



Anja Görtz-Dorten
Manfred Döpfner

Soziales computerunterstütztes Training für Kinder mit aggressivem Verhalten (ScouT)



**Soziales computerunterstütztes Training für Kinder
mit aggressivem Verhalten (ScouT)**

**Anja Görtz-Dorten
Manfred Döpfner**

**Soziales
computerunterstütztes
Training für Kinder
mit aggressivem
Verhalten (ScouT)**

PD Dr. rer. medic., Dipl.-Psych., Dipl.-Heilpäd. Anja Görtz-Dorten, geb. 1968. 1995–2001 Studium der Psychologie in Düsseldorf. 2005 Promotion. 1999 Approbation zur Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeutin. Seit 2000 Institutsleiterin und seit 2014 Wissenschaftliche Leiterin des Instituts für Klinische Kinderpsychologie der Christoph-Dornier-Stiftung an der Universität Köln und seit 2010 Leiterin des Bereiches Evaluation am Ausbildungsinstitut für Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie an der Universitätsklinik Köln (AKiP) und der Klinik und Poliklinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters am Klinikum der Universität zu Köln. 2014 Habilitation. Dozentin und Supervisorin am Ausbildungsinstitut für Kinder- Jugendlichenpsychotherapie an der Universitätsklinik Köln (AKiP).

Prof. Dr. Manfred Döpfner, geb. 1955. 1974–1981 Studium der Psychologie in Mannheim. 1990 Promotion. 1998 Habilitation. Seit 1989 Leitender Psychologe an der Klinik und Poliklinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters der Universität zu Köln und dort seit 1999 Professor für Psychotherapie in der Kinder- und Jugendpsychiatrie. Seit 1999 Leiter des Ausbildungsinstituts für Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie AKiP an der Universität Köln und seit 2000 Wissenschaftlicher Leiter des Instituts Köln der Christoph-Dornier-Stiftung für Klinische Psychologie.

Wichtiger Hinweis: Der Verlag hat gemeinsam mit den Autoren bzw. den Herausgebern große Mühe darauf verwandt, dass alle in diesem Buch enthaltenen Informationen (Programme, Verfahren, Mengen, Dosierungen, Applikationen, Internetlinks etc.) entsprechend dem Wissensstand bei Fertigstellung des Werkes abgedruckt oder in digitaler Form wiedergegeben wurden. Trotz sorgfältiger Manuskripterstellung und Korrektur des Satzes und der digitalen Produkte können Fehler nicht ganz ausgeschlossen werden. Autoren bzw. Herausgeber und Verlag übernehmen infolgedessen keine Verantwortung und keine daraus folgende oder sonstige Haftung, die auf irgendeine Art aus der Benutzung der in dem Werk enthaltenen Informationen oder Teilen davon entsteht. Geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Aus dem Fehlen eines solchen Hinweises kann also nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG
Merkelstraße 3
37085 Göttingen
Deutschland
Tel.: +49 551 999 50 0
Fax: +49 551 999 50 111
E-Mail: verlag@hogrefe.de
Internet: www.hogrefe.de

Satz: Beate Hautsch, Göttingen
Illustrationen: Klaus Gehrman, Freiburg; www.klausgehrmann.net
Programmierung der DVD: Filmische Umsetzung: cable car productions, Patrick Tölle und Kevin Kraemer GbR
Technische Umsetzung: Patrick Tölle, www.patricktoelle.de
Druck: Media-Print Informationstechnologie, Paderborn
Printed in Germany
Auf säurefreiem Papier gedruckt

1. Auflage 2016
© 2016 Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN 978-3-8017-2574-7
<http://doi.org/10.1026/02574-000>

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
 Teil 1: Grundlagen	
Kapitel 1: Konzeptuelle Grundlagen: Soziale Kompetenzen und aggressives Verhalten	11
Kapitel 2: Auslösende und aufrechterhaltende Prozesse von gleichaltrigen-bezogener Aggression und therapeutische Ansatzpunkte	15
Kapitel 3: Sozial-kognitive Informationsverarbeitung	17
Kapitel 4: Methoden von ScouT und Wirksamkeit von sozialen Kompetenztrainings für Kinder mit aggressivem Verhalten	19
 Teil 2: Anwendung	
Kapitel 5: Überblick über ScouT	23
5.1 Einführung	23
5.2 Akteure in ScouT	24
5.3 Konfliktsituationen in ScouT	25
5.4 Programmstart und Hauptmenü	32
 Kapitel 6: ScouT als diagnostisches Verfahren	36
6.1 Durchführung der ScouT-Diagnostik	36
6.2 ScouT-Diagnostik Teil 1: Ausgangssituation, Spontanreaktionen, Kognitionen und Emotionen	38
6.3 Starten der ersten Ausgangssituation und Erfassen der Spontanreaktion	38
6.4 Exploration von Kognitionen und Emotionen	41
6.5 Starten weiterer Ausgangssituationen, Erfassen der Spontanreaktionen und Exploration von Kognitionen und Emotionen	44
6.6 ScouT-Diagnostik Teil 2: Exploration von Problemlöseprozessen	47
6.7 Erfassung des Problemlöseprozesses	47
6.8 ScouT-Diagnostik Teil 3: Weitere kognitive Mechanismen	52
6.9 Erfassung weiterer kognitiver Mechanismen	53
6.10 Psychometrische Qualität, Auswertung und Interpretation	57

Kapitel 7: ScouT als therapeutisches Verfahren	64
7.1 Basisinformationen für Bezugspersonen	66
7.2 Installation eines Verstärkersystems	68
7.3 Auswählen, Starten und Analysieren der Ausgangssituation	71
7.4 Transfer auf eigene Erfahrungen mit ähnlichen Situationen	82
7.5 Entwicklung der Handlungsalternativen und Handlungskonsequenzen für die Ausgangssituation	88
7.6 Betrachten der Handlungskonsequenzen im Film	104
7.7 Identifikation der sozial kompetenten Reaktion als beste Handlungsalternative	108
7.8 Einübung sozial kompetenter Reaktionen in eigenen kritischen Situationen	112
7.9 Therapieaufgabe: Wut- und Streittagebuch führen und in Konflikten kompetentes Verhalten zeigen	114
7.10 Integration von Bezugspersonen: Anleitung zum Coaching	118
7.11 Besprechung der Therapieaufgaben in der nächsten Sitzung	121
7.12 Abschluss	128
Kapitel 8: Integration von ScouT in andere Therapieprogramme	130
8.1 ScouT als eigenständige Intervention	130
8.2 ScouT in Kombination mit dem Therapieprogramm für Kinder mit aggressivem Verhalten (THAV)	130
Kapitel 9: Erfahrungen mit der Anwendung	132
Literatur	134

DVD

ScouT ist ausschließlich für das Betriebssystem Windows in einer Flash-Version konzipiert worden. Das Programm läuft auf allen aktuellen Windowssystemen (Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 oder Windows 10 mit installiertem Windows-Media-Player, 2 GHz Prozessor, 2 GB Arbeitsspeicher, 128 MB Grafik). Weitere Software wird nicht benötigt. Für das Abspielen der Videos ist das Vorhandensein eines aktuellen Windows-Media-Players erforderlich, dies ist bei allen Windowssystemen jedoch inklusive.

Benutzer von Apples Mac OSX oder Linux-Distributionen können die Software nur durch die Installation eines Windows Emulatoren benutzen.

- Zusatzsoftware bei Mac OSX: beispielsweise „Parallels Desktop“.
- Zusatzsoftware bei Linux: beispielsweise „wine“ oder „VirtualBox“.

Vorwort

Das Soziale **computerunterstützte Training** für Kinder mit aggressivem Verhalten (ScouT) ist ein soziales Problemlöse- und Kompetenztraining, mit dem aggressiv auffällige Kinder (aber auch Kinder mit sozialer Angst oder Autismus-Spektrum-Störungen) neue Lösungen für Gleichaltrigenkonflikte erlernen können. Sie sollen Konfliktsituationen genauer wahrnehmen, eigene Gedanken und Gefühle identifizieren, die Intentionen und Erwartungen anderer Kinder genauer erkennen, eigene Handlungen besser planen sowie die Konsequenzen der eigenen Handlungen besser abschätzen lernen. ScouT besteht aus einer interaktiven DVD und diesem Manual und ist für Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren entwickelt worden, die aggressives Verhalten besonders Gleichaltrigen gegenüber zeigen. ScouT ist in den letzten Jahren an der Klinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters der Uniklinik Köln, am Institut für Klinische Kinderpsychologie der Christoph-Dornier-Stiftung an der Universität Köln sowie am Ausbildungsinstitut für Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie (AKiP Köln) an der Uniklinik Köln entwickelt und erprobt worden. Gegenwärtig wird ScouT in einer umfassenden Studie evaluiert. Ziel dieser Forschungsbemühungen soll es sein, in der Praxis anwendbare und erprobte Interventionen für Kinder mit aggressiven Verhaltensweisen besonders gegenüber Gleichaltrigen zur Verfügung zu stellen.

ScouT enthält Filmbeispiele, Arbeitsblätter, Erläuterungen und Bearbeitungsvorschläge für Therapeuten zur Diagnose und zum Training von sozialen Problemlöseprozessen und sozialen Fertigkeiten, die einen kindgemäßen Zugang erleichtern können. Die Kinder sollen schrittweise lernen, sich sozialen Situationen angemessen zu nähern und soziale Probleme zu lösen. Im Mittelpunkt der Intervention stehen somit die Art und Weise, in der sich Kinder sozialen Situationen nähern, und die kognitiven Prozesse, die ihre Interaktionen in sozialen Situationen begleiten.

Das Programm kann als diagnostisches und als therapeutisches Instrument genutzt werden. ScouT lässt sich in eine individuell angepasste Therapie integrieren, welche unter anderem auf spezifische Konfliktsituationen zwischen Kindern, aber auch auf Kontaktaufnahmesituationen abzielt. In der Diagnostik kann ScouT als weiterführendes Verfahren zum Fragebogen zum aggressiven Verhalten von Kindern (FAVK; Görtz-Dorten & Döpfner, 2010a) eingesetzt werden. Im Rahmen der Therapie lässt sich ScouT eigenständig als therapeutisches Hilfsmittel zur Behandlung von Kindern mit aggressivem Verhalten verwenden. Dieses Manual beschreibt in sehr knapper Form den Aufbau und die Einsatzmöglichkeiten sowie weiterführende Interventionsmöglichkeiten von ScouT und verzichtet auf grundlegende Informationen über den Gesamtaufbau einer Therapie von Kindern mit aggressivem Verhalten, sowie auf typische schwierige Therapiesituationen. Diese Informationen können dem umfassenderen Therapieprogramm für Kinder mit aggressivem Verhalten (THAV; Görtz-Dorten & Döpfner, 2010b) entnommen werden, in das sich ScouT auch gut integrieren lässt.

Die Entwicklung von ScouT war nur durch eine intensive interdisziplinäre Zusammenarbeit möglich. Wir danken der Hamburger Produktionsfirma unter der Federführung von Patrick Tölle und Kevin Kraemer für die filmische und technische Umsetzung sowie den Kindern, die wir in den letzten Jahren behandelt haben und die uns damit geholfen haben, unsere Grundkonzeption in anwendbare Therapieschritte umzusetzen. Wir danken dem Team aus Therapeutinnen und Therapeuten, die gegenwärtig ScouT in einer wissenschaftlichen Studie überprüfen und die uns bei der Erstellung der Endfassung unterstützt haben.

Wir hoffen, damit zu optimalen Voraussetzungen für eine individualisierte Therapie und für einen guten Behandlungserfolg bei Kindern mit aggressiven Verhaltensweisen beizutragen.

Köln, im Frühjahr 2016

Anja Görtz-Dorten und Manfred Döpfner

Kapitel 5

Überblick über ScouT

5.1 Einführung

ScouT basiert auf dem in Kapitel 3 vorgestellten Modell der sozialen Informationsverarbeitung, in dem von der Wahrnehmung sozialer Hinweisreize bis hin zu der Verarbeitung von Handlungskonsequenzen zwischen acht Phasen differenziert wird und welches andere Elemente sozialer Kompetenztrainings integriert, die in Kapitel 4 vorgestellt wurden. ScouT besteht aus einer interaktiven DVD und diesem Manual und ist für Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren entwickelt worden, die aggressives Verhalten besonders Gleichaltrigen gegenüber zeigen. Die Akteure in den Filmsequenzen sind ausschließlich Jungen, daher eignet sich ScouT hauptsächlich für Jungen. Allerdings können sich nach unserer Erfahrung auch Mäd-

chen gut mit den Akteuren identifizieren, sodass das Programm auch für Mädchen anwendbar ist. Da eine wesentliche Komponente von ScouT in einer nachfolgenden Bearbeitung individueller Problemsituationen besteht, lässt sich ScouT gut auch auf Mädchen übertragen.

Anhand von kindgemäßen und attraktiven Materialien sollen die Kinder schrittweise lernen, Konfliktsituationen mit Gleichaltrigen auf der kognitiven, der emotionalen und der Verhaltensebene kompetent zu bewältigen. Somit stehen die Art und Weise, mit der sich Kinder sozialen Situationen nähern und die kognitiven und emotionalen Prozesse, die ihren Interaktionen vorhergehen und sie begleiten, im Mittelpunkt des Programms. ScouT enthält Filmbeispiele, Arbeitsblätter, Erläu-

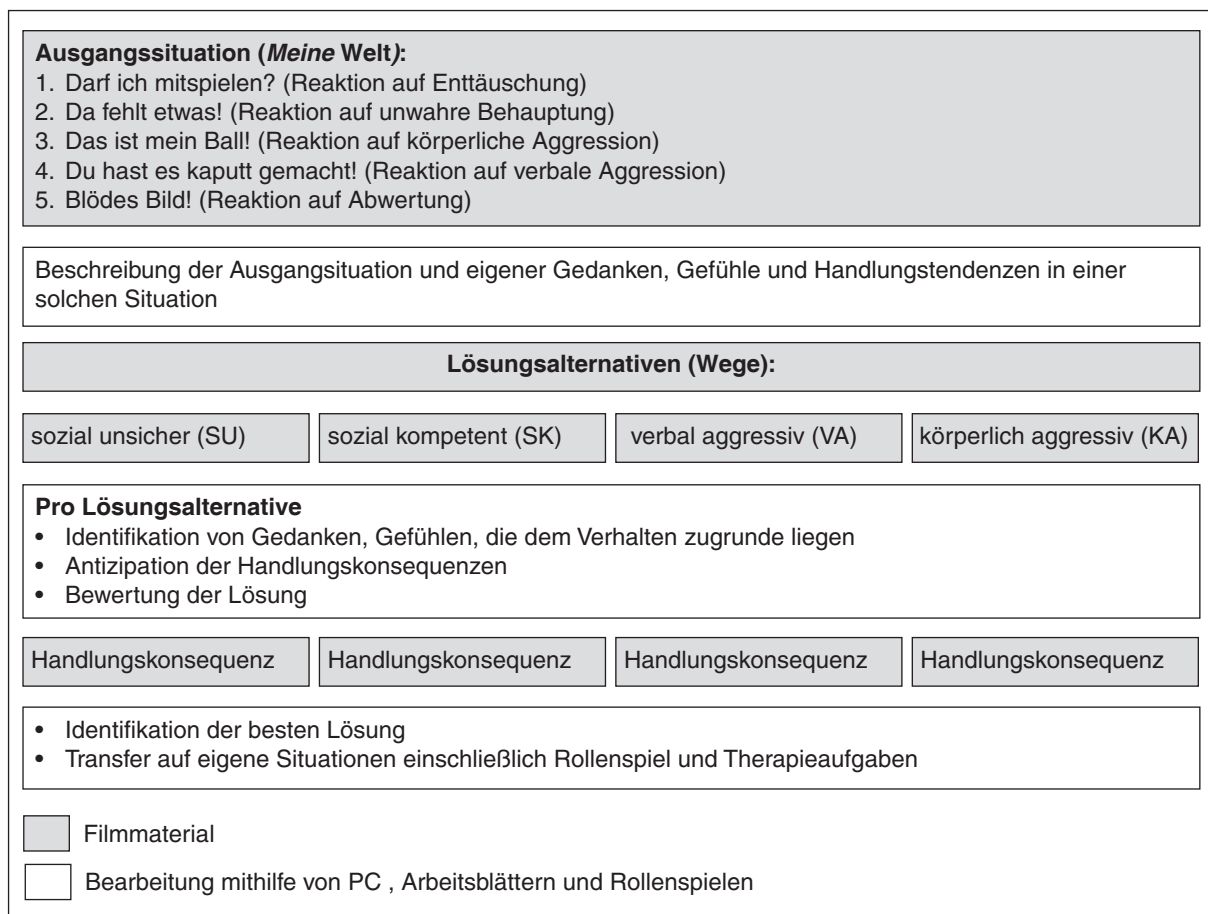


Abbildung 5: Thematischer Aufbau des ScouT-Programms

terungen und Bearbeitungsvorschläge für Therapeuten und kann sowohl zur Diagnostik als auch zum Training von sozial-kognitiven Problemlöseprozessen, Prozessen der Emotionsregulation und von sozialen Fertigkeiten eingesetzt werden.

Der Hauptinhalt der DVD sind Filme zu fünf verschiedenen Konfliktsituationen, in denen der Hauptakteur auf eine Enttäuschung, auf verbale Aggression, auf eine unwahre Behauptung, auf körperliche Aggression und auf eine Abwertung reagiert. Mit diesen Konfliktsituationen sind die meisten Kinder in dieser oder einer ähnlichen Form gut vertraut. Die Problemsituationen werden aus der Perspektive des Hauptakteurs und seiner Interaktionspartner geschildert. Das Kind soll sich mit der Hauptperson Till Taff und dessen Problemen identifizieren bzw. auseinandersetzen.

Anschließend an jede Situation stehen vier Lösungsalternativen (sozial kompetent, sozial unsicher, verbal aggressiv, körperlich aggressiv) als mögliche Reaktionen zur Auswahl. Die Kinder können auf jene Variante klicken, die am besten beschreibt, wie sie sich an Tills Stelle verhalten und was sie dabei denken oder fühlen würden. Diese Reaktionen können dann jeweils in einem kurzen Film betrachtet werden.

Nach diesem Film können die Kinder dann in weiteren kurzen Filmsequenzen sehen, wie sich die jeweilige Situation weiter entwickelt, welche Konsequenzen das Verhalten von Till unter Umständen nach sich zieht (Was passiert danach?). Hierbei wird das Augenmerk auf das Verhalten des Hauptakteurs und die Auswirkungen gerichtet. Innere Dialoge der Hauptfiguren geben dabei jeweils einen Einblick in die Bewertung der Situation (Gedanken) und verdeutlichen die Gefühle aus der Sicht von Till und aus der Perspektive des jeweiligen Interaktionspartners (vgl. Abb. 5).

Das Programm hilft dem Therapeuten und dem Kind durch gezielte Fragen zu den einzelnen Situationen bei der Bearbeitung. Mithilfe der Identifikationsfigur Till Taff soll das Kind sich mit dessen Problemen auseinandersetzen. Anhand der Fragen können Problemlösestrategien und -defizite exploriert und im zweiten Schritt modifiziert werden. Hierzu können die Therapeuten zusätzlich auch verschiedene Arbeitsblätter verwenden, die sich als pdf-Dateien ebenfalls auf der DVD befinden.

5.2 Akteure in Scout

Im Folgenden werden die Hauptakteure in Scout kurz vorgestellt.

Till ist 10 Jahre alt und wechselt demnächst von der Grundschule auf die Gesamtschule (vgl. Abb. 6). Er schaut gerne Fernsehen, besonders Actionfilme und spielt gerne Computerspiele. Er gerät häufig in typische Konfliktsituationen mit anderen Kindern.



Abbildung 6: Till

Max ist ein Jahr älter als Till. Er ist 11 Jahre alt und einmal sitzen geblieben, daher ist er in Tills Klasse (vgl. Abb. 7). Auch er liebt Actionfilme und spielt gerne Playstation. Er ist mit Till befreundet, aber es kommt zwischen den beiden immer wieder zu Konflikten.



Abbildung 7: Max

Die Mutter von Till ist 34 Jahre alt. Sie arbeitet als Verkäuferin (vgl. Abb. 8).

Tills Lehrerin arbeitet schon seit einigen Jahren an seiner Grundschule (vgl. Abb. 9). Sie kennt Till bereits seit der ersten Klasse.



Abbildung 8: Tills Mutter



Abbildung 11: Nachbarin von Tills Familie



Abbildung 9: Tills Lehrerin

Das ist ein Junge aus Tills Nachbarschaft (vgl. Abb. 10). Er ist genauso alt wie Till.



Abbildung 10: Junge aus Tills Nachbarschaft

Das ist eine Nachbarin von Tills Familie (vgl. Abb. 11). Sie kennt Till schon sehr lange.

5.3 Konfliktsituationen in ScouT

Während im Programm aus den angebotenen Konfliktsituationen die einzelnen Szenarien beliebig ausgewählt werden können, werden sie in den folgenden tabellarischen Übersichten (vgl. Tabelle 1 bis 5) in einer festen Reihenfolge dargestellt und die Ausgangssituationen zu den fünf Konfliktsituationen werden kurz beschrieben. Jede Geschichte spielt an einem anderen Ort, beispielsweise in der Schule, im Kinderzimmer oder auf dem Spielplatz. In den Szenen kommen Till, sein Freund Max und andere Kinder und Erwachsene vor. Jeweils im Anschluss an jede Ausgangssituation werden in der Übersichtstabelle die dazugehörigen möglichen Reaktionsvarianten beschrieben. Auf jede Reaktionsvariante folgen dann die Konsequenzen, die das Verhalten möglicherweise nach sich zieht.

Tabelle 1: Erste Konfliktsituation



Reaktion auf Enttäuschung oder „Darf ich mitspielen?“			
			
<p>Ausgangssituation: Einige Kinder, darunter auch Tills Klassenkamerad Max, spielen zusammen Fußball auf dem Schulhof. Till nähert sich den spielenden Kindern. Till geht auf Max zu und fragt: „Darf ich mitspielen?“ Max bleibt stehen und antwortet: „Nein, jetzt nicht, wir sind mitten im Spiel.“</p>			
<p>Lösungsalternative – sozial kompetent: Till denkt: „<i>Das ist aber doof. Das ärgert mich! Wäre aber doch schön, wenn ich mitspielen könnte. Ich versuch’s noch mal.</i>“ Till sagt: „<i>Ach, komm, kann ich nicht trotzdem mitspielen?</i>“</p>	<p>Lösungsalternative – sozial unsicher: Till denkt: „<i>Das ist doof, ich bin voll enttäuscht. Die lassen mich nie mitspielen.</i>“ Till geht einfach weg und ist traurig.</p>	<p>Lösungsalternative – verbal aggressiv: Till denkt: „<i>Ich bin total sauer! Mit den Blödmännern will ich gar nicht spielen!</i>“ Till schreit: „<i>Ihr seid total doof, mit doofen Typen will ich gar nicht spielen.</i>“</p>	<p>Lösungsalternative – körperlich aggressiv: Till denkt: „<i>So ein Idiot! Ich bin stinkwütend. Dem geb’ ich’s aber!</i>“ Till schubst Max, damit er hinfällt.</p>
<p>Konsequenz: Die Kinder unterbrechen ihr Spiel. Max fragt die anderen Kinder: „<i>Sollen wir Till mitspielen lassen?</i>“ Die anderen Kinder sagen: „<i>O.K., aber Neue müssen ins Tor.</i>“ Till sagt: „<i>O.K.</i>“, und spielt mit. Sie haben Spaß. Max denkt: „<i>Schön dass Till mitspielt.</i>“ Till denkt: „<i>Gut, dass ich noch mal gefragt habe.</i>“</p>	<p>Konsequenz: Die Kinder spielen weiter und haben Spaß. Till sitzt alleine auf der Tischtennisplatte vor der Schule und ist traurig. Max denkt: „<i>Fußballspielen macht voll Spaß!</i>“ Till denkt: „<i>Den Max frag’ ich nie mehr was. Der ist nicht mehr mein Freund!</i>“</p>	<p>Konsequenz: Max antwortet: „<i>Dann hau doch ab. Wir wollen auch nicht mit Dir spielen.</i>“ Till geht laut schimpfend davon. Max denkt: „<i>So ein Blödmann!</i>“ Till denkt: „<i>So ein Arschloch! Den lass’ ich beim nächsten Mal auch nicht mehr mitspielen.</i>“</p>	<p>Konsequenz: Max steht auf und schreit Till an: „<i>Spinnst Du?</i>“, und schubst zurück. Eine körperliche Auseinandersetzung entsteht. Tills Lehrerin kommt dazu. Max sagt: „<i>Der hat angefangen.</i>“ Till bekommt Ärger mit der Lehrerin. Die anderen Kinder spielen weiter. Max denkt: „<i>Bei nächster Gelegenheit kriegt der voll eins auf die Fresse!</i>“ Till denkt: „<i>Diese doofe Kuh, was mischt die sich ein! Immer bin ich an allem schuld. Warte nur, Max, ich werde mich rächen!</i>“</p>

Tabelle 2: Zweite Konfliktsituation

Reaktion auf verbale Aggression oder „Du hast es kaputt gemacht!“			
			
Ausgangssituation: Till spielt mit Max im Sandkasten auf dem Spielplatz. Sie haben Autobahnen im Sand gebaut. Max hat sein neues Spielzeugauto mitgebracht und zeigt es stolz. Beide schauen sich das Auto an, sprechen darüber, bewundern es und spielen damit. Till steht auf und tritt aus Versehen auf das Auto. Das Auto ist kaputt. Max brüllt: „Du hast mein schönstes neues Auto kaputt gemacht, Du Idiot!“			
Lösungsalternative – sozial kompetent: Till denkt: „ <i>Mist, ich hab’ es gar nicht gesehen, jetzt ist Max’ schönes Auto kaputt und Max ist voll sauer. Mich ärgert aber trotzdem ein wenig, dass er mich gleich beleidigen muss.</i> “ Till sagt: „ <i>Entschuldige, ich hab es wirklich nicht absichtlich gemacht.</i> “	Lösungsalternative – sozial unsicher: Till denkt: „ <i>Mist, ich hab’ es gar nicht gesehen, jetzt ist Max’ schönes Auto kaputt, aber ich weiß jetzt auch nicht, was ich daran machen soll, wenn Max so sauer ist. Mich ärgert, dass er mich beleidigt.</i> “ Till geht nach Hause.	Lösungsalternative – verbal aggressiv: Till denkt: „ <i>Was brüllt der blöde Typ mich so an? Das macht mich echt sauer! Ich hab’ das Auto doch gar nicht gesehen, war doch nicht meine Schuld!</i> “ Till schreit: „ <i>Wegen dem blöden Auto brauchst Du mich nicht gleich so anzuschreien, Du Blödmann.</i> “	Lösungsalternative – körperlich aggressiv: Till denkt: „ <i>Was brüllt der blöde Typ mich so an? Das macht mich stinkwütend!. Ich hab’ das Scheißauto doch gar nicht gesehen, war doch nicht meine Schuld. Das lass’ ich mir von dem nicht gefallen. Na warte!</i> “ Till tritt noch einmal absichtlich auf das Auto.
Konsequenz: Max sagt: „ <i>Ich weiß, aber es ist jetzt trotzdem kaputt und es war mein Lieblingsauto.</i> “ Till antwortet: „ <i>Es tut mir wirklich leid. Vielleicht kann ich es ja wieder reparieren oder ich schenke Dir eines von meinen Autos.</i> “ Max sagt: „ <i>O.K., wir können ja mal versuchen, ob wir das Rad wieder dran kriegen.</i> “ Die beiden versuchen es gemeinsam. Max denkt: „ <i>Till ist manchmal echt ein total nerviger Tollpatsch, mein schönes Auto. Ich bin super traurig, dass es kaputt ist. Aber ich</i>	Konsequenz: Till sitzt niedergeschlagen in seinem Zimmer. Zeitgleich kommt ein anderes Kind zu Max auf den Spielplatz und fragt: „ <i>Wo ist Till?</i> “ Max antwortet: „ <i>Erst hat er mir mein Auto kaputt gemacht und dann ist er einfach gegangen. Der ist voll blöd!</i> “ Max denkt: „ <i>Till ist echt ein total blöder Typ, mein schönes Auto einfach kaputt zu machen und dann abzuhauen, ohne sich zu entschuldigen. Mit dem spiel’ ich nie wieder!</i> “ Till denkt: „ <i>Max ist</i>	Konsequenz: Max schreit: „ <i>Das war mein Lieblingsauto, Du Arsch! Und Du bist absichtlich draufgetreten. Mit Dir spiele ich nie wieder!</i> “ Max steht auf und geht wütend weg. Till ruft ihm Schimpfwörter hinterher. Max denkt: „ <i>So ein Arschloch! Mit dem spiel’ ich nie wieder!</i> “ Till denkt: „ <i>So ein Scheißtyp, der kann mich mal!</i> “	Konsequenz: Max schreit: „ <i>Hast Du sie noch alle, Du Spinner? Das sage ich meiner Mutter, dann kriegst Du richtig Ärger.</i> “ Er schubst Till zur Seite, Till haut ihm dafür auf den Rücken. Max läuft weinend nach Hause zu seiner Mutter. Die Mutter von Max ruft Tills Mutter an und beschwert sich bei ihr über Tills Verhalten. Nachdem auch Till zu Hause ist, wird er von seiner Mutter ausgeschimpft und bekommt eine Strafe. Max denkt: „ <i>So ein Arschloch! Morgen in</i>

Das Soziale computerunterstützte Training für Kinder mit aggressivem Verhalten (ScouT) ist ein soziales Problemlöse- und Kompetenztraining, mit dem aggressiv auffällige Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren neue Lösungen für Gleichaltrigenkonflikte erlernen können. Sie sollen Konfliktsituationen genauer wahrnehmen, eigene Gedanken und Gefühle identifizieren, die Intentionen und Erwartungen anderer Kinder genauer erkennen, eigene Handlungen besser planen sowie die Konsequenzen der eigenen Handlungen besser abschätzen lernen. ScouT besteht aus einem Manual, in dem der Aufbau von ScouT und seine Einsatzmöglichkeiten beschrieben werden, sowie einer interaktiven DVD, die Filmbeispiele und Arbeitsblätter enthält.

Das Programm kann als diagnostisches und als therapeutisches Instrument genutzt werden. Mithilfe der ScouT-Diagnostik können die Probleme des Kindes auf kognitiver, emotionaler und Verhaltensebene in konkreten sozialen Gleichaltrigensituationen einschließlich ihrer Konsequenzen erfasst und analysiert werden. Diese Exploration kann die weitere Therapieplanung wesentlich bestimmen, weil für das Kind typische Konfliktsituationen herausgearbeitet und Hinweise auf symptomaufrechterhaltende Faktoren gewonnen werden können. ScouT lässt sich in eine individuell angepasste Therapie zum Training von sozialen Problemlöseprozessen und sozialen Fertigkeiten integrieren. Die Kinder sollen schrittweise lernen, sich sozialen Situationen angemessen zu nähern und soziale Probleme zu lösen. Die Art und Weise, in der sich Kinder sozialen Situationen nähern und die kognitiven Prozesse, die ihre Interaktionen in sozialen Situationen begleiten, stehen also im Mittelpunkt der Interventionen.

Durch die realistische Gestaltung der Filmszenen auf der interaktiven DVD und durch die Identifikation mit der Hauptfigur können sich Kinder leicht in die unterschiedlichen Konfliktsituationen hineinversetzen. Die kindgemäßen und attraktiven Materialien steigern die Motivation der Kinder und tragen zum Erfolg der Behandlung bei.

Hogrefe Verlagsgruppe

Göttingen · Bern · Wien · Oxford
Boston · Paris · Amsterdam · Prag
Florenz · Kopenhagen · Stockholm
Helsinki · São Paulo

www.hogrefe.com

ISBN 978-3-8017-2574-7

