

M A T T E R I A L



BASKI Methodisch didaktisches Material Curriculum

Autorinnen und Autoren:
BASKI – Projektpartnerschaft
August 2008



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einführung.....	3
Beispiele für zusätzlich verwendetes methodisch didaktisches Material während des Pilotdurchlaufes.....	5
Modul 1 „Umfeld- und Bedürfnisanalyse“	10
Modul 2 „Gruppen- und Einzelanalyse“	12
Modul 3 „Kommunikationsanalyse“	14
Modul 4 „Analyse der sozialen Kompetenzen“	16
Modul 5 „Analyse der Ressourcen“	18
Modul 6 „Konfliktmanagement“	20
Modul 7 „Selbstbestimmung“	22

Einführung

Allgemeine Kommentare und Empfehlungen zum methodisch didaktischen Material

Das BASKI Projektteam entwickelte Unterrichts- und Lernmethoden sowie auch methodisch didaktisches Material welches während des BASKI Pilotdurchlaufs in den BASKI Trainingsgruppen getestet wurde.

Dieser Abschnitt fasst Erfahrungen mit dem verwendeten Material zusammen und gibt Hinweise, wie diese in der Praxis eingesetzt und verwendet werden können.

Innerhalb des Projektes versuchte die Projektpartnerschaft, methodisches und didaktisches Material für die Zielgruppe Menschen mit Behinderung zu entwickeln. Das Hauptziel der Entwicklung des Materials war, ein Unterstützungsangebot für BASKI Trainings und besonders für Menschen mit Sprachschwierigkeiten zu entwickeln. Für diese Zielgruppe wurde entschieden, Aspekte von den AAC Konzepten zu nehmen und diese im BASKI Training zu integrieren. In vielen europäischen Ländern ist es üblich Symbole - hauptsächlich PCS-Symbole - für nichtsprechende Menschen zu verwenden. Das war daher auch ein Grund, diese Symbole im BASKI Training auch zu verwenden. Im BASKI Handbuch und im Train the Trainer Curriculum sind allgemeine Informationen und Erklärungen über AAC und die Verwendung von Symbolen ausgearbeitet (vgl: <http://www.basic-skills-training.org>)

Wie die Erfahrungen aus dem Pilotdurchlauf zeigen, ist es sehr schwierig PCS Symbole für Menschen mit Behinderung zu verwenden, wenn es in den betreffenden Organisationen keine Erfahrungen mit diesen Konzepten gibt, oder Menschen mit Behinderung nicht gewöhnt sind, sich mit Symbolen auszudrücken.

In Österreich wurden die PCS Symbole von TrainerInnen und Menschen mit Behinderung in den BASKI Trainings angeboten und verwendet. All Beteiligten

konnten diesbezüglich über positive Erfahrungen berichten. Die Symbole wurden auch für TeilnehmerInnen verwendet welche sprechen konnten – sie dienten dann zur Unterstützung der Trainingsinhalte.

In Bulgarien und Griechenland war die Situation komplett anders. TrainerInnen und Menschen mit Behinderung versuchten die PCS Symbole zu verwenden, aber alle Beteiligten konnten nicht auf Vorerfahrungen in der Verwendung dieser Symbole zurückgreifen. Deshalb entschieden die TrainerInnen für die Verwendung ihrer eigenen gewohnten Systeme in der Arbeit mit nichtsprechenden TeilnehmerInnen.

Das methodisch und didaktische Material, welches als Inhalt des BASKI Trainings entwickelt wurde, sollte von TrainerInnen verwendet werden. Gewöhnlich wird es aber notwendig sein, das Material entsprechenden länderspezifischen oder individuellen Erfahrungen zu adaptieren. Es kann auch notwendig sein neues Lernmaterial, welches den Bedürfnissen der TeilnehmerInnen entspricht, zu entwerfen.

Für die Durchführung des BASKI Trainings wird daher empfohlen, Lernmaterialien und –methoden zu verwenden, die gewöhnlich in der täglichen Arbeit mit Menschen mit Behinderung eingesetzt werden, und für den Einsatz im BASKI Training zu adaptieren. Es kann hilfreich sein, die "Methodisch didaktischen Modulkarten" hierfür als Anregung zu verwenden.

Auf den nun folgenden Seiten werden Beispiele für zusätzlich verwendetes Material und Methoden während des BASKI Pilotdurchlaufes angeführt. Weiters werden die "Methodisch didaktischen Modulkarten", welche von der Projektpartnerschaft entwickelt wurden, veröffentlicht.

Beispiele für zusätzlich verwendetes methodisch didaktisches Material während des Pilotdurchlaufes

Handpuppen:

- TrainerIn als BenutzerIn:
 - o zur Kontaktaufnahme mit TeilnehmerInnen
 - o Anbieten von Trost, Fürsorge, Zuwendung, über die Handpuppe
 - o zur Darstellung von Verhaltensweisen, sozialem Umgang, Kommunikation, etc.
- TeilnehmerInnen als BenutzerInnen:
 - o zur Kontaktaufnahme mit eigenen Gefühlen und Bedürfnissen
 - o zur Kontaktaufnahme mit TrainerIn oder anderen Gruppenmitgliedern
 - o zur Verwendung in Rollenspielen

Fingerpuppen:

- Als Alternative zu Handpuppen. Als Angebot, wenn Schutzbedürfnis stark da ist und „Sicherheitsabstand“ zu Themen, Menschen, Gefühlen, Bedürfnissen nötig ist.
 - o Billiger erhältlich und leichter selbst hergestellt.

Fotos und Bilder aus dem Internet:

- zur Erarbeitung gewisser Themen (Wohnen, Arbeiten, Gefühle, Freizeit, Berufe, Menschen, etc.)
- als Vergleich und zur Erlaubnis („tun“, „sein“ (dürfen), wie andere „tun“ oder „sind“; Bsp.: sich einfühlen- so fühlen, so handeln dürfen und dies ausprobieren, Foto als „Modell“)
 - o zur schnellen Vorbereitung für selbst gewählte Themen der TeilnehmerInnen

Vor Ort selbst gemachte Fotos und Bilder:

- zur besseren Identifizierung mit dem Material, dem Motiv- für die TeilnehmerInnen
- aktive Prozessbeteiligung, Miteinbeziehen und Mitgestaltung bei der Materialwahl und –Herstellung
 - o die Materialwahl- und Herstellung geschieht vor Ort! Verantwortung wiederum an Gruppe abgeben können

Boardmaker- Symbole:

- schnell verfügbare und individuell bearbeitbare Symbolsprache, die innerhalb der Lebenshilfe Graz und Umgebung- Voitsberg bereits sehr bekannt und verbreitet ist
- immer gleich bleibende und regelmäßig verwendete Symboltafeln bei der Identifizierung von Gefühlen, Bedürfnissen und persönlichen Themen.
 - o Zur Strukturierung der Beratungssequenzen (bietet Sicherheit, Orientierung, „roter Faden“, erhöht die Eigenständigkeit, Aktivität der TeilnehmerInnen in der Verwendung, etc.)
 - o Als Gruppensprache
 - o Zur Wortschatzerweiterung
 - o Angebot der Wahlmöglichkeiten
 - o Gleichwertige Teilhabemöglichkeit für ALLE TeilnehmerInnen

Boardmaker- Programm:

- zur Gestaltung von individuellen und Gruppenverträgen
 - o zur Vor- oder Nachbereitung von Themenerarbeitung (Handouts, Zusammenfassungen, Handlungs- und Lernschritte, etc.)
- vereinbarte Illustrationen zum besseren Verständnis von Inhalten, Vergleichen, Vereinbarungen oder Redewendungen (Bsp.: „steter Tropfen höhlt den Stein“)
- Thementafeln zum Anbieten von Gesprächsthemen
- Material für öfters wiederkehrende Themen zur Verfügung haben. Bsp.: Symbolhafte Darstellung der „4 Schritte der gewaltfreien Kommunikation“ (von Marshall B. Rosenberg).
- Zur bildhaften Darstellung und zur leichteren Vorstellung von / für Körper- und Phantasieereisen

- Darstellung von Struktur, Ablauf und Inhalt zur Visualisierung für die TeilnehmerInnen („da sind wir jetzt, das haben wir schon hinter uns, das haben wir noch vor uns“)

Gratis- Symbole- Downloads vom Internet:

- als Alternative und zur erweiterten Symbol- und Materialauswahl (für TrainerIn und TeilnehmerIn)
 - o als „Ideenbringer“ für Methodik und Material für TrainerInnen zur Vorbereitung

Bereits vorhandene Spiel- Kartensets:

- vorhandene Memories: für strukturierte und Paarübungen, Gruppendynamische Übungen, Spiel und Material zu bestimmten Themen, etc.
- Mit unterschiedlichsten Frage- und Aufgabenstellungen können Spiel- oder Tarotkarten gute Stimmungsbilder für Assoziationen, Gesprächsstoff, Themen, Selbsterfahrung und -reflexion der TeilnehmerInnen darstellen („Warum hast du dir dieses Bild ausgesucht?“ Was wünschst du dir für deine Zukunft?“ etc.)
 - o Vorteil: keine Materialherstellung notwendig!!

Aufstellungsarbeit (Voraussetzung adäquate Schulung der TrainerIn):

- begleitet mit Symbolen als Hilfestellung zum Merken, Orientieren und Einfühlen für Rolle, Funktion, Beschreibung und Identität der aufgestellten und aufstellenden Person
- Aufstellung mit Gegenständen, Fotos, Symbolkarten, etc. (Bsp.: Puppen, Bauklötze, die selbst gewählten Bedürfnisse)

JA- NEIN- Kommunikation und Körpersprache:

- Aufgreifen was bei TeilnehmerInnen da ist; Anbieten als TrainerIn zur Schaffung eines gegenseitigen Verständnisses; Wiederholen dieser und Schaffung von solchen „Plaudermöglichkeiten“.
- Zum Zeigen von Interesse an TeilnehmerInnen – ohne Scheu und stets vorhandenem Gesprächsstoff (wenn TeilnehmerIn dies wünscht).

- als „kleinster gemeinsamer Nenner“ und unabdingbare- immer dabeihabende Sprache der TeilnehmerInnen, als Gruppensprache.
- Bemächtigt die TeilnehmerInnen ohne Abhängigkeit vom Vorhandensein des adäquaten Symbol- und Sprachmaterials- zur adäquaten Zeit - mit dem geeigneten Gesprächspartner.
- Belebt die Gruppe, bringt Aktivität und Bewegung rein.
- TeilnehmerInnen lernen und lehren einander „ihre Kommunikation“.

Von TeilnehmerInnen bevorzugte Bilder, Bücher, Gegenstände, Spiele:

- aktives Miteinbeziehen der TeilnehmerInnen
- KundInnenorientierung, TeilnehmerInnenorientierung!! (Bsp.: 1 TN hat als Lieblingsbuch „Der Struwpeter“- Aufgreifen dieser Thematik und „neue Erlaubnisse“, OK- Botschaften und neue „Sitten“ anbieten und zum Thema machen)
- Somit bringen TeilnehmerInnen ihre Themen und ihr Interesse schon ein!

Polster, Softball, Papier:

- zum spontanen Aufgreifen oder Anbieten von Gefühlen und Bedürfnissen wie Wut rauslassen (etwas „in der Luft zerreißen“, werfen, Lärm machen, schlagen) oder für Zuwendung (Kuscheln, Kontakt sich selber geben, anderen geben, bekommen)
- zum „Weitergeben“ von etwas oder „drankommen“ (Diskussion, Meinungen, Erfahrung,...)

Sonstige mit oder ohne Material angeleitete und begleitete Methoden:

- anwendbar und je nach Gruppe und Thema abwandelbar:
 - o Skulpturen („Wie sieht das aus?“ „Wie könnte das / ich **aussehen?**“)
 - o Phantasiereisen („Wie könnte das / ich **sein?**“)
 - o Rollenspiele, Puppenspiele („wie **tun** wir- tu ich - in dieser Rolle?“ „wie könnten wir tun- könnte ich tun - in dieser Rolle?“)
 - o Körperübungen („wo **fühle** ich - wie - was? Wo, wie, was alles bin ich?“)
 - o Gruppendynamische Spiele (Spielerisch lernen „wie ist mein **Umgang** mit mir? Mit anderen?“)
 - o Gruppendiskussionen und –Gespräche („wir nehmen eine Metaebene ein und **reden** und **hören**“)

Modul 1 „Umfeld- und Bedürfnisanalyse“



Hauptinhalte

1. In welchem System, in welcher Einrichtung, in welchem Zusammenhang existiert eine Gruppe? (Leben, Wohnen, unterstützte Wohnformen, Wohngemeinschaften, Arbeit,...)
2. Vorhandene Rahmenbedingungen, gemeinsame Inhalte (z.B. produktives Arbeiten)
3. Ausmaß der Beschäftigung und Unterstützung
4. Ist-Situationsanalyse
5. Ausdruck von individuellen Gefühlen, Bedürfnissen und dem der Zufriedenheit

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Symbolbeispiele

Gefühle



Themenbereiche Arbeit, Wohnen und Leben



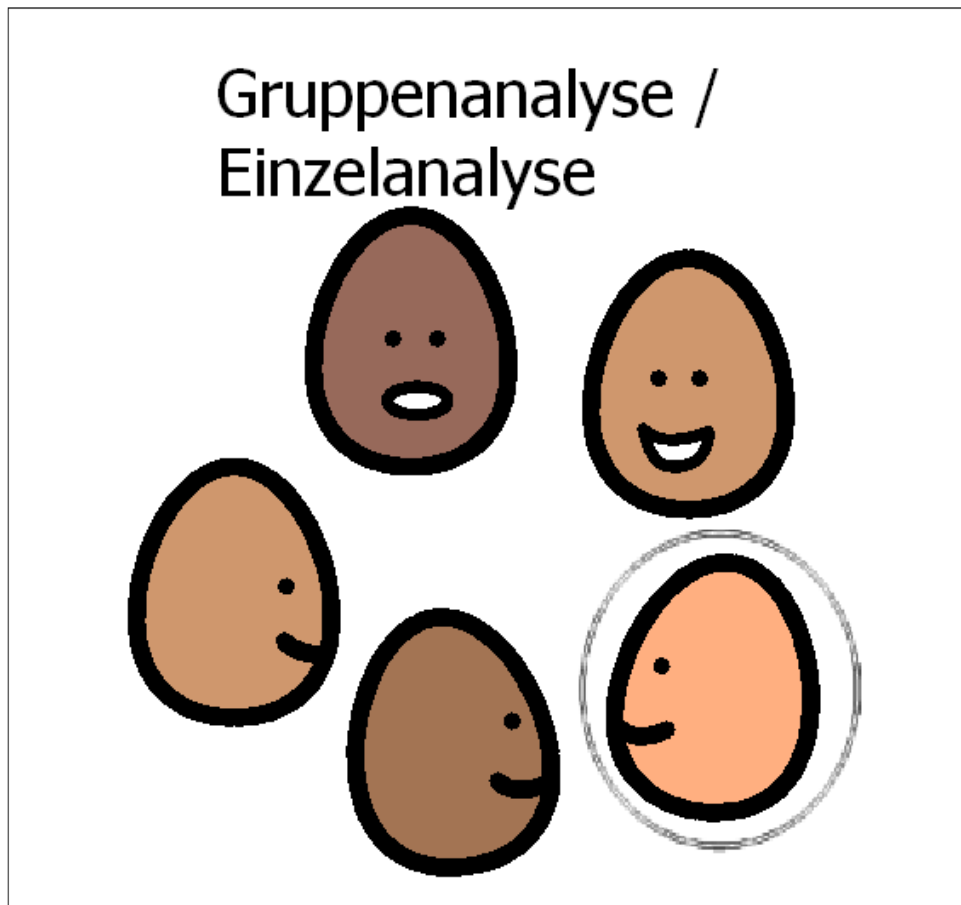
Stärken und Schwächen



Übungsbeispiele

1. *Körperbezogene Übungen:* "Wie fühlt sich mein Körper an?" Die Menschen mit Behinderungen sollen versuchen, ihre eigenen Gefühle nacheinander durch Mimik und Körperbewegungen auszudrücken. Die anderen Gruppenmitglieder können die Bewegungen nachahmen.
2. *Existenzielle Orientierungsrunden:* "Gefühlsskala": Die TeilnehmerInnen können ihre Gefühle anhand einer Skala mit verschiedenen Optionen ausdrücken. Zum Beispiel: 1) „Wir arbeiten heute sehr gut/gut/eher schlecht/sehr schlecht“ 2) „Jetzt fühle ich mich sehr gut/gut/eher schlecht/sehr schlecht.“
3. *Malen/verschiedene Medien:* "Das ist unsere Gruppe." Die TeilnehmerInnen sind eingeladen, gemeinsam ein großes Bild zu malen, ohne dabei miteinander zu sprechen. Nach der Fertigstellung reflektiert die Gruppe über ihre Erfahrungen mit dem Malen und miteinander. Sie können sich ansehen, wie viel Farbe, Platz und welche Symbole sie verwendet haben. Sie können sich einen Titel für das Gruppenbild überlegen.

Modul 2 „Gruppen- und Einzelanalyse“



Hauptinhalte

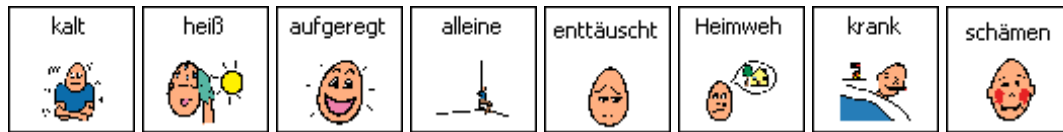
6. Motivation der Gruppe, Gruppenidentität, Gruppendynamik
7. Vorlieben, Wünsche, Ziele
8. Verhaltens- und Veränderungstendenzen
9. Konflikte in der Gruppe und in den einzelnen Personen
10. Unterstützung und Beratung während der Orientierung, Ichbewusstsein, Wiedererkennung, Verständnis, Einsicht, Ausdruck der eigenen bzw. Gruppenziele

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

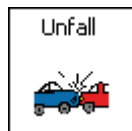
Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Symbolbeispiele

Gefühle (Beispiele)



Verschiedene Objekte und Situationen



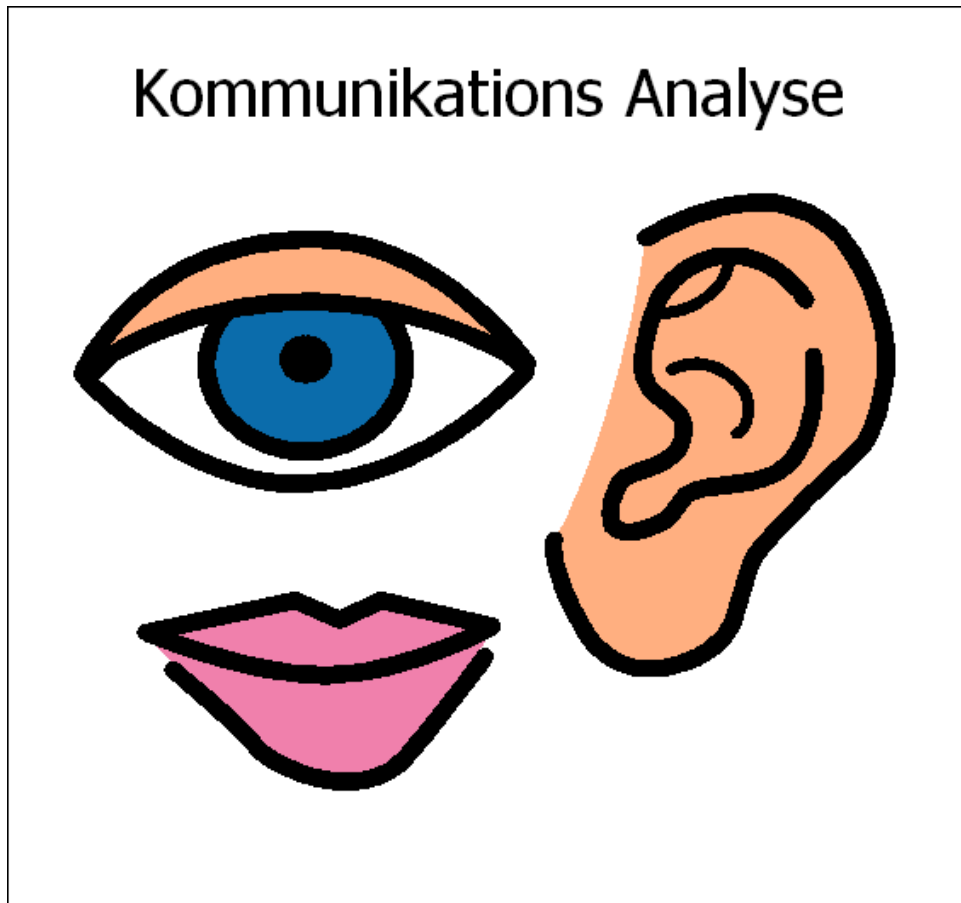
Übungsbeispiele

1. *„Gruppenlogo“*: Die TeilnehmerInnen werden eingeladen, sich gemeinsam ein Gruppenlogo auszudenken, mit dem sich alle identifizieren können. Parallel dazu, kann ein „Gruppenwappen“ gestaltet werden. Gruppenthymnen oder –lieder verfestigen diesen Identifizierungsprozess.
2. *„MarktschreierIn“*: TeilnehmerInnen überlegen sich gemeinsam „was sie verkaufen“ möchten. Einige Teilnehmer- innen bieten ein anderes Produkt an. Restliche TeilnehmerInnen sind KonsumentInnen, diese zu überzeugen ist nun die Aufgabe der „MarktschreierInnen“.
3. *„Einzelverträge“*: Einzelverträge können folgendermaßen gestaltet werden: Mit den TeilnehmerInnen werden ihre persönlichen Stärken und unter Umständen Schwächen gesammelt. In der gemeinsamen Arbeit und durch Informationsweitergabe (warum überhaupt etwas Neues ausprobieren und lernen?) können TeilnehmerInnen selber entscheiden, ob sie sich auf diesen Lern- und Übungsprozess einlassen wollen oder nicht. Die Entscheidung wird im Vertrag festgehalten. Damit kann nun daran erinnert und dahingehend gearbeitet werden. Es empfiehlt sich, Verträge in doppelter Ausführung zu gestalten, einmal für TeilnehmerInnen, einmal für die gemeinsame Arbeit im Rahmen vom BASKI Training.

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
 P.O. Box 1579
 Solana Beach, CA 92075
 USA
 Phone: 858-550-0084
 Fax: 858-550-0449
 Email: mayerj@mayer-johnson.com
 Web site: www.mayer-johnson.com

Modul 3 „Kommunikationsanalyse“



Hauptinhalte

- 11.** Kommunikationsfähigkeiten und -fertigkeiten der Gruppe
- 12.** Kommunikationsfähigkeiten und -fertigkeiten der einzelnen Personen in der Gruppe
- 13.** Erstellung des Unterrichtsmaterials (Symbole, Fotos, Bilder)
- 14.** Übung und Umsetzung der unterstützten Kommunikation mit dem Material

Symbolbeispiele



Übungsbeispiele

- Definition des Kommunikations- und Verständnislevels des Teilnehmers/der Teilnehmerin:** In diesem Spiel werden alle Mustersymbole verwendet. Man kann es zu Beginn des Moduls in Gruppen von sechs bis acht Personen spielen. Legen Sie die Piktogramme so auf, dass sie alle TeilnehmerInnen sehen können. Die TeilnehmerInnen sollen in einem Kreis sitzen, sodass jede/r den Rest der Gruppe, den/die Trainer/in und die Tafel mit dem Unterrichtsmaterial sehen kann. Der/die Trainer/in kann das Spiel beginnen, um so den weiteren Ablauf zu erklären. Er/sie nimmt zwei Piktogramme und gibt einen kurzen Kommentar zu einem davon ab. Der Kommentar sollte auf die Kommunikationsmethoden der jeweiligen Person abgestimmt sein: „Ich mag/Ich mag nicht“, „Ich drück diese Emotion so aus!“, „Normalerweise würde ich das sagen, wenn...“, usw. Jede/r Teilnehmer/in sucht sich drei bis vier Piktogramme aus und kommentiert sie. Der/die Trainer/in stellt sicher, dass der/die Teilnehmer/in genug Zeit hat zu antworten und dass dessen/deren Aussage von den anderen gehört und richtig verstanden wird. Um die TeilnehmerInnen zu motivieren, kann der/die Trainer/in sich jeweils eine Interpretation der TeilnehmerInnen notieren und am Ende der Aktivität vorlesen.
- Wiedererkennung von Emotionen durch Gesichtsausdrücke:** Diese Aktivität beginnt mit dem Symbol für „Es tut mir Leid“. Ein weiteres Symbol kann hinzugefügt werden, um das Spiel weiterzuspielen oder auszubauen. Das Symbol wird den TeilnehmerInnen gezeigt. Der/die Trainer/in bittet dann jede/n Teilnehmer/in, den Gesichtsausdruck oder die Körperhaltung nachzuahmen. Danach kann die Gruppe über dessen bzw. deren Bedeutung diskutieren und Beispiele für seine bzw. ihre Anwendung finden. Machen Sie zu zwei oder drei Situationen Rollenspiele. Es soll sichergestellt werden, dass jede/r Teilnehmer/in zweimal an dem Spiel teilgenommen hat. Seine/ihre Rollen sollen abwechselnd sein. Er/sie sollte einmal spielen, dass es ihm/ihr Leid tut und einmal, dass er/sie die Entschuldigung annimmt (außer sein/ihr körperlicher Zustand lässt dies nicht zu). Zum Schluss diskutiert die Gruppe, wie es sich anfühlt, wenn man sich entschuldigt und wie es sich anfühlt, die Entschuldigung anzunehmen.
- Soziales Verhalten:** Die fünf verwendeten Symbole beziehen sich auf die Reaktion auf den Diskurs eines anderen. Die Aktivität ermöglicht es, an Zuhör-, Verständnis- und Meinungsäußerungsfähigkeiten zu arbeiten. Der/die Trainer/in bereitet eine Kurzgeschichte vor, die er/sie den TeilnehmerInnen vorliest, und einen Fragebogen zur Geschichte. Die Geschichte sollte abstrakte und konkrete Ideen beinhalten (z.B.: Freundschaft, Aufmerksamkeit, Wille, etc.). Bevor er/sie die Geschichte vorliest, sollte der/die Trainer/in der Gruppe fünf Symbole zeigen, ihre Bedeutungen diskutieren und die dazugehörigen Ausdrücke üben. Nachdem er/sie den Text vorgelesen hat, soll der/die Trainer/in mit der Gruppe den Fragebogen durchgehen. Der Fragebogen soll so aufgebaut sein, dass die TeilnehmerInnen die soeben geübten Ausdrücke oder die Piktogramme anwenden können. Die Diskussion sollte keine Befragung sein. Die TeilnehmerInnen sollen vermittelt bekommen, dass sie das Recht haben, zu fragen und eine Antwort zu bekommen. Sie sollen ermuntert werden, Fragen zu stellen. Der/die Trainer/in steht für Erklärungen der Situationen in der Geschichte bereit. Nachdem die Geschichte ein zweites Mal vorgelesen wurde, soll die Gruppe noch einmal den Fragebogen durchgehen – diesmal, um das Verständnis sicherzustellen. Es wird eine positive Erfahrung sein, wenn die Gruppe die Geschichte anderen Gruppen vorstellen und erklären kann.

Modul 4 „Analyse der sozialen Kompetenzen“



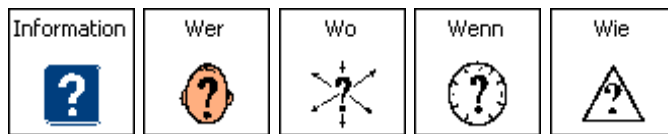
Hauptinhalte

- 15.** Was ist das vorhandene Level in Bezug auf Kompetenzmuster/Verhaltensmuster
- 16.** Wo, zu welchem Ausmaß und in welcher Form sollten Dienstleistungen zur Verfügung gestellt werden?
- 17.** Welche Ausdrucksformen für eigene Bedürfnisse existieren wie und wo?
- 18.** Die Unterstützung der Kooperation zwischen den TeilnehmerInnen, um sich auszudrücken und gehört zu werden
- 19.** Debatte über eigene, neue Erfahrungen, um den Selbstwert und das Identifikationsvermögen zu fördern

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Symbolbeispiele



Übungsbeispiele

1. Nicht-gewalttätige Kommunikation

Die folgenden Inhalte werden mit den betroffenen Personen bearbeitet:

- 1) Was ist die Situation?
- 2) Wie fühle ich mich?
- 3) Was brauche ich?
- 4) Ich frage höflich und handle danach!

2. Installationen/Skulpturen:

“Wenn ich mich nicht gut fühle...” – eine Person “modelliert” eine andere nach diesem Motto: sie verändert Körperhaltungen, usw. Danach reflektieren die TeilnehmerInnen über Haltung und Position.

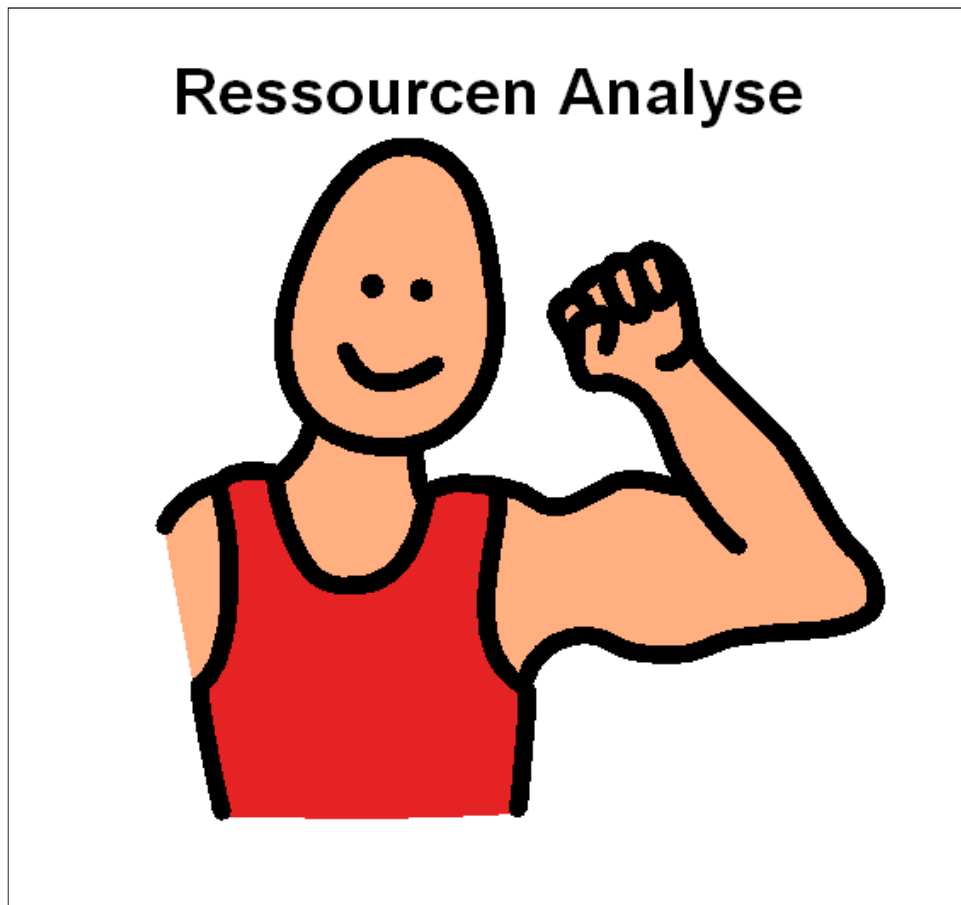
3. Rollenspiele

“Ein/e König/in ohne Diener/in” – TeilnehmerInnen sind eingeladen, ein Rollenspiel auszuarbeiten. Zu Beginn werden die Rollen verteilt. Inhalt und Sequenzen werden im Laufe des Stücks ohne Hilfe des Trainers/der Trainerin erarbeitet (Warum hat der/die König/in keine/n Diener/in? Was ist passiert? Wie könnte es weitergehen?) Nach dem Rollenspiel reflektieren die TeilnehmerInnen über die Geschichte und vergleichen sie mit ihrem eigenen Leben.

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Modul 5 „Analyse der Ressourcen“



Hauptinhalte

- 20.** Analyse der Stärken und Schwächen der Gruppe (ihre Ressourcen)
- 21.** Bilden von positiven Beziehungen in der Gruppe
- 22.** Lernen, die eigenen Emotionen zu zeigen und deren Ausdruck unter Kontrolle zu haben
- 23.** Ein angemessenes Selbstbild schaffen
- 24.** Wahl der Methoden und Unterrichtsmaterialien

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Symbolbeispiele

Analyse der Ressourcen



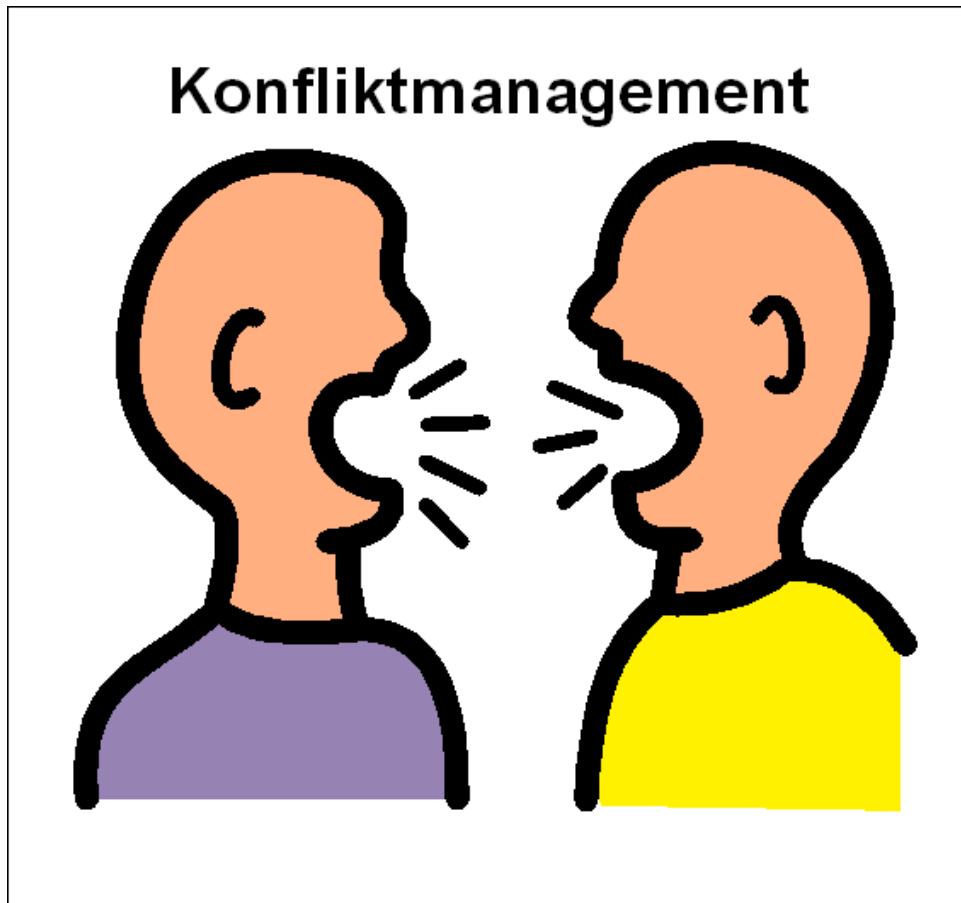
Übungsbeispiele

1. „*Das bin ich*“: TeilnehmerInnen können ihre Körperumrisse auf Packpapier malen und den Inhalt selbst gestalten (Collagen, malen, schreiben,...).
2. „*Anlage/ Begabung*“: Bilder von speziellen Sportarten (Klettern, Rafting, Fechten,...), Kunstarten (DirigentIn, BildhauerIn, SängerIn, MalerIn,...) und Berufen (KrankenpflegerInnen, RennfahrerInnen, BetreuerInnen, TischlerInnen, KöchInnen,...) können besprochen werden. Mit den TeilnehmerInnen wird erarbeitet, welche Fähigkeiten und Begabungen diese Sport-Berufs- und Kunstarten voraussetzen. Die TeilnehmerInnen werden erleben, dass sie zwar diverse Berufe, Sportarten oder Kunstrichtungen nicht durchführen/ umsetzen, jedoch viele dieser Begabungen auch als Ressource haben und genauso bzw. anders nutzen können.
3. „*Meine Ressourcen*“: Ein Ball wird reihum weitergegeben. Der/die TeilnehmerIn, der/die de Ball weitergegeben hat, sagt zu dieser Person, was diese Peson gut kann. Eine andere Übung wäre, dass die Person beim Weitergeben des Balles über sich selber sagt, was er/ sie gut kann. Die Ergebnisse können parallel festgehalten werden oder nachträglich nochmals in der Gruppe erarbeitet und dann aufgelistet werden. Es ist sehr wichtig, die Fähigkeiten der TeilnehmerInnen festzuhalten und den „Schatz“ an Fähigkeiten und Ressourcen der TeilnehmerInnen für alle sichtbar zu machen.
4. „*Was ich brauche*“: Die Vitalbedürfnisse werden im Raum symbolisch in Stationen aufgeteilt. Die TeilnehmerInnen werden gebeten, sich zu jenem Bedürfnis zu platzieren, dass ihnen am wichtigsten erscheint. Gespräche und weitere Übungen können sich daraus ergeben. Mit Decken und Mobiliar im Raum können Schutzhöhlen gebaut werden. Die TeilnehmerInnen können es genießen, in ihren Schutzhöhlen zu verweilen und nur dann diese zu verlassen, wenn sie bereit dazu sind. Niemandem ist es erlaubt, die Schutzhöhle einer anderen Person zu betreten/ berühren. Die gemachten Erfahrungen können im Anschluss ausgetauscht und besprochen werden.

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
 P.O. Box 1579
 Solana Beach, CA 92075
 USA
 Phone: 858-550-0084
 Fax: 858-550-0449
 Email: mayerj@mayer-johnson.com
 Web site: www.mayer-johnson.com

Modul 6 „Konfliktmanagement“



Hauptinhalte

25. Spezifische Beratung der Gruppe über tatsächliche Probleme
26. Entwicklung von Problemlösungsstrategien (Wie geht man mit zwischenmenschlichen Problemsituationen um)

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Symbolbeispiele

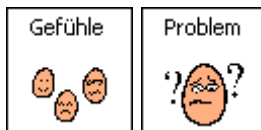
Analyse der Konfliktsituation



Probleme im Verhalten



Lösen von zwischenmenschlichen Problemen



Verhandeln



Übungsbeispiele

1. *Lösen eines Verhaltensproblems, Rollenspiel:* Zeigen Sie den TeilnehmerInnen vier Piktogramme. Diskutieren Sie gemeinsam ihre Bedeutungen und stellen Sie sie pantomimisch nach. Geben Sie den TeilnehmerInnen eine alltägliche Konfliktsituation. Zum Beispiel: „Sie sind im Supermarkt und wollen Milch kaufen. Sie sehen, dass nur mehr eine Packung im Regal steht und bevor Sie nach ihr greifen, nimmt sie jemand anders. Was machen Sie?“ Machen Sie ein Rollenspiel, bei welchem die Reaktionen aus den Piktogrammen durchgespielt werden. Spielen Sie jede Situation mit zwei verschiedenen TeilnehmerInnen. Diskutieren Sie die negativen Konsequenzen solcher Reaktionen und finden Sie vier weitere Reaktionen, welche positive Konsequenzen hätten. Machen Sie daraus auch Rollenspiele, sodass jede/r Teilnehmer/in eine positive Rolle spielen kann. Zum Schluss diskutieren Sie soeben Gespieltes.
2. *Verhandlungsschritte:* Zeigen Sie den TeilnehmerInnen das Pictogramm für Diskussion und diskutieren Sie mit ihnen die Bedeutung dieses Wortes. Zeigen Sie Pictogramme der zwölf Schritte einer Verhandlung: a) fragen, ob man mit der Person sprechen kann b) aussprechen, was man will c) einen Grund nennen d) falls die Reaktion negativ ist, fragt man nach einer Lösung e) falls die Reaktion positiv ist, schlägt man einen Kompromiss vor f) man dankt der Person fürs Zuhören g) man bleibt ruhig h) man sagt nichts Beleidigendes i) man unterbricht nicht j) man drückt Gefühle aus und teilt sie mit anderen k) man respektiert die Rechte und Werte anderer l) man nimmt konstruktive Kritik entgegen. Schaffen Sie ein Verhandlungsszenario mit einer vorher ausgearbeiteten Situation und verwenden Sie die zwölf Schritte als Leitfaden. Zum Beispiel: „Jemand hat etwas unangenehmes über Sie gesagt als Sie nicht da waren. Was würden Sie tun?“ Abhängig vom kognitiven Level der Gruppe kann man diese Übung auch paarweise machen. In diesem Fall sollte das „Diskussions“-Piktogramm noch einmal verwendet werden um über die verschiedenen Szenarien zu sprechen.

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
 P.O. Box 1579
 Solana Beach, CA 92075
 USA
 Phone: 858-550-0084
 Fax: 858-550-0449
 Email: mayerj@mayer-johnson.com
 Web site: www.mayer-johnson.com

Modul 7 „Selbstbestimmung“



Hauptinhalte

27. Veränderung verlangen
28. Bewältigungsstrategien erlernen und üben
29. Problemlösungen, Umsetzungsmöglichkeiten
30. Anwendung von erlernten und bereits vorhandenen Fähigkeiten mit dem Ziel der Selbstbestimmung

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com

Symbolbeispiele

Eine Wahl treffen 1



Eine Wahl treffen 2



Vorlieben ausdrücken



Problemlösen



Lebensplanung und Zielsetzung



Berufsorientierung (Verhalten am Arbeitsplatz)



Übungsbeispiele

1. *Eine Wahl treffen. Ein Programm erstellen.* Diese Aktivität kann als Einleitung in das Modul verwendet werden. Die TeilnehmerInnen erarbeiten, was sie gerne am Wochenende tun möchten. Der/die Trainer/in zeigt Piktogramme von verschiedenen Aktivitäten sowie Piktogramme von verschiedenen Nahrungsmitteln. Der/die Trainer/in bittet jede/n Teilnehmer/in, zuerst die Aktivitäten zu wählen, die er/sie gerne macht. Der/die Teilnehmer/in soll nur zwei der Aktivitäten und ein Nahrungsmittel wählen, um das persönliche Wochenendprogramm zu erstellen. Die TeilnehmerInnen präsentieren dem Rest der Gruppe ihr Programm. Sie sollen, mit der Hilfe des Trainers/der Trainerin in der Lage sein, zu

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
 P.O. Box 1579
 Solana Beach, CA 92075
 USA
 Phone: 858-550-0084
 Fax: 858-550-0449
 Email: mayerj@mayer-johnson.com
 Web site: www.mayer-johnson.com

erklären, warum eine Aktivität einer anderen vorgezogen wird (bzw. ein Nahrungsmittel einem anderen).

2. *Problemlösespiel*: Der Handzettel "aktives Problemlösen" kann in dieser Einheit verwendet werden (siehe Einheit 4). Der/die Trainer/in zeigt Piktogramme von verschiedenen Situationen. Dann folgt ein kurzer Film, der ein Problem zeigt. Die TeilnehmerInnen sollen das Problem mithilfe der Piktogramme identifizieren. Ist das Problem identifiziert, kann die Gruppe nach einer Lösung suchen. Die TeilnehmerInnen können die Lösungsansätze in einem Rollenspiel demonstrieren und danach in der Gruppe diskutieren, ob der vorgeschlagene Ansatz das Problem löst. Ist eine Lösung gefunden, soll der/die Trainer/in der Gruppe gratulieren. Das Spiel kann mit allen Problemsituationen wiederholt werden; andere Piktogramme können hinzugezogen werden.
3. *Zukunft und Vergangenheit*: Die TeilnehmerInnen diskutieren die Konzepte "Zukunft" und "Vergangenheit". Mithilfe des Trainers/der Trainerin sollten sie für die beiden Konzepte einfache Definitionen finden. Auf der Tafel werden zwei Säulen aus Wörtern erstellt, die mit den zwei Konzepten verwandt sind. Zuerst Wörter, welche mit Zeit zu tun haben: "morgen", „nächstes Jahr“, „nächste Woche“, usw. Dann Ereignisse: „Geburtstag“, „Feiertag“, usw. Ziel ist, die TeilnehmerInnen mit dem Konzept „Zukunft“ vertraut zu machen, was ihnen erlaubt, Prognosen für ihr Leben zu erstellen.

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC. All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

Mayer-Johnson LLC
P.O. Box 1579
Solana Beach, CA 92075
USA
Phone: 858-550-0084
Fax: 858-550-0449
Email: mayerj@mayer-johnson.com
Web site: www.mayer-johnson.com