

## Áhrif myndbandafyrirmynda (video modeling) á þykjustuleik hjá barni með einhverfu

Helga Auðardóttir  
Leiðbeinandi: A.M.L. Collot D'Escury  
Universiteit van Amsterdam

## Bakgrunnur myndbandafyrirmynda

- Rannsókn Bandura á 6. áratug síðustu aldar.
  - Að horfa á hegðun fyrirmynda (model) eykur tíðni þeirrar hegðunar bæði hjá áhorfandanum og fyrirmyndinni sjálfri. (Bandura, Ross & Ross, 1961).
- Niðurstöður fjölmargra rannsókna sem ætlað var að kenna ýmsa færni með myndbandafyrirmynd lofuðu góðu (m.a. Nikopoulos & Keenan, 2004; Gena, Couloura & Kymissis, 2005).

## Bakgrunnur rannsóknarinnar

- Á 8. áratug síðustu aldar var farið að nota myndbandafyrirmynd sem hluta af þjálfun hjá börnum með einhverfu.
- Myndbandafyrirmynd virðist henta sérstaklega vel til að kenna félagsfærni (m.a. Charlop-Christy, Le & Freeman, 2000; MacDonald, Sacramone, Mansfield, Wiltz & Ahearn, 2009)
- Skortur á þykjustuleik (táknbundnum leik) hjá börnum með röskun á einhverfurófi.

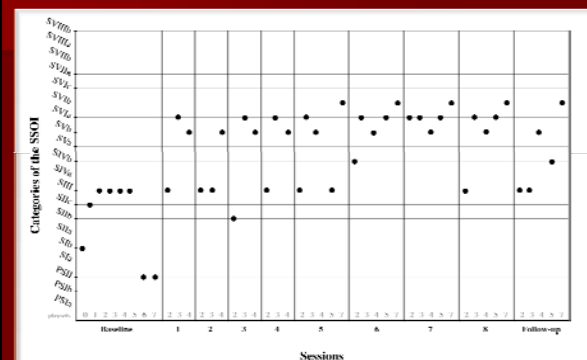
## Myndbandafyrirmyndir í einhverfuþjálfun

- Horft er á myndband af fyrirmyndinni sýna fyrirfram ákveðna hegðun og barnið síðan hvatt til að gera eins.
- Virðist stuðla að yfirfærslu (generalization).
- Af hverju virkar þetta? Margar tilgátur t.d.:
  - ekki krafa um félagsleg samskipti
  - kemur að einhverju leyti í veg fyrir *stimulus overselectivity*
  - börn leika eða endursegja gjarnan atriði úr eftirlætis þáttum og myndum

## Rannsóknin

- Einstaklingsrannsókn - 4;10 ára drengur með einhverfurófsröskun.
- Symbolic spel observatie- en interpretatieschaal (SSOI) (Hamborg & Kunkeler, 1996)
  - Kvarði sem byggður er á athugun á þykjustuleik barna frá 18 mána. – 5 ára.
  - Samanstendur af 20 flokkum sem dreift er á 10 aldursbil og 7 leikfangasettum sem ætlað er að kalla fram leik.
  - Sýnir þróun þykjustuleiks.
- Myndband byggt á SSOI útbúið.
- Grunnlína, íhlutun og eftirfylgd (follow-up) (ABA experimental design).

## Niðurstöður



## Niðurstöður (frh.)

- Þegar grunnlína var metin jafngilti aldur drengsins í leik tveimur árum, en við eftirfylgd jafngilti leikaldur hans 3 – 3;6 árum, við 4;10 ára aldur.
- Máltjáning var metin sérstaklega.
  - Ein setning þegar grunnlína var metin
  - Sex setningar við eftirfylgd
  - Sjálfsprotttnar setningar

## Umraeða

- Niðurstöður styðja þá hugmynd að hægt sé kenna börnum með einhverfu þykjustuleik með þessari aðferð.
- Góð viðbót við þjálfun barna með einhverfurófsröskun.
- Hægt að leggja fyrir hóp barna.
- Lofar góðu og hefur þegar sannað gildi sitt á fleiri sviðum en því sem snýr að félagsfærni.

## Heimildir

- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S.A. (1961) Transmission of Aggression of Through Imitation of Aggressive Models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- Charlop-Christy, M.H., Le, L. & Freeman, K.A. (2000) A Comparison of Video Modeling with In Vivo Modeling For Teaching Children with Autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 30(6), 537-552.
- Gena, A., Couloura, S., & Kymissis, E. (2005). Modifying the Affective Behavior of Preschoolers with Autism Using In-Vivo or Video Modeling and Reinforcement Contingencies. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 35(5), 545 – 556.
- Hamberg, W.J.M. & Kunkeler, W.P. (1996) *S.S.O.J.: Symbolisch spel observatie- en interpretatieschaal*. Handleiding. Katholieke Universiteit Nijmegen.
- MacDonald, R., Sacramento, S., Mansfield, R., Wiltz, K. & Ahearn, W.H. (2009). Using Video Modeling to Teach Reciprocal Pretend Play to Children with Autism. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 42, 43-55.
- Nikopoulos, C.K. & Keenan, M. (2004) Effects of Video Modeling on Social Initiations by Children with Autism. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 37, 93-96.