

Arbeitshilfe zur Förderdiagnostischen Stellungnahme bei nicht- oder kaum sprechenden Kindern



Eine Empfehlung des
„Landesnetzwerks Unterstützte Kommunikation“,
Hessen

Impressum:

Verantwortlich: Dr. Angelika Rothmayr

Autoren:

Dorothea Keller

Britta Spiegel

Dr. Angelika Rothmayr

Die Inhalte dieser Broschüre wurden von den Lehrkräften im „Landesnetzwerk Unterstützte Kommunikation, Hessen“ gemeinsam erarbeitet.

Redaktion:

Dorothea Keller

Britta Spiegel

Dr. Angelika Rothmayr

Gestaltung:

Dr. A. Rothmayr

Fotos: Dr. A. Rothmayr

Stand: Januar 2013

Inhalt:

Vorwort und Beschreibung	Seite 3
Leitgedanken für das Arbeitsfeld der Unterstützten Kommunikation	Seite 4
Tipps zum leichteren Kommunikationseinstieg	Seite 6
Kommunikationsangebote:	
- Kommunikationsangebot mit Seifenblasen	Seite 8
- Kommunikationsangebot mit Taschenlampe	Seite 10
- Kommunikationsangebot mit Buch/ Illustrierte	Seite 13
- Kommunikationsangebot mit Musik/Geräuschen (1)	Seite 15
- Kommunikationsangebot mit Musik/Geräuschen (2)	Seite 18
- Kommunikationsangebot mit Fotos	Seite 19
- Kommunikationsangebot mit einer Figur/Puppe	Seite 21
Tabelle zur Auswertung der Beobachtungen	Seite 23
Literatur	Seite 24
Anhang:	
Fotos für das Kommunikationsangebot 6	Seite 25
Piktogramme zu den einzelnen Angeboten auf Zeigetafeln (auch zum Ausschneiden als Einzelpiktogramme)	



Vorwort

Das Landesnetzwerk Unterstützte Kommunikation¹ hat Arbeitshilfen erarbeitet, wie Förderschullehrkräfte die kommunikativen Fähigkeiten nicht- oder kaum sprechender Schülerinnen und Schüler einschätzen und mit ihnen in einen Dialog treten können. Da Kommunikation die Basis des Lernens darstellt, eignen sich Maßnahmen und Materialien der Unterstützten Kommunikation in besonderer Weise, um diesen Schülerinnen und Schülern bestmögliche Bildung und Teilhabe zu ermöglichen. Unterstützte Kommunikation sollte bei diesen Kindern und Jugendlichen sowohl in den förderdiagnostischen Stellungnahmen als auch bei der individuellen Förderplanung als ein Schwerpunkte der Förderung beschrieben und ausgestaltet werden.

Nicht oder kaum sprechenden Kinder, die zur Einschulung anstehen und für die eine förderdiagnostische Stellungnahme geschrieben wird oder deren Lernausgangslage aus anderen Gründen in den Blick genommen werden soll, können mit den im Folgenden beschriebenen und beigefügten Hinweisen, Angeboten und Materialien in ihren kommunikativen Kompetenzen eingeschätzt werden. Die Arbeitshilfen ermöglichen auch, dass die an der Förderung beteiligten Lehrkräfte und pädagogischen Fachkräfte eine entsprechende Empfehlung zu weiteren Förderung erhalten. Das hier vorgestellte Material eignet sich vor allem für Kinder und Jugendliche, die mit den herkömmlichen non-verbale Tests nicht oder nur unzureichend diagnostiziert werden können.

Beschreibung dieser Arbeitshilfe:

Es stehen sechs Kommunikationsangebote (fünf Spiel-Situationen und eine „Erzählsituation“) zur Auswahl/zur Verfügung, die von den begutachtenden Lehrkräften eingesetzt werden können.

- Kommunikationsangebot mit Seifenblasen
- Kommunikationsangebot mit einer Taschenlampe
- Kommunikationsangebot mit einem Buch/ einer Illustrierten
- Kommunikationsangebot mit Musik/Geräuschen
- Kommunikationsangebot mit Fotos
- Kommunikationsangebot mit einer Figur/Puppe „Erzählsituation“

¹ Das Landesnetzwerk Unterstützte Kommunikation (LNUK) ist ein Zusammenschluss aller hessischen Lehrerinnen und Lehrer, die nicht oder kaum sprechende Kinder/Jugendliche unterrichten. Im LNUK werden Fortbildungen, Beratungen und Online-Hilfen angeboten. Das Landesnetzwerk wird derzeit von Frau Dr. A. Rothmayr geleitet.
(Mail: angelika.rothmayr@lsa.hessen.de)

Das in diesem Vorschlag verwendete Piktogramm-Vokabular richtet sich nach dem Kernwortschatz und dem Wortschatz für die jeweilige Situation. Für Lehrkräfte, die Mitglied in der UK-Community auf dem Hessischen Bildungsserver sind, stehen die Piktogramme auch als Boardmaker Dateien zur Verfügung und können mit entsprechender Lizenz genutzt werden. Für alle Anderen stehen im Anhang dieses Dokumentes freie Piktogramme zur Verfügung. Ggbfs. müssen die Angebote individuell adaptiert werden.

Die bereitgestellten Ideen können natürlich auch in der UK-Diagnostik an den Förderschulen eingesetzt werden! Zur differenzierten UK-Diagnostik stehen hinreichend käuflich zu erwerbende Inventarien (z.B. Diagnostisches Material von Leber oder Boenisch/Sachse oder der TASP) zur Verfügung.

Für UK-Netzwerklehrkräfte werden die Materialien auf der UK-Community bereitgestellt.

Jede der hier vorgestellten Ideen kann bei vorhandenen technischen UK-Hilfsmitteln modifiziert und adaptiert werden. Die vorliegende Version versucht jedoch auf Technik zu verzichten, da sie häufig in inklusiven Settings und den Situationen der Förderdiagnostischen Stellungnahmen noch nicht verfügbar ist.

Ebenso wurde in diesem Vorschlag auf die Umsetzung mit Gebärden verzichtet, da sie nicht allen Lehrkräften bekannt sind. U. U. muss man sich erkundigen, ob das Kind Gebärden einsetzt und sich dann individuell kundig machen.



Leitgedanken für das Arbeitsfeld der Unterstützten Kommunikation:

„Unterstützte Kommunikation“ ist ein förderpädagogisches Arbeitsfeld, in dem alle Methoden und Materialien, welche die kommunikativen Kompetenzen von nicht oder kaum sprechenden Kindern und Jugendlichen erweitern gelehrt werden. Hierzu gehören nichttechnische Hilfsmittel wie: Mimik, Gestik, Blickbewegungen, Zeichen, Körperbewegungen, Gebärden, Piktogramme, Fotos, Symbole, Gegenstände, usw. und technische Hilfsmittel wie: Sprachausgabetaster, Schalter, Talker, spezielle PCs, Ansteuerungs-Hilfen, usw...

Zum Thema „Haltungen und Einstellungen“ ließe sich Vieles sagen, wir möchten an dieser Stelle jedoch nur exemplarisch einige wichtige Aspekte benennen. Weitergehende Informationen können neben der Fachliteratur auch dem „Portal

Unterstützte Kommunikation“ (Landesnetzwerk Unterstützte Kommunikation) auf dem Hessischen Bildungsserver entnommen werden.

- ❖ Jeder Mensch hat ein Recht auf Kommunikation und braucht ein Umfeld, in dem er dies verwirklichen kann.
- ❖ Nur wenn ein Mensch sich als erfolgreich erlebt, ist er zur weiteren Entwicklung motiviert. Erfolgserlebnisse müssen daher von uns ermöglicht werden! Deshalb ist ein wichtiges Ziel der UK die Vermittlung von Lebensfreude unter Achtung von Würde und Persönlichkeit.
- ❖ Unterstützte Kommunikation soll viele unterschiedliche Ausdrucksmöglichkeiten berücksichtigen und die kommunikativen Fähigkeiten erweitern.
- ❖ „Nicht verstehen“ und „nicht sprechen“ sind zwei unterschiedliche Dinge. Dies anzuerkennen muss auch dazu führen, nicht über den Kopf eines Kindes /Jugendlichen hinweg über ihn/sie zu sprechen.
- ❖ Wir sollten davon ausgehen, dass jeder Mensch mehr kann, als er zu zeigen vermag!
- ❖ Leitgedanke sollte daher sein, dem Kind/Jugendlichen durch Unterstützte Kommunikation größtmögliche Selbstständigkeit und Eigenverantwortung zu gewähren.
- ❖ Gerade für Menschen, die unterstützt kommunizieren, gehören Missverständnisse zum Alltag. Herausfordernde Verhaltensweisen können daher auch die Folge von Missverständnissen und Frustrationen sein und sollten nicht grundsätzlich als „böse Absicht“ gedeutet werden.
- ❖ Kommunikationshilfen sollten nicht die Interessen der Erwachsenen widerspiegeln, sondern an den Interessen des Nutzers ansetzen. Hierfür ist Einfühlungsvermögen und Perspektivwechsel von Seiten der Lehr- und Assistenzkräfte gefordert.
- ❖ Wertschätzung ist eine Basis für gelungene Kommunikation.



Tipps zum leichteren Kommunikationseinstieg:

- Wenn ein Kind nicht mit der Hand zeigen kann, können die Piktogramme und Fotos auch durch Anschauen ausgewählt werden. Wenn sie auf eine durchsichtige Frühstücksunterlage oder Laminierfolie aufgeklebt werden, kann der Erwachsene (wenn er gegenüber sitzt) leicht verfolgen, wohin das Kind schaut.
- Bei Zeigetafeln mit mehreren Piktogrammen darauf achten, dass Gegensatzpaare wie z.B. „ja“ und „nein“ nicht eng nebeneinander stehen.
- Beim Vorstellen der Piktogramme sollte darauf geachtet werden, ob das Kind nur das Zeigen des Erwachsenen imitiert oder ob es den Inhalt der Abbildung versteht. Dies kann zum Beispiel mit der Aufforderung „Zeig mir ...“ überprüft werden oder indem eine entweder/oder Frage nochmal in umgekehrter Reihenfolge gestellt wird (Möchtest Du Apfel oder Birne – Möchtest Du Birne oder Apfel?). Hierbei werden jeweils beide Piktogramme nebeneinander gehalten und das Kind zeigt oder blickt auf das entsprechende.
- Antworten des Kindes nochmal wiederholen: „Ich habe Dich so verstanden, dass...“
- Selbst die Kinder, die bereits mit Piktogrammen arbeiten, sehen die hier angebotene Sammlung vermutlich zum ersten Mal, da sie mit einem nicht-lizenzierten Programm hergestellt wurde. Das bedeutet, man muss alle Piktogramme im Kontext erläutern! Wichtig hierbei sind: Wiederholungen, Rückversicherungen, lustige Situationen und ein sicherer Umgang des Erwachsenen mit den Abbildungen.
- In der Regel sind Kinder eher motiviert über Dinge zu sprechen, die sie mögen. Unter Umständen können die angebotenen Piktogramme auch für kleine Dialoge zu ganz anderen Spielangeboten verwendet werden.
- In der Unterstützten Kommunikation ist die Vorgehensweise des „Modelings“ zu empfehlen. Das bedeutet, dass auch der Erwachsene die Piktogramme sprachbegleitend einsetzt, in dem er darauf deutet, damit das Kind diese Vorgehensweise nachahmen kann. Zum „Modeling“ gehört auch, dass man Gedanken laut ausspricht und deren Umsetzung vorführt. Beispiel: „Hm, wenn ich jetzt sagen möchte, die Frau isst einen Apfel, lass mal sehen, dann kann ich auf Frau-essen-Apfel zeigen“ (oder so ähnlich).
- Wichtig ist auch, dass es sich nicht um eine „Abfragesituation“ handeln sollte, sondern, dass der Charakter einer Gesprächssituation durch das Handeln und die Haltung des Erwachsenen gewahrt bleibt. Wenn möglich, sollte auch die Freude an einer gelungenen Aussage beim Erwachsenen sichtbar sein. Dies motiviert.

- Insgesamt bringen sich Kinder eher in eine Kommunikation ein, wenn Kommentare und Aufforderungen das Ziel der Kommunikation sind (vom Kinde aus) und nicht die Beantwortung von Fragen des Erwachsenen.
- Geben Sie dem Kind genügend Zeit für eine Reaktion. Nicht- oder kaum sprechende Kinder sind manchmal in ihren Reaktionen verlangsamt oder sogar zeitversetzt.
- Es gilt zu bedenken, dass auch „zufällig getroffenen“ Entscheidungen zu einem Dialog führen können. Um die „Kraft der Kommunikation“ zu erfahren und erste Dialogerfahrungen zu machen, ist es nicht wichtig, dass die Entscheidung zwischen zwei Piktogrammen (und damit dem Spielverlauf) bewusst getroffen werden. Es genügt den Kindern oft schon, diese Erfahrung viele Male zu machen, um später zu einer bewussten Entscheidung zu gelangen



Kommunikationsangebot: „Seifenblasen“²

1. Beschreibung:

Beim Spielen mit Seifenblasen kann beobachtet werden, ob das Kind Freude an der Beschäftigung hat und ob es eine Handlung gezielt steuern kann. Dies kann sowohl mimisch / gestisch als auch über die bereitgestellten Piktogramme erfolgen.

2. Material:

Seifenblasen

Vorbereitete Zeigetafeln mit dem benötigten Vokabular als freie Datei mit dem Pictoselector Programm hergestellt (siehe Anhang).

3. Durchführung:

Auch bei diesem Angebot geht es um eine kommunikative Situation, die spielerisch und „locker“ das Kind zur Interaktion mit dem Erwachsenen motivieren soll. Der Erwachsene pustet Seifenblasen in den Raum oder in Richtung des Kindes. Dabei beobachtet er die Reaktion des Kindes. Er kommentiert sein Handeln und verspricht auch die Reaktion des Kindes. Die nötigen Zeigetafeln oder Einzelpiktogramme sollten bereitliegen. Der Erwachsene zeigt beim Sprechen begleitend auf die entsprechenden Piktogramme (z.B. „Möchtest Du *nochmal* Seifenblasen fliegen sehen?“ „Willst Du *pusten*? Dann kannst Du sagen: *Ich auch!*“ „Soll ich eine ganz *große* Seifenblase machen oder soll ich Seifenblasen *platzen* lassen?“). Die Handlung wird zwischendurch unterbrochen, um zu sehen, ob das Kind eine Wiederholung einfordert.

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können mit dieser Situation beobachtet werden:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf die Seifenblasen)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (gegen die Handlung oder die Unterbrechung: Erwachsenen oder Seifenblasengefäß wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Laute, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- Abwechselnd handeln können („erst ich-dann du“ Momente einbauen, z. B. abwechselnd Pusten oder die Blasen platzen lassen)
- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. mit dem Steuersymbol „nochmal“)

² Anlage: ein Blatt mit Piktogrammen zum Zeigen oder zum Ausschneiden (damit sie einzeln angeboten werden können)

nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten)

- Objekte benennen (Blickbewegung auf die Seifenblasen oder das entsprechende Piktogramm)
- Sichtbaren Gegenstand fordern (nach den Seifenblasen greifen, zeigen auf Piktogramm „Seifenblasen“ oder „ich auch“, Hin- und Herschauen zwischen Seifenblasen und Erwachsenen, Laute, Hinbewegen)
- Nicht sichtbaren Gegenstand fordern (Seifenblasen vor den Augen des Kindes wegräumen und Reaktion abwarten. Ggf. kurze Zeit später nachfragen)
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „pusten“)
- Aus zwei Handlungen auswählen („Soll ich eine große Seifenblase machen oder zerplatzen lassen?“ „Willst Du pusten oder platzen lassen?“)
- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.



Kommunikationsangebot „Taschenlampe“

1. Beschreibung:

Mit diesem Angebot (das hier aus zwei verschiedenen Spielideen besteht) kann zunächst beobachtet werden, ob die Aufmerksamkeit des Kindes durch den visuellen Effekt einer Taschenlampe erregt wird und ob es dem Lichtstrahl an der Wand mit den Augen, den Händen etc. folgen kann.

Zudem kann durch beide Spielsituationen erschlossen werden, ob das Kind die Fähigkeiten besitzt, im Spiel die Aktionen eines Erwachsenen zu „steuern“ (an/aus, ich/du) und dieselbe oder eine andere Handlung einzufordern.

Schlussendlich können insbesondere beim zweiten Spielaufbau auch die Fähigkeiten beobachtet werden, Dinge zu benennen und aus Angeboten auszuwählen.

2. Material:

Spielsituation 1:

Taschenlampe und/oder

Stirnlampe

Piktogramme: an/aus

Gebärden oder Piktogramme: ich/du

Piktogramme: noch einmal / weiter machen/ etwas anderes/ ja und nein/ STOPP

Spielsituation 2:

Taschenlampe und/oder

Stirnlampe

Piktogramme: an/aus

Gebärden oder Piktogramme: ich/du

Piktogramme: noch einmal / weiter machen/ etwas anderes/ ja und nein/ STOPP

Verschiedene altersentsprechende Realgegenstände

Entsprechende Zeigetafel mit Piktos

Fotokarten

Vorbereitete Zeigetafeln mit dem benötigten Vokabular als freie Datei mit dem Pictoselector Programm hergestellt (siehe Anhang).

3. Durchführung:

Raum abdunkeln, dennoch sollten Piktogramme erkennbar sein

Spiel 1: Taschenlampe an/aus

- Lichtstrahl in Blickrichtung des Schülers an die Wand/Tisch/Boden werfen
- Taschenlampe ausmachen, auf Reaktion warten
- Licht wieder anmachen (evt. An anderen Stellen im Raum, z.B. oben, unten, rechts, links)
- Varianten: Lichtstrahl langsam die Wand/Tafel entlang bewegen
Taschenlampe verstecken
- Am Ende die Frage stellen: „Wer darf jetzt?“

Spiel 2: Gegenstände mit Taschenlampe anleuchten

- Lehrer hat die Taschenlampe
- Korb mit Gegenständen: „Was ist da drin?“
- Raum abdunkeln, ein Gegenstand wird aus dem Korb geholt, erst kurz, dann immer länger angeleuchtet
- Schüler kann im Anschluss daran zeigen, um welchen Gegenstand es sich handelte (z.B. durch Zeigen auf eine Piktogramm-Tafel, auf Fotos oder auf die Realgegenstände)
- Wer darf jetzt die Taschenlampe haben?
- Was sollen wir jetzt anleuchten?

Die nötigen Zeigetafeln, Einzelpiktogramme und Realgegenstände sollten bereitliegen.

Für Kinder, die schon über Anlaut- oder Buchstabenkenntnisse verfügen, kann darüber hinaus eine Tafel mit Buchstaben eingesetzt werden.

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können beobachtet werden:

Bei Spiel 1:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf den Lichtstrahl)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (Taschenlampe wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- wechselseitiges Handeln zeigen („erst ich-dann du“ Momente einbauen)
- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten, durch Zeigen auf das entsprechende Piktogramm)
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „weiter machen“)

- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten

Bei Spiel 2:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf den Lichtstrahl, Reaktionen auf die Realgegenstände)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (Taschenlampe/ Korb/ Gegenstände wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- wechselseitiges Handeln zeigen („erst ich-dann du“ Momente einbauen)
- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten, durch Zeigen auf das entsprechende Piktogramm)
- Personen/Objekte benennen mit Blickbewegung oder dem Finger auf das gewünschte Piktogramm
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „weiter machen“)
- Aus zwei Gegenständen auswählen
- Sichtbaren Gegenstand fordern (mit Hilfe der Piktogramm-Zeigetafel)
- Nicht sichtbaren Gegenstand fordern (mit Hilfe der Piktogramm-Zeigetafel)
- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.

Weitere Spielidee: „Kampf zweier Lichtschwerter“



Kommunikationsangebot: „mit einem Buch oder einer Illustrierten“³

1. Beschreibung:

Mit diesem Angebot kann beobachtet werden, ob das Kind bereits in der Lage ist, Schrift von Bild zu unterscheiden („wo steht denn da etwas geschrieben?“), ob es ihm Freude bereitet und die Fähigkeiten besitzt, die Aktionen eines Erwachsenen zu „steuern“, es Dinge benennen, fordern, auswählen usw. kann.

2. Material:

Ein Buch oder eine Illustrierte, die dem Kind gefällt oder gefallen könnte.

Hier als Beispiel die Materialien für das Buch: „Die kleine Raupe Nimmersatt“ und eine allgemeine Seite für Buch oder Illustrierte. Vorbereitete Zeigetafeln mit dem benötigten Vokabular als freie Datei mit dem Pictoselector Programm hergestellt (siehe Anhang).

3. Durchführung:

Auch bei diesem Angebot geht es um eine kommunikative Situation, die spielerisch und „locker“ beim Betrachten eines Bilderbuches oder einer Illustrierten zu einem Dialog führen soll. Die nötigen Zeigetafeln oder Einzelpiktogramme sollten bereitliegen.

Für Kinder, die schon über Anlaut- oder Buchstabenkenntnisse verfügen, kann darüber hinaus eine Tafel mit Buchstaben eingesetzt werden.

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können mit dieser Situation beobachtet werden:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf das Buch/die Illustrierte)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (Buch/Illustrierte wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- wechselseitiges Handeln zeigen („erst ich-dann du“ Momente einbauen, z. B. abwechselndes Hinlegen einer Obstbildkarte)
- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. mit dem Steuersymbol „weiterlesen“ nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten)

³ Anlage: jeweils ein Blatt mit Fotos und eines mit Piktogrammen zum Ausschneiden (damit sie einzeln angeboten werden können)

- Objekte oder Personen benennen mit Blickbewegung oder dem Finger auf die gewünschte Bildkarte (bei Illustrierte kann man sich Popstars zeigen lassen o.ä.)
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „umblättern“, „weiter lesen“)
- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten
- Fragen stellen (kann aus Mimik, Blick oder zusätzlich bereitgestellten Fragesymbolen, die vorher erklärt werden müssen, erhoben werden)

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.



Kommunikationsangebot „Musik/Geräusche“ (1)

1. Beschreibung:

Mit diesem Angebot kann beobachtet werden, ob die Aufmerksamkeit des Kindes durch den auditiven Input einer Geräuschquelle erregt wird und ob es die Geräuschquelle mit den Augen, den Händen etc. sucht und das Geräusch evt. selber auslöst.

Zudem kann erschlossen werden, ob das Kind die Fähigkeiten besitzt, im Spiel die Aktionen eines Erwachsenen zu „steuern“ (ich/du, STOPP) und dieselbe oder eine andere Handlung einzufordern.

2. Material

Rezeptionsklingel (z.B. aus „Halli Galli“)

Gebärden oder Piktogramme: ich/du

Piktogramme: noch einmal / weiter machen/ etwas anderes/ ja und nein/ STOPP

Vorbereitete Zeigetafeln mit dem benötigten Vokabular als freie Datei mit dem Pictoselector Programm hergestellt (siehe Anhang).

3. Durchführung:

Rezeptionsklingel (RK) betätigen

- RK in Blickrichtung des Schülers betätigen und auf Reaktion warten
- RK an anderen Stellen im Raum, z.B. oben, unten, rechts, links betätigen
- RK verdeckt betätigen, auf Reaktion warten
- Am Ende die Frage stellen: „Wer darf jetzt?“

Die nötigen Zeigetafeln und Einzelpiktogramme sollten bereitliegen.

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können beobachtet werden:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf das Geräusch der RK)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten, evtl. löst das Kind die Klingel selbstständig aus)
- Protest ausdrücken (RK wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- wechselseitiges Handeln zeigen („erst ich-dann du“ Momente einbauen)

- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten, durch Zeigen auf das entsprechende Piktogramm)
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „weiter machen“, „etwas anderes“)

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.



Kommunikationsangebot „Musik/Geräusche“ (2)

1. Beschreibung:

Mit diesem Angebot kann beobachtet werden, ob die Aufmerksamkeit des Kindes durch den auditiven Input einer Geräuschquelle (hier: einer CD mit Alltagsgeräuschen) erregt wird und ob es die Geräuschquelle mit den Augen, den Händen etc. sucht.

Zudem kann erschlossen werden, ob das Kind die Fähigkeiten besitzt, im Spiel die Aktionen eines Erwachsenen zu „steuern“ (ich/du, STOPP) und dieselbe oder eine andere Handlung einzufordern.

Schlussendlich können auch die Kompetenzen beobachtet werden, Geräusche einem konkreten Gegenstand/ einem passenden Bild/ einem entsprechenden Piktogramm zuzuordnen und aus Angeboten auszuwählen.

2. Material:

CD mit Alltagsgeräuschen und CD-Player

adäquate Gegenstände/ Fotos/ Piktogramme und evtl. Gebärdenvorlagen

Gebärden oder Piktogramme: ich/du

Piktogramme: noch einmal / weiter machen/ etwas anderes/ ja und nein/ STOPP

Entsprechende Verkabelung des CD-Players mit einem Taster, damit auch das Kind Geräusche abspielen kann

CD mit Kinderliedern oder Pop-Songs

Vorbereitete Zeigetafeln mit dem benötigten Vokabular als freie Datei mit dem Pictoselector Programm hergestellt (siehe Anhang).

3. Durchführung:

- Lehrer spielt ein Geräusch von der CD vor.
- „Was meinst du, wer/was hat diese Geräusch gemacht?“
Zur Beantwortung dieser Frage eine Auswahl mit Hilfe von Realgegenständen, Fotos, Piktos etc. anbieten.
- Fragemöglichkeit: „Wer darf jetzt?“ oder „Möchtest du weiter das Geräusche-Spiel spielen oder sollen wir lieber Musik hören/etwas anderes machen?“

Die nötigen Zeigetafeln, Einzelpiktogramme und Realgegenstände sollten bereitliegen.

Für Kinder, die schon über Anlaut- oder Buchstabenkenntnisse verfügen, kann darüber hinaus eine Tafel mit Buchstaben eingesetzt werden.

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können beobachtet werden:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf den Geräusche/Musik, Reaktionen auf die Realgegenstände)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (CD-Player/ Gegenstände etc. wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- wechselseitiges Handeln zeigen („erst ich-dann du“ Momente einbauen)
- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten, durch Zeigen auf das entsprechende Piktogramm)
- Personen/Gegenstände/Tiere benennen mit Blickbewegung, Gebärden oder dem Finger auf das gewünschte Piktogramm
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „weiter machen“, „etwas anderes“)
- Aus zwei oder mehr Gegenständen auswählen
- Sichtbaren Gegenstand fordern (mit Hilfe der Piktogramm-Zeigetafel, den Fotos oder mit Hilfe von Gebärden)
- Nicht sichtbaren Gegenstand fordern (mit Hilfe der Piktogramm-Zeigetafel, den Fotos oder mit Hilfe von Gebärden)
- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.



Kommunikationsangebot: „Reden über Fotos“⁴

1. Beschreibung:

Mit diesem Angebot kann beobachtet werden, ob das Kind bereits in der Lage ist, mittels Piktogrammen in einen Dialog über den Inhalt von Fotos zu treten. Hierzu ist es erforderlich, zu Beginn die Inhalte der Piktogramme spielerisch zu vermitteln.

2. Material:

4 vorgegebene Fotos (siehe Anhang), 1 Zeigetafel, Auswahl an Einzelpiktos, evtl. reale Gegenstände (Becher, Apfel, Bonbon)

Vorbereitete Zeigetafeln mit dem benötigten Vokabular als freie Datei mit dem Pictoselector Programm hergestellt (siehe Anhang).

3. Durchführung:

- Es empfiehlt sich bei Bild 1 zu beginnen und mit dem Kind in ein Gespräch über „Mann, Frau, essen, trinken, Apfel, usw.“ zu kommen. Hierbei sollen von dem Erwachsenen parallel die entsprechenden Piktogramme gezeigt und eingeführt werden.
- Generell kann es sinnvoll sein „vom Einfachen zum Komplexen“ zu gehen. Also erst einmal einzelne Worte und Zeigefähigkeiten klären, dann zum Bilden von Sätzen übergehen.
- Sollte es große Unsicherheiten zu dieser Aufgabenstellung geben, kann bei uns ein Filmbeispiel angefordert werden.

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können beobachtet werden:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf die Erläuterungen des Erwachsenen oder auf die Fotos/Gegenstände)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Betrachtens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (Fotos/Gegenstände etc. wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- Personen/Gegenstände/ benennen mit Blickbewegung, Gebärden oder dem Finger auf das gewünschte Piktogramm
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „weiter machen“, „etwas anderes“)

⁴ Anlage: jeweils ein Blatt mit Fotos und eines mit Piktogrammen zum Ausschneiden (damit sie einzeln angeboten werden können)

- sichtbaren Gegenstand fordern (mit Gesten, Mimik, Blick)
- Kommentieren (mit Piktogrammen, Mimik, Gestik das Erzählte kommentieren)
- Fragen stellen (mimisch, gestisch oder mit Hilfe der Piktogramme)
- ein-Wort-Sätze bilden, zwei-Wort-Sätze bilden (mit Piktogrammen)

- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten
- Sprachverständnis, Bild-Wort-Piktogramm Zuordnung

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.

Kommunikationsangebot: „Spiel mit Puppe/Stofftier/Actionfigur“⁵

1. Beschreibung:

Mit diesem Angebot kann beobachtet werden, ob das Kind bereits in der Lage ist, mittels Piktogrammen ein gemeinsames Spiel zu spielen, bzw. ein kleines „Theaterspiel“ des Erwachsenen zu steuern und „angemessene Aussagen“ zu treffen.

2. Material:

1 Handpuppe (oder Puppe, Stofftier, Actionfigur, usw.), ein paar Bausteine, Auto, Stein, Schaukel (beispielsweise halbrunder Baustein), See aus laminiertem Papier (oder ovales Stück blaues Tonpapier), Badehose für die Puppe (z. B. aus Papier mit Klettband zum Anheften), Ball, Trommel, oder Klingel.

Geschichte, die gespielt werden könnte:

Die Puppe stellt sich vor. Sie will zum Spielplatz schaukeln oder Ball spielen (Ziel der Geschichte). Um dort hinzukommen muss sie folgendes tun:

1. Sie klettert über den Berg oder geht um den Berg (Karton oder Bauklötze) herum. *(Das Kind kann in die Entscheidung einbezogen werden.)*
1. Dahinter steht ein Fahrzeug mit dem sie zum See fährt. *(Wie: langsam oder schnell?)*
2. Was benötigt sie zum Schwimmen? Eine Badehose oder einen Stein (=Ablenker).
3. Sie zieht die Badehose an (oder nimmt den Stein, was natürlich unsinnig ist.)
4. Mit der Trommel / Klingel gibt das Kind das Startzeichen zum Losschwimmen.
5. Nach dem Durchqueren des Sees, geht die Puppe zum Spielplatz und fragt was sie nun tun soll (schaukeln oder Ball spielen).

3. Durchführung:

Bei diesem Angebot geht es um den spielerischen Dialog im Rahmen einer kleinen Handlung, die mit einer Figur vorgespielt wird. Folgende Aspekte sind hierbei zu beachten:

- der Inhalt der Geschichte kann auf die Lebenswelt des Kindes adaptiert werden, wenn man Vorinformationen hat (wie z. B.: das zu diagnostizierende Kind geht zum therapeutischen Reiten, also wird das das „Schwimmen“ durch „Reiten“ ersetzt etc.)
- die Technik des „enthusiastischen Dialogs“ (betonte Sprache, viel Mimik) seitens des Erwachsenen kann die Spielfreude des Kindes und dessen „Wunsch nach Kommunikation“ positiv unterstützen

⁵ Anlage: ein Blatt mit Piktogrammen als Zeigetafel oder zum Ausschneiden (damit sie einzeln angeboten werden können)

4. Beobachtbare Kommunikationsfunktionen

Folgende Kommunikationsfunktionen können mit dieser Situation beobachtet werden:

- Aufmerksamkeit zeigen (Reaktionen auf die Puppe, die Spielhandlung, etc.)
- Auf sich aufmerksam machen (ist im gemeinsamen Prozess des Spielens zu beobachten)
- Protest ausdrücken (Dinge wegschieben, wegschlagen, sich wegrehen, Entrüstung bei Nichtausführen einer Handlung seitens des Erwachsenen, Augen schließen, usw.)
- Freude ausdrücken (mimisch, gestisch, Blick, Lachen, Laute, Intonation, usw.)
- wechselseitiges Handeln zeigen („erst ich-dann du“ Momente einbauen, z.B. einmal suche ich aus, was die Figur machen soll, dann du, usw.)
- Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern (z.B. mit dem Steuersymbol „nochmal“)
- nach kurzem Innehalten des Erwachsenen, oder durch Laute oder Hinwenden nach Innehalten)
- Handlung fordern (z. B. mit Steuerungssymbolen „nochmal“, „etwas anderes“, „nicht“)
- aus zwei Handlungen auswählen (was muss die Figur jetzt machen: klettern oder schwimmen?)
- oder wenn der Erwachsene merkt, dass das Spiel keinen Spaß macht, mit zwei Piktogrammen das Kind entscheiden lassen, ob man weiter mit der Puppe oder zum Bsp. mit Taschenlampen spielt
- Objekte oder Personen benennen mit Blickbewegung oder dem Finger auf die gewünschte
- Bildkarte (über „was“ – worüber - muss die Figur klettern?)
- Ja/Nein Fragen beantworten mit Hilfe der Bildkarten
- Fragen stellen (kann aus Mimik, Blick oder zusätzlich bereitgestellten Fragesymbolen, die vorher erklärt werden müssen erhoben werden)

5. Auswertung:

Siehe Anlage „UK-FöDiS-Tabelle“, in die Kommunikationsformen und Kommunikationsfunktionen, die in diesem Kommunikationsangebot beobachtet wurden, eingetragen werden können.

Ergebnisse der Beobachtungen im Rahmen der Förderdiagnostischen Stellungnahme im Hinblick auf Unterstützte Kommunikation¹⁾

Name: _____

Datum: _____

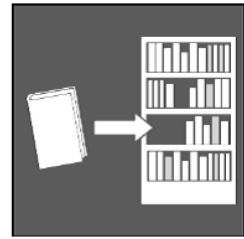
Zeitraum: _____

Die in den vorgegebenen Situationen beobachteten kommunikativen Kompetenzen der Kinder werden in dieser Liste angekreuzt. In jedem Angebot können womöglich alle Kommunikationsformen beobachtet werden. Schwerpunkte sind in den einzelnen Angeboten beschrieben.

Welche Kommunikationsformen wurden eingesetzt → Welche Kommunikationsfunktionen wurden beobachtet →	Blicke	Mimik	Laute	Gesten/Zeigen	Fotos	Symbole	Gebärden	Wörter (welche?)
Aufmerksamkeitszeigen								
Auf sich aufmerksam machen								
Protest ausdrücken								
Freude ausdrücken								
Abwechselnd handeln können (Kind/Lehrer/Kind)								
Fortsetzung einer unterbrochenen Handlung fordern								
Objekte und Personen „benennen“								
Aus zwei Gegenständen auswählen								
Sichtbaren Gegenstand fordern								
Nicht sichtbaren Gegenstand fordern								
Aktiv eine Handlung fordern								
Aus zwei Handlungen auswählen								
Kommentieren								
Ja/Nein Fragen beantworten								
Fragen stellen								
1 Wort-Sätze								
2 Wort-Sätze								

¹⁾ Tabelle mit kleinen Änderungen übernommen aus: Handbuch der Unterstützten Kommunikation, Grundwerk
2. Auflage, Seite 12, 038, 001, 2005 © bei der Beratungsstelle für Unterstützte Kommunikation, 68526 Ladenburg

Kurze Literaturliste:



Pikto aus: Sclera © Piktoselector
(<http://www.Sclera.be>)

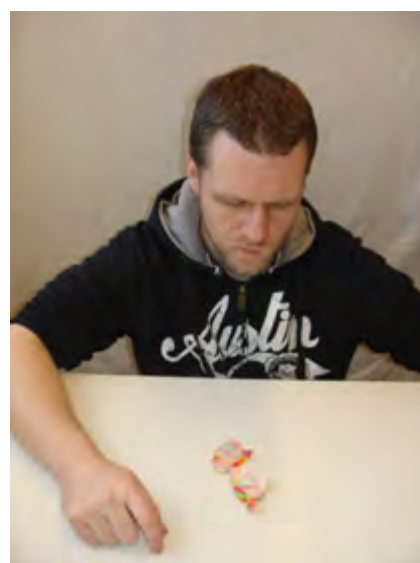
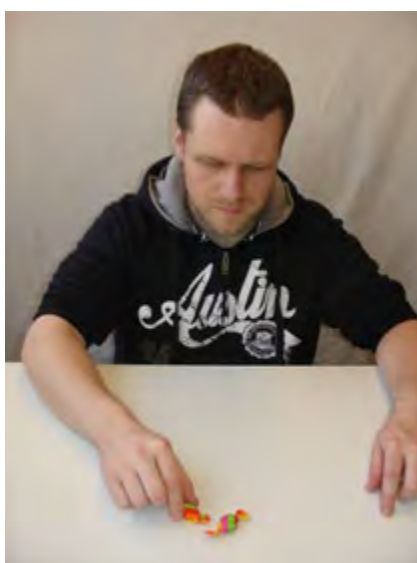
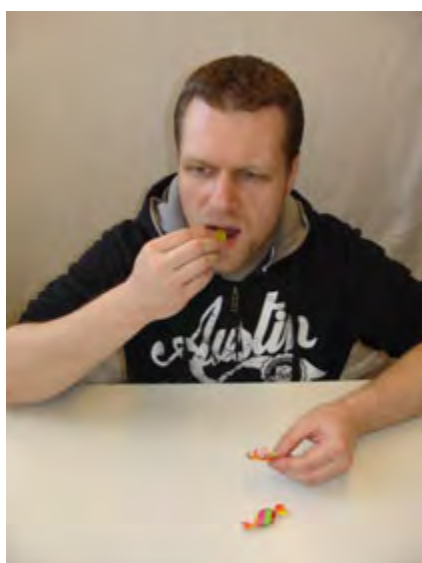
- „Unterstützte Kommunikation (UK) in Unterricht und Schule“, Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, München, 2009
- „Checkliste: Unterstützte Kommunikation macht Schule“, Arbeitsgruppe Nützlicher Technologien und Unterstützte Kommunikation an KM-Schulen in NRW (ANUK), 2007
- „Was ist guter Unterricht mit UK? Qualitätskriterien gelungener Partizipation“, Arbeitsgruppe Unterstützte Kommunikation an Förderschulen KM im Regierungsbezirk Köln, Köln, 2007
- „Handbuch der Unterstützten Kommunikation“, von Loeper Verlag, Karlsruhe, 2005
- „Portal Unterstützte Kommunikation“ auf dem Hessischen Bildungsserver: <http://sonderpaedagogik.bildung.hessen.de/unterstuetzung/UK/index.html>
- *Boenisch, J./Sachse, S.:* „Diagnostik und Beratung in der Unterstützten Kommunikation“, von Loeper Verlag, Karlsruhe, 2007
- *Rothmayr, A.:* „Pädagogik und Unterstützte Kommunikation“, von Loeper Verlag, Karlsruhe, 2008 (2. Auflage)
- *Tetzchner, S. v./Martinsen, H.:* „Einführung in die Unterstützte Kommunikation“, Heidelberg, 2000

Anlage: Fotos und „Piktogrammseiten“



Vokabular:

Mann, Frau, essen, trinken, er, sie, Apfel, Tasse/Becher, Gegenwart, jetzt



Vokabular:

1. Mann, Bonbon, Mehrzahl (2), nehmen, wollen, Zukunft

Phrase: „Mann-nehmen-1 (das)-Bonbon“, „Der Mann nimmt ein Bonbon“, „Der Mann will ein Bonbon essen“

2. Mann, Bonbon, Mehrzahl (2), nehmen, essen, Mund, in, Mund stecken, Gegenwart

Phrase: „Mann-essen-Bonbon“, „Der Mann isst ein Bonbon (gerade)“

3. Mann, Bonbon, Mehrzahl (2), weg, fertig, hat schon, gegessen

Phrase: „Mann-essen-Bonbon-Vergangenheit“ „Der Mann hat zwei Bonbons gegessen“

Umgebungsvokabular:

Lecker, ich auch, schade, traurig, Papier, Müll, süß, Zähne, ... usw.

Alle folgenden Piktogrammseiten wurden mit erstellt mit:

Sclera © Piktoselector (<http://www.Sclera.be>)

Angebot "Seifenblasen"



Seifenblasen
pusten



keine
Seifen-
blasen



wiederholen,
nochmal



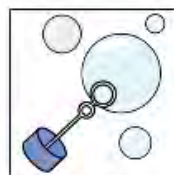
fertig



ja



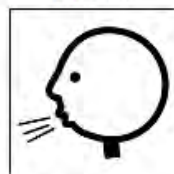
nein



große
Seifen-
blase



kaputt
machen,
platzen



pusten



ich auch!

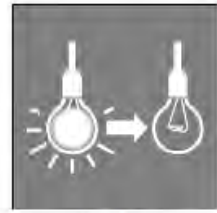
Spiel mit Taschenlampe



Licht
anschalten



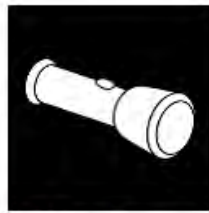
ich



Licht
ausschalten



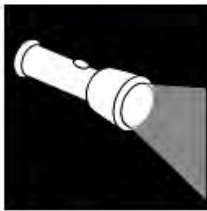
du



Taschen-
lampe



Licht
ausschalten



Taschen-
lampe



ja



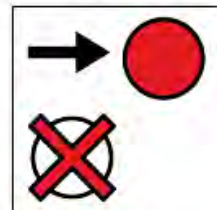
nein



Stopp



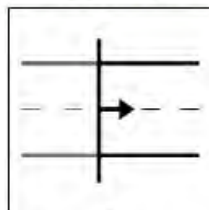
wiederholen,
nochmal



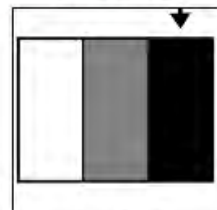
etwas
anderes



Stirnlampe

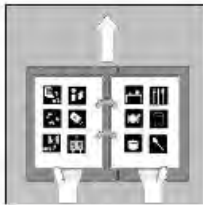


weiter
machen



dunkel

Steuerung Vorlesen



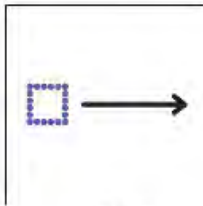
umblättern



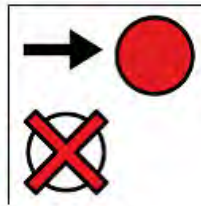
vorlesen



wiederholen,
nochmal



weiter



etwas
anderes



lustig



langweilig



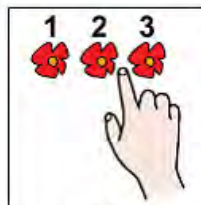
gut



nicht gut



kenne ich



zählen



ja



nein



lesen

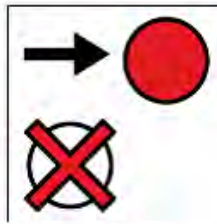


wie

Angebot mit Musik/Geräuschen



ich



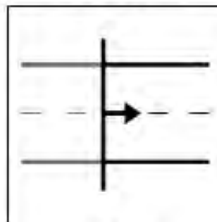
etwas
anderes



du



wiederholen,
nochmal



weiter
machen



ja



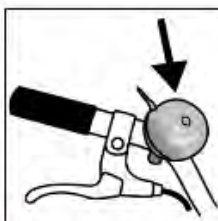
hören



nein



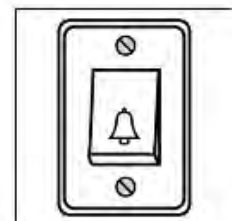
hören



Klingel



Musik hören



Klingel



stopp



CD-Spieler



Drücke die
Taste

Reden über Bilder



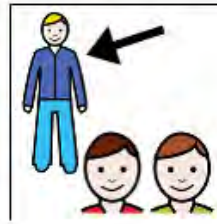
essen



Bonbon



Apfel



er



sie



Frau



Mann



Becher



jetzt



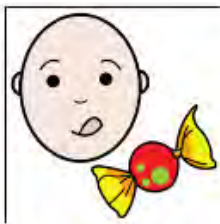
trinken



Zukunft,
später



lecker



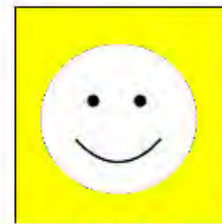
süß



Müll



traurig



fröhlich



ich auch!



Zähne

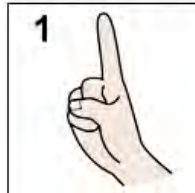


schade, nicht
gut



fertig

Reden über Bilder (2)



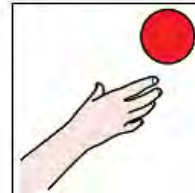
ein



haben



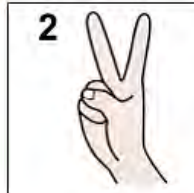
ich



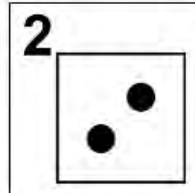
wollen,
möchten



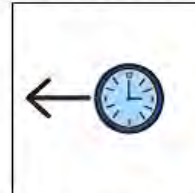
in den Mund



zwei



zwei



Vergangenheit,
vorbei



eins



zwei

Kommunikationsangebot mit einer Puppe/Figur



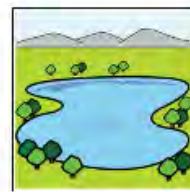
Figur



Puppe



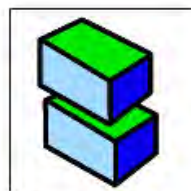
Auto



See



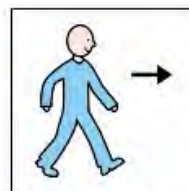
Berg



Bausteine



Ball



gehen



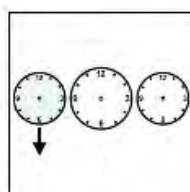
drüber
klettern



Fahrerin



schwimmen



vorher



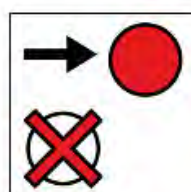
ja



Nein



nicht
mögen



etwas
anderes



Geste:
Fertig



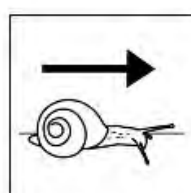
mit dem
Spiel
aufhören



Stein



Badehose



langsam



schnell



lustig



gut



nicht
mögen