

Mini Hilfe, Pause & Warte

Einzigartige, unverwechselbare Symbole für Nutzer
von visuellen Kommunikationsstrategien.



PYRAMID
EDUCATIONAL
CONSULTANTS

www.pecs.com

Visuelle Strategien für alle Lernenden, unabhängig von ihrer expressiven Kommunikationsmodalität – Sprache, Bilder, Gebärden oder grafischen Modalitäten!



Wenn wir den Schülern anfangs beibringen, gewünschte Gegenstände anzufordern, schaffen wir viele Gelegenheiten für diese Anfragen. Wir versuchen, jede angemessene Bitte zu verstärken, indem wir dem Schüler sofortigen Zugang zu dem Gegenstand oder der Aktivität geben. Sobald ein Schüler jedoch verlässlich und konsequent die gewünschten Gegenstände anfordert, müssen wir ihm irgendwann beibringen, dass er nicht immer sofort bekommt, was er sich gewünscht hat. Wir alle müssen gelegentlich warten für etwas, das wir wollen! Wenn ein Schüler gelernt hat, mit Hilfe von PECS oder verbal um etwas zu bitten, dann kann ihm beigebracht werden, unmittelbar nach einer Bitte eine kurze Zeit zu warten. Wenn dieses Training systematisch durchgeführt wird, kann es dazu führen, dass der Schüler in der Lage ist, mehrere Minuten lang zu warten, auch in Situationen, in denen das Personal nicht mit der Notwendigkeit des Wartens gerechnet hat. Die ersten "Warte"-Gelegenheiten sollten nur dann stattfinden, wenn der Ausbilder absolut kontrollieren kann, wie lange der Schüler warten muss. Die grundsätzliche Reihenfolge, um einem Schüler das Warten beizubringen, ist:

1. Wenn der Schüler um etwas bittet, geben Sie ihm die "Warte-Karte".
2. Machen Sie eine Pause von 1 bis 2 Sekunden.
3. Nehmen Sie die "Warte"-Karte zurück und sagen Sie: "Gut gewartet!" und geben Sie dem Schüler gleichzeitig den gewünschten Gegenstand.

Im Laufe der Zeit wird das Warteintervall schrittweise erhöht, sobald der Schüler bei der Mehrheit (80-90%) der "Warte"-Gelegenheiten mit der angestrebten Dauer erfolgreich ist. Als allgemeine Richtlinie für die Erhöhung der Wartezeit gilt, dass sie um 50% der erfolgreichen Wartezeit erhöht werden sollte. Gehen Sie also von 2 auf 3 Sekunden, dann auf 3 – 4½ Sekunden, usw.

Wenn der Schüler bei einer bestimmten Trainingsmöglichkeit nicht erfolgreich ist, verkürzen Sie das nächste Warteintervall so, dass er wieder Erfolg hat. Bleiben Sie für mehrere Gelegenheiten auf diesem Niveau und beginnen Sie dann systematisch damit, das Intervall wieder zu erhöhen.

Wenn ein Schüler länger als eine Minute wartet, darf er einen kleinen Gegenstand in der Hand halten oder damit spielen – so wie wir es tun, wenn wir auf unseren Zahnarzttermin warten! Lassen Sie das Kind die "Warte"-Karte weiterhin bei sich behalten.

Wie lange sollte ein Kind lernen zu warten? Denken Sie daran, dass wir in der "realen Welt" oft sehen, dass Kinder Schwierigkeiten mit dem Warten haben, also setzen sie sich realistische Ziele. Ein paar Minuten für ein zweijähriges Kind sind realistisch, fünfzehn Minuten für ein dreijähriges Kind sind es nicht. Eine gute Strategie bei der Festlegung von Zielen ist es, sich Schüler in normalen Umgebungen anzuschauen und festzustellen, wie lange diese Schüler erfolgreich warten.

Jeder macht Pausen. Wir machen Pausen, um aus Aktivitäten zu fliehen, die hohe Anforderungen stellen oder langweilig sind. Eine Pause ist etwas anderes als "aufhören", denn wir wissen, dass wir nach einer Pause (wie einem Urlaub) zu der Tätigkeit zurückkehren werden. Erwachsene machen formelle und informelle Pausen bei der Arbeit. Grundschüler haben Pausen, ältere Schüler haben Pausen zwischen Klassen oder Mittagspausen. Auch Schüler mit Kommunikationsdefiziten brauchen und nehmen Pausen. Wenn sie keine ruhige, effektive Strategie haben, um uns mitzuteilen, dass sie eine Pause brauchen, zeigen sie oft unangemessene Verhaltensweisen, um einer Aufgabe zu entkommen. Einem Schüler beizubringen, eine Pausenkarte zu benutzen, gelingt nur, wenn wir wissen, wann eine Pause gewünscht wird. Typischerweise sind es langweilige, anspruchsvolle oder zu schwierige Lektionen, die unsere Schüler unterbrechen wollen. Auch wenn die Verstärkungsrate zu niedrig ist, wollen die Schüler eine Pause. Sobald Sie diese Situationen identifiziert haben, beginnen Sie mit dem Training, indem Sie eine dieser Lektionen erstellen. Verwenden Sie die **2-Personen-Prompt-Strategie** aus dem *Picture Exchange Communication System Trainingshandbuch*, 2. Auflage (Frost & Bondy, 2002) um das Folgende zu unterrichten:

Pause

- Der Kommunikationspartner schafft eine stressige Situation. Der physische Prompter fordert den Schüler **VOR** oder **WÄHREND** seines unangemessenen Verhaltens auf, das Pausensymbol auszutauschen. Der Kommunikationspartner wiederum weist den Schüler in den "Pausenbereich", stellt einen Timer auf 2-3 Minuten ein und lässt den Schüler dann in dieser anforderungsfreien Situation. Sobald der Timer klingelt, MUSS der Schüler zur gleichen Tätigkeit zurückkehren. Er wird wahrscheinlich eine weitere Pause wünschen, also wiederholen Sie den Vorgang.

Pause

Pause

Pause

Pause

- Denken Sie daran, dass Sie, wenn der Schüler nach zu vielen Pausen fragt, die Verstärkung innerhalb Ihrer Lektion bewerten sollten und ob er sich des potenziellen Verstärkers bewusst ist. Für Informationen über die Schaffung und Verwendung leistungsfähiger Verstärkungssysteme, siehe (Bondy, 2012), *Der Pyramid Ansatz*.

- Sobald der Schüler selbstständig nach Pausen fragt, geben Sie ihm eine visuelle Strategie an die Hand, mit der er vorhersagen kann, wie viele Pausen er innerhalb einer Aktivität oder über einen bestimmten Zeitraum machen kann (so wie wir wissen, wie viele Urlaubstage wir im Jahr haben). Geben Sie dem Schüler zum Beispiel mehrere Pausenkarten. Beginnen Sie damit, ihm mehr Karten zu geben, als er normalerweise in der angegebenen Zeitspanne verbraucht. Wenn er eine Pausenkarte eintauscht, geben Sie ihm diese Karte nicht zurück. Im Laufe der Zeit können Sie die Anzahl der Pausenkarten für jeden Arbeitsabschnitt reduzieren, aber achten Sie darauf, dass Sie die Möglichkeit nicht ausschließen! Ihr Schüler sollte im Durchschnitt alle zwei bis drei Stunden eine Pause einlegen.

Wenn etwas nicht so funktioniert, wie es typischerweise bei kleinen Kindern der Fall ist, lernen sie schnell, die Hilfe eines Erwachsenen in Anspruch zu nehmen. Wenn ein Gegenstand klein ist, aber nicht funktioniert, bringen sie ihn vielleicht zu einem Erwachsenen; wenn es sich um ein großes Problem handelt, kann das Kind den Erwachsenen zu dem Problem selbst bringen. Diese Handlungen werden in der Regel erlernt, noch bevor das Kind gelernt hat, "Hilfe!" zu sagen. Kinder mit Kommunikationsdefiziten müssen lernen, auf andere zuzugehen, um kommunikative Interaktionen zu initiieren, die zu einer Vielzahl von Ergebnissen führen, einschließlich der Bitte um Hilfe. Dieser soziale Ansatz wird im Rahmen des PECS-Trainingsprotokolls (Picture Exchange Communication System) vermittelt. Sobald Kinder selbstständig auf andere zugehen, um Zugang zu gewünschten Gegenständen zu erhalten, können sie lernen, andere um Hilfe zu bitten. *Mit der **2-Personen-Prompt-Strategie** lehren Sie das Folgende:*

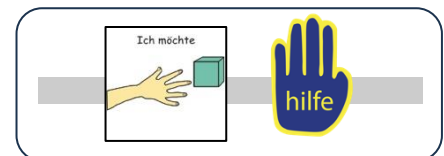


Schritt 1: Austauschen des "Hilfe"-Symbols.

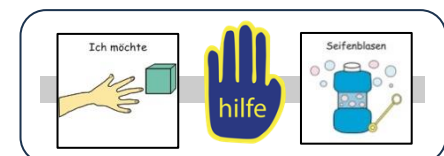
Wenn der Kommunikationspartner dem Kind ein Problem bereitet, hilft der physische Prompter dem Kind, das "Hilfe"-Symbol auszutauschen.



Schritt 2: Verwendung des "Hilfe"-Symbols in einem Satz. Wenn der Schüler PECS Phase IV beherrscht, oder wenn er einfache Sätze sagt, schreibt oder gebärdet, bringen Sie ihm bei, die "Hilfe"-Karte in diese Sätze einzubauen.



Schritt 3: Erweitern Sie die Aufforderung nach Hilfe. Bringen Sie dem Schüler bei, zu spezifizieren, welche Art von Hilfe er benötigt.



Ausführliche Informationen zur Vermittlung dieser wichtigen Kommunikationsfähigkeiten mit visuellen Strategien erhalten Sie bei

Pyramid Educational Consultants of Germany GmbH



PYRAMID
EDUCATIONAL
CONSULTANTS

www.pecs.com