

Demokratiebildung in Kindertageseinrichtungen

Workshop:
"Verstehen - verstanden werden - Mitbestimmen"

Unterstützte Kommunikation als Schlüssel zur Teilhabe aller Kinder in der KiTa

Lechler Forum in Stuttgart am 30.06.2025

Katrin Frank (katrin.frank@pas-lb.de)

Präsentation wurde auf Grundlage der Referent:innen der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V., sowie dem Autorenteam des Kompetenzinventars Autismus erstellt

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

1

Begriffsklärung

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

2

Demokratiebildung im frühkindlichen Bereich

Die KI sagt:



Unfotografiert: GfK - stock.adobe.com

Demokratiebildung in der Kinderkrippe und im Kindergarten bedeutet, dass **Kinder von Anfang an erfahren** und mitgestalten dürfen, wie Entscheidungen getroffen werden, wie man fair **miteinander umgeht** und **wie jeder Mensch mit seinen Bedürfnissen und Meinungen zählt**. Dabei geht es nicht um politische Bildung, sondern um das **Erleben und Erlernen** demokratischer Grundwerte wie **Mitbestimmung, Gleichberechtigung, Verantwortung, Toleranz und Respekt** im Alltag. Kinder sollen spüren:

*„Ich werde gehört.“
„Meine Meinung zählt.“
„Ich kann mitentscheiden.“*

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

3

Im Orientierungsplan in Ba-Wü steht:

- „Kinder haben das Recht, **entsprechend ihrem Entwicklungsstand** an allen sie betreffenden Entscheidungen beteiligt zu werden.“
(Orientierungsplan BW, Kapitel: „Partizipation – Beteiligung von Kindern“)

Und weiter:

- „Demokratie wird im Alltag der Einrichtung erlebbar, wenn Kinder z. B. mitentscheiden, **welche Regeln** gelten, **welche Angebote** stattfinden oder wie Konflikte gelöst werden.“

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

4

Was ist, wenn ... ?

- ... Kinder noch keine Entscheidungen treffen können?
- ... Kinder über keine oder wenig Lautsprache verfügen?
- ... Kinder (deutsche) Sprache nicht ausreichend verstehen?
- ... in einer frühen Phase der Kooperationsentwicklung sind?
- ... ihre Bedürfnisse noch nicht ausreichend mitteilen können?
- ... sich Kinder über körpereigene Kommunikationsformen (ggf. herausfordernde Verhaltensweisen) verständigen
- ... eine Entwicklungsverzögerung oder eine Behinderung haben?
- ...
- ...

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

5

Dann müssen wir



Bedürfnisse (er)kennen und berücksichtigen



die Perspektive wechseln



im Austausch sein



Entwicklung beachten



Miteinander sein



etwas verändern / anpassen

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

6

Kommunikation

... ist der Austausch oder die Übertragung von Informationen, die auf verschiedene Arten (verbal / nonverbal) und auf verschiedenen Wegen (sprechen, zeigen, schreiben) stattfinden kann, auch unter Einbezug von digitalen Medien.

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

7

Unterstützte Kommunikation

„ ‚Unterstützte Kommunikation‘ (UK) ist der dt. Sammelbegriff für alle [therapeutischen und pädagogischen] Maßnahmen, die bei Menschen mit unzureichenden oder fehlenden lautsprachlichen Fähigkeiten dazu beitragen, Kommunikation und Mitbestimmung zu verbessern“

[International = AAC - Augmentative (ergänzende) and alternative (ersetzende) Communication]

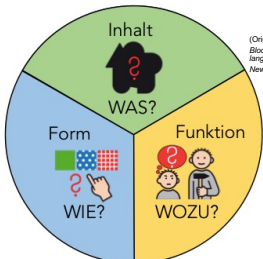


(Wilken, 2021 & Braun, 2020)

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

8

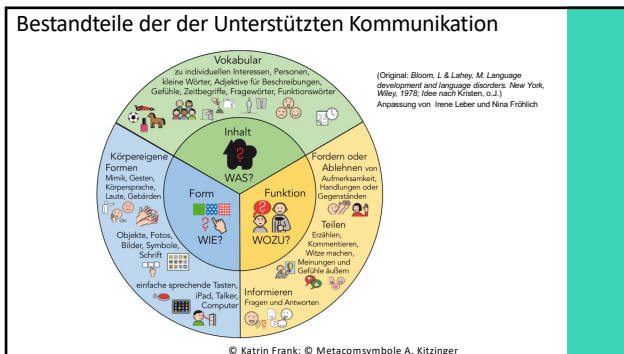
Bestandteile der Kommunikation



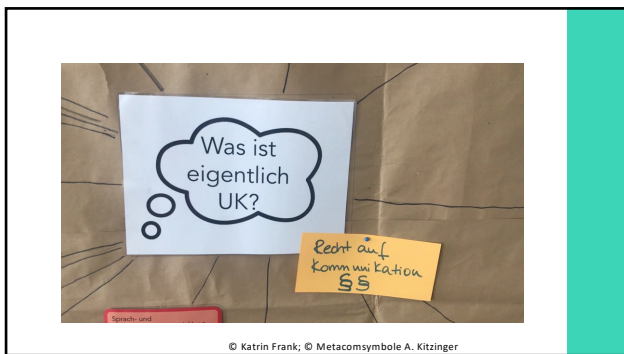
(Original: Bloom, L. & Lahey, M. Language development and language disorders. New York, Wiley, 1978; Idee nach Kristen, o.J.)

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

9



10



11

Wie lernen Kinder zu kommunizieren?

-  Aufmerksamkeit
-  Bedeutungszuschreibung
-  Gelegenheit
-  Wiederholung

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

12

Kommunikationsentwicklung

Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
Anpassung „erfahren“ Wohlfühlen / Unwohlsein	Person oder Dinge beeinflussen Nochmal	beginnt nachzuahmen erwartet in alltäglichen Situationen die entsprechenden Handlungen.	Erkennt Bilder kennt Personen oder Dinge und vermisst diese, wenn sie nicht da sind (situationsunabhängige Objektpermanenz)	Wortschatz Explosion kommentiert erzählt, was zuvor passiert ist fragt nach nicht vorhandenen Personen meldet Bedürfnisse an macht Quatsch protestiert hat ein Ja und Nein für Fragen/Themen, die seinen Alltag betreffen
	Interaktion Beginn Objektpermanenz	situative Objektpermanenz	Kann Dinge, Handlungen, etc. benennen	

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

13

Kommunikation



verstanden werden



VERSTEHEN

Beide Bereiche stehen in Wechselwirkung zueinander.

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

14

Wer braucht UK?



Kinder, die nicht sprechen.



Kinder, die kaum sprechen.



Kinder, die schwer verständlich sprechen.



Kinder, die sprechen aber nicht (gut) damit kommunizieren können



Kinder mit Deutsch als Zweitsprache

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

15

Ziele von UK

- mehr Selbstwirksamkeit
- mehr Eigeninitiative und Selbstbestimmung
- weniger Abhängigkeit
- mehr Mitentscheidung
- aktivere Teilhabe
- mehr „verstanden werden“



... auch über das Hier und Jetzt hinaus

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

16

UK nutzt die Interessen der Person

Was ist so motivierend, dass die Person bereit ist, dafür etwas Neues zu lernen?



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

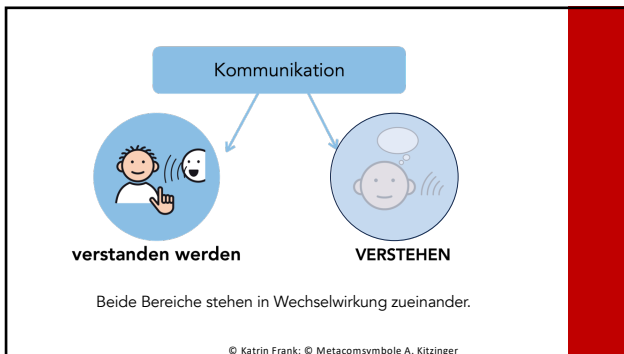
17



Interaktion und Kommunikation

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

18



19

Vorsymbolische Kommunikation

Intensive Interaction

Lern- und Kommunikationsansatz

vermittelt „Fundamente der Kommunikation“

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

20

Vorsymbolische Kommunikation

Intensive Interaction

Sebastian: The Intensive Interaction Handbook

Teilen

WEITERE VIDEOS

www.intensiveinteraction.org

0:11 / 4:27

<https://www.youtube.com/watch?v=atmODi8BoyA&t=185s>

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

21

Vorsymbolische Kommunikation
Erzählen mit der Erzählbox



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

22

Gebärden



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

23

Warum Gebärden?



Gebärden ...

- ... sind schnell und effektiv
- ... können spontan und überall eingesetzt werden.
- ... sind kommunikativ und ausdrucksstark.
- ... können früher gelernt werden als Lautsprache.
- ... sind z.T. vom Gegenstand oder der Tätigkeit ableitbar.
- ... machen Spaß.
- ... unterstützen die Lautsprachentwicklung (und verhindern diese nicht, wie es oft befürchtet wird).

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

24

Wie werden Gebärden ausgeführt?

... mit einer bestimmten Handform



möchten



Sieger



freuen

Gebärden von : „schau doch meine Hände an“

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

25

Wie werden Gebärden ausgeführt?

... mit einer bestimmten Bewegung



schlafen



bunt



Chef

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

26

Wie werden Gebärden ausgeführt?

... an einem bestimmten Ausführungsort



Sonne



Licht



gelb

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

27

Wie werden Gebärden ausgeführt?

... mit entsprechender Mimik



© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

28

Wir lernen Gebärden um so schneller ...

je mehr Bezugspersonen die Gebärden lernen und einsetzen



© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger Präsentation Referent: Katrin Frank

29

Wir lernen Gebärden um so schneller ...

je mehr Spaß alle beim Gebärden haben



© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger Präsentation Referent: Katrin Frank

30

Wir lernen Gebärden um so schneller ...

je mehr Erfolgserlebnisse wir damit haben



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger Präsentation Referent: Katrin Frank

31

Warum sind Gebärden sinnvoll?

- Sie sind immer und überall verfügbar.
- Sie sind schnell und spontan in der Kommunikation einsetzbar.
- Sie sind ausdrucksstark und werden nonverbal verstanden (auch Gefühle).
- Sie werden bereits von Kindern intuitiv eingesetzt.
- Sie sind gut lernbar, da sich die Bedeutung oft an der Bewegung ableiten lassen.
- Sie unterstützen die (Laut-) Sprachentwicklung (und verhindern sie nicht, wie häufig befürchtet).
- Sie sind ein gemeinsames Kommunikationsmittel.
- Sie verlangsamen und „verbildlichen“ gleichzeitig die gesprochene Sprache.
- Sie machen Spaß!



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

32

Was muss man beim Gebärden berücksichtigen?

- Gebärden erfordern ein bestimmtes Maß an sensorischen und motorischen Fähigkeiten (Wahrnehmung und Umsetzung).
- Gebärden erfordern die Fähigkeit von geteilter Aufmerksamkeit
- Sie brauchen einen Kommunikationspartner, der Gebärden kennt und versteht.
- Das Umfeld muss Gebärden im Alltag einsetzen (wollen).
- Sie können in individuelle und konventionelle Gebärden unterschieden werden.



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

33

Grundwortschatz Kita

Gebärden von : „schau doch meine Hände an“

Tiere

Farben

Spielen (drinnen)

Spielen (draußen)

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

34

Gebärde der Woche

Gebärde von : „schau doch meine Hände an“

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

35

Bücher vorlesen mit Gebärd

Gebärden von : „schau doch meine Hände an“

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

36

Namensgebärden für alle



© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

37

Lieder mit Gebärden singen (anstatt frei gewählter Bewegungen)



https://www.youtube.com/watch?v=sx63yeJHdDI&list=RDsx63yeJHdDI&start_radio=1

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

38

Material / Websites zu Gebärden

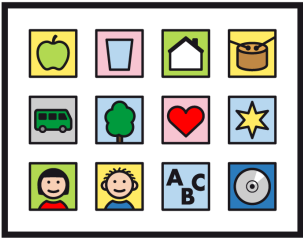



- <https://www.gesellschaft-uk.org/ueber-uk/gebaerden-datenbank.html>
- www.cluks-forum-bw.de
- www.gebaerdenlernen.de
- www.schau-doch-meine-haende-an.de
- www.kestner.de
- www.gebaerden.de (Jacobsen)
- www.makaton-deutschland.de
- www.mudrive.ch
-

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

39

Grafische Symbole



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

40

Symbole als Kommunikationshilfe



Symbole (vor allem mit Bildunterschrift) können auch von Außenstehenden verstanden werden.

Wer gelernt hat, auf Symbole zu zeigen, kann schneller einen Wortschatz aufbauen, als z.B. über Gebärden.

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

41

Realgegenstände

- stehen in direktem Zusammenhang mit der Bedeutung, werden zum Beispiel für eine bestimmte Tätigkeit benutzt.
 - Waschlappen - steht für Pflege
 - Teller - steht für Mittagessen
 - Schwimmnudel - steht für Schwimmen gef...
 - CD - steht für Musikhören
- Realgegenstände könnten auch „gefühl“ werden, sind also auch bei blinden oder sehbehinderten Menschen einzusetzen.




© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

42

grafische Symbole



Was siehst du?
Was bedeutet das?
Woher weißt du das?

- Abbildung ist nicht gleich Bedeutung
- das grafische Symbol gewinnt Bedeutung durch wiederholte Zuordnung
- grafische Symbole sind unterschiedlich leicht verständlich

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

43

Eigene Fotos



- Fotos von Realgegenständen sind nicht so abstrakt wie Symbole.
Aber nur allem dann, wenn man *genau* den Pinsel fotografiert, mit dem der Schüler arbeiten soll.
- Beachten sollte man bei Fotos den Hintergrund. Je „weniger“ Hintergrund, desto leichter ist den Gegenstand zu erkennen, desto eindeutiger ist auch die „Aussage“ des Fotos.



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

44

Kommunikationstafeln-ordner



Symboltafel Kleidung



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

45

15

symbolbasierte elektronische Kommunikationshilfen

MetaTalk © Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

46

Tafel mit Personen (Erwachsenen und Kinder)

- um zu bestimmen mit wem ich was machen möchte
- Mit wem ich essen möchte
- Mit wem ich auf die Toilette gehe
- Um nachfragen zu können

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

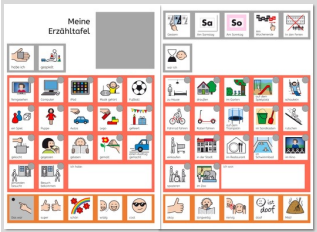
47

Beim Toilettengang

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

48

Im Erzählkreis



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

49

Im Freispiel
Symboltafeln in den Spielecken



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

50

Bei Gesellschaftsspielen



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

51

Beim Essen



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

52

Im Garten
... ein Kommunikationsfächer

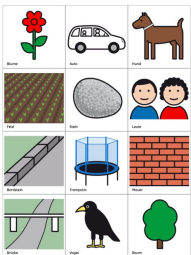


Kommunikationsfächer
Vorlage: Metacom9 oder
metacom-symbole.de

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

53

Beim Spaziergehen



Spaziergang Bingo

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

54

Die Räume , Gegenstände , etc. im Kindergarten als riesige Kommunikationstafel zum Wortschatzerwerb



Neben dem Begriff an sich bieten sich auch kleine Wörter, Verben und Ggf. Floskeln an:

Zu den Symbolen wird auch immer die Schrift angeboten:

Auswahl der Wörter hier:

Tür
auf und zu

Klopfen

"Hallo"

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

55

Einfache elektronische Hilfen








© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

56

Einfache elektronische Hilfen



Je nach Kommunikationsentwicklung:

Ich kann etwas bewirken
Ich kann auswählen
Ich kann in der Gruppe mitmachen
Ich kann mein Umfeld steuern
....

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

57

Einfache elektronische Hilfen

- Sprachliche Selbstwirksamkeit erfahren
- Ursache-Wirkungszusammenhänge verstehen
- Etwas benennen können
- Funktionen in sozialen Situationen übernehmen
- Teilhaben, Mitspielen
- Auswahl treffen
- Über sich berichten
- Buch interaktiv lesen
- „Ich will raus“ – Verhaltensregulation

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

58

Interaktionsspiele

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

59

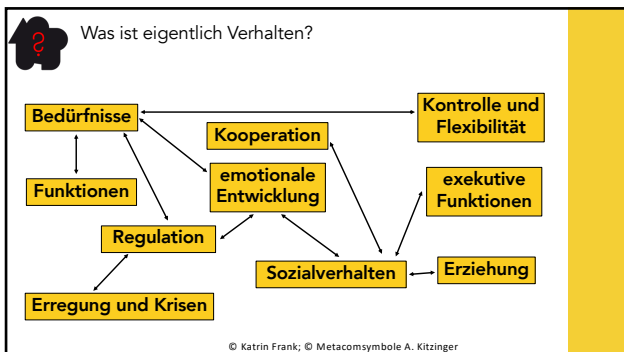
Interaktionsspiel im Plenum

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

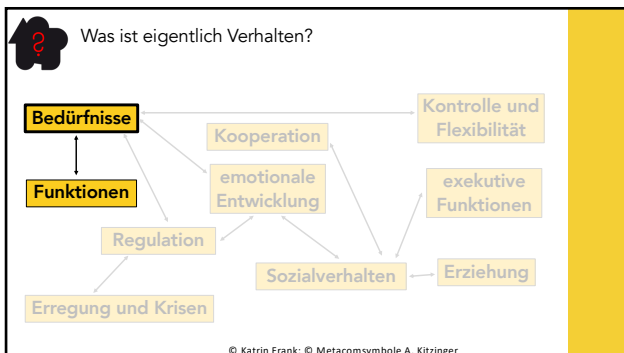
60



61



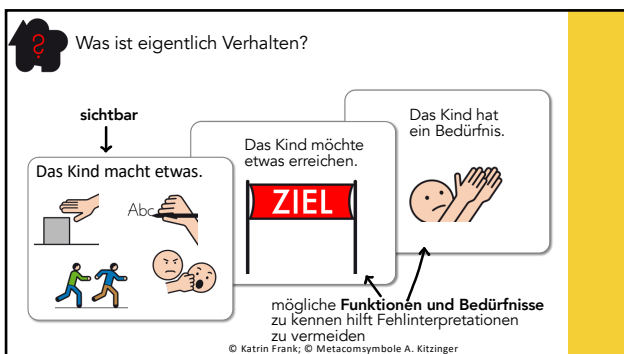
62



63



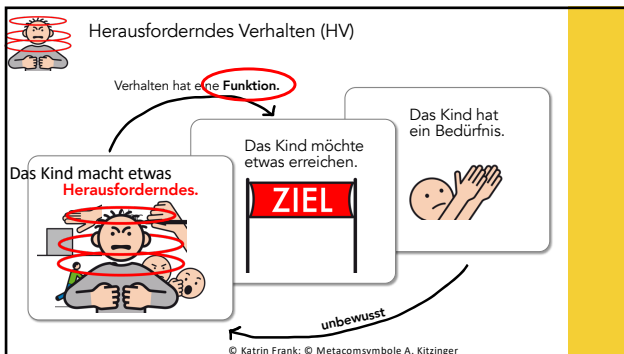
64



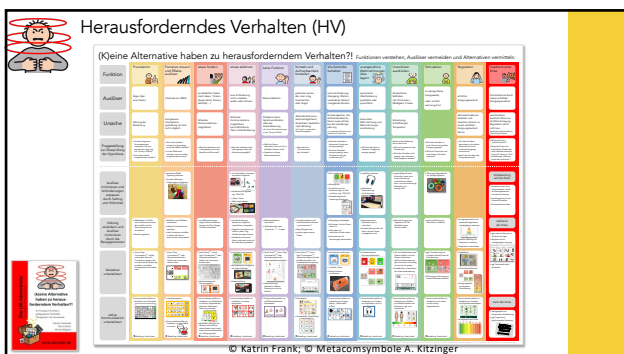
65



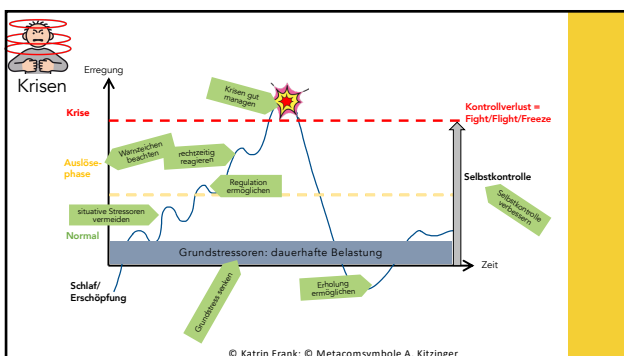
66



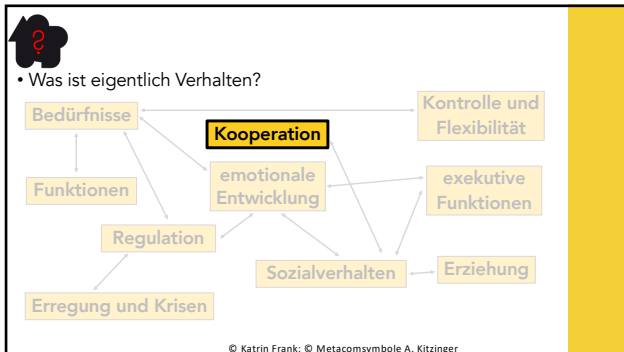
67



68



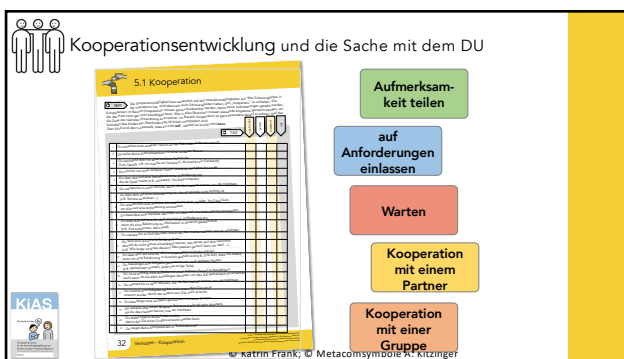
69



70



71



72

1	Du schenkst einer anderen Person einige Sekunden Aufmerksamkeit.								
2	Du teilst deine Aufmerksamkeit mit einer anderen Person.								
3	Du verweigst dich für eine andere Person die Forderung ab abzuhaken (Gefühl, du machst es-Gefühl).								
4	Du hörst von einer anderen Person etwas an und gibst ihr etwas.								
5	Du lässt dich auf eine fremdbestimmte Anforderung ein, die dir Spaß macht, z.B. schauen, YouTube schauen.								
6	Du wartest bis zu einer Minute, bevor du das machen kannst, was du möchtest.								
7	Du lässt dich auf eine Anforderung ein, die dir gerade nicht wichtig ist.								
8	Du unterbrichst eine beliebige Aktivität (schauen, spielen, YouTube) kurz, um dich auf eine Anforderung einzulassen.								
9	Du beendest eine beliebige Aktivität, um dich auf eine Anforderung einzulassen.								
10	Du lässt dich auf eine für dich unwichtige Anforderung ein, wenn dir eine Belohnung zur Motivation in Aussicht gestellt wird.								
11	Du lässt dich auf eine Anforderung ein, obwohl du nicht genau einschätzen kannst, was genau auf dich zukommt.								
12	Du lässt dich auf eine für dich unangenehme Anforderung ein, wenn dir eine Belohnung in Aussicht gestellt wird.								
13	Du wartest bis zu zehn Minuten, bis du das machen kannst, was du möchtest.								
14	Du machst eine Aufgabe eines, wenn du es nicht machen kannst.								
15	Du bewältigt eine Aufgabe gemeinsam mit einer Gruppe.								
16	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								
17	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								
18	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								
19	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								
20	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								
21	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

Aufmerksamkeit teilen

auf Anforderungen einlassen

Warten

Kooperation mit einem Partner

Kooperation mit einer Gruppe

73

5	Du lässt dich auf eine fremdbestimmte Anforderung ein, die dir Spaß macht. (z.B. schauen, YouTube schauen)								
7	Du lässt dich auf eine Anforderung ein, die dir gerade nicht wichtig ist. (z.B. Schule ausüben, ...)								
8	Du unterbrichst eine beliebige Aktivität (schauen, spielen, YouTube) kurz, um dich auf eine Anforderung einzulassen.								
9	Du beendest eine beliebige Aktivität, um dich auf eine Anforderung einzulassen.								
10	Du lässt dich auf eine für dich unwichtige Anforderung ein, wenn dir eine Belohnung zur Motivation in Aussicht gestellt wird.								
12	Du lässt dich auf eine Anforderung ein, obwohl du nicht genau einschätzen kannst, was genau auf dich zukommt. (Wie lange wird das dauern? Was passiert genau? Kann ich das? ...)								
13	Du lässt dich auf eine für dich unangenehme Anforderung ein, wenn dir eine Belohnung in Aussicht gestellt wird. (Ent Arzt, dann Eis essen)								
21	Du zeigst deine Kompetenzen in Testsituationen.								

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

auf Anforderungen einlassen

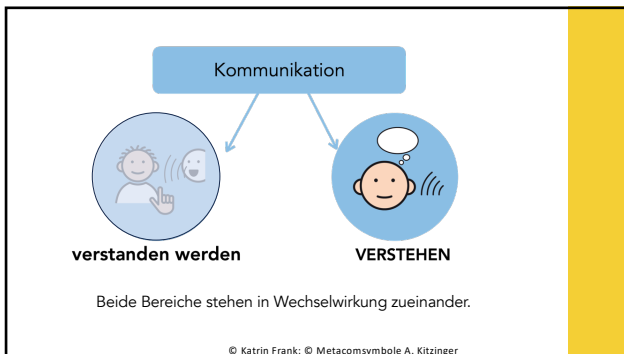
74

6	Du wartest bis zu einer Minute, bevor du das machen kannst, was du möchtest.								
11	Du wartest bis zu fünf Minuten, bevor du das machen kannst, was du möchtest.								
16	Du wartest bis zu zehn Minuten, bevor du das machen kannst, was du möchtest.								
19	Du wartest über einen längeren Zeitraum (mehr als zehn Minuten), bis du das machen kannst, was du möchtest.								

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

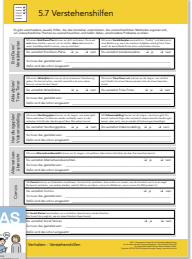
Warten

75



76

Verstehenshilfen



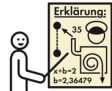
- Verstehenshilfen unterstützen erwünschtes Verhalten, indem sie ...
- zu erwünschtem Verhalten motivieren
- Sicherheit und Orientierung geben
- (soziale) Handlungen anschaulich vermitteln
- neue Verhaltensalternativen aufzeigen
- das Mitdenken der Perspektiven Anderer unterstützen
- Situationen beschreiben und wie da richtig gehandelt werden kann

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

77

Überblick über Verstehenshilfen

Visuelle Hilfen unterstützen das Verstehen, im direkten Kontakt, wenn wir etwas erklären.



vor allem aber indirekt:
die Person kann sich unabhängig von anderen informieren.



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

78

Welche **FORMEN** können genutzt werden?
Überblick über Verstehenshilfen

	Objekt
	Foto
	grafisches Symbol
	Zeichnung
	Schrift
	Video

Wir wählen die Form,

- durch die der **Inhalt gut erklärbar** ist
- die für die **Person verstehbar** ist
- und die für das **Umfeld am einfachsten umsetzbar** ist.

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

79

Ja, aber...



© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

80

Überblick über Verstehenshilfen

Die Unterstützung durch **auditive Hinweise durch eine Person**, werden von dem Kind vielleicht nicht als Unterstützung, sondern als Teil der Handlung verstanden.

Dadurch entsteht manchmal eine **Prompt-Abhängigkeit**: das Kind agiert immer nur nach der Aufforderung durch die Bezugsperson.

Visuelle Hilfen machen das Kind **unabhängiger**.

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

81

Überblick über Verstehenshilfen

Unabhängigkeit	Verstehenshilfe	Metacomsymbole A. Kitzinger
Seitensändig	Kind kommt rein, zieht Jacke aus und hängt sie auf	
Visuell	Kind schaut auf Plan, zieht Jacke aus, hängt sie auf	
Indirekte Gesten	BP nickt, als Kind zur Garderobe blickt, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf	
Indirekt verbal	BP fragt: Und jetzt?, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf	
Direkt verbal	BP fordert auf Jacke auszuziehen, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf	
Direkte Gesten	BP zeigt auf Jacke und Garderobe, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf	
Modelling	BP zieht eigene Jacke aus	
Teilweise Führung	BP berührt Jacke, öffnet Reißverschluss ein Stück	
Handführung	BP führt Hände zum Reißverschluss ...	
Stellvertretung	BP zieht dem Kind die Jacke aus, hängt sie auf	

82

Beispiel: Jacke ausziehen und aufhängen

Unabhängigkeit	Verstehenshilfe
Seitensändig	Kind kommt rein, zieht Jacke aus und hängt sie auf
Visuell	Kind schaut auf Plan, zieht Jacke aus, hängt sie auf
Indirekte Gesten	BP nickt, als Kind zur Garderobe blickt, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf
Indirekt verbal	BP fragt: Und jetzt?, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf
Direkt verbal	BP fordert auf Jacke auszuziehen, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf
Direkte Gesten	BP zeigt auf Jacke und Garderobe, Kind zieht Jacke aus, hängt sie auf
Modelling	BP zieht eigene Jacke aus
Teilweise Führung	BP berührt Jacke, öffnet Reißverschluss ein Stück
Handführung	BP führt Hände zum Reißverschluss ...
Stellvertretung	BP zieht dem Kind die Jacke aus, hängt sie auf

83

Warum braucht die Person eine Verstehenshilfe?

Wir unterstützen das Verstehen durch ...

Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen
Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen	Übertragung von Informationen

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

84

© Weil der Person Orientierung und Informationen fehlen.

Darum geht's:

Sicherheit und Orientierung durch die **Strukturierung** von ...

- **Raum** Wo ist etwas? Wo soll etwas hin?
Wo soll ich sein? Wo darf man was?
- **Zeit** Wann passiert was? Wie lange dauert was?
Was passiert danach? Wann darf ich XY machen?
- **Abbläufen** Was mache ich wann mit wem und wo?
- **Material** Was soll ich machen? Wie mache ich das?

Strukturierung

Ablaufpläne

© Katrin Frank: © Metacomsymbole A. Kitzinger

85

[illegible]

Weil die Person keine Motivation hat, unserer Anforderung nachzukommen.

Wir übertut

Erst-Dann-Plan



Verstärkerpläne



Darum geht's:

Der Plan **erklärt**,

- warum man **etwas machen muss**
(auch wenn es keinen Spaß macht, uninteressant oder doof ist)
- warum es **gut** ist, (kurz) zu **kooperieren**

Weil **danach** etwas tolles passiert!

Je nach dem, wie lange der **Bedürfnisufschub** gelingt,
direkt danach oder erst sehr viel später.

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinge

86

[illegible]

Grundprinzipien

87

Kommunikation gelingt, wenn 100% Kommunikationsbereitschaft und – kompetenz da ist:



Person: 0%
DU: 100%



Person: 10%
DU: 90%



Person: 40%
DU: 60-90%



Person: 50%
DU: 50%

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

88

Wie bin ich ein:e gute Kommunikationspartner:in?

10 Prinzipien	
1	Orientiere dich an der Person! 
2	Überlasse der Person die Führung! 
3	Sei verfügbar und biete dich an! 
4	Hab eine hohe Wiederholungsbereitschaft! 
5	Interessiere dich für die Interessen der Person! 
6	Mach dich verstehbar! 
7	Mach dich vorhersehbar! 
8	Sei ein Modell für Kommunikation! 
9	Habt Spaß zusammen! 
10	Warte! 

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

89

- Wie lernt man unterstützt zu kommunizieren?
- Wir orientieren uns an der normalen Sprachentwicklung!
- Sprache wird durch Vorbilder in konkreten Alltagssituation erworben.



Erst Input ...

Modelling

➔



... dann Output.

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

90

Vorbild

Wir sprechen UK,
wenn wir etwas sagen.



„Ich finde das SUPER!“

Dolmetscher

Wir machen vor,
was der Nutzer mit UK sagen könnte.



Du sagst: „SUPER!“

Modelling

© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

91

Modelling ist kinderleicht



© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

92

Kommunikationsanlässe herausfiltern



© Katrin Frank; © Metacom symbole A. Kitzinger

93

Tipps

94



95

Hilfreiche Websites im Bereich UK:

www.metacom-symbole.de

<https://www.die-uk-kiste.de>

<https://www.gesellschaft-uk.org/>

<http://www.intensiveinteraction.de/>

<https://shop.ariadne.de>

© Katrin Frank; © Metacomsymbole A. Kitzinger

96