

StepByStep oder BigMac

sprechende Tasten, auf die Aussagen oder Geräusche aufgenommen und abgespielt werden können

- Die Schülerin begrüßt morgens alle in der Klasse



- Der Nutzer fragt in der Küche: "Können wir mehr Nachtschinken bekommen?"
- Die Person zählt ein Lied an: "1, 2, 3, 4"
- Aufgenommener Applaus kann beim Konzert abgespielt werden

iTalk2

doppelte sprechende Taste

- Zwei Effekte oder Reaktionen stehen zur Wahl, die Person entscheidet – zunächst zufällig, später hoffentlich bewusst.

Beispiele: Lieblingsgeräusch (z.B. Feuerwehrauto) oder uninteressantes Geräusch; Essen oder Trinken; Stampfen oder Klatschen.

- Der Nutzer kommentiert das Geschehen oder antwortet auf Fragen: macht Spaß – ist langweilig; Ja – Nein; mag ich – mag ich nicht



Tipps und Tricks

- Eine gut befestigte Taste kann in die Pause mitgenommen werden und dort Kommunikationsmittel sein.
- Die Taste spricht für den Nutzer: also immer aus der "Ich-Perspektive" besprechen.
- Eine für die Welt wichtige Info aufnehmen: "Ich habe heute Geburtstag!"
- Per Taste gestellte Fragen oder Rätsel lassen eine echte Kommunikationssituation entstehen und machen ein Gespräch lebendig.
- Auch interessante Geräusche oder Lieder lassen sich aufnehmen.
- Ist der Nutzer zu hastig beim Drücken der Taste und wartet nicht ab? Dann helfen ein paar Sekunden Schweigen am Ende der Aufnahme.
- Im Idealfall geht ein eigenes Gerät zwischen Elternhaus/Wohngruppe und Einrichtung hin und her.
- Mitschüler oder Freunde können den Text der sprechenden Taste aufnehmen.
- Bitte immer bedenken: Bleibt die Waage zwischen Abwechslung und Wiederholung im Gleichgewicht?

... und was gehört NICHT auf die Taste?

- private Informationen zu Gesundheitszustand, Verdauung...

Arbeitskreis UK Hamburg

Text/Fotos: I. Burgarth, E. Kurzewitz, S. Leiner, F. Ortland, L. Stein
Metacom-Symbole © Annette Kitzinger

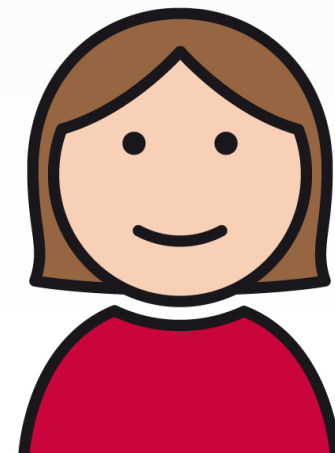
Druck gefördert durch:



Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.
Nettelbeckstraße 2 | 50733 Köln
www.gesellschaft-uk.org

UK-Tipp

Sprechende Tasten & Co.



Kommunikationsmöglichkeiten erweitern

Menschen mit einer umfassenden Kommunikationsbeeinträchtigung sind extrem eingeschränkt in ihren Möglichkeiten, Einfluss auf ihre Umwelt zu nehmen. Je nach sonstigen körperlichen Fähigkeiten müssen sie vieles mit sich geschehen lassen und sind darauf angewiesen, dass ihr Gegenüber bereit und in der Lage ist sich in die unterstützte kommunizierende Person hinein zu versetzen. Ziel unserer Förderung muss immer sein, die (kommunikative) Handlungsfähigkeit eines Menschen zu erweitern.



Auf MICH kommt es an - das Prinzip von Ursache und Wirkung

Ein wichtiger Schritt in der (Kommunikations-) Entwicklung ist die Erkenntnis: ICH KANN ETWAS BEWIRKEN. Konkret: Wenn ich diese Taste drücke, ertönt mein Lieblingslied. ICH habe es in der Hand das Lied zu hören – oder auch nicht.



Und wie kommt man zu dieser Erkenntnis?

Am Anfang hilft oft der (provozierte) Zufall: Eine neben dem Kopf platzierte Taste wird durch ungezielte Kopfdrehung ausgelöst: schon geht eine Lampe an. Durch vielfache Wiederholung dieses Zufalls reift die Einsicht: Das ist gar kein Zufall, das habe ICH... (s.o.). Man muss nicht von Anfang an verstehen, was man da tut.

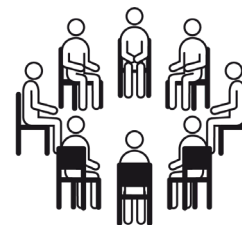
Kleine Kinder oder Babys probieren eine neue Handlung tausendfach (Lichtschalter an-aus-an-aus...), bis sie sie beherrschen und „begriffen“ haben. Menschen mit Einschränkungen brauchen bei diesem Üben und Erfahren oft Unterstützung und genauso viele Wiederholungen!!!!

Spiele ist Lernen – Lernen ist Spielen: Spieleanlässe schaffen!

Je interessanter und attraktiver die mit einer Taste ausgelöste (Spiel-) Handlung oder die gesprochene Ansage ist, desto motivierter wird der übende Mensch versuchen, diese Handlung zu wiederholen. Am besten kommt dabei alles an, was bunt, laut und lustig ist – also all das, wovon die Umwelt schnell müde gemacht werden. Die Hauptsache ist, es gefällt dem Nutzer und er bekommt genügend Möglichkeiten zum spielerischen Üben. Üben braucht Wiederholung und Zeit! Übrigens: „einfach anfangen“ und „so oft wie möglich“, statt „das schaffen wir nicht“!

... und was bringt uns das Ganze?

- Der Nutzer erfährt Selbstwirksamkeit und Teilhabe
- Wer aktiv beteiligt ist, hat eine andere Rolle in der Gruppe
- Im besten Fall: Spaß!!!!



Einige Geräte und Beispiele

ohne Anspruch auf Vollständigkeit

Adaptiertes Spielzeug

Spielzeug und Geräte mit einem Stecker für eine Taste

- Hilfsmittelfirmen bieten Spielzeug an, das bereits umgebaut ist: Hund, Schwein, Eisenbahn, Ernie, Auto, ...



- Lampen und geräuscherzeugendes Spielzeug lassen sich mit einem Batterieunterbrecher adaptieren.

Büro-, Küchengeräte oder Massagematten und ähnliches lassen sich gut bei der Kommunikationsanbahnung einsetzen. Dabei hilft ein Zwischenschalter, nämlich der...

PowerLink

mit dem sich fast alle elektrischen Geräte per Taste bedienen lassen

- Die Person bedient zum Beispiel mit einer Taste und dem Powerlink den Haartrockner um Bilder oder Geschirr zu trocknen.



Der Fön wird dabei so an den „PowerLink“ angeschlossen, dass der Fön mit jedem Tastendruck für ein paar Sekunden läuft und dann erneut gedrückt werden muss.

