

Definition und Beispiele

Es gibt sechs unterschiedliche Arten von Hinweisen. Diese werden im Nachfolgenden definiert und erläutert:

- **Natürlicher Hinweis**

- Verhalten (Handlung, Gesichtsausdruck, Geste, Aussage oder Frage), das für gewöhnlich in dem Umfeld oder der Situation stattfindet und eine Kommunikationsmöglichkeit verdeutlicht.
- Verhalten, das nicht als Hinweis erkannt wird, da dieses zu der Situation und/oder dem Umfeld passt; unabhängig von den an der Interaktion beteiligten Personen.

- **Indirekter Hinweis**

- Erinnerungssignal zum Kommunizieren
- Keine direkte Vorgabe für den Unterstützt Kommunizierenden, was gesagt werden soll.
- Kann auf drei Arten gegeben werden: verbal, visuell/gestisch oder mit einem Lichthinweis.

Ein Lichthinweis wird mit einem (Laser-)Pointer gegeben, der willkürlich über die Kommunikationsoberfläche bewegt wird. Er kann als visueller „Stups“ benutzt werden, wenn der Unterstützt Kommunizierende die Chance zur Kommunikation nicht als solche wahrnimmt.

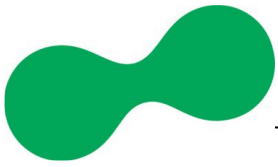
Ein indirekter verbaler Hinweis ist ein gesprochener Hinweis, der die Person darauf aufmerksam macht, dass sich eine Möglichkeit zur Kommunikation anbietet. Es wird jedoch nicht vorgegeben, was oder wie es gesagt werden sollte.

Ein indirekter visueller/gestischer Hinweis ist ein Gesichtsausdruck, eine nicht spezifische Handbewegung oder Körpersprache, die dem Unterstützt Kommunizierenden zeigt, dass sich eine Möglichkeit zur Kommunikation anbietet. Es wird nicht vorgegeben, was gesagt werden sollte. Der Hinweis zeigt lediglich die Chance der Interaktion.

- **Direkter verbaler Hinweis**

- Einladung zur Kommunikation
- Mündliche Wiederholung der Kernaussage der Mitteilung
- Meistens eine Aussage
- Keine Ja/Nein-Frage

Diese Materialien dürfen für den Einsatz mit Schülern, Patienten, Klienten oder anderen Personen, die Unterricht, Therapie, Supervision, Beratung, Betreuung oder eine andere Behandlung direkt von Ihnen erhalten, kopiert werden. Ansonsten ist Kopieren, Reproduzieren oder Weitergeben in gedruckter oder digitaler Form ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Tobii Dynamox nicht gestattet.



- **Körperliche Hilfe**
 - Kurze körperliche Hilfe, um den richtigen Button oder das richtige Bild auszuwählen.
- **Direkter Zeiger/ Lichthinweis**
 - Anweisungen für die Kommunikation
 - Zeigen, wie die Nachricht zusammengesetzt werden soll, ohne es zu tun.
- oder -
- **Direkter gestikulierter Hinweis**
 - Anweisungen für eine körperliche Handlung
 - Zeigen, wie die körperliche Handlung ausgeführt werden soll, ohne es zu tun.

Warum gibt es für diese Stufe zwei Hinweise?

Diese Hinweise sind sich insofern ähnlich, da sie dem Unterstützt Kommunizierenden zeigen, wie er kommunizieren oder eine Handlung durchführen kann, ohne es wirklich für ihn durchzuführen. In einer kommunikativen Situation möchte man dem Unterstützt Kommunizierenden zeigen, wo das gewünschte Vokabular zu finden ist. Man möchte ihm jedoch nicht die Kommunikationsgelegenheit nehmen, indem der Button berührt wird. Auf den Button oder das Bild kann mit einem Zeiger oder dem Licht der Taschenlampe/ des Laserpointers hingewiesen werden.

Beispiele

Situation 1: Einen Raum betreten

Ziel der Kommunikation: Andere begrüßen („Hallo“)

Natürlicher Hinweis: Andere Personen sagen „Hallo“

Indirekter Hinweis:

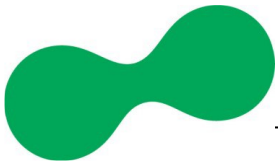
- Suchlicht – Lampe/Zeiger willkürlich über das Gerät bewegen.
- Verbal – „Hast du gehört, was die Anderen gesagt haben? Ich frage mich, ob du etwas zurück sagen könntest.“
- Visuell/gestisch– Mit Hand winken oder auf Leute zeigen.

Direkter verbaler Hinweis: „Die Anderen sagen Hallo zu dir.“; „Die Anderen waren so freundlich und haben Hallo zu dir gesagt.“

Direkter Zeiger/Lichthinweis: Zeigen Sie auf dem Gerät die Position von „Hallo“, ohne den Button zu aktivieren.

Körperliche Unterstützung





Situation 2: Um Hilfe bitten, um an ein Objekt zu kommen.

Ziel der Kommunikation: „Ich brauche Hilfe.“



Natürlicher Hinweis: keiner

Indirekter Hinweis:

- Suchlicht – Lampe/Zeiger willkürlich über das Gerät bewegen.
- Verbal — „Das steht ziemlich hoch.“ ; „Was?“
- Visuell/gestisch — Schulter hochziehen, Handbewegung für „Ich weiß nicht“

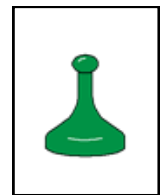
Direkter verbaler Hinweis: „Es sieht so aus, als könntest du Hilfe gebrauchen.“

Direkter Zeiger/Lichthinweis: Zeigen Sie die Position von „Ich brauche Hilfe“ auf dem Gerät, ohne den Button zu aktivieren.

Körperliche Unterstützung:

Situation 3: Ein Spiel spielen

Ziel der Kommunikation: „Ich nehme grün/rot/gelb/blau.“



Natürlicher Hinweis: Die anderen Personen äußern typische Mitteilungen für das Spiel.

Indirekter Hinweis:

- Suchlicht – Lampe/Zeiger willkürlich über das Gerät bewegen.
- Verbal — „Hmmm. Ich überlege gerade, was man machen muss, wenn man diese Karte zieht.“ ; „Ich wüsste, was ich bei dieser Karte sagen würde.“
- Visuell/gestisch — Einen aufgeregten/erwartungsvollen/verwunderten Gesichtsausdruck machen, als ob man sich bei der Auswahl unsicher ist).

Direkter verbaler Hinweis: „Ich wüsste, welche Farbe ich nehmen würde.“; „Ich bin gespannt, welche Farbe du nimmst.“; „Hmmm, rot, grün, gelb oder blau?“

Direkter Zeiger/Lichthinweis: Zeigen Sie die Position von „Ich nehme grün/rot/gelb/blau.“ auf dem Gerät, ohne den Button zu aktivieren.

Körperliche Unterstützung: