



Video-self-modeling som ett pedagogiskt verktyg i särskolan

-En experimentell interventions singel Case studie

Video-Self-Modeling as an educational tool in special school
-An experimental intervention single Case study

Sylvia Slagbrand

Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap

Speciallärare inriktning utvecklingsstörning

Avancerad nivå 15 p

Handledare: Åsa Olsson

Examinator: Hector Pérez Prieto

Datum 2015-06-05

Abstract

The purpose of this study was to find out if the method video-self-modeling (VSM) could serve as an educational tool in special schools for pupils with autism and developmental disabilities to reach learning gain greater goals in the subject Swedish/Communication. VSM is about filming students in a learning situation for a few minutes when they perform a specific task, which they cannot do. The method is to edit the film and remove unwanted behaviors so that it looks like the pupil is actually up to the task. The aim is to let the student see oneself performing skills and thus by learning oneself. I was also curious about the possible other effects that would occur.

The study describes the model VSM and the theories behind it. It's an experimental intervention single case study made with two students with autism and developmental disabilities in special school. The result was four films in approximately 2-3 minutes, two films per child. In both cases, the results showed that both the students partially gained increased knowledge of the VSM, and that it contributed to a positive experience for both the students.

Keywords

VSM, Video-self-modeling, Video Modeling, Children with ASD, Intellectual disability, iPad

Sammanfattning

Syftet med denna studie var att ta reda på modellen Video-self-modeling (VSM) kan fungera som ett pedagogiskt verktyg i särskolan för elever med autism och utvecklingsstörning för att få ökade kunskaper i ämnet svenska/kommunikation. VSM handlar om att filma elever i en inlärningsituation under några minuter när de utför en viss uppgift som de inte kan. Metoden är att redigera filmen och ta bort oönskade beteenden så att det ser ut som att eleven faktiskt klarar av uppgiften på egen hand. Avsikten var att låta eleven se sig själv utföra färdigheter och på så sätt lära sig av sig själv. Jag var också nyfiken på vilka eventuellt andra effekter som skulle uppstå.

Studien beskriver modellen Video-Self-Modeling (VSM) och vilka teorier som ligger bakom. Det är en experimentell interventions singel Case studie, gjord på två elever med autism och utvecklingsstörning i en grundsärskoleklass. Resultatet blev fyra filmer på ca 2-3 minuter. Två filmer per barn. I båda fallen kan man se att båda eleverna till viss del fått ökade kunskaper med VSM, samt att det bidrog till en positiv upplevelse för båda eleverna.

Nyckelord

VSM, Video-self-modeling, självmodellering, elever med autism, utvecklingsstörning, iPad

Innehållsförteckning

<i>Inledning</i>	1
Syfte	3
Frågeställningar	3
<i>Bakgrund</i>	4
Autism	4
Utvecklingsstörning	5
ABA/TBA	6
TEACCH	6
Video-Self-Modeling	7
<i>Kunskapsöversikt</i>	8
Interventionsträning för barn med autism	8
Forskning om effekterna av VSM	8
<i>Teoretisk ansats</i>	12
Social inlärningsteori	12
<i>Metodologisk ansats och val av metod</i>	14
Val av metod	14
Urval	14
Genomförande	15
Etiska överväganden	15
Reliabilitet och tillförlitlighet	17
<i>Resultat</i>	18
Presentation av Kalle	18
Uppgift 1 med Kalle	18
Resultat av VSM 1 med Kalle	18
Uppgift 2	19
Resultat av VSM 2 med Kalle	19
Uppföljning av Resultaten med Kalle	20
Samtal med Kalle	20
Presentation av Maria	20
Uppgift 1 med Maria	20
Resultat av VSM 1 med Maria	21

Uppgift 2 med Maria	22
Resultat av VSM 2 med Maria	22
Uppföljning av Resultaten med Maria	23
Samtal med Maria	23
Analys	23
Resultatsammanfattning	25
<i>Diskussion</i>	27
Resultatdiskussion	27
Studiens relevans för speciallärarprofessionen.....	27
VSM för lärande	28
Metoddiskussion.....	30
Framtida forskning	31
Avslutning	31
<i>Referenser</i>	32

Inledning

Det finns många teorier som försöker beskriva mänskligt lärande. En sådan teori är den sociala inlärningsteorin som bygger på att individer lär sig av varandra (Bandura, 1971). Även Säljö (2010) argumenterar för att kunskap först sker i samspel med andra som senare blir en del av den enskilda individens tänkande och handlande. Säljö (2010) skriver att människans främsta drag är att vara läraktig, med förmåga att ta vara på sina erfarenheter och använda dessa i andra sammanhang. Westling Allodi (2010) skriver att det är ett nödvändigt pedagogiskt verktyg att utveckla gynnsamma miljöer för att förebygga skolsvårigheter och skriver om vikten av att skapa undervisningssituationer som stärker elevernas självförtroende som ger motivation till lärande.

Under de senaste 10 åren har jag arbetat med en metod som kallas lösningsinriktad pedagogik, med fokus på att främja elevers lärande och tro på sig själv. Den skiljer sig ifrån den traditionella pedagogiken när det gäller att tänka kring svårigheter kring barn eftersom man inte fokuserar på olika orsaksförklaringar utan ägnar all tid åt att fokusera på själva lösningen. Måhlberg och Sjöblom (2006) skriver att ”när man tänker och arbetar lösningsinriktat så anstränger man sig för att se och särskilt uppmärksamma de tillfällen som fungerar bra” (Måhlberg & Sjöblom, 2006, s.27).

Utifrån mitt intresse av att hitta metoder och pedagogiska verktyg som utvecklar elevernas lärande har jag valt att skriva detta examensarbete. Under hösten 2014 hittade jag några vetenskapliga artiklar som väckte mitt intresse. De handlade om en metod som kallas; Video-self-modeling, som jag framledes i detta examensarbete kommer att förkorta VSM. Modellen VSM stämmer väl överens med det som jag menar är ett lösningsfokuserat synsätt och har utvecklats för att hjälpa elever med autism att se sig själva när de lyckas i olika inlärningssituationer.

Artiklarna väckte en genuin nyfikenhet hos mig att veta mer och att själv få undersöka hur man kan använda sig av videofilmning för att lära elever med autism nya färdigheter och kunskaper. Modellen VSM går ut på att filma elever i en inlärningssituation där syftet är att barnet ska se sig själv utföra färdigheter och på så sätt stärka tron på sin egen förmåga. Processen handlar om att filma barnet i några minuter och sedan redigera bort oönskade beteenden, videon visar sedan endast det önskvärda beteendet. Barnet ska sedan se filmen upprepade gånger för att på så sätt lära av sig själv. (Andersson, C., Gelbar, N-W., McCarthy & S., Buggey, T. 2012).

I läroplanen för grundsärskolan (2011) står det:

God miljö för utveckling och lärande

Strävan ska vara att skapa de bästa betingelserna för elevernas bildning, tänkande och kunskapsutveckling. Personlig trygghet och självkänsla grundläggs i hemmet, men även skolan har en viktig roll. Varje elev har rätt att i skolan få utvecklas, känna växandets glädje och få erfara den tillfredsställelse som det ger att göra framsteg och övervinna svårigheter (Lgrs.11, s.10).

I Läroplanen (2011) står det också att det är skolan och lärarnas ansvar att utveckla verksamheten och pröva och utveckla nya metoder. Jag tänker att den förståelse och kunskap som vi har idag om personer med autism kan hjälpa oss att hitta nya vägar och modeller för inlärning, som inte bara handlar om det verbala. Att både hitta nya ingångar och

att samtidigt stärka elevernas tro på sin egen förmåga och därigenom stärka sin självkänsla är viktigt i mitt arbete som speciallärare.

Två metoder eller modeller som jag har stött på under de senaste tio åren i mitt arbete med elever med autism och utvecklingsstörning är: Applied behavior analysis (ABA) (Lyrén 2008) och Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children (TEACCH) Mesibov, Shea och Schopler (2007) Jag har därför valt att kort beskriva dessa två i min bakgrund till detta arbete.

Syfte

Syftet med detta examensarbete var att ta reda på om VSM kan fungera som ett pedagogiskt verktyg i särskolan för elever med autism och utvecklingsstörning för att få ökade kunskaper i ämnet svenska/kommunikation.

Frågeställningar

Jag har valt följande forskningsfrågor utifrån studiens syfte:

- På vilket sätt utvecklas elevers lärande i särskolan med hjälp av VSM?
- Hur kan VSM bidra till att eleverna når aktuella kunskapsmål i läroplanen i ämnet svenska/kommunikation?
- Vilka ytterligare erfarenheter kan erhållas av att använda metoden för elever med autism och utvecklingsstörning?

Bakgrund

Alla elever är unika individer men i ännu högre grad unika när det handlar om elever med diagnoserna autism och utvecklingsstörning. Att möta dessa elever i skolan innebär stora utmaningar för pedagogerna, inte minst när det gäller att hitta bra metoder för att främja elevernas utveckling och lärande. Många personer med autism har även en utvecklingsstörning (habilitering.se). Jag har i min bakgrund valt att beskriva vad det innebär att ha diagnoserna autism och utvecklingsstörning och sedan valt att beskriva tre modeller eller metoder som används som pedagogiska verktyg i särskolan för elever med autism och utvecklingsstörning för att få ökade kunskaper.

Autism

På Autism.se (2015) står det: För att diagnostisera tillståndet autism används två internationella manualer, DSM-IV-TR – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders som ges ut av det amerikanska psykiatrisällskapet och ICD-10 som ges ut av världshälsoorganisationen. I Sverige används vanligen den sistnämnda. Båda manualerna innehåller fastslagna kriterier så att diagnoserna kan användas över hela världen baserade på samma grunder. Typiskt för personer med autism är begränsningar i kommunikation och socialt samspel och interaktion samt repetitiva beteenden, aktiviteter och intressen. Många är även mycket känsliga för olika sinnesintryck som höga ljud och oväntade händelser. Detta är också väldigt individuellt (autism.se).

Schmidt och Bonds-Raacke (2013) skriver att personer med autism har en triad av svårigheter, dessa innefattar verbal och icke verbal kommunikation, social interaktion och ett motstånd mot yttre förändringar. De har även stereotypa beteenden och intressen, annorlunda beteenden, motoriska fixeringar och ticks, samt brister med uppmärksamhet, ögonkontakt och social kommunikation.

Barn med autism har lättare att förstå och ta till sig information visuellt än verbalt. Därför behöver man synliggöra vad det är barnet ska göra. Det kan vara lätt att överskatta barnets förmåga att förstå det talade språket, därför är det mycket viktigt att använda sig av visuell information. Det visuella stödet hjälper barnet att minnas bättre och registreras på ett annat sätt än det talade ordet (Waclaw, Aldenrud & Ilstedt, 1999).

De Clercq (2007) skriver att personer med autism i varierande grad har svårigheter att förstå innebörden i kommunikation, socialt beteende och symbolisk lek. Kärnproblemet handlar om problem med perception och en annorlunda förmåga till fantasi. De har problem att förstå den symboliska innebörden i att låtsas och att förstå saker som inte finns. ”Hela bredden i de autistiska problemen avspeglas i lekbeteendet” (De Clercq, 2007, s. 17).

En del människor med autism kan hålla på med imitation hela dagarna, för dem är det en helt förutsägbar aktivitet där de har full kontroll. De blir mästare på att härma människor, situationer och röster, ett s.k. ekolali och ekobeteende. Ekolali innebär ett ständigt upprepande av vad någon annan har sagt. Med tiden blir härmandet ett stereotypt beteende som innebär att omgivningen ofta reagerar negativt på härmandet (De Clercq, 2007).

I TEACCH programmet, som jag kommer att gå in på närmare senare i detta arbete, beskrivs den grundläggande teoretiska förståelsen av autism och sättet att se detta funktionshinder som; *The Culture of Autism* (Tranquist, 2006, s.2). Med detta menas en grupp av människor som delar normer och mönster och som kommunicerar på samma specifika sätt. Ett karaktäristiskt drag för personer med autism är att det är lättare att lära sig och att ta till sig information visuellt än verbalt.

Autistiska personer utan utvecklingsstörning kan hjälpa oss att förstå hur en autistisk person uppfattar omvärlden. Temple Gradin är en berömd forskare och professor i djurvetenskap. Hon är även författare och föreläsare. Hon är en kvinna med högfungerande autism och har skrivit flera böcker om autism och föreläser om hur det kan vara, att tänka, känna och leva med autism. I sin bok "Thinking in Pictures" skriver Gradin:

I think in pictures. Words are like a second language to me. I translate both spoken words and written words into full-color movies, complete with sound, which run like a VCR tape in my head (Gradin, 2006, s. 1).

Gradin (2006) berättar att hon omedelbart översätter allt någon säger till bilder och ser denna visuella förmåga som en enorm tillgång och skulle aldrig vilja vara utan den. Gradin (2009) upptäckte ganska sent i livet att andra inte tänkte som hon själv och beskriver att det är svårt med generaliseringar. Hon skriver att hon har som en katalog i sitt huvud fullt med bilder som utökas hela tiden. Till exempel om hon hör ordet HUND så kan hon inte se en generell bild av en hund utan att hon tar fram bilder ur minnet på just de hundar som hon har träffat. Hon skriver också att denna generaliseringsförmåga skiljer sig åt från olika personer med autism. Gradin (2006) använder sig även av bilder för att förstå abstrakta begrepp som till exempel *fred*, där den visuella symbolen för henne blev en indianfredspipa, en duva eller någon som tecknar ett fredsavtal. Hon skriver att hon började skapa tredimensionella visuella simuleringar i sin fantasi. Genom denna förmåga har hon utvecklat flera olika uppfinningar bland annat har hon utvecklat tekniken för boskapsanläggningar. Hon beskriver att hennes hjärna fungerar som en dator med grafiska program med en förmåga att tänka tredimensionellt.

I can view it from any angle, placing myself above or below the equipment and rotating it at the same time. I don't need a fancy graphics program that can produce three-dimensional design simulations. I can do it better in my head (Gradin, 2006. s.5).

Utvecklingsstörning

Diagnoskriterierna som används för diagnosen utvecklingsstörning kommer från diagnosmanualen DSM-IV-TR. Det finns olika grader av utvecklingsstörning, allt ifrån en lindrig utvecklingsstörning, som innebär att personen har förmågan att till viss del leva ett självständigt liv och som även har förmågan att föreställa sig saker som den själv inte har upplevt. Däremot kan personen ha svårt med abstrakta begrepp. En måttlig utvecklingsstörning innebär att förståelsen är begränsad till egna upplevelser och att man behöver mycket stöd i sin kommunikation i form av bilder. Personer med grav utvecklingsstörning upplever verkligheten så som den är, här och nu och kommunicerar med gester och kroppsspråk (habilitering.se).

ABA/TBA

ABA betyder Applied Behavior Analysis, översatt till svenska; Tillämpad Beteende Analys. (TBA). ABA utgår ifrån inlärningspsykologin och är en strukturerad pedagogisk interventionsteknik, en metod för praktisk tillämpning. Metoden riktar sig till personer med autism och tanken är att lära sig lära genom motivation, imitation och generalisering. Man arbetar en till en och hjälper barnet genom positiv förstärkning. Träningen utgår ifrån barnets förmåga, behov och färdigheter som barnet har användning av i sin vardag. Man bryter ner slutmålet till små uppnåbara steg så att barnet lyckas. Man hjälper barnet att lära (prompting) och att generalisera sin kunskap, färdighet eller förmåga och dokumenterar hela träningen. Checklistor-Intervention-Dokumentation blir Tillämpad beteende analys (Lyrén, 2008).

TEACCH

Mesibov, Shea och Schopler (2007) är grundarna till TEACCH som betyder Treatment an education of Autistic and related Communication Handicapped Children.

TEACCH är ett habiliteringsprogram som riktar sig till personer med autism och bygger på en helhetssyn som innefattar hela personen med autism, hela livet från diagnos till förskola, skola, till arbete, fritid och boende i vuxen ålder. Arbets sättet genomsyras av ett engagemang och ett synsätt som bygger på styrkor hos personen med autism (Mesibov, Shea & Schopler, 2007, s.5).

Inom TEACCH programmet lyfts strukturen fram som ett särskilt viktigt inslag i vardagen. Eftersom personer med autism har stora svårigheter med begrepps bildningen behövs en aktiv organisation och styrning av den fysiska omgivningen, uppgiftsorienterade situationer som leds av vuxna. Normala barn lär sig genom att upptäcka saker själva men barn med autism behöver lära sig att utnyttja olika möjligheter. Struktur handlar inte om disciplin eller tvång, strukturen ska vara en hjälp för barnet att klara av olika situationer. Strukturen ska hjälpa till att förstå att världen är förutsägbar där de kan lyckas och inte bara en värld med slumpmässiga händelser (Mesibov, m.fl. 2007).

Traditionella pedagogiska metoder innebär att det talade språket används som den vanligaste metoden för att lära nya kunskaper och färdigheter. För en person med autism är detta en mycket ineffektiv och olämplig metod och ibland direkt negativ. En annan vanlig pedagogisk metod i den traditionella pedagogiken är att läraren demonstrerar vad eleven ska göra. Detta passar tyvärr mycket dåligt för en person med autism eftersom det kan vara svårt att kopiera det som är relevant i situationen som kanske inte tittar på det avgörande i situationen utan ser någonting annat. Även om personen ser den andras beteende är det svårt att organisera sitt eget beteende så att det blir likadant. Detta betyder *inte* att personer med autism inte kan lära sig nya saker, det handlar om att vi behöver använda andra metoder. (Mesibov, m.fl. 2007).

Visuell kommunikation har större utsikter att vara begriplig eftersom verbal information kanske inte förstås eller glöms bort. Ett annat skäl till visuell kommunikation är att det hjälper personer med autism att förstå sina mål och på så sätt bli mer självständiga och mindre beroende av vuxna (Mesibov, m.fl. 2007).

Video-Self-Modeling

Akullian (2009) skriver att video-self modeling är en teknik som innebär att demonstrera önskade beteenden, resultat och attityder genom aktiv visuell presentation. En typisk VSM intervention innebär att en individ ser sig själv utföra en handling för att sedan imitera beteendet. VSM är en strategi som tillåter individer att lära sig specifika färdigheter genom att se sig själva lyckas. Hon menar att för flera barn med autism har VSM varit ett kraftfullt redskap för att lära sig nya färdigheter (Akullian, 2009).

VSM skiljer sig mot andra typer av video modeling tekniker som bygger på att studera andra modeller än sig själv. Det kan vara andra barn eller vuxna eller i vissa fall att individer blir filmade utifrån observatörens perspektiv s.k. point of view modeling (Andersson, Gelbar, McCarthy & Buggey, 2012).

Självgranskning som modell har tidigare använts mycket av idrottare som studerar sig själva på film i situationer där man presterat extra bra, det vill säga oredigerade filmer där man kan återkoppla *hur* man gjorde. Självgranskning skiljer sig från VSM som handlar om ett framåtsyftande beteende. Ett beteende som man *ska* uppnå snarare än vad man *har* uppnått tidigare (Buggey, 2009). En annan sak som skiljer VSM mot andra tidigare självgranskningsmodeller är att låta individen studera sig själv utföra mer avancerade saker än vad den egentligen kan genom att redigera filmen och lägga till ljud och positiv förstärkning. Även kallad promting.

Buggey (2009) pekar på tre slags framåtsyftande typer av videofilmer

1. Imitation som är särskilt användbara för att utveckla t.ex språkkunskaper
2. Rollspel för att träna social färdigheter
3. Filma sällsynta beteenden

Han menar att modeling är nyckeln till varje barns inläring och att det ligger i människans natur att imitera, han skriver att modellen har visat effekt och kan tillämpas på barn från 2 års ålder och uppåt och kan användas på alla individer som kan se och känna igen sig själva på film. Buggeys första VSM forskning handlade just om att utveckla barns språk. Han upptäckte att barn som fått sin språkträning hos sin språkterapeut hade mycket svårt med att generalisera. Det vill säga det som barnen presterade hos språkterapeuten inte var generaliserbara i andra sammanhang och i andra miljöer. Han menar att Self-modeling inte varit framgångsrik varje gång men att majoriteten av gångerna har gett positiva resultat nästan omedelbart. Han skriver också att om man inte har sett ett positivt resultat efter fem gånger är det bättre att använda en annan metod eller att byta innehåll. Det som var mest intressant var att *när* det fungerade, så fungerade det ganska omedelbart (Buggey, 2009).

Kunskapsöversikt

Jag kommer nu att presentera litteratur och forskning som beskriver olika metoder och interventionsträning för elever med autism och utvecklingsstörning. Jag kommer även att beskriva den forskning som ligger till grund för min VSM studie.

Interventionsträning för barn med autism

Nordin och Gillberg (2005) skriver att det finns mängder av forskning om tidig intervention och intensiv träning för barn med autism, vissa lovar stora förbättringar medan andra är mer återhållsamma. De skriver också om svårigheterna med att bedriva forskning inom detta område då det krävs en jämförelsegrupp som samtidigt får en annan typ av träning. Grupperna måste dessutom vara av en viss storlek för att man ska kunna säkerställa att den ena metoden är mer effektiv än den andra. En noggrann opartisk utredning bör också föreligga så att inte forskarens positiva förväntningar färgar eller påverkar resultatet (Nordin & Gillberg, 2005).

Buggey (2009) skriver att elever med autism innebär en stor utmaning för lärare och föräldrar och ställer sig frågan: Hur gör vi för att utbilda dessa elever som har svårigheter att ta sig an olika typer av uppgifter och som sätter upp egna hinder för inläring? Fram tills idag är en av de mest kända metoderna när det gäller att lära barn med autism nya färdigheter Applied Behavior Analysis (ABA) Denna metod kräver mycket jobb och är en intensiv träningsmetod som kräver minst 40 timmar i veckan och som helst ska påbörjas före tre och ett halvt års ålder. Trots att ABA är en effektiv strukturerad metod är det viktigt att vi fortsätter att undersöka och utvärdera nya metoder som kan bidra till att utveckla ABA eller bidra med andra alternativ (Buggey, 2009).

Bandura är grundare till självmodellering och har forskat på hur individer kan förändra ett beteende eller förbättra ett resultat genom att låta dem studera olika modeller. Hans forskning visade att individer som studerade andra individer som utförde ett visst moment hade lättare att härma och ta efter ett beteende när modellen var så lik dem själva som möjligt (Saugstad, 1998). I sina första studier som Bandura gjorde på modellinläring användes en talande docka som modell (Akullian, 2009).

Forskning om effekterna av VSM

Det pågår just nu mycket forskning på effekterna av VSM som modell för att öka elevers sociala, kommunikativa och funktionella förmågor. Trots det tycks VSM vara en relativt okänd modell i Sverige och det har inte gått att hitta någon forskning överhuvudtaget. Modellen har sitt ursprung från 70-talet och den första VSM studien presenterades 1970 av Creer och Miklich (Buggey, 2009).

För flera barn med autism har VSM varit ett framgångsrikt redskap inte enbart för barn med autism utan även för barn med selektiv mutism, ADHD, aggressiva destruktiva beteenden och motoriska svårigheter. Att uppnå sociala färdigheter hjälper ett barn på många sätt, inbördes acceptans och positiv uppmärksamhet av omgivningen, det ger ökade akademiska kunskaper och ökat självförtroende (Akullian, 2009).

Buggey, Toombs, Gardner och Cerveti (1998) genomförde en VSM singel Case studie i en grundskola med autistiska elever som tycktes sakna förmågan att svara på frågor. För att få

eleverna att svara tvingades forskarna att upprepa olika frågor gång på gång under en längre period för att de skulle få tillräckligt med material för att få ihop en video på två till tre minuter. När resultatet granskades visade det sig att eleverna svarade 100% rätt på vissa frågor medan andra frågor inte besvarades alls. Frågor som började med *hur* och *varför*, var mycket svåra för eleverna att svara på. Frågor som handlade om vad saker eller personer heter visade sig vara mycket lättare (Buggey, Toombs, Gardner & Cerveti, 1998).

The Siskin Children Institute i Tennessee Chattanooga USA är ett centrum för barn med olika typer av handikapp och bedriver vid sidan av sin dagliga verksamhet med barn och utbildning även forskning, däribland forskning om VSM med inspiration av Buggey. På Siskins children Intitutes hemsida kan man läsa mer om föräldrars erfarenheter av VSM och på vilket sätt metoden har hjälpt deras barn. Där finns även flera filmexempel på hur en VSM video kan användas (<http://www.siskin.org/www>.)

Acar och Diken (2012) har studerat 31 olika Peer reviewed artiklar i olika vetenskapliga tidskrifter som handlar om video modeling för barn med autism. Artiklarna handlade om barn i åldrarna 2-15 år. 13 av artiklarna handlade om studier gjorda med andra typer av modeling tekniker. Dessa skiljer sig från video self modeling då modellen i videon inte är barnet själv utan där det är någon annan person som är modell för att lära in ett beteende. I några studier handlade det om rena instruktionsfilmer och i en del fall filmades även felkorrigering. I de fall där VSM använts visade det på mycket framgångsrika resultat när det gäller att lära sig sociala färdigheter, lekinläring, språk och kommunikation och även färdighetsträning som olika typer av vardagsaktiviteter. Trots detta menar Acar och Diken (2012) att det behövs fler jämförande studier för att kontrollera vilken av metoderna Video modeling (VM) och Video self modeling (VSM) som är mest effektiv.

Schmidt och Bonds-Raacke (2013) skriver att många föräldrar, lärare och terapeuter aktivt har kämpat hårt med ett spektrum av olika metoder för att behandla elever med autism, några med viss framgång. De gjorde en studie med två elever på högstadiet med syfte att studera effekterna av VSM. I ena fallet ville de ta reda på om det gick att öka elevens förmågor att interagera andra elever och med lärare. Den andra eleven hade mycket svårt mellan olika övergångar mellan olika lektioner och aktiviteter. Hon hade även olika beteenden som beskrevs som negativa som att vara högljudd, ställde överdrivna frågor om vad som skulle hända, började ofta gråta och snyfta överdrivet och hade andra motoriska ticks som att flaxa med armarna. Eleverna filmades under en veckas tid, filmerna redigerades så att endast de tillfällen visas när eleven ägnar sig åt uppgiften, sitter på sin plats, inte avbryter, har ögonkontakt med läraren, pratar lite eller ingenting alls. Eleverna fick sedan se sin film under 20 dagar. Även om resultatet visade att kunskaperna ökade i båda fallen anser de att det krävs mer forskning och en längre uppföljning för att bevisa de kvarstående effekterna av VSM. De skriver att det finns en begränsning i att göra en studie på endast två elever och att de menade att validiteten var svår att bedöma för att eleverna kan ha blivit påverkade av att de visste om att de blev videofilmade. Detta brukar kallas för Hawthorneffekten. Framtida studier behöver göra bättre uppföljningar över en längre tid för att säkerställa effekterna av VSM för elever med autism (Schmidt & Bonds-Raacke, 2013).

Burton, Andersson, Prater och Dyches, (2013) skriver att videobaserade interventioner kan förse och öka chanserna för elever med funktionsnedsättningar att uppnå viktiga akademiska kunskaper och färdigheter, men menar att det saknas forskning på just personer med autism

och utvecklingsstörning. I USA har integrering av elever med autism i vanliga klasser blivit allt vanligare under de senaste åren. Det behövs forskning om hur vi kan öka dessa elevers chanser att nå målen i läroplanen. De skriver att den senaste forskningen har använt video modellering som en metod att lära eleverna nya färdigheter genom att se andra modeller på film för att senare återskapa samma färdighet.

Burton m.fl. (2013) har gjort en kvantitativ studie på fyra tonåringar med utvecklingsstörning och autism för att se om VSM skulle fungera för att förbättra elevernas kunskaper i matematik genom att se sig själva lösa matematiska problem på en iPad. Metoden var att först mäta elevernas förmåga att lösa olika vardagsnära matematiska problem som handlade om att hantera och kunna växla pengar, elevernas svar mättes i antal procent rätt. Eleverna filmades sedan under en veckas tid vid fem tillfällen under 30 min varje dag när de arbetade en till en tillsammans med sin lärare. Filmerna redigerades sedan så att de blev tre till fem minuter långa. Eleverna fick sedan se sin film två gånger per dag fyra gånger per vecka. Totalt sågs filmerna vid 48 tillfällen. Resultaten visade genomgående att alla elever ökade sina kunskaper markant och forskarna drog slutsatsen att denna modell kan bidra till att ge eleverna ökade kunskaper i matematik. Ändå pekar forskarna på svårigheterna med att generalisera sina resultat och efterlyser fler liknande studier på effekterna av VSM. De menar också att det behöver ligga mer fokus på individuella styrkor och att man bör främja självständighet i kombination med höga förväntningar på elever med funktionsnedsättningar (Burton, m.fl. 2013).

Marcus och Wilder (2009) skriver att barn med autism har svårigheter med språk, social interaktion och symbolisk lek. Imitation är ett sätt att öka och förbättra kompetensen hos dessa barn. Video modellering har många fördelar inte minst för att det är ett billigt alternativ mot att låta terapeuter komma hem eller till skolan för att agera modeller. Dessutom kan en video användas i många olika miljöer. Videon kan sedan användas flera gånger för att ge barnet möjlighet till upprepning och en chans att noga studera och öva på en färdighet. Marcus och Wilder (2009) har gjort en jämförande studie på tre elever med autism där man har försökt ta reda på skillnaden på att lära sig bokstäver vid enbart video modeling (VM) jämfört med att lära sig bokstäver med video-self- modeling (VSM). Materialet som användes var olika kort med totalt 10 olika grekiska och arabiska bokstäver. För varje elev gjordes två filmer. En film där ett annat barn utan funktionsnedsättningar filmas när den svarar på frågor. Barnen filmas när en terapeut håller upp olika kort på bokstäver och frågar vad det är för bokstav och barnet svarar (Dessa barn hade även en nära relation till deltagarna i studien).

I den andra filmen var det deltagaren själv som filmades. Korten visades och barnet skulle svara vilken bokstav det var. Eftersom barnet inte kunde svara sa terapeuten namnet på bokstaven och barnet upprepade svaret. Filmerna redigerades sedan så att endast barnets svar hördes. Filmerna visades sedan för barnen varje dag, tre till fyra gånger per vecka. Varannan dag visades VM filmen och varannan dag visades VSM filmen. Efter varje visning gjordes en test för att se hur många bokstäver som barnet hade lärt sig. Resultatet visade att alla tre elever ökade sina kunskaper med båda metoderna men att VSM gav ett något bättre resultat än enbart VM. Studien visade också att en av eleverna visade på samma ökade kunskaper med Video modeling som med Video-self- modeling. Det som också visade sig var att när eleverna själva fick välja film föredrog de att titta på sin egen video mot att titta på den med ett annat barn som modell (Marcus & Wilder 2009).

En annan jämförande studie av Sherer (2001) menar att video modeling är den mest effektiva modellen som man kan använda för barn som uppvisar att de föredrar visuella inlärningsstrategier och visuellt stöd. De visade också att barn med autism uppvisade större motivation om de fick se en modell på film jämfört med om de fick se en modell i verkligheten. Syftet med studien var att ta reda på vilken modell som var mest effektiv för att öka barns förmåga att kunna konversera och svara på frågor. Fem barn med autism mellan fyra och elva år deltog. Två filmer gjordes för varje barn, en med enbart video modeling och med video self modeling. I VM filmen filmades ett annat barn som svarade på frågor tillsammans med en vuxen. I VSM filmades barnen när de svarade på andra frågor tillsammans med en vuxen där även ytterligare en vuxen deltog för att promta, det vill säga lotsa och hjälpa eleven med svaret på frågan. Detta redigerades sedan bort från filmen.

Även Hartley, Bray och Kehle (1998) skriver att själv modellering har visat sig vara en framgångsrik metod för att lära sig mängder av olika typer av beteenden. De har gjort en VSM studie på tre elever i en klassrumssituation för att få eleverna att bli bättre på att räcka upp handen och svara på frågor. De menar att studien är ett bidrag till forskningen som stödjer uppfattningen om självmodellering som ett effektivt sätt att lära sig nya färdigheter. De föreslår ändå att fler olika typer av VSM studier behöver göras i framtiden då resultatet inte går att generalisera i denna typ av singel Case studier.

Sammanfattningsvis har tidigare forskning som jag har tagit del av lyft fram både Video modeling och Video self modeling som framgångsrika redskap för att lära barn och elever med autism olika typer av färdigheter. Forskningen pekar också på att VSM är mer effektiv än enbart VM men att båda modellerna fungerar. Denna forskning ligger till grund för detta examensarbete det vill säga att ta reda på om VSM kan fungera som ett pedagogiskt verktyg i särskolan för elever med autism och utvecklingsstörning för att få ökade kunskaper i ämnet svenska/kommunikation.

Teoretisk ansats

Den teoretiska bakgrunden till detta examensarbete är Albert Banduras sociala inlärningsteorin som bygger på att människor lär av varandra. Både VM och VSM grundar sin syn på just denna teori om hur vi människor lär oss genom att studera andra modeller och att vår motivation styr vårt handlande.

Social inlärningsteori

Bandura utvecklade den sociala inlärningsteorin och ansåg att denna teori var en bro mellan behaviorismteorier och kognitionsteorier eftersom den även fokuserar på uppmärksamhet, minne och motivation. (socialpsykologi.twice.se) Bandura, pekade på lärande och samspelet med andra, vi lägger märke till omgivningen och hur andra beter sig vilket i sin tur leder till ett förändrat beteende. Han kritiserade behavioristerna eftersom denna syn innebar att man ser individen som en viljelös maskin (Saugstad, 1998).

Bandura (1977) skriver att det är genom att observera andra som man får en uppfattning om hur nya beteenden och mönster skapas. Och som vid ett senare tillfälle blir en guide för vårt sätt att agera och förfinas genom självkorrigering baserad på den feedback vi får på beteendet. Lära av respons och konsekvens fungerar till stor del som en kognitiv process. Konsekvenser fungerar som ett ickeverbalt sätt att informera aktören om vad den behöver göra för att få fördelar av saker och hur man undviker bestraffande situationer. Genom att observera olika effekter av sitt eget beteende kan individen urskilja vilket beteende som är lämpligt. Detta räcker sålunda inte för att förändra beteenden. Motivation är en primär angelägen faktor för ett ihållande beteende, motivation är också delvis grundat i våra kognitiva funktioner. (Bandura, 1977).

Bandura (1971) Förklarar att i de behavioristiska och psykodynamiska teorierna avbildas människors beteende som drivna av inre krafter styrda av impulser som arbetar under medvetande nivå. Huvudorsakerna till olika beteenden handlade om inneboende krafter. Även om dessa teorier drev många forskare och blev ganska accepterat som ett sätt att se på människors lärande, ställdes denna teori inför utmaningar. Teorier med detta synsätt blev senare kritiserat både på teoretiska och empiriska grunder. Framför allt för att den inte tog hänsyn till människan som en mer komplex varelse som ingår i många olika situationer och sammanhang och i olika sociala roller. Bandura kritiserar behavioristerna och skriver att idén om att människan skulle vara under extern kontroll över sina egna handlingar ledde till ett ensidigt synsätt som reducerade människan till en hjälplös reaktor på belöning och bestraffning. Människan är en tänkande organism som besitter egen makt och som har kapacitet att själv fatta beslut (Bandura, 1971).

Bandura betonar individens förmåga att observera, planera och förutse konsekvenser, inte bara genom sina egna erfarenheter utan även genom att observera andra. Genom denna sociala inlärning utvecklade Bandura en modell som handlar om att observera andra personer som i sin tur blir modeller för vårt sätt att bete oss. Under 80- talet lanserade han teorin om självtillit som handlar om hur individer upplever sin förmåga och hur vår tro påverkar vår förmåga att agera (Saugstad, 1998).

Modellinlärning är en slags observationsinlärning. En observerande inlärningseffekt uppstår när en individ reproducerar ett beteende som den har observerat. Bandura (1971) hade fyra utgångspunkter för att inlärning skulle uppstå:

1. *Attentional processes,*

Det räcker inte med att bara observera modeller, först måste personen uppmärksamma en modell för att sedan kunna imitera ett beteende. Men det räcker inte med uppmärksamhet du behöver också kunna minnas beteendet för att kunna återskapa det. Här visade det sig att barn med autism hade uppmärksamhetsproblem och hade en förmåga att registrera många andra irrelevanta detaljer i omgivningen. Genom videoredigering kunde man redigera bort de störande momenten och på så sätt fokusera på det som var väsentligt.

2. *Retention processes,*

För att kunna imitera en modell måste vi lagra information i långtidsminnet för att kunna plocka fram informationen vid ett senare tillfälle.

3. *Motoric reproduction processes,*

Att rent motoriskt fysiskt kunna återskapa samma sak som man har observerat Ett fysiskt återskapande behöver inte innebära att man själv kan utföra det man har observerat, men genom att fortsätta att öva och iaktta andra kan vi bli bättre.

4. *Motivational processes,*

Slutligen nämns motivation som en viktig faktor för att modellinlärning ska ha effekt. En person kan uppnå och erhålla kunskaper genom modellinlärning, men detta kan knappast uppnås genom negativa sanktioner. Positiva motiverande inslag krävs för att modellinlärning ska få effekt. (Bandura, 1971).

Banduras första experiment gjordes 1961 då han använde andra personer eller talande dockor som modeller. Motivationen hos barnen ökade om modellen på filmen fick någon form av belöning, eftersom han trodde att barnen drog slutsatsen att de också skulle få samma belöning om man gjorde likadant. Banduras första experiment hade dock inte fokus på att uppmärksamma positiva beteenden utan handlade snarare om att se *hur* modellinlärning påverkade barn att ta efter beteenden, såväl negativa som positiva (Akullian, 2009).

Syftet med denna studie var att ta reda på om VSM kan fungera som ett pedagogiskt verktyg i särskolan för elever med autism och utvecklingsstörning för att få ökade kunskaper i ämnet svenska/kommunikation. För att få svar på mina frågor har min teoretiska utgångspunkt varit Social inlärningsteori, som menar att vi lär genom att se och observera vad andra gör, vi återskapar och reproducerar och vi drivs av inre motivation. Utifrån Banderas fyra utgångspunkter för inlärning har jag valt att analysera mina forskningsfrågor och tolka mina data.

Metodologisk ansats och val av metod

Följande avsnitt beskriver val av undersökningens metodologiska ansats och metod, mina etiska ställningstaganden och hur studien har genomförts. Jag beskriver också studiens reliabilitet och tillförlitlighet.

Val av metod

Detta är en kvalitativ studie och mina teoretiska utgångspunkter är Banderas Sociala inlärningsteori. För att ta reda på studiens syfte och undersöka om VSM kan fungera som ett pedagogiskt verktyg i skolan för elever med autism och utvecklingsstörning har jag valt att göra en experimentell interventions singel Case studie med två elever i grundsärskolan med diagnosen autism och utvecklingsstörning. Studien är en prospektiv studie som kännetecknas av att datainsamlingen planeras och styrs av forskaren själv (Lantz, 2011).

Loseke (2013) skriver att en experimentell studie är den enda metoden man kan använda när syftet är att uppnå en orsak-verkan effekt. När man vill ha reda på hur relationen mellan någonting förhåller sig. Lantz (2011) förklarar att en experimentell studie är motsatsen till en observationsstudie eftersom individerna i undersökningen är placerad i en kontext som är avgränsad till studien syfte. Han skriver att en experimentell studie är nödvändig om syftet med undersökningen är förklarande. Det grundläggande är att mäta ett system som man är intresserad av för att senare göra en ny mätning för att konstatera om man kan se några skillnader.

En interventionsstudie innebär att forskaren själv aktivt påverkar sin studie för att kunna mäta eventuella effekter. En singel Case studie eller en fallstudie har till syfte att studera ett grundläggande fenomen (Bryman, 2009). I denna studie var själva fenomenet att undersöka på vilket sätt VSM kan utveckla två elevers lärande i särskolan.

Urval

De elever som deltar i studien är för mig kända sedan tidigare. Jag ansåg att det var av betydelse för studien att jag hade viss kunskap om elevernas förmågor för att kunna anpassa uppgifterna och lägga dem på en nivå som jag ansåg var rimlig för dem att nå. Jag valde tillsammans med elevernas lärare ut fyra elever som har diagnosen autism och utvecklingsstörning. Information och samtyckes brev skickade hem till elevernas vårdnadshavare, se bilaga 1. Efter underskrift från två av elevernas föräldrar bad jag även eleverna själva om tillstånd. Jag visste att de var vana vid att bli filmade och att se sig själva på film, de hade även vid flera tillfällen själva filmat med i Paden. Efter muntligt samtycke från eleverna började jag att filma. Eleverna som deltog i studien var en flicka på 8 år och en pojke på 9 år.

Genomförande

Studien genomfördes i en grundsärklass som är integrerad i en vanligt kommunal grundskola. För att genomföra studien ansåg jag att det var viktigt för studiens syfte att jag hade en förkunskap om elevernas tidigare kunskaper för att kunna designa uppgifterna på ett sätt som var rimligt för dem att utföra.

Tillsammans med en lärare i grundsärskoleklassen valdes fyra elever ut, därefter delades ett skriftligt informations och samtyckesbrev ut till elevernas föräldrar. Efter godkännande från vårdnadshavare till två av eleverna samt muntligt godkännande diskuterades tillsammans med läraren olika tänkbara uppgifter som dessa elever skulle kunna tänkas ha nytta av för att få nya kunskaper i ämnet svenska/kommunikation.

Innan vi började gjordes en test för att mäta elevernas tidigare kunskaper. Utifrån testresultaten bestämdes vilken typ av uppgift som skulle göras. Två filmer gjordes per elev.

Eleverna filmades med en iPad. Därefter redigerades filmerna i redigeringsprogrammet i Movie, där jag medvetet har redigerat bort oönskade beteenden och synliggjort det som eleverna förväntas prestera. Resultatet blev fyra filmer på ca 3-5 minuter. Tre av filmerna visades varje dag mellan tre till fem dagar per vecka under fyra till fem veckors tid. Efter varje vecka gjordes en ny mätning av elevernas kunskaper i ämnet svenska/kommunikation.

En av filmerna slutade visas efter en vecka med VSM eftersom denna film fick mer positiva än negativa effekter för omgivningen.

För att få en uppfattning om huruvida effekterna av VSM kvarstod gjordes en uppföljning av resultaten för att säkerställa kvaliteten av mina resultat. Genom att genomföra en sk. *Test-retest* som innebär att utföra en datainsamling vid olika tillfällen för exakt samma urval av individer har jag skattat reliabiliteten i mina data. När datainsamling görs via experimentella studier kan ett Test-retest vara ett bra sätt att skatta reliabiliteten. Datainsamlingen görs då vid olika tillfällen i tiden men på samma urval av individer. Graden av samstämmighet är ett mått på reliabiliteten (Lantz, 2011).

Etiska överväganden

Enligt Vetenskapsrådet (2011) ska man välja en metod som har minst tänkbara skadliga konsekvenser för berörda människor och djur när man startar ett forskningsprojekt. Nyttan och det vetenskapliga värdet av de förväntade resultaten ska alltid vägas mot de skadliga konsekvenserna.

Om forskaren märker att forskningen inte leder vidare eller bygger på felaktiga eller ohållbara förutsättningar kan forskningen avbrytas. Vilket också gjordes i ett fall i denna studie.

Forskningsetiska rådet skriver att:

Forskning med video kan inkräkta på individers privatliv och integritet eftersom individer kan identifieras. Videoinspelning bör därför endast användas när man inte skulle kunna uppnå samma resultat med hjälp av andra data- insamlingsmetoder (vetenskapsrådet, 2011. s. 43).

I detta fall kunde samma resultat aldrig ha uppnåtts med hjälp av andra datainsamlingsmetoder. Etiska rådet trycker också på vikten av att filmningen sker med

respekt för individens integritet och sker på ett ansvarsfullt och respektfullt sätt. Detta anser jag att jag gjort i denna studie.

Detta är en experimentell studie vilket innebär att jag varit extra noga med att fundera igenom flera etiska överväganden. Att ”utsätta” en elev och dennes föräldrar för en experimentell studie innebär att man har ett stort ansvar för att studien går till på ett sätt som sker med respekt för både eleven och föräldrarna. Studier av detta slag kan innebära att föräldrar tvekar att låta deras barn delta eftersom man manipulerar data.

Det innebär ett stort ansvar att faktiskt kommer att *lura* eleven genom att manipulera filmen så att det ser ut som att eleven klarar av ett moment som den egentligen inte gör. På så sätt har jag också ett ansvar för makten, vilken jag därmed utövar.

Många av eleverna i särskolan kan inte själva uttrycka sina upplevelser om sitt lärande och sina svårigheter, vilket gör vårt arbete ännu mer ansvarsfullt. Buggey (2009) menar att tidigare studier har visat att VSM gett positiva effekter för deltagarna. Min förhoppning var att deltagarnas erfarenheter av att se sig själva utföra en uppgift med positiva resultat skulle ha en positiv effekt på deltagarens självbild, oavsett om VSM som modell inte uppnådde önskad effekt.

Andra etiska överväganden har gjorts enligt Vetenskapsrådets fyra huvudkrav gällande forskning inom humaniora och samhällskunskap som är Informationskravet, Samtyckeskravet, Konfidentialitetskravet samt Nyttjandekravet, se bilaga 1. Med anledning av att studien genomfördes i den egna verksamheten var de extra angeläget att ge en så detaljerad information som möjligt till vårdnadshavarna. En muntlig diskussion fördes kring det faktum att materialet skulle manipuleras och frågan ställdes direkt till föräldrarna om det fanns några funderingar kring detta ur en etisk aspekt. En av vårdnadshavarna trodde att det skulle vara en hjälp för deras barn att få se sig själva på film.

Informationskravet

Innan studiens genomförande skickas ett informationsbrev hem till alla fyra elevers vårdnadshavare där VSM projektet beskrevs och vilka villkor som gällde för deras deltagande, se bilaga 1. De fick även information om att undersökningen är frivillig och att de kan avbryta sin medverkan när som helst. De som valde att låta sina barn delta i projektet fick ytterligare muntlig information om studiens genomförande där de hade möjlighet att ställa frågor kring VSM och syftet med studien.

Samtyckeskravet

Eftersom samtliga deltagare var under 18år inhämtades skriftligt samtycke från samtliga vårdnadshavare. Muntligt samtycke har även inhämtas av eleverna. Muntligt tillstånd gavs av skolans rektor.

Konfidentialitetskravet

Vårdnadshavarna är informerade om att deltagarna kommer att avidentifieras i examensarbetet. Jag informerade även att resultatet kommer att presenteras i en skriftlig rapport och för vem det inspelade materialet kommer att visas för och hur det kommer att förvaras.

Nyttjandekravet

Vårdnadshavarna är informerade om att materialet endast kommer att användas i forskningssyfte att det redigerade materialet kommer att visas för mig, eleverna själva, lärare och elever i klassen och eventuellt för lärare och examinator på Universitetet i Karlstad. Eleverna kommer att få ta hem sina egna filmer.

(Vetenskapsrådet, 2002).

Reliabilitet och tillförlitlighet

Lantz (2011) menar att behöver vi förhålla oss till följande frågor för att skatta en studies reliabilitet. Den ena är om resultaten är tillförlitliga eller om det finns risk för slumpavvikelse? Den andra är om resultaten är giltiga eller om forskaren har tänkt fel någonstans? Ett sätt för att stärka min studies reliabilitet genomfördes även en *Test-re test*.

För att säkerställa validiteten krävs att reliabiliteten är tillförlitlig, det visar om jag har mätt det som är relevant för undersökningen. Loseke (2013) skriver att experimentella studier är begränsande då frågeställningen behöver vara väldigt smal och omgivningen väl kontrollerad. Detta kan i sin tur leda till att resultatet blir svåra att generalisera.

Validiteten i denna studie har bidragit med viss kunskap om hur man kan använda sig av VSM som modell för att öka elevers kunskaper och färdigheter i särskolan, trots att resultaten inte är generaliserbara. Kvale och Brinkmann (2010) skriver att egentliga fallstudier har ett värde i sig, även om resultaten av dessa inte är generaliserbara kan de ändå användas som kunskap i andra relevanta situationer.

Resultat

Här presenteras uppgifterna, deltagarna och resultaten av VSM. Studierna är gjorda i en grundsärskoleklass med två elever med diagnosen autism och utvecklingsstörning. En uppföljning av resultaten gjordes. Resultaten avslutas med en analys och en resultatsammanfattning.

Presentation av Kalle

Denna elev som jag har valt att kalla för Kalle och är 9 år och har diagnosen autism, utvecklingsstörning, ADHD samt en muskelsvaghet. Eleven kan inte läsa eller skriva, men har tränat under hela höstterminen med att skriva ord med bokstavsmagneter på whiteboardtavla.

Uppgift 1 med Kalle

Första uppgiften för Kalle blir att skriva tre olika ord med magnetbokstäver på en tavla. För att säkert veta om Kalle kunde eller inte kunde skriva orden får han i uppgift att först själv försöka skriva orden:

HUS MOR SOL.

Han skriver:

SUH RMO SLO

Kalle filmades sedan i en klassrumssituation där han tillsammans med mycket stöd av sin lärare skrev dessa ord på tavlan. Läraren skrev först ordet och Kalles uppgift var sedan att sätta rätt magnetbokstav under respektive skrivet ord. Trots att han såg vilka bokstäver som stod på tavlan väljer han konsekvent fel bokstäver. Läraren hjälpte Kalle genom att visa vilka bokstäver han ska ta och visade hur han skulle sätta ihop dessa och bilda ord. Filmen redigerades ner till en 3 minuter lång film så att det såg ut som om Kalle skrev orden helt utan hjälp och där han hörde sig själv läsa orden som han hade skrivit. Till filmen lades text och berättarröst som beskrev hur Kalle läser och skriver flera ord och där jag gav beröm som ”bra jobbat Kalle!” Filmen avslutades med publikapplåder. Eleven fick sedan se sin film varje dag måndag till fredag under fyra veckor på skolan med uppehåll under helgen.

Resultat av VSM 1 med Kalle

Jag träffade Kalle när han sett sin film varje dag under en vecka, denna gång utan läraren närvarande och utan förskrivna ord på tavlan. Jag satte upp magneter på tavlan i ordning och bad honom skriva första ordet. Utan minsta tvekan skrev han ordet SOL. Därefter skrev han ordet SUH och slutligen ordet MOR. Efter han har skrivit ordet uppmärksammar jag honom på de framsteg han har gjort eftersom han inte hade tillgång till det skrivna ordet som stöd denna gång.

Han ber att få se filmen en gång till, vilket han får, han ser filmen om och om igen och säger *-det är som trolleri. Jag får applåder, Jag vill se filmen igen, igen, igen.*

När eleven kommer till skolan nästa dag ber han att få se filmen igen och vill få med den hem på ett USB minne, vilket jag lovar att han ska få. Han ber mig att vi ska göra en film till och han berättar stolt för klasskamraterna att jag har gjort en film med honom. Jag frågar om han vill göra en film till, och det vill han. De andra eleverna vill också se på filmen och det får de. Hans klasskamrater berömmar honom mycket och tycker att han är väldigt duktig.

Kalle fortsätter att se sin film varje dag i skolan. Varje måndag får Kalle i uppgift att skriva orden HUS, MOR, och SOL på med magnetbokstäverna han skriver:

Efter en vecka med VSM

SUH MOR SOL

Efter två veckor med VSM

HUS MOR SOL

Efter tre veckor med VSM

HUS ROM LOS

Efter fyra veckor med VSM

HUS ROM LOS

Varje bokstav som Kalle tog, tog han i rätt ordning, men orden MOR och SOL skrev han baklänges. Det vill säga han sa S först sedan O sedan L men satte dit dem baklänges. Han skrev från höger till vänster. Likadant gjordes med ordet MOR, först tog han M sedan O därefter R som blev ROM.

Uppgift 2

Andra gången filmade jag Kalle när han skrev tre andra obekanta ord på tavlan med hjälp av magnetbokstäver.

För att veta om Kalle kan skriva dessa ord får han först i uppgift av mig att själv skriva orden:

BIL TÅG ROS

han skriver:

IBL GTÅ ORS.

Eftersom jag hade sett att Kalle blev enormt upprymd av de extra effekter som jag hade lagt på i den första filmen var jag noga med att lägga på applåderna samt extra förstärkande uppmuntran samt lite bakgrundsmusik. Denna gång blev filmen knappt två minuter lång. Kalle fick även se denna film varje dag måndag till fredag under fyra veckor.

Resultat av VSM 2 med Kalle

Kalle fortsätter att se den andra filmen under ytterligare fyra veckor varje dag i skolan. Varje måndag får han i uppgift att skriva orden med BIL TÅG ROS med magnetbokstäver, han skriver:

Efter en vecka med VSM

BLI TGÅ SRO

Efter två veckor med VSM

LBI ÅTG ORS

Efter tre veckor med VSM

BLI TÅG RSO

Efter fyra veckor med VSM

BIL TÅG ROS

Uppföljning av Resultaten med Kalle

Efter fyra veckors uppehåll med VSM gjorde jag ett så kallat *Test-retest* som innebär att utföra en datainsamling vid olika tillfällen för exakt samma urval av individer. För att mäta om Kalle hade kvar några kunskaper av de ord som han hade lärt sig bad jag honom att skriva orden igen och resultatet denna gång blev:

BIL blev BIL	TÅG blev TÅG	ROS blev ROS
HUS blev HUS	MOR blev ORM	SOL blev SOL

Samtal med Kalle

Efter flera veckors VSM blev jag uppsökt av Kalle som ber att få göra ytterligare en film. Jag blev nyfiken att veta mer om hans tankar om filmerna och bestämde mig för att ta reda på mer om Kalles upplevelser av VSM.

Jag: Vad tyckte du om att bli filmad?

Kalle: Det var roligt, jag var duktig på filmen.

Jag: Så du vill göra flera filmer.

Kalle: Jaaa, det vill jag!

Jag: Det kan vi absolut göra, vad ska vi filma då?

Kalle: (funderar en stund) Jag vill lära mig skriva flera ord.

Jag: Tyckte du att du lärde dig skriva när du tittade på filmen?

Kalle: Jag lärde mig flera ord.

Jag: Vi kan filma när du skriver ditt namn.

Kalle: Jaaaa, vilken bra idé! det vill jag, det gör vi! Tjoho!

Jag: Det är klart vi kan göra det.

(Denna film kommer inte att presenteras i denna uppsats.)

Presentation av Maria

Denna elev är en flicka som jag har valt att kalla för Maria. Maria är 8 år och har diagnosen autism och utvecklingsstörning. Maria härmar sina kamrater och tar efter både positiva och negativa beteenden. Hon har kommit igång med att skriva och läsa några ord.

Jag bad läraren fundera över vilka kunskaper Maria behövde utveckla. Läraren berättade då att hon dels behöver träna sina läs och skrivkunskaper men också att hon behöver träna sin förmåga att leka.

Uppgift 1 med Maria

Utifrån lärarens information valde jag att filma Maria när hon skriver ord på tavlan på samma sätt som elev 1. Innan jag började filma ville jag testa hennes kunskaper och valde slumpmässigt ett ord som jag tänkte att hon kanske inte brukar skriva. Jag bad henne att skriva ordet Gris, och det kunde hon inte. När jag visade henne hur ordet skulle skrivas kunde

hon utan problem skriva ordet utan att se ordet framför sig. Detta gjorde att jag inte behövde filma för att hon skulle lära sig ett nytt ord. För att säkerställa om hennes minne var så bra att hon mindes ordet efter en tid bad jag henne om samma uppgift några dagar senare. Vid detta tillfälle blev ordet GRIS-GIS. Jag ville att Maria skulle få en lite större utmaning än att bara lära sig ett ord och valde en mening som jag tyckte kunde vara relevant kunskap för henne och bad henne att skriva en mening med orden:

JAG HETER MARIA.

Resultatet blev en ganska rörig och otydlig mening där hon tappade flera bokstäver skrev ihop meningen och skrev vissa bokstäver spegelvänt. Vi gjorde om övningen och bytte ut pennan mot bokstavmagneter. Denna gång filmade jag Maria när hon skrev meningen på tavlan och jag talade om för henne vilka bokstäver hon skulle ta. Filmen redigeras sedan så att det ser ut som att Maria skriver meningen själv helt utan svårigheter.

Jag tyckte även att en viktig kunskap för Maria var att kunna skriva sin egen hemadress. Hon får ytterligare en uppgift med att skriva sin gatuadress på tavlan med hjälp av magneter. Jag berättade i vilken ordning hon ska ta bokstäverna och filmade när hon skrev gatans namn på tavlan. Efteråt fick hon i uppgift att skriva sin gatuadressadress (som i detta arbete även är en fingerad adress) Hon skrev:

KARLSTAVÄGEN 10

Resultat av VSM 1 med Maria

Maria fick se sin film under fem veckors tid varje dag i fyra till fem dagar per vecka. Efter en vecka bad jag henne att utföra samma uppgift med hjälp av bokstäverna på tavlan. Resultatet blev:

Innan VSM MARIA

Efter en vecka med VSM

(Med magnetbokstäver) GAJ HETRE MARIA KARLSTAÄVNEG 10

Efter två veckor med VSM

(Med magnetbokstäver) GAJ HETER MARIA KARLSTAVÄGEN 10

Efter tre veckor med VSM

(Med magnetbokstäver) JAG HETER MARIA KARLSTADVÄGEN 10

Efter fyra veckor med VSM

(Med magnetbokstäver) JAG HETER MARIA KARLSTADVÄGEN

För att undersöka om Maria var beroende av magneterna för att skriva bad jag henne att skriva med whiteboardpenna på tavlan utan visuellt stöd. Då skrev hon

JAG HETER MARIA- KARLSTAVGEN 10

Efter fem veckor med VSM

Även denna gång bad jag Maria att skriva enbart med pennan, då skrev hon.

JAG HETER MARIA. KARLSTADVÄGEN 10.

Uppgift 2 med Maria

Läraren hade beskrivit att en av Marias svårigheter var att leka. Syftet var att göra en film där Maria skulle få se sig själv i en leksituation för att se om hon genom VSM skulle kunna klara av att återskapa leken på egen hand.

När hon brukade leka med skolans pippifigurer i plast så satt hon bara med dem i handen eller höll dem framför munnen så som hon har sett ett annat barn göra.

Jag valde att filma Maria när hon leker tillsammans med sin lärare med pippifigurerna i pippihuset när Pippi Tommy och Annika leker kurragömma. Filmen redigeras till ca 3 minuter lång film. Maria fick sedan se sig själv leka tillsammans med pedagogen med figurerna i Pippihuset när de låtsasleker kurragömma.

Resultat av VSM 2 med Maria

Maria fick se på sin film varje dag i fem dagar. Dag fem fick hon sätta sig själv vid ett bord med pippihuset och pippifigurerna. Självt satte jag mig framför datorn i andra änden av rummet för att kunna observera på vilket sätt Maria skulle använda pippifigurerna. Hon lekte på ett liknande sätt som hon lekte med sin lärare på filmen.

Veckan efter fick Maria fortsätta titta på sin film varje dag och frågade mig om hon även fick leka med figurerna efteråt och det fick hon. Denna gång satt hon med figurerna i munnen och lekte inte med dem. Följande dialog uppstår:

Jag: Vad gör du?

Maria: Jag har figurerna i munnen.

Jag: Varför har du det?

Maria: Jag får inte ha dem i munnen.

Jag: Nää, du vet ju hur man ska leka med figurerna.

Maria: Jag har dem i munnen hemma

Jag: Usch det ska man väl inte ha?

Maria: Nej, ja ska inte det.

Jag: vad bra.

VSM fortsätter i ytterligare en vecka det vill säga Maria tittar på sin film varje dag i ytterligare fem dagar. Femte dagen tar jag åter igen fram pippifigurerna och sätter mig i andra änden av rummet och låtsas att jag gör något annat. Det Maria gör först är att hon leker på liknande sätt som hon gör på filmen, efter en stund tar hon dem mot munnen igen. Jag låtsas att jag inte ser att hon gör det.

Maria fortsätter att titta på sin film ytterligare en vecka. När hon återigen får leka med Pippifigurerna har hon dem i munnen och leker inte som på filmen. Jag väljer då att avbryta VSM 2.

Uppföljning av Resultaten med Maria

När jag träffade Maria efter fyra veckor utan VSM bad jag henne att först försöka skriva på datorn istället för på tavlan.

På datorn blev det

JAG HETE MARIA KARLSTAÄGEN 10

På tavlan med magneterna

JAG HETER MARIA KARLSTAÄVGEN 10

Samtal med Maria

För att få ytterligare information om elevens upplevelse av VSM valde jag även att fråga Maria vad hon tyckte om att göra VSM filmerna.

Jag: Vad tyckte du om att göra film?

Maria: Jättebra!

Jag: Vilken film tyckte du mest om?

Maria: Den med Pippifigurerna.

Efter samtalet ber Maria att få leka med Pippifigurerna en stund. Trots att jag avbrutit VSM 2 passade jag på att ta tillfället i akt och låta se vad Maria skulle göra med figurerna denna gång.

När jag gav Maria Pippifigurerna sa hon- *Tack så hemskt mycket, vad du är snäll.* Jag satte mig vid datorn och Maria satt tyst med figurerna i handen utan att leka. Vid ett tillfälle förde hon en av figurerna mot munnen, men tog snabbt bort den igen. Efter 10 min avbröt vi för att gå och äta lunch. När vi städat undan och lagt tillbaka figurerna i lådan kramade Maria om mig hårt och sa: *Tack så mycket Sylvia du är verkligen snäll.*

Analys

VSM lyfts fram som en framgångsrik modell av flera forskare, men det framkommer även att det behövs mer forskning inom området och att modellen inte alltid har fungerat (Buggey, 2009). Jag tror att det är många saker som kan påverka om VSM fungerar eller inte.

Omgivande faktorer kan störa det som var tänkt att lära in. Som i det fall när Maria skulle se sig själv leka med Pippifigurerna. Hennes omgivning bestående av både skolpersonal och föräldrar befann sig under själva VSM projektet i en konflikt med Maria och hennes sätt att leka med Pippifigurerna både hemma och i skolan. Detta kan ha påverkat att VSM 2 inte fungerade. Ytterligare en faktor var att under VSM filmades eleven i interaktion med sin lärare. Elevens möjlighet att återskapa den session som eleven sett sig göra på filmen var inte möjlig, utan hon förutsågs kunna imitera leken på filmen utan lärarens närvaro. Maria hade då inte möjlighet att dra nytta av VSM eftersom personen på filmen inte fanns tillgänglig. Trots det blev resultatet ändå en film som Maria tyckte mycket om att se på.

Enligt Banduras (1971) sociala inlärningsteori finns fyra utgångspunkter för att inlärning skulle uppstå:

1. Attentional processes
2. Retention processes
3. Motoric reproduction processes
4. Motivational processes

Utifrån Banduras (1971) fyra utgångspunkter har jag valt att analysera på vilket sätt VSM kan ha bidragit till att inlärning *har* uppstått alternativt *inte har* uppstått.

1. Attention

Enligt Bandura (1971) Kan en person som inte har uppmärksammat ett beteende heller inte lära sig, den kan heller inte känna igen eller förstå poängen med vad som ska läras.

Kalle har stora koncentrationssvårigheter. Han glömmer snabbt vad det var han skulle göra och har mycket svårt att hålla sig koncentrerad på en uppgift. Under de tillfällen som Kalle skulle se på sin film, tittade han ofta bort eller tittade på mig. Jag fick ofta uppmana honom att titta på skärmen och inte på mig. Han ville gärna se filmen, han till och med bad om det varje gång han såg mig. Min uppfattning var ändå att han bara var intresserad av att höra de uppmuntrande orden och applåder som han fick.

Maria hade lätt att fokusera sig på filmen när hon skulle lära sig att skriva. Hon var uppmärksam och verkade förstå poängen med vad som skulle läras.

2. Retention,

En person som inte minns vad man har observerat kan heller inte lära sig genom att observera andra. (Bandura, 1971).

Eftersom Kalle har stora svårigheter med sitt arbetsminne är det svårt att minnas i vilken ordning han skulle ta bokstäverna. Han sa alltid vilken bokstav han skulle ta först men skrev åt fel håll. Tex när han skulle skriva SOL tog han först S sen O framför S som då blev OS och till sist L som blev LOS. Han pekade på ordet och sa: SOL. Han hade ingen uppfattning om läsriktningen.

Maria har ett bra visuellt minne och kunde sedan tidigare många ordbilder tack vare ett bra visuellt minne.

3. Motoric reproduction

För att uppnå och reproducera ett motoriskt moment måste eleven sätta samman ett givet mönster efter iakttagande av en modell. En person kan endast förvärva och behålla moment som man iakttagit om man har de motoriska färdigheter som krävs (Bandura, 1971). Här hade Kalle inga svårigheter, och kanske inte är så konstigt med tanke på att det är han själv som är modellen.

Rent motoriskt fysiskt hade Maria inga problem med att återskapa samma sak som hon hade observerat. I filmen när hon skulle titta på sig själv när hon leker med en annan vuxen blir uppgiften att reproducera det som hon har studerat rent praktiskt omöjligt eftersom det förväntas att hon ska kunna återskapa en lek som hon har lekt med en annan vuxen och inte på egen hand.

4. Motivation

En person kan uppnå, behålla och erövra nya kunskaper genom att se på andra modeller men är knappast trolig om man ser negativa framföranden. Positiva incitament krävs för att en person ska bli motiverad att lära sig genom att observera andra (Bandura 1971).

Motivationen var Kalles största drivkraft. Att dag efter dag titta på sig själv och få se sig lyckas. Det var som att han inte kunde få nog av att se sig själv på film. Stoltheten lös i ögonen och han berömde sig själv, sträckte på sig och talade om för allt och alla hur duktig han var.

Hans blick och min när filmen var slut var som att han upplevde en euforisk känsla. Kalle fokuserade på det som var väsentligt för honom. Det vill säga den positiva feedbacken, uppmärksamheten och applåderna. Att skriva ord på tavlan var mindre intressant. När han hade skrivit på tavlan sa han själv till mig att *–Nu får du ge mig applåder!*

Även Marias motivation var väldigt hög i filmen där hon skriver, hon har precis kommit igång med att skriva och läsa några ord och är sugen på att klara av att läsa som andra barn. Hon var väldigt stolt över sin film och ännu stoltare när hon faktiskt kunde visa upp för sin lärare att hon faktiskt hade lärt sig skriva nya ord. I filmen där hon leker kan hennes brist på motivation ha varit en faktor. Hon kanske helt enkelt inte ville göra som på filmen.

Resultatsammanfattning

Enligt vetenskapsrådet (2011) kan forskning avbrytas när forskaren finner att den leder in i en återvändsgränd eller är ofruktbar. I VSM med Maria när hon leker med Pippi figurerna drar jag slutsatsen att det var fel att filma en sekvens som var omöjlig för Maria att återskapa vid ett senare tillfälle. Det vill säga det gick inte att mäta eller utvärdera samma sak som filmen visade. Ett annat skäl till att jag valde att avbryta VSM 2 var att Maria hade en pågående konflikt både hemma och med personalen på skolan som handlade om att Maria härmar andra elevers negativa beteenden. Dessa negativa beteenden provocerade fram en kommunikation hos föräldrar och personal.

Syftet var att ta reda på om VSM kan fungera som ett pedagogiskt verktyg i särskolan för elever med autism och utvecklingsstörning för att få ökade kunskaper i ämnet svenska/kommunikation.

Jag har valt följande forskningsfrågor utifrån studiens syfte:

- **På vilket sätt utvecklas elevers lärande i särskolan med hjälp av VSM?**

Resultatet av denna studie tyder på att VSM är en modell som kan fungera för elever autism och utvecklingsstörning att nå kunskapsmålen i ämnet svenska/kommunikation. Ytterligare effekter var den positiva uppmärksamhet och feedback eleverna fick erfar och därmed bidrog till ökad självkänsla.

- **Hur kan VSM bidra till att eleverna når aktuella kunskapsmål i läroplanen i ämnet svenska/kommunikation?**

Genom att se sig själv lyckas på film tycktes vara en stark motiverande faktor för att återskapa samma uppgift vid ett senare tillfälle. VSM med Kalle och Maria bidrog till viss

del att deras lärande i ämnet svenska/kommunikation utvecklades och bidrog till ökad måluppfyllelse.

- **Vilka ytterligare erfarenheter kan erhållas av att använda metoden för elever med autism och utvecklingsstörning?**

Andra erfarenheter som eleverna fick av VSM var att lärandet blev synligt för dem och att de på så sätt fick en tilltro till deras egen förmåga. En känsla av att se sig själva lyckas påverkade både Kalle och Maria positivt.

Miljöns betydelse och individens samspel med omgivningen blev tydligt i VSM 2 med Maria. Yttre faktorer påverkade hennes sätt att agera. Vi ingår i olika situationer och i olika sociala roller.

Val av uppgift kan också vara av betydelse. Möjligen kan elevernas motivation att lära in vara avgörande för att inläring sker.

Att avbryta VSM när man märker att det inte fungerar, byt fokus och fundera på om filmen är för lång.

Diskussion

I detta examensarbete har jag försökt att ta reda på vilket sätt VSM kan fungera som ett pedagogiskt verktyg för elever i särskolan. Jag diskuterar resultaten i förhållande till tidigare forskning. Jag har delat in diskussionen i en resultatdiskussion, en metoddiskussion och slutligen ett avsnitt om fortsatt forskning samt en avslutningsdel.

Resultatdiskussion

Jag har valt att diskutera mina resultat kopplat till speciallärarrollen och till vilka kopplingar VSM kan ha för elevernas lärande.

Studiens relevans för speciallärarprofessionen

Som blivande speciallärare inriktning utvecklingsstörning behöver jag ha en gedigen verktygslåda, full med olika verktyg som jag kan plocka fram i olika situationer för olika ändamål. VSM kan vara ett sådant verktyg eftersom det är individanpassat. Alla individer är unika men i högre grad unika när det gäller personer med autism och utvecklingsstörning.

Speciallärarens roll är att utveckla gynnsamma miljöer för att förebygga skolsvårigheter och att skapa undervisningssituationer som stärker elevernas självförtroende och ger motivation till lärande. Vi vet att betydelsen av att ha en god självkänsla är av stor vikt. Vi vet också att vi lär oss av varandra. VSM kan användas som ett verktyg som förstärker och lyfter barnets självkänsla på denna punkt råder det inga tvivel. På det viset har denna studie haft de största positiva effekterna, att se sig själv lyckas gång på gång på gång. Denna bieffekt lyfts fram i samtliga vetenskapliga artiklar som jag har tagit del av (Buggey, T., Toombs, K., Gardener, P., Cervetti, M. (1998). Akullian (2009). Burton m.fl.(2013).

Akullian (2009) menar att VSM är ett framgångsrikt redskap för att lära elever med autism utvecklingsstörning och andra typer av funktionsnedsättningar. Förutom akademiska kunskaper kan VSM öka elevernas Sociala förmågor som hjälper eleverna att uppnå viktiga sociala fördelar som acceptans, adekvat självbild och självkänsla. Detta är viktiga kunskaper att erhålla för våra elever i särskolan, som speciallärare kan jag dra nytta av denna tidigare forskning.

Burton m.fl. (2013) skriver att vi behöver fokusera på elevernas individuella styrkor och främja självständighet, samtidigt som vi behöver ha höga förväntningar på elever med funktionsnedsättningar. Detta tror jag är mycket avgörande för hur jag som speciallärare behöver förhålla mig till mina elever.

Svanelid (2014) skriver att pedagoger som reflekterar över lärandets gåta kommer att utvecklas, faran är när man slutar att reflektera eller tror sig ha funnit den enda vägen eller sanningen. Mitt uppdrag är att hitta en balans mellan att tro på det som har fungerat men också ha modet att pröva nya metoder.

VSM för lärande

En av denna studies forskningsfrågor var att ta reda på vilket sätt elevers lärande utvecklas i särskolan med hjälp av VSM. Resultatet av min studie visade att både Maria och Kalle erhöll positiva erfarenheter av VSM som metod. Det visade även på att båda utvecklade nya kunskaper och färdigheter i ämnet kommunikation/svenska. En anledning till att VSM fungerade bättre i VSM 1 med Maria kan kanske bero på det som Bugey (2009) beskriver att personer med autism har lättare att lära sig från tvådimensionella modeller som inte kräver någon social interaktion. Gradins (2006) beskrivning av hur hon uppfattar sin verklighet var som en uppenbarelse för Bugey (2009) då hon skriver:

I think in pictures. Words are like a second language to me. I translate both spoken words and written words into full-color movies, complete with sound, which run like a VCR tape in my head (Gradin, 2006, s. 1).

Han förstod att inte alla personer med autism tänkte som Gradin, men att många säkert gjorde det. Han hade alltid varit fascinerad över hur barn med autism hade förmågan att bygga upp så många försvarsmekanismer mot att interagera med andra personer, och ändå kunde de sitta i timmar och titta på tvådimensionella människor på film utan minsta obehag eller ångest. Gradin gav Bugey inspiration att forska på vilket sätt VSM kan fungera för att lära personer med autism att utveckla nya kunskaper och färdigheter.

Varken Maria eller Kalle hade svårigheter att interagera under träningsfasen och frågan är ju om resultatet hade blivit det samma med enbart intensiv träning och någon annan form av belöningssystem för att få dem att lyckas. Graden av autism kanske påverkar resultatet av VSM. Både Maria och Kalle har sociala färdigheter som många personer med autism och utan utvecklingsstörning saknar. En person med enbart autism kanske har större nytta av VSM än andra? En person med utvecklingsstörning och andra uppmärksamhetsstörningar kanske gör det svårare att minnas, återskapa och att generalisera?

Bugey, Gelbar, Andersson McCarthy (2012) skriver att VSM interventioner kan hjälpa individer med autism att lära sig olika typer av färdigheter. De skriver också att det inte är förvånande att olika elever responderar olika på VSM och att det finns skäl att ställa sig frågan hur effektiv VSM är i förhållande till andra videoteknik metoder. Det finns också skäl att undersöka om VSM lämpar sig bättre för att träna vissa sociala beteenden än andra. Eller om det kan vara så att metoden passar en viss profiltyp inom autismspektrumområdet? Den största fördelen med VSM är att modellen verkar passa att användas på i stort sett alla individer som har förutsättningar att se och känna igen sig själva på film. Modellen kan användas inom så många områden, allt ifrån barn med beteendeproblematik, motoriska svårigheter och dålig självkänsla och för att utveckla språkliga och andra akademiska kunskaper. De förslår dock att VSM ska ses som en del av olika sammanhängande strategier för att hjälpa elever med autism till nya färdigheter.

Enligt ett sociokulturellt perspektiv utgår lärandet från människans förmåga att generalisera och på så sätt skapa nya erfarenheter (Säljö, 2010). Samtidigt vet vi att personer med autism har stora svårigheter att generalisera kunskap. Enligt Bugey (2009) har forskning om VSM hjälpt personer med autism att generalisera sin kunskap genom motivation och imitation. Metoden ABA utgår också ifrån att barn lär sig genom motivation och imitation. Genom en strukturerad pedagogik ska barn med autism lära sig och att generalisera sin kunskap (Lyrén,

2008). Det kanske är så att Säljös (2006) uppfattning om lärande inte gäller för personer med autism, och att vi behöver se på lärandet på ett annat sätt när det handlar om dessa personer?

För att kunna imitera en modell menar Bandura (1977) att måste vi lagra information i långtidsminnet för att kunna plocka fram informationen vid ett senare tillfälle. Frågan är om det är denna förmåga som är avgörande för all inläring och så även med VSM. En person med utvecklingsstörning har ofta svårigheter med arbetsminnet. Utifrån Banduras (1971) fyra teoretiska utgångspunkter för att inläring ska uppstå hade Maria fördelar på alla fyra punkter jämfört med Kalle. Detta skulle kunna vara en förklaring som visar att inläringen går fortare och att det underlättar lärandet mot om man har svårigheter med uppmärksamhet, minne, och motivation. Maria hade tidigare visat att hon gärna härmar olika beteenden från sina kamrater, i Marias fall är det troligt att både VSM och andra videotekniker kan fungera som effektiva hjälpmedel för att lära sig nya färdigheter. Det kanske är så att vissa individer har lättare för imitation än andra och att detta påverkar hur effektiv VSM är för inläring av nya kunskaper.

Burton, Andersson, Prater och Dyches, (2013) skriver att forskningen visar att videobaserade interventioner kan förse och öka chanserna för elever med funktionsnedsättningar för att uppnå viktiga akademiska kunskaper och färdigheter. Marcus och Wilder (2009) har i sin jämförelsestudie mellan VM och VSM presenterat ett resultat där en av de tre deltagarna presterar samma resultat med båda metoderna.

En annan frågeställning i denna studie var att ta reda på vilka ytterligare erfarenheter som kan erhållas av att använda metoden för elever med autism och utvecklingsstörning? Kalle och Maria är helt olika individer och har olika förutsättningar för lärande. Jag tror att min totala fokus och uppmärksamhet också har spelat roll för Maria och Kalles resultat. Inför varje uppföljning av VSM filmerna var det viktigt att även då vara aktiv, stöttande, ge mycket beröm och feedback. Mitt egna aktiva deltagande kan ha påverkat resultatet i min studie. Frågan är hur mycket? Schmidt och Bonds-Raacke, (2013) skriver att var svårt att bedöma hur mycket eleverna i sin studie kan ha blivit påverkade av att de visste om att de blev videofilmade. De talar om den så kallade Hawthorneffekten som betyder att den som ingår i experimentet ändrar sitt beteende omedvetet. Risken för detta verkar inte rimligt i fallet med Maria och Kalle. Det verkar mer rimligt att anta att min egen roll kan ha påverkat dem. Det känns som att motivation för lärande har blivit en central utgångspunkt i mitt arbete med elever med autism och utvecklingsstörning.

Bandura (1971) lyfter fram motivation för lärande i den social inläringsteorin. Flera vetenskapliga artiklar bland andra Schmidt och Raacke, (2013), (Sherer m.fl. 2001) hänvisar till denna teori. Trots det diskuteras väldigt lite om motivation för lärande, väldigt mycket fokus ligger på individernas förmåga till imitation. Detta förbryllar mig något eftersom jag tror att motivation är den yttersta drivkraften för lärande.

Schmidt och Raacke (2013) skriver att det är viktigt att notera fördelarna med VSM, som att det går snabbt och lätt att genomföra och att resultatet visar sig på en gång. Det finns inga fördröjda effekter, utan när det fungerar så sker detta nästan omedelbart. Detta gör VSM till ett mycket användbart undervisningsredskap för lärare.

Säljö (2010) skriver att om vi kunde lösa gåtan med att förklara exakt hur människor lär sig skulle vi kunna nå maximal lycka och kunna förbättra våra livsvillkor. Däremot kan vi aldrig förvänta oss att en speciell metod eller pedagogik kan lösa lärandets problem. Inga metoder

eller tekniker kan reduceras till en enda lösning. Vi behöver betrakta lärandet som en övergripande helhet. Lärandet är inte heller något som ska begränsas till skola och utbildning, 29

lärandet är oundvikligt och sker hela tiden i många olika sammanhang och miljöer (Säljö, 2010).

Metoddiskussion

Det skulle så klart vara intressant att genomföra en större och mer omfattande studie för att undersöka effekten av VSM jämfört med andra metoder. Vi kan inte bortse ifrån det faktum att min totala uppmärksamhet och fokus kan ha varit en starkt bidragande faktor för elevernas positiva resultat. Att få känna sig speciell och utvald genom att total uppmärksamhet där fokus ligger på eleven och uppgiften. Med facit i hand så hade det varit mer intressant att studera effekterna av VSM genom att ha gjort samma typ av uppgift parallellt med samma uppmärksamhet och intensiv träning fast utan VSM och enbart med fokus på uppmärksamhet och motivation.

Jag borde kanske inte ha gjort två filmer med Kalle med tanke på hans stora uppmärksamhetsproblem. Kanske hade hans motivation ökat om det var ett mer elevnära ord som att t.ex. lära sig skriva sitt namn. Jag kunde även ha tagit reda på vilka ord han hade velat lära sig. Jag skulle också kunna tänka mig att göra ännu kortare filmer som visas oftare i stället.

VSM är ett av många verktyg som kan användas för att skapa förutsättningar för lärande. VSM hindrar inte andra metoder för inläring, fördelen är att det är ett visuellt verktyg som forskningen lyfter fram som ett bra sätt för autistiska personer att lära sig och förstå. Med vår kunskap om autism vet vi att förmågan att förstå det talade språket är begränsad och det är därför det är mycket viktigt att använda sig av visuell information. Vi vet att det visuella stödet hjälper barnet att minnas bättre och registreras på ett annat sätt än det talade ordet.

Den största fördelen med att göra studien i den egna verksamheten var att jag hade god kännedom om elevernas kunskaper och kunde individanpassa vilken typ av uppgifter som var lämpliga och lagom utmanande för eleverna. En annan fördel var att jag hade möjlighet att följa upp eleverna med täta dagliga kontakter under en lång tid. Även om det hade varit möjligt att studera elever som jag inte hade haft god kännedom om, hade det kunnat begränsa mina möjligheter inom ramen för detta arbete. Det kan finnas nackdelar med att göra studier i den egna verksamheten om man som forskare har svårt att vara objektiv i sin bedömning. Ahlberg (2009) skriver att vetenskaplig verksamhet har ett kritiskt inslag som kräver viss mått av distans till den egna verksamheten. Närhet och distans är väsentliga delar av det vetenskapliga arbetet men kan innebära en större utmaning ”eftersom man behöver frigöra sig från sina tidigare förgivet tagna antaganden” (Ahlberg, 2009. s.12).

Framtida forskning

Framtida forskning behöver göra en uppföljning av resultaten för att studera den varaktiga effekten av VSM. Det skulle också vara intressant att jämföra VSM mot andra metoder eller mot andra typer av intensiv träning med fokus på förstärkning och uppmärksamhet.

Ett enkelt sätt att mäta effekterna av VSM är just att göra samma typ av uppgift med samma elev. I en jämförande studie av Marcus och Wilder (2009) gjordes en undersökning på samma elever för att studera om det fanns några skillnader mellan VSM och VM.

Resultatet av singel Case studier är inte generaliserbara eftersom dessa är gjorda på för få individer. Själv tror jag att man skulle få ett mer generaliserbart resultat om man jämförde olika modeller parallellt med samma individer. Specialpedagogik är ett tvärvetenskapligt område. I VSM blir detta tydligt eftersom modellen har sitt ursprung ur psykologin, men ändå kan fungera både som ett pedagogiskt verktyg likaväl som ett instrument för psykologer. Jag kommer att fortsätta att pröva VSM med mina elever för att se om modellen kan bidra till att utveckla pedagogiken i särskolan och se om den kan komma flera individer till nytta i framtiden. Genom att göra flera olika filmer tror jag att man lär sig att undvika fallgropar som i fallet med Maria i VSM 2.

Buggey mfl. (2012) skriver att framtida forskning behöver studera de långsiktiga effekterna av VSM och även undersöka vad det är som avgör om VSM fungerar och när det inte fungerar. Detta skulle kunna bidra till att öka kunskapen om VSM och bidra till mer förfinade metoder. Det skulle även behöva göras mer varierande forskning på olika typer av beteenden både för de som responderar väl och de som inte responderar på VSM för att lättare kunna identifiera för vilka metoden lämpar sig bäst. Akullian(2009) menar också att det finns för få empiriska undersökningar och interventionstudier för att ge elever med autism ökade sociala kunskaper.

Burton, Andersson, Prater och Dyches, 2013 skriver att den senaste forskningen har använt video modellering som en metod att lära eleverna med autism nya färdigheter genom att se andra modeller på film för att senare återskapa samma färdighet. I USA har integrering av elever med autism i vanliga klasser blivit allt vanligare under de senaste åren, det behövs ytterligare forskning om hur vi kan öka dessa elevers chanser att nå målen i läroplanen.

Avslutning

Detta arbete har nu nått sitt slut. Det har varit en spännande resa att få beträda ny outforskad mark. Att göra VSM filmerna har varit otroligt roligt. Jag planerar redan att göra nya filmer i höst med mina elever. VSM har både begränsningar och möjligheter. En sådan begränsning är att många saknar kunskap om hur man redigerar film. En lärdom från VSM är att ta små steg, det är lätt att bli för ivrig och vilja för mycket på en gång. ”Do less better” är bra att tänka på för den som vill pröva metoden med personer med autism/utvecklingsstörning. Jag hoppas på att jag med tiden förfinar modellen och utvecklar nya tankar om vad som påverkar när VSM fungerar bra och när det fungerar mindre bra.

Referenser

- Acar, C., Diken, I. (2012). Reviewing Instructional Studies Conduced Using Video Modeling to Children with Autism. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 2012 12(4). Retrived from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1002873.pdf>
- Ahlberg, A. (2009). *Specialpedagogisk forskning-En mångfasetterad utmaning*. Lund: Studentlitteratur.
- Akullian, J. (2009). *Video-self-modeling applications in school based settings*. UMI Dissertation Publishing: USA.
- Andersson, C., Gelbar, N-W., McCarthy, S., Buggey, T. (2012). Video self-modeling as an intervention strategy for individuals with spectrum disorders. *Psychology in the schools*, 2012, Vol 49(1). doi: 10.1002/pits.20628
- Autism och Aspergerförbundet (2015) Hämtat från: <http://www.autism.se/content1.asp?nodeid=19407>
- Bandura, A. (1977). Self- efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review* 1977, vol 84, No 2, 191-215. Retrived from <http://psycnet.apa.org/journals/rev/84/2/191/>
- Bandura, A. (1971). Social Learning Theory. *General Learning Press. New york City. 10016*. Retrieved from: http://www.jku.at/org/content/e54521/e54528/e54529/e17809/Bandura_SocialLearningTheory_ger.pdf
- Bartholdsson, Å. (2010). *Den vänliga maktutövningens regim –om normalitet och makt i skolan*. Stockholm: Liber AB
- Bryman, A. (2009). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber AB.
- Buggey, T. (2009). *Seeing is beliving: video self modeling for people with autism and other development disabilities*. Woodbine House: USA.
- Buggey, T., Toombs, K., Gardener, P., Cervetti, M. (1998). Self- modeling as a technique to train response behaviors in children with autism. *Journal of Positiv Behavior Intervention*, 1998 (1), 205-14.
- Burton, C., Andersson, D., Prater, M., Dyches, T (2013). Video Self Modeling on an iPad to teach funktional math skills to adolescents with autism and intellectual disability. *Focus on Autism and Other Develeopmental Disabilities*, 3013. 28(2) 67-77. doi: 10.1177/1088357613478829
- De Clercq, H. (2007). *Autism från insidan- en handbook*. Lund: Scandbook.
- Habiliteringen (2015) hämtad från [http:// habilitering.se/utvecklingsstörning/fakta/diagnos-utvecklingsstörning](http://habilitering.se/utvecklingsstörning/fakta/diagnos-utvecklingsstörning)
- Habiliteringen (2015) hämtad från <http://habilitering.se/autism/fakta-om-autism>
- Hartley, E. T. Bray, M.A., Kehle, T.J. (1998). Self Modeling as an intervention to increase classroom participation. *Psychology in the schools*, 1998, 35(4), 365-72. doi: 10.1002/(SICI)1520-6807(199810)35:4<363::AID-PITS7>3.0.CO;2-1
- Hellidin, R., Sahlin, B (2010). *Etik i specialpedagogisk verksamhet*. Lund: Studentlitteratur.
- Kvale, S., Brinkmann, S. (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

- Lantz, B. (2011). *Den statistiska undersökningen- grundläggande metodik och typiska problem*. Studentlitteratur: Lund.
- Loseke, D. (2013) *Methodological Thinking-Basic Principles of Social Research Design*. USA: SAGE Publications, Inc.
- Lyrèn, G-L. (2008). *Lär mig lära*. Stockholm: E-Print
- Marcus, A., Wilder, D. (2009). A comparison of peer video modeling and self video modeling to teach textuel responses in children with autism. *Journal of applied behavior analysis*. 2009, 42 No(2), 335-341. DOI: 10.1901/jaba.2009.42-335
- Mesibov, G.B. (2007). *THACCH-vid autismspektrumstörning hos barn och vuxna*. Lund: Studentlitteratur.
- Måhlberg, K., Sjöblom, M. (2006). *Lösningssinriktad pedagogik*. Bokförlaget Mareld.
- Nordin, V., Gillberg, C. (2005). *Autism och autismliknande tillstånd-en kunskapsöversikt*. Stockholm: Riksföreningen Autism.
- Psykologiguiden (2015) Hämtad från:
<http://www.psykologiguiden.se/www/pages/?Lookup=Albert%20Bandura>
- Saugstad, P. (1998). *Psykologins historia-En introduktion i modern psykologi*. Stockholm: Natur och kultur.
- Schmidt, C., Bonds-Raacke, J. (2013). The effects of Video Self-Modeling on children with autism spectrum disorder. *International Journal of special education 2013*, Vol. 28, No:3. Retrieved from <http://eric.ed.gov/?id=EJ1024420>
- Skolverket (2011). *Läroplan för Grundsärskolan. Lgrs11*. Stockholm: Skolverket.
- Sherer, M., Pierce, K.L., Paredes, S., Kisacky, K., Ingersoll, B. & Schreibmen, L. (2001) Enhancing conversation skills in children with autism via video technology: Which is better? ”self or other? As a model. Retrieved from: <http://bmo.sagepub.com/cgi/content/abstract/25/1/140>
- Socialpsykologi (2015) Hämtad från: http://socialpsykologi.twice.se/bandura_albert.html
- Svanelid, G (2014) *De fem förmågorna i teori och praktik- Boken om The Big 5*. Lund: Studentlitteratur.
- Svedberg, L. (2007). *Gruppsykologi- Om grupper, organisationer och ledarskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Säljö, R. (2010). *Lärande i praktiken- ett sociokulturellt perspektiv*. Falun: Bokförlaget prisma.
- Säljö, R., Lundgren, U., Liberg, C.(Red). (2012). *Lärande skola bildning- grundbok för lärare*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Säljö, R (2013). *Lärande & Kulturella redskap- Om lärprocesser och det kollektiva minnet*. Lund: Studentlitteratur.
- Temple, G. (2006). *Thinking in pictures: My life with autism*. New york: Vintage Books.
- Tranquist, H. (2006). *Vad är Teacch? Pedagogiskt perspektiv*. Stockholm Retrieved from: http://media.pedagogisktperspektiv.se/2010/09/artikel_1_vad_ar_teacch.pdf

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk –samhällsvetenskaplig forskning*. Hämtad 2015-05-01 från: [htt:codex.vr.se/text/HSFR.pdf](http://codex.vr.se/text/HSFR.pdf)

Vetenskapsrådet (2011). *God forskningssed*: [Elektronisk version]. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Waclaw, W., Aldenrud, U., Ilstedt, S. (1999). *Barn med autism och asperger syndrom*. Linköping: Förlaget Fututrum.

Westling Allodi, M. (2010) Undervisningsmiljö och socialt klimat. Helldin, R., Sahlin, B (Red). *Etik i specialpedagogisk verksamhet*. (ss.50-67) Lund: Studentlitteratur.

Bilaga 1

Samtycke

Jag Sylvia Slagbrand studerar på speciallärarprogrammet inriktning utvecklingsstörning vid Karlstads Universitet. Under vårterminen 2015 kommer jag att genomföra en studie på en modell som kallas Video-self-modelling (VSM)

Metoden är att filma ett beteende eller en inläringssituation och sedan att redigera filmen så att det ser ut som eleven klarar av uppgiften utan svårigheter. Eleven kommer sedan att titta på sin film vid upprepade tillfällen. Syftet är att se om han/hon har lärt sig uppgiften genom att studera sig själv på film. Jag vill ta reda på om modellen "Video-self-modeling" kan fungera för mina elever med autism och utvecklingsstörning och om modellen kan användas som ett pedagogiskt verktyg.

Filmen kommer att visas för eleverna själva, för er som föräldrar, för elevernas lärare och eventuellt för lärare på Universitetet i Karlstad. Resultatet kommer att redovisas i ett skriftligt examensarbete där eleverna är avidentifierade. Filmerna kommer att raderas efter att examensarbetet har godkänts av examinator.

Studien är frivillig och kan avbrytas när som helst. Personuppgifter kommer att hanteras konfidentiellt och efter etiska rådets forskningsprinciper.

Ja, jag samtycker till att mitt barn deltar i studien.

Datum:

Vårdnadshavare 1

Vårdnadshavare 2