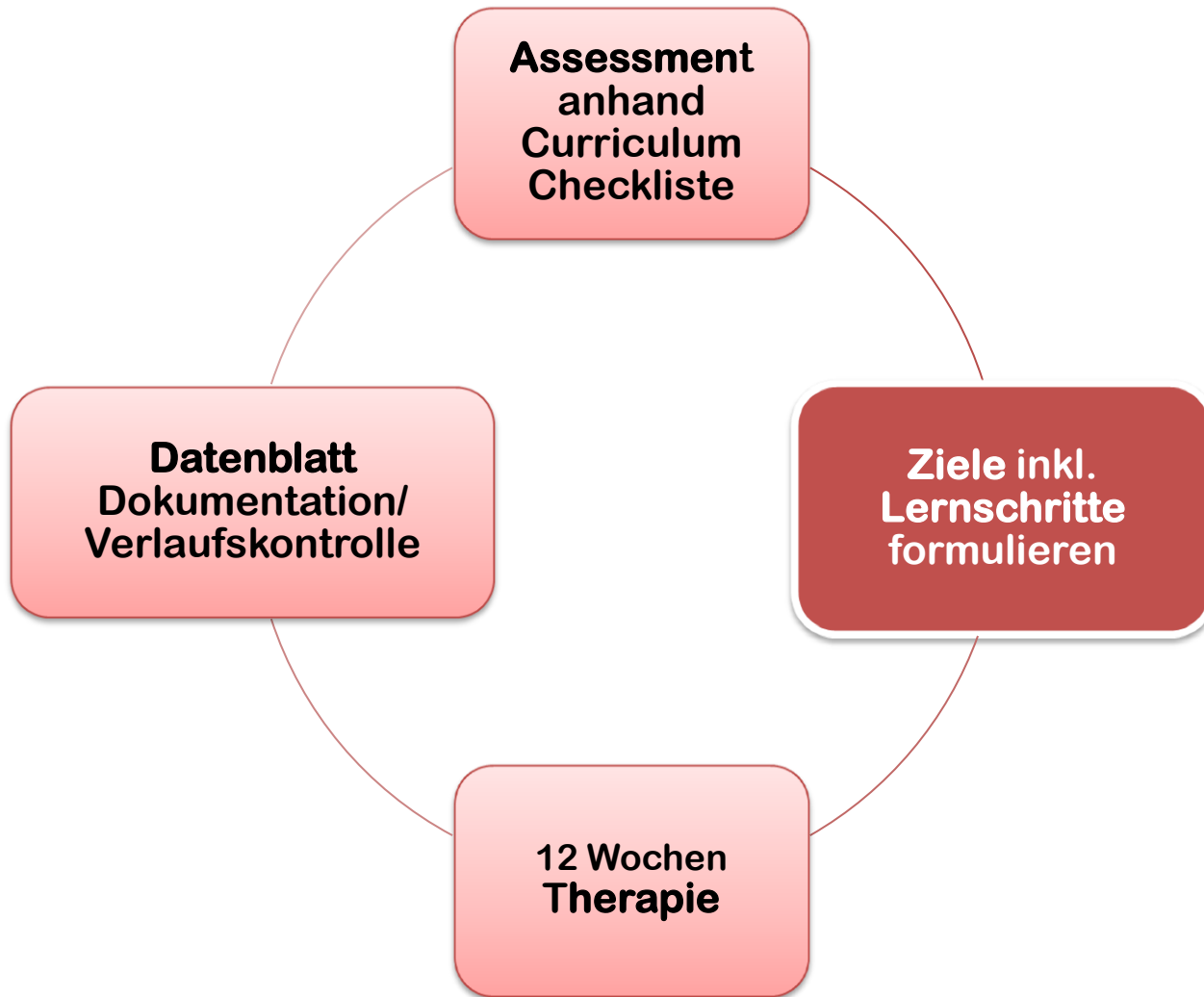
Entwicklungsdomänen:

- Rezeptive Kommunikation
- Expressive Kommunikation
- Soziale Interaktion
- Imitation
- Kognition
- Etc.

294 Early Start Denver ModelCheckliste für kleine Kinder mit ASS

| | Beobachtet | Bericht Eltern | Bericht Andere | KODE |
|--|------------|----------------|----------------|------|
| 15 Befolgt eine Anweisung zu einer einschrittigen alltäglichen Bewegung ohne begleitende Geste (z. B. <i>Setz Dich, Komm her, Räum auf</i>) | + | + | + | A |
| Expressive Kommunikation | | | | |
| 1 Kind streckt die Hand zielgerichtet aus, um um etwas zu bitten | + | + | + | A |
| 2 Absichtsvolle Vokalisation | + | + | + | A |
| 3 Kind «bittet» um Hilfe, indem es einem Erwachsenen einen Gegenstand reicht. | + - | + - | - | P |
| 4 Setzt Vokalisationen wechselseitig mit einem Kommunikationspartner ein. | + - | + | + | P |
| 5 Drückt Ablehnung durch Wegschieben eines Gegenstands oder Rückgabe an das Gegenüber aus. | - | + - | + - | P |
| 6 Bittet mit proximaler Zeigegeste um ein gewünschtes Objekt. | + - | + | + - | P |
| 7 Nimmt Blickkontakt auf, um um einen gewünschten Gegenstand zu bitten, wenn Erwachsener Zugang zum Gegenstand blockiert oder diesen zurückhält. | - | + - | - | P |
| 8 Setzt Zeigegeste ein, um eine Auswahl zwischen zwei Gegenständen auszudrücken. | + - | + | + - | P |
| 9 Kombiniert Vokalisation und Blick für zielgerichtete Bitte/Aufforderung. | + - | + - | + - | P |
| 10 Bittet mit distaler Zeigegeste um einen Gegenstand. | - | + | + | P |
| 11 Zeigt distal, um eine Auswahl zwischen zwei Gegenständen auszudrücken | - | + | + | P |
| 12 Vokalisiert mit kanonischem Lallen (KVKV Folgen, nicht notwendigerweise Wortannäherungen) | + | + | + | A |
| 13 Produziert mindestens 5 Konsonanten während spontaner Vokalisationen | + | + | + | A |
| 14 Produziert alternierende Lallketten (KVKV mit verschiedenen KV-Silben) | + | + | + | A |
| Soziale Fertigkeiten | | | | |
| 1 Kind akzeptiert kurze sensorisch soziale Aktivitäten und Berührungen. | + - | + | + | P |

Ablauf ESDM-Therapie



Erstellen der LERNZIELE

Erstellen der 12 Wochenziele

Zielformulierung:

A: Bei einem Spiel mit Spielsachen, einem Spielpartner und Ali, wenn der SP Ali 2 Gegenstände zur Auswahl anbietet

B: setzt Ali eine Zeigegeste ein, um den gewünschten Gegenstand zu erhalten

C: in 4 von 5 Möglichkeiten mit 2+verschiedenen SP, an 3 aufeinanderfolgenden Tagen.

Erstellen der LERNSchritte

Erstellen der Lernschritte= Datenblatt

2-3 Fertigkeiten pro Entwicklungsbereich → 20-26 Therapieziele + Lernschritte

REZEPTIVE KOMMUNIKATION

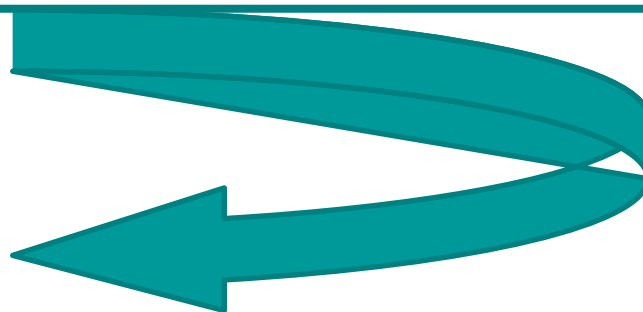
RK 2:2: Wenn der SP in einer natürlichen Situation oder Spielsituation verbale einschrittige Anweisungen, die Verben beinhalten, gibt, dann **führt Ali Körperbewegungen oder objektbezogene Handlungen** durch. Er befolgt 8-10 Anweisungen, in 4/5 Möglichkeiten mit 3+SP, in 2+U, in 3+EH

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--|---|---|---|---|---|---|
| 1. Ali befolgt 6 Anweisungen „sitzen, komm, aufräumen, singen, <u>lulu</u> gehen, essen“ ohne GP (2xWH möglich!) | | | | | | |
| 2. Ali befolgt 7-8 Handlungen imitativ | | | | | | |
| 3. Ali befolgt 6-8 Handlungen mit GP oder bei einer Auswahl von 2 | | | | | | |
| 4. Ali befolgt 6-8 Handlungen sst.in 3/5 | | | | | | |
| 5. Ali befolgt 8-10 Handlungen sst.in 3/5 | | | | | | |
| 6. Ali befolgt 8-10 Handlungen sst.in 4/5 | | | | | | |
| 7. Ali befolgt 8-10 Handlungen sst.in 4/5 Möglichkeiten mit 3+SP, in 2+U, 3+EH | | | | | | |

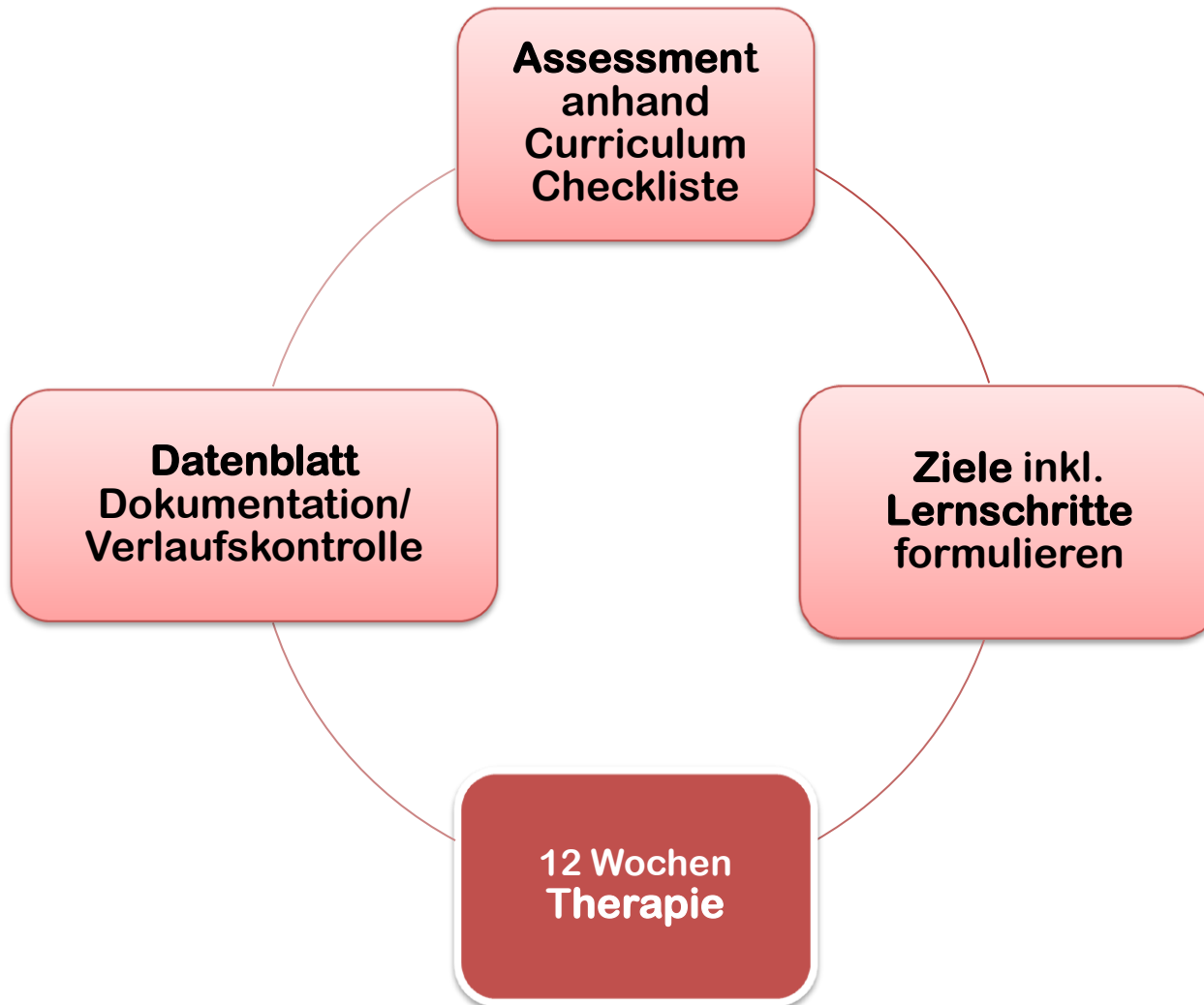
Therapieaufbau

- **Assessment (ESDM-Checkliste)+ Elterninterview/Interview
Betreuungspersonen**
- **Ziele formulieren 2-3 Fertigkeiten pro Entwicklungsbereich
Ziele+ Lernschritte= Datenblatt**

**Tägliche Förderziele für 12 Wochen,
hochfrequentes Therapieprogramm**



Ablauf ESDM-Therapie



ESDM-THERAPIE

Prinzipien und Abläufe

- Gemeinsame Handlungsabläufe

- Wechsel zwischen Aktivitäten mit Gegenständen
- Sensorisch Soziale Routinen

- Orts- und Aktivitätenwechsel

zur Optimierung des Erregungslevel

ESDM-THERAPIE

SSR-sensorisch soziale Routinen gemeinsame Handlungsabläufe

- Dyadische gemeinsame Spielaktivitäten im Vordergrund
- Routinen, die sozial-kommunikative Interaktion fördern
- Objekte stehen nicht im Vordergrund

ESDM-THERAPIE

Aktivität mit Objekten

- Objektbezogenes Spiel
- Gemeinsame Handlungsabläufe (triadische Interaktion) geben den Rahmen um an geteilter Aufmerksamkeit zu arbeiten
- Zeigen
- Kommentieren
- Geben
- Teilen

ESDM-THERAPIE

Methoden und Fördertechniken

Gelegenheiten zur **Kommunikation** und **Wechselseitigkeit**

Anpassung des Sprachniveaus

Unterschiedliche Kommunikative Handlungen

Variation und Erweiterung innerhalb durchgeführter Aktivitäten

ESDM-THERAPIE

Methoden und Fördertechniken

- **Natürliche, soziale und intrinsische Verstärker**
- **Strategien der angewandten Verhaltensanalyse**

| | |
|--|--------------------------------------|
| ABC Format (Reiz-Verhalten-Konsequenz) | Fading (- Hilfestellungen) |
| Prompting (+ Hilfestellungen) | Chaining (Handlungskette) |

- **funktionales Assessment bei herausforderndem Verhalten**

ESDM-THERAPIE

Methoden und Fördertechniken

**“Move into the Spotlight of Motivation“ Treten Sie ins
Rampenlicht**

- Feststellen der Vorlieben des Kindes
- Auf die Position achten
- Konkurrenz ausschalten
- Gestaltung reziproker und interessanter Aktivitäten

ESDM-THERAPIE

Methoden und Fördertechniken

„Find the Smile“-Locken Sie ein Lächeln hervor

- Repertoire an Sozialen Routinen einführen (Lieder, Knierreiterspiele, Kitzelspiele, Fingerspiele)
- Vorm Höhepunkt kurz stoppen
- Weiterentwicklen der SSR
- Optimieren des Energieniveaus

ESDM-THERAPIE

Methoden und Fördertechniken

„It takes 2“-wechselseitige Interaktionen

- Beim **Abwechseln** 4 Phasen einer Aktivität beachten
 1. Einstieg
 2. Thema
 3. Variationen
 4. Abschluss

ESDM-THERAPIE PARENT COACHING Zusammenarbeit mit Familien

- **Wöchentlich / 14-tägig 60-90 min.**
- **Strukturierter Ablauf:**
 - Begrüßung
 - Warm-up Aktivität mit Fidelity
 - Coaching Thema
 - Aktivität 1 mit anschließender Reflexion
 - Coaching Thema
 - Aktivität 2 mit anschl. Reflexion
 - Beenden



ESDM-THERAPIE PARENT COACHING

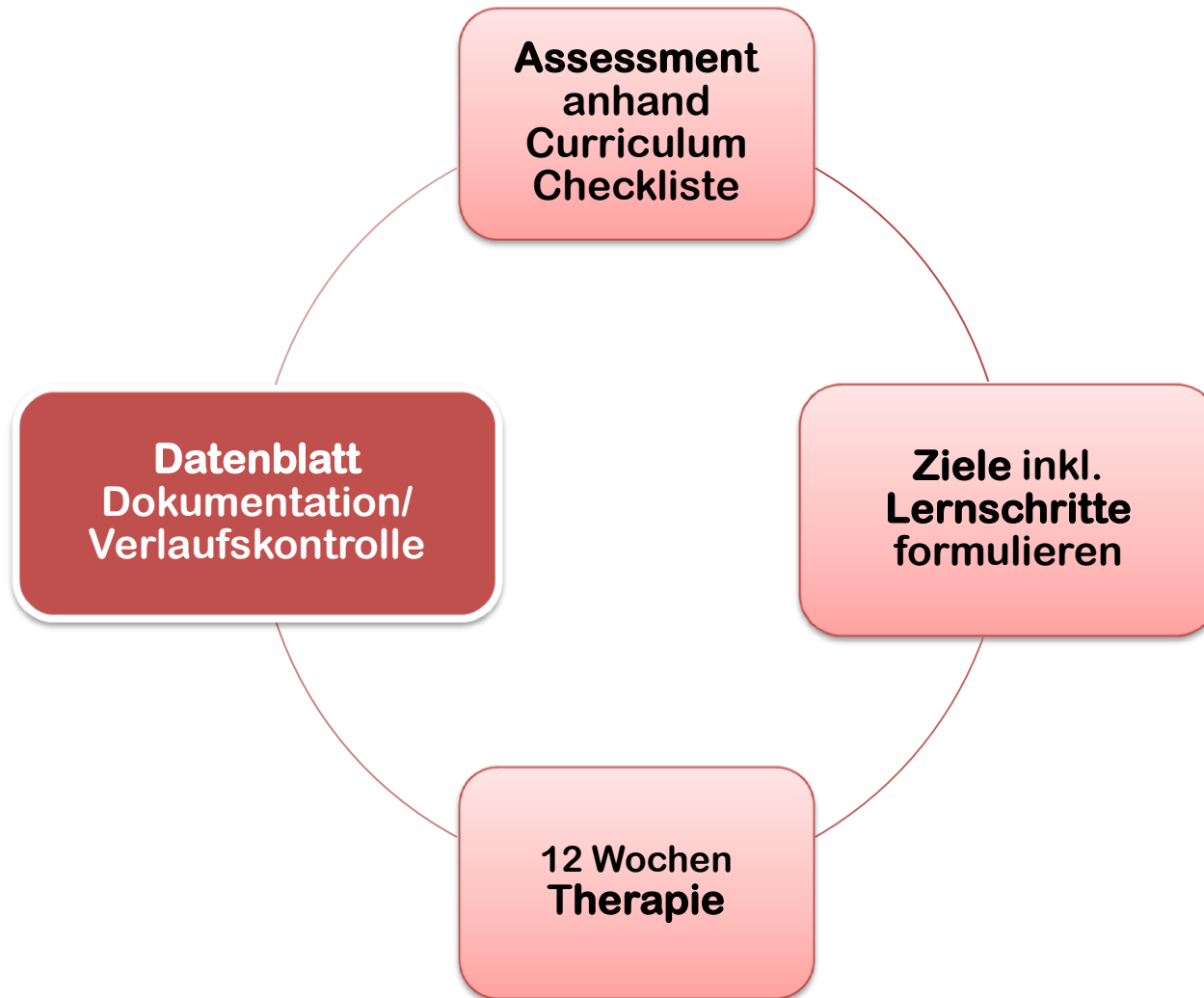
Zusammenarbeit mit Familien

Gezielte Aktivitäten des Elternteils mit dem Kind werden reflektiert
- Strategien erarbeitet

Bewusstes Umsetzen der ESDM Strategien in den Familienalltag:



Ablauf ESDM-Therapie



Ablauf ESDM-Verlaufskontrolle

Datenblatt

xxx
Quartal I:

Datum:
Uhrzeit:

EXPRESSIVE KOMMUNIKATION

1. Ziel: EK (L1) 3 + EK (L2) 1
In einer Spielsituation verwendet xxx zur Kommunikation (Bitten, fertig, teilen, Hilfe,...) **Wörter, gezeigte Gesten/Zeichen (Gegenstand in die Hand legen/anbieten, Bewegung imitieren) und/oder BK.**
4 von 5 Mal, in 5 EH und mit 2 P.

| steps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--|---|---|---|----|---|---|
| 1. Mehrmalig kommuniziert xxx Wünsche indem er/wachsen zum Objekt zeigt oder er den Gegenstand dem Erwachsenen anbietet, jedoch ohne BK. | | | | | | |
| 2. xxx äußert Wünsche, indem er dem Erwachsenen den Gegenstand reicht/anbietet, oder verbal (ohne BK) mit Hilfe eines SP. | + | + | + | NO | + | + |
| 3. xxx äußert seine Wünsche indem er verbalisiert, oder deskriptiv (inkl. BK mit Hilfe v. SP, mit 2 P. | | | | | | |
| 4. xxx äußert seine Wünsche indem er verbalisiert & deskriptiv ev. mit BK mit 2 P. | | | | | | |
| 5. xxx verständigt zur Kommunikation (Bitten, fertig, teilen, Hilfe,...) Wörter, Gesten und /oder BK, 4 v. 5 Malen, mit 2 P, in 5 EH | | | | | | |

3. Ziel: EK 1:6+8:
Wenn ein Erwachsener während einer natürlichen Spielsituation xxx 1 gewünschtes oder 2 Objekte (1 gewünschtes und ein ungewünschtes) zeigt, wird xxx mit dem Finger auf das gewünschte Objekt **zeigen** um es zu erhalten. xxx macht dies in 80% der Möglichkeiten bei 10 Objekten mit verschiedenen SP, in verschiedenen EH an 3 aufeinander folgenden Tagen & in 2 + unterschiedlichen Umgebungen.

| steps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|----|
| 1. keine 20, greift nicht nach gewünschtem Obj. | | | | | | |
| 2. 20 auf gewünschtes Obj. mit PPP | | | | | | |
| 3. 20 auf gewünschtes Obj. mit PPP | | | | | | |
| 4. 20 auf gewünschtes Obj. mit SP | + | + | + | + | + | NO |
| 5. 20 auf gewünschtes Obj. ohne P. | | | | | | |
| 6. 20 auf gew. Obj. bei Auswahl von 2 Obj. 50% ohne P. | | | | | | |
| 7. 20 auf gew. Obj. bei Auswahl von 2; 4/5/10 Obj. 2 oder 2 oder 2 oder 2 | | | | | | |

2. Ziel: EK(L1) 7
Wenn ein Erwachsener xxx einen Gegenstand zurückhält oder blockiert, wird xxx innerhalb von 3 Sekunden **Blickkontakt herstellen**, um zu zeigen, dass er ihn möchte. In 80% der Möglichkeiten in 80% der Möglichkeiten, in 2 EH & mit 3 Personen.

| steps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. xxx sagt keinen BK, um Gegenstand zu erhalten | | | | | | |
| 2. xxx stellt sich BK her, wenn Gegenstand vor dem Gesicht platziert wird (bewegt) und erst gegeben wird, wenn xxx schaut | | | | | | |

| steps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|----|----|---|----|---|---|
| 3. xxx stellt sich BK her, wenn Gegenstand vor dem Gesicht platziert wird | +/ | +/ | + | NO | + | + |
| 4. xxx stellt sich zu 50% her, wenn Gegenstand zurückgehalten wird | | | | | | |
| 5. xxx stellt sich zu 50% innerhalb 3 s. her | | | | | | |
| 6. xxx stellt sich zu 50% BK in höchstens 3 s. her, 2 EH & 2 P. | | | | | | |

REZEPTIVE KOMMUNIKATION

1. Ziel: RK (L1) 1+2+3
Wenn man mittels **Geräuschen, Lauten oder Stimme** versucht die Aufmerksamkeit xxx auf sich zu lenken, soll xxx zeigen, dass es das Geräusch, die Laute oder die Stimme bewusst wahrnimmt, indem er **er Blick und Kopf wendet** und die Person ansieht 4 von 5 Mal, in 3 EH und 2 P.

| steps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|----|----|----|----|----|----|
| 1. Kind reagiert sofort auf Geräusch, Laut oder Stimme | | | | | | |
| 2. Kind reagiert auf Geräusch, Laut oder Stimme mit einer Bewegung oder einem Blick in die Richtung der Geräuschquelle | +/ | NO | +/ | NO | NO | +/ |
| 3. Kind reagiert auf Geräusch, Laut oder Stimme in dem es sich der Geräuschquelle zuwendet | | | | | | |
| 4. Kind sagt, dass es das Geräusch, die Laute oder die Stimme bewusst wahrnimmt, indem es Blick und Kopf wendet und die Person, die das Geräusch verursacht ansieht | | | | | | |
| 5. Kind reagiert 2 von 3 Mal auf G/L/S mit BK | | | | | | |
| 6. Kind reagiert 4 von 5 Mal auf G/L/S mit BK, 3 EH & 2 P. | | | | | | |

2. Ziel: RK(L1) 8+9
Während einer natürlichen Spielsituation mit xxx und einem SP, wenn der SP proximal oder distal auf einen Gegenstand zeigt, folgt xxx der Zeigegeste bzw. **holt er den Gegenstand auf** den gezeigt wird in 80% der Möglichkeiten, in 3 EH & mit 2 P.

| steps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|----|----|----|----|----|---|
| 1. xxx folgt 20 nach Inkonsistenz | | | | | | |
| 2. xxx folgt 50% 20 bei lauterem Objekt | | | | | | |
| 3. xxx folgt 50% 20 | | | | | | |
| 4. xxx folgt 50% 20 und folgt begierig Objekt auf | NO | +/ | NO | NO | +/ | + |
| 5. Wenn SP proximal oder distal auf einen Gegenstand zeigt, folgt Kindel den 20 bzw. holt er den Gegenstand | | | | | | |

| | 15 min | 30 min | 45 min | 60 min | 1 hr 15 min | 1 hr 30 min | 1 hr 45 min | AVG |
|---------|--------|--------|--------|--------|-------------|-------------|-------------|-----|
| BX | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | |
| ROUTINE | G T | T T | R F | F S | T | R T F | F T | |

BEHAVIOR CODES/Verhaltenscodes

- Schwere Verhaltensauffälligkeiten (z.B.: Aggression, häufige intensive Wutanfälle)
- Leichte Verhaltensauffälligkeiten (z.B.: nicht kooperatives Verhalten- folgt nicht, einige Trotzreaktionen- kann trotzdem an Aktivitäten teilnehmen)
- Einige leichte Probleme im Verhalten (z.B.: aufgeregt, weinerlich, will manchmal nicht- macht aber trotzdem meist mit)
- Keine Verhaltensprobleme, schafft es aber oft nicht bei einer Aufgabe dabei zu bleiben
- Arbeitet mit, versucht Aufgaben zu erfüllen, arbeitet dem Können entsprechend mit
- Überdurchschnittliche Leistung für ein Kind, umgänglich, freut sich über Beschäftigung

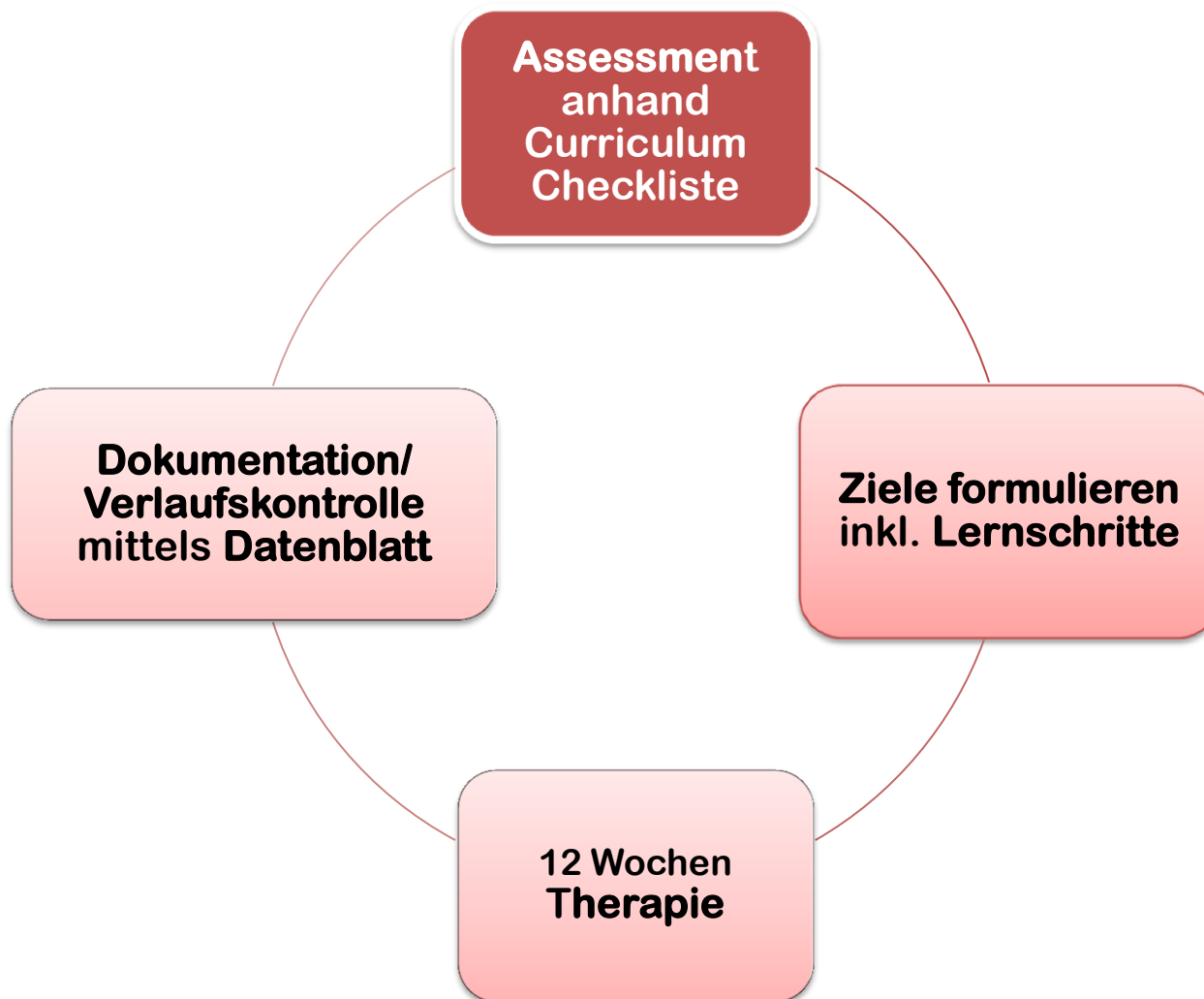
ROUTINE CODES

| | | |
|---|-------------------|--------------------|
| G | Grüßsituation | S Snack/essen |
| F | Floor / Bodenakt. | Q Quiet/Ruheakt. |
| R | Sens.soz. Routine | T Tischaktivität |
| O | Outside/draußen | C Closing/Abschluß |

Ablauf ESDM-Qualitätssicherung

- Assessment
- Laufende wissenschaftliche Begleitung
- **Fidelity Rating**

Ablauf ESDM-Therapie





Vielen Dank für Ihr Interesse!

Informationen zu ESDM unter:

<http://ucdmc.ucdavis.edu/mindinstitute/research/esdm/>

Autismuskompetenzzentrum (BHB Linz)

www.bblinz.at/issn

eva-maria.dely@bblinz.at