

## Erwachsene erzählen persönliche Geschichten

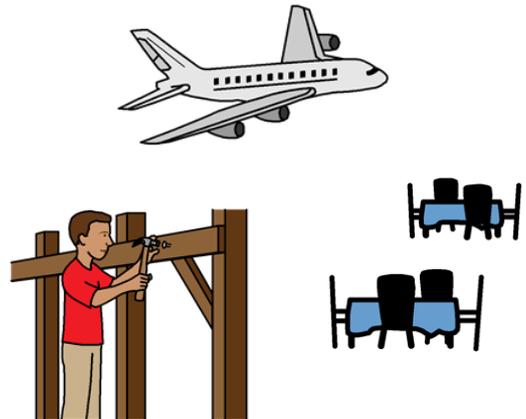
Dieses Dokument bietet Ihnen Informationen zur Nutzung von persönlichen Geschichten, Tipps zur Auswahl von Geschichten, die auf die Kommunikationshilfe programmiert werden können sowie Hinweise zum Entwurf und zur Darstellung dieser auf Tobii Dynavox Kommunikationsgeräten. Diese Textfelder möchten Sie zu Überlegungen zu persönlichen Geschichten für den oder gemeinsam mit dem Nutzer der Unterstützten Kommunikation (UK-Nutzer) anregen. Die Antworten können Sie direkt in die Arbeitsblätter auf Seite 9 und 10 eintragen.

### Was ist eine persönliche Geschichte?

Persönliche Geschichten sind Erzählungen. Diese handeln über unser Leben, das Leben um uns herum und davon, was wir gehört und beobachtet haben.

In den vergangenen 24 Stunden haben Sie vielleicht folgende Geschichten erzählt:

- Über Reisen, die Sie unternommen haben.
- Besondere Dinge, die sich auf den Reisen ereignet haben.
- Wie ihre Mutter aufgewachsen ist.
- Was während eines Essens mit einem Freund passiert ist.
- Die Erfahrungen eines Freundes beim Umzug.
- Dinge, an denen Sie gerade arbeiten.
- Pläne, die Sie für Ihr Haus haben.
- Erlebnisse in verschiedenen Restaurants, etc.



### Was gibt es für Geschichten?

Entsprechend Shank (1990), wie bei Beukelman & Mirenda (2005) angeführt, schließen persönliche Erzählungen folgendes mit ein:



- Ich-Erzählungen – Dinge, die wir persönlich erfahren haben sowie zukünftige Pläne und Wünsche (Ich...)

- Du-Erzählungen – Dinge, die wir durch Zuhören oder Lesen wissen (Mein Bruder kaufte ein neues..., Mein Freund fiel ins..., In diesem Buch hat John..., Der Mann in dem Film...)

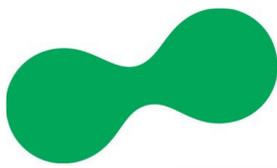


- Allgemeine Erzählungen – Erklären oder Verdeutlichen eine Begebenheit. (Unsere Stadt wurde 1765 gegründet; Du hast rote Haare, weil...)



- Fantasiegeschichten – Erfundene Geschichten

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 Dynavox nicht gestattet.



## Warum sind persönliche Geschichten für Erwachsene wichtig?

Diese unterstützen beim Aufbau und Erhalt von Beziehungen und bieten eine Möglichkeit sich darzustellen (Humor, Interessen, Biografie). Geschichten helfen, mit jemanden in Beziehung zu treten (Mitgefühl zeigen, (Lebens-)Erfahrungen austauschen). Sie ermutigen zu sozialer Nähe und helfen uns, Informationen zu vermitteln. (Luo & Higginbotham, 2008, Beukelman & Mirenda, 2005)

### Überlegung

Warum könnten persönliche Geschichten für den UK-Nutzer wichtig sein? Bearbeiten Sie die erste Frage auf dem Arbeitsblatt auf S.9 und wählen Sie die Gründe aus, warum Geschichten in diesem Fall wichtig sein könnten. Sie können auch weitere Gründe hinzuzufügen, da diese von Person zu Person unterschiedlich sein können.

## Wie findet man Geschichten?

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten:

- Den UK-Nutzer fragen. *Er/Sie könnte durch Aufschreiben, Nennen zentraler Begriffe oder Zeigen auf Dinge/Personen/Fotos in der Umgebung wichtige Erinnerungen mitteilen.*
- Personen fragen, die den UK-Nutzer kennen:
  - Erinnerungen an Geschichten, die der UK-Nutzer erzählt hat
  - Themen über die diskutiert wurde und Informationen, die der UK-Nutzer mitgeteilt hat

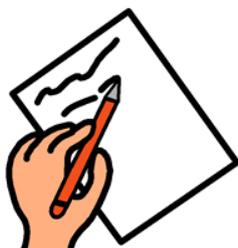
*Hinweis: Fragen Sie sowohl Menschen, die dem UK-Nutzer nahe stehen, als auch diejenigen, die ihn/sie aus einem ganz anderen Umfeld kennen. Das erhöht die Chancen, viele unterschiedliche Geschichten zu bekommen.*

- Schauen Sie sich Fotoalben, Kalender und Notizbücher an.
- Erstellen Sie ein Zeitleiste des Lebens der Person.
- Weitere Informationen finden Sie in: Blackstone, Hunt-Berg und Susanne Wachsmuth - *Manual Soziale Netzwerke*.
- Weitere englischsprachige Informationen finden Sie unter: Garrett & Beukelmans *Aphasia Needs Assessment* (<https://cehs.unl.edu/documents/secd/aac/assessment/aphasianeeds.pdf>).
- Berücksichtigen Sie die Themen auf dem Arbeitsblatt

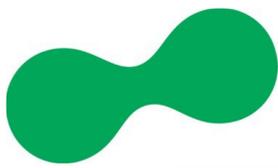
### Überlegung

Welche Geschichten könnten für oder zusammen mit dem UK-Nutzer programmiert werden? Bearbeiten Sie die zweite Frage auf dem Arbeitsblatt (S. 9) und schreiben Sie Ideen für Geschichten zu den entsprechenden Themen auf. Sie können auch weitere Themen hinzufügen.

## Wie können Geschichten verfasst werden?



Der UK-Nutzer sollte soweit möglich, die Geschichte selbst schreiben, da diese dann in eigenen Worten wiedergegeben wird. Ansonsten sollte er/sie soweit wie möglich am Verfassen der Geschichte beteiligt sein, indem Wörtern ausgewählt, die Reihenfolge bestimmt oder Details, die hinzugefügt bzw. weggelassen werden sollen, festgelegt werden können.



Beachten Sie beim Verfassen der Geschichten die Persönlichkeit und die Fähigkeiten des UK-Nutzers.

- Nutzen Sie Wörter und Grammatik, die er/sie auch verwenden würde.
- Denken Sie daran, dass die Geschichte gesprochen wird. Dinge werden anders gesprochen als geschrieben. Lesen Sie sich die Geschichte laut vor, um sich zu vergewissern, dass sich diese auch gesprochen gut anhört.
- Beachten Sie, dass der UK-Nutzer die Geschichte versteht.

*Hinweis: Menschen mit einer Sprachbehinderung profitieren häufig von einer einfacheren Satzstruktur oder kürzeren Geschichten. Manche UK-Nutzer mit einer Einschränkung der Sprache möchten vielleicht aufgrund von Vertrautheit oder Wichtigkeit alle Einzelheiten der Geschichte beibehalten. Bei dieser Entscheidung könnte Sie ein/e SprachtherapeutIn oder Logopäde/Logopädin unterstützen.*

Beachten Sie, für wen die Geschichte gedacht ist. Verwenden Sie entsprechendes Vokabular und geeignete Grammatik je nachdem ob die Geschichte einem Kind oder einem Erwachsenen erzählt wird. Wird die Geschichte einer bekannten Person/Gruppe erzählt, so können Details ausgelassen werden, die bei unbekannt Personen jedoch wieder erforderlich sind. Wo wird die Geschichte erzählt—Zuhause, Arztpraxis, Kirche, Restaurant, Skat-Runde.

## Überlegung

Wie lang sollte die Geschichte für den UK-Nutzer sein? Wem wird die Geschichte erzählt? Beantworten Sie hierzu die dritte Frage auf Seite 10.

## Wo können Geschichten auf dem Gerät programmiert

Symbol/Foto-Seiten können genutzt werden, wenn eine visuelle Darstellung der Geschichte dem UK-Nutzer eine Hilfe ist (Fotos, Symbole oder Text). Hier gibt es sowohl in der Software Tobii Dynavox Compass als auch Communicator 5 viele Möglichkeiten, eigene Geschichten zu implementieren. Die Software Tobii Dynavox Snap Scene ist explizit auf den Einsatz von Szenenbildern u.a. zum Einsatz bei Erzählungen ausgerichtet.

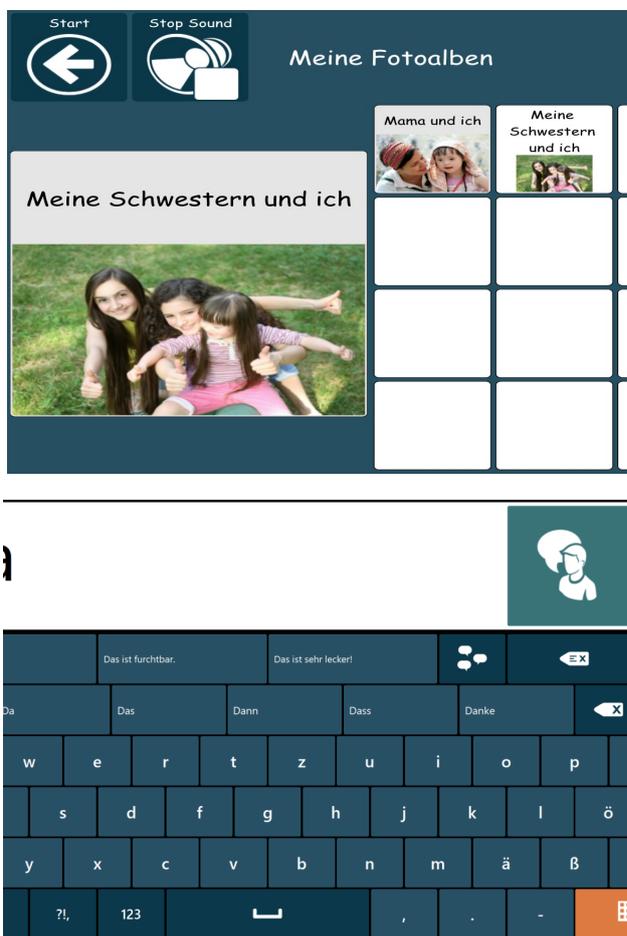
werden?





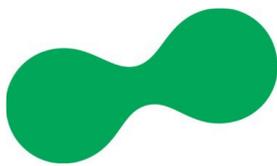
## Wo können Geschichten auf dem Gerät programmiert werden?

- In den Kommunikationsinhalten von Compass sowie Communicator 5 gibt es Möglichkeiten, Fotoalben anzulegen. Diese eignen sich gut, um persönliche Geschichten anzulegen.
- Tastaturen sind in allen Inhalten von Compass, Communicator 5 und Snap verfügbar.



Die nachfolgende Tabelle zeigt, welche Möglichkeiten auf den unterschiedlichen Geräten verfügbar sind.

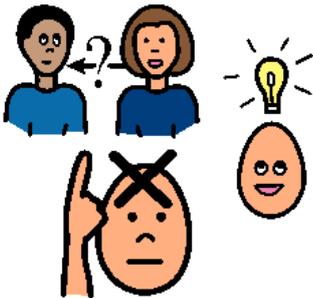
	Communicator 5	Compass	Snap	Snap Scene
I-Serie(+)	X	X	X	X
Indi & Indi 7	X	X	X	X
I-110	X	X	X	X
iOS-Tablets		X	X	X
Windows-Tablets	X	X	X	X



## Überlegung

Wo könnten die Geschichten für den UK-Nutzer auf der Kommunikationshilfe gespeichert werden? Bei manchen Nutzern könnten mehrere Orte hilfreich sein. Das hängt von den Fähigkeiten und dem Gerät ab. Beantworten Sie hierzu die vierte Frage auf Seite 10.

## Wie können Geschichten programmiert werden?



Auch nach Eingabe der Geschichte auf den entsprechenden Seiten, ist es nicht selbstverständlich, dass der UK-Nutzer diese eigenständig einsetzen kann.

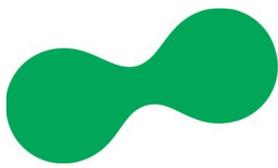
Das Erzählen einer Geschichte besteht aus mehr. Personen stellen für gewöhnlich Fragen, geben Kommentare ab, bitten um Wiederholung eines Teils oder müssen gelegentlich zum Zuhören aufgefordert werden. Je nach Zuhörer müssen zusätzliche Informationen oder Erklärungen gegeben werden.

Wenn diese Fähigkeiten des UK-Nutzers sind (oder an dessen Entwicklung gearbeitet werden soll), ist es häufig sinnvoll, die Geschichte nicht auf einen einzigen Button zu speichern. Erzählungen sollten nach Abschnitten eingeteilt werden, nach denen für gewöhnlich Fragen gestellt oder Kommentare abgegeben werden. So kann der UK-Nutzer weitere Kommentare oder Anweisungen geben.

## Überlegung

Kann der UK-Nutzer (oder wird daran gearbeitet) Geschichten in mehreren Teilen wiedergeben? Beantworten Sie hierzu die fünfte Frage auf Seite 10.

Sollte das der Fall sein, können Sie die Geschichte auf verschiedenen Buttons speichern.



## Woher weiß der UK-Nutzer, wo die Geschichte gespeichert ist?

- Lassen Sie ihn selbst programmieren oder führen Sie dieses mit ihm zusammen durch, sodass er weiß, welche Inhalte auf den Buttons verfügbar sind.
- Suchen Sie gemeinsam mit dem UK-Nutzer Fotos, Symbole oder Bezeichnungen.
- Schauen Sie gemeinsam, wo sich die Geschichte auf dem Gerät befindet und üben Sie gemeinsam das Erzählen der Geschichte. Anschließend sollte das Erzählen mit einer weiteren Person geübt werden.

### Überlegung

Wie sollte die Geschichte bei der Verwendung von Symbol/Foto-Seiten dargestellt werden? Es kann auch eine Kombination aus Fotos, Symbolen und Text sein. Beantworten Sie hierzu die sechste Frage auf Seite 10.

*Hinweis: Die Materialien zum „Aufbau der Hinweise“ bieten Informationen, wie dem UK-Nutzer eine unabhängige Kommunikation ermöglicht werden kann. Diese finden Sie in der Materialkiste.*

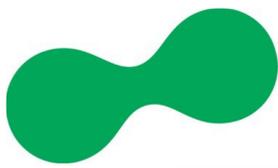
## Sollte besser eine digitale (aufgenommene) oder eine synthetische Sprachausgabe für die Geschichten verwendet werden?

Die Software Snap Scene nutzt eine digitale Sprachausgabe. Die weiteren Software Produkte von Tobii Dynavox (Communicator 5, Snap & Compass) bieten eine digitale und synthetische Sprachausgabe.

Im Allgemeinen kann man bei einer synthetischen Sprachausgabe Geschichten schneller eingeben und verändern. Bei Geschichten, die besondere Stimmen oder Geräusche erfordern, könnte eine digitale Sprachausgabe hilfreich sein.

### Überlegung

Soll die Geschichte mit digitaler, synthetischer oder einer Kombination aus beiden Sprachausgaben wiedergegeben werden? Beantworten Sie Sie hierzu die siebte Frage auf Seite 10.



## Wie oft sollte eine Geschichte verändert werden?

Manche Erzählungen bleiben für immer auf dem Kommunikationsgerät. Diese sind Geschichten, die immer und immer wieder erzählt werden.

Manche Geschichten werden vom UK-Nutzer häufig genutzt und dieser sollte selbst entscheiden (oder dabei helfen), wenn diese entfernt werden sollen.

Die Fotoseiten in Communicator 5 & Compass bieten einen Ort, um die Geschichten abzuspeichern. Diese können nur einen Satz lang sein oder auch mehrere Ereignisse enthalten. Buttons für Nachrichten über Familie, Medizin, Arbeit und Zuhause können innerhalb der Software ebenfalls erstellt werden. Diese Informationen können sich regelmäßig ändern. Sollten manche Geschichten auf diesen Buttons auf Dauer wichtig sein, so können diese an anderer Stelle gespeichert werden.

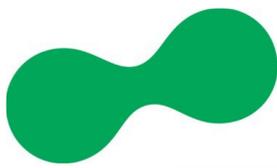
### Überlegung

Wer aktualisiert die Geschichten? Hierfür könnten auch mehrere Personen zuständig sein. Wählen Sie Personen aus, die die Struktur auf dem Gerät verstehen und über einen längeren Zeitraum verfügbar sind. Stellen Sie sicher, dass immer zwei Personen mit dem Programmieren von Inhalten vertraut sind, sodass eine Person eine weitere schulen kann, wenn die zweite Person nicht länger verfügbar ist. Beantworten Sie hierzu die achte Frage auf Seite 10.

## Letzte Gedanken...

Geschichten müssen eine Bedeutung für den UK-Nutzer haben. Vielleicht thematisieren sie die Nutzung des Kommunikationsgerätes. Das ist eine sehr wichtige Geschichte im Leben, aber nicht die einzige!

Forschungen haben ergeben, dass mit zunehmenden Alter immer öfter aufgrund von sozialer Nähe kommuniziert wird. Wir haben das Bedürfnis, über unsere Erlebnisse zu sprechen. Diese sind mehr als nur Geschichten. Sie können lustig oder traurig sein, etwas lehren oder verdeutlichen, das keinen Sinn macht, an unsere Vergangenheit erinnern, unser Gegenwart verdeutlichen und auf die Zukunft hinweisen.



## Persönliche Geschichten—Literatur

- Beukelman, D., & Mirenda, P. (2005). *Augmentative & alternative communication: Supporting children & adults with complex communication needs*. (3<sup>rd</sup> ed.). Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing.
- Beukelman, D., Dietz, A., Hux, K., McKelvey, M., Wallace, S., & Weissling, K.. *Training module: Visual scene displays.*, <http://files.dynavoxftp.com/KB%20Documents/VisualSceneDisplays.pdf>, DynaVox Technologies: Pittsburgh, PA.
- Blackstone, S., Hunt-Berg, M. & Wachsmuth, A. (Übers.) (2006). *Manual Soziale Netzwerke: Ein Instrument zur Erfassung der Kommunikation von unterstütz kommunizierenden Menschen und ihrer Kommunikationspartnerinnen und-partner*. Karlsruhe, Von-Loeper-Literaturverlag.
- Dietz, A., McKelvey, M. & Beukelman, D. (2006). Visual scene displays (VSD): New AAC interfaces for persons with aphasia. *Perspectives on Augmentative and Alternative Communication*. 15, 13-17
- Downing, J. (2005). *Teaching communication skills to students with severe disabilities* (2nd ed.). Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Falvey, M.A. (1995). *Inclusive and heterogeneous schooling: Assessment, curriculum, and instruction*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Garrett, K., & Beukelman, D. (1997, revised 2006). *Aphasia Needs Assessment*. <http://aac.unl.edu/screen/aphasianeeds.pdf>
- Grenot-Scheyer, M. (2004). *Friendships and other social relationships of children with and without disabilities*. TASH Connections, 30(1/2), 31-34.
- Garrett, K., Beukelman, D., Low-Morrow, D., (1989). *A comprehensive augmentative communication system for an adult with Broca's aphasia*. *Augmentative and Alternative Communication*. 5:1, 55-61.
- Light, J. (1988). Interaction involving individuals using augmentative and alternative communication: State of the art and future research directions. *Augmentative and Alternative Communication*, 4, 66–82.
- Luo, F. and Higginbotham, D.J. *Personal Narrative Telling of AAC Users with ALS*. Paper presented at the 2008 Clinical AAC Research Conference, Charlottesville, VA
- Luo, F., Bardach, L., Cornish, J., Higginbotham, D.J., *Personal Narrative Telling of AAC Users with ALS*. Poster session presented at 2008 American Speech Language Hearing Association Convention, Chicago, IL.
- McCabe, A., Bliss, L., Barra, G., & Bennett, M. (2008). *Comparison of personal versus fictional narratives of children with language impairment*. *American Journal of Speech-Language Pathology*. 17: 194-206.
- Murphy, J. (2004). *"I prefer contact this close": Perceptions of AAC by people with motor neurone disease and their communication partners*. *Augmentative and Alternative Communication*. 20:4, 259-271.
- Richter, M., Ball, L., Beukelman, D., Lasker, J., & Ullman, C. (2003). *Attitudes toward communication modes and message formulation used for storytelling by people with amyotrophic lateral sclerosis*. *Augmentative and Alternative Communication*. 19: 3, 170-186.
- Soto, G., Hartmann, E. and Wilkins, D.P. (2006). *Exploring the elements of narrative that emerge in the interactions between an 8-year-old child who uses an AAC device and her teacher*. *Augmentative and Alternative Communication*. 22:4,231 — 241
- Todman, J., Alm, N., Higginbotham, D.J. & File, P. (2008). *Whole utterance approaches in AAC*. *Augmentative and Alternative Communication*. 24:3,235 — 254
- Waller, A., O'Mara, D.A., Tait, L., Booth, L., Brophy-Arnott, B, & Hood, H.E.(2001). *Using written stories to support the use of narrative in conversational interactions: Case study*. *Augmentative and Alternative Communication*. 17:4,221 — 232



## Persönliche Geschichten—Arbeitsblatt

### 1 Warum könnten persönliche Geschichten für den UK-Nutzer wichtig sein?

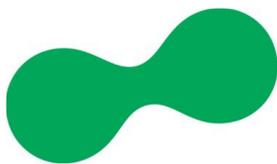
*Betrachten Sie alle Gründe, warum Geschichten wichtig sind. Fügen Sie auch eigene hinzu.*

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Beziehungen mit unbekanntenen Personen aufbauen | <input type="checkbox"/> Hobbies/Interessen äußern      |
| <input type="checkbox"/> Beziehung mit der Familie aufrecht erhalten     | <input type="checkbox"/> Aktuelle Ereignisse besprechen |
| <input type="checkbox"/> Beziehungen zu Freunden aufrecht erhalten       | <input type="checkbox"/> Andere ärgern                  |
| <input type="checkbox"/> Humor teilen                                    | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> Wissen teilen                                   | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> Persönliche Informationen teilen                | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> Erinnerungen teilen                             | <input type="checkbox"/> _____                          |

### 2 Welche Geschichten könnten für oder zusammen mit dem UK-Nutzer programmiert werden?

*Betrachten Sie die Themen und schreiben Sie Geschichtsideen dazu. Fügen Sie auch eigene Themen hinzu.*

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Geburt _____                    | <input type="checkbox"/> Arbeit _____   |
| <input type="checkbox"/> Geschichte der Eltern<br>_____  | <input type="checkbox"/> Haus/Wohnung _____                                   |
| <input type="checkbox"/> Familienstammbaum<br>_____      | <input type="checkbox"/> Bildung _____  |
| <input type="checkbox"/> Geburt der Geschwister<br>_____ | <input type="checkbox"/> Sport _____  |
| <input type="checkbox"/> Aufwachsen _____                | <input type="checkbox"/> Reisen _____   |
| <input type="checkbox"/> Erwachsensein _____             | <input type="checkbox"/> Freunde _____  |
| <input type="checkbox"/> Junggesellenjahre<br>_____      | <input type="checkbox"/> Positives _____                                      |
| <input type="checkbox"/> Hochzeit _____                  | <input type="checkbox"/> Kummer _____   |
| <input type="checkbox"/> Geburt der Kinder<br>_____      | <input type="checkbox"/> Ärger/Frust _____                                    |
| <input type="checkbox"/> Leben der Kinder<br>_____       | <input type="checkbox"/> Ereignisse, die das Leben beeinflusst haben<br>_____ |
| <input type="checkbox"/> Haustiere _____                 | <input type="checkbox"/> _____  |
| <input type="checkbox"/> Hobbies _____                   | <input type="checkbox"/> _____  |



3 Wie lang sollte die Geschichte für den UK-Nutzer sein?

- Einzelne Sätze
- Zwei bis drei Sätze
- Vier bis fünf Sätze

Beachten Sie:

- Lassen Sie den UK-Nutzer die Geschichte schreiben oder dabei helfen.
- Nutzen Sie Wörter und Grammatik, die er/sie verwendet.
- Die Geschichte soll gesprochen, nicht gelesen werden.
- Für welche Zuhörer ist die Geschichte?

4 Wo könnten die Geschichten für den UK-Nutzer auf der Kommunikationshilfe gespeichert werden? Wählen Sie alle passenden Möglichkeiten aus.

- Symbol/Foto-Seiten
- Navigator
- Tastaturen

5 Kann der UK-Nutzer (oder wird daran gearbeitet) Geschichten in mehreren Teilen wiedergeben?

- Ja *Programmierung der Geschichte auf mehreren Buttons*
- Nein *Programmierung der ganzen Geschichte auf einem Button*

6 Wie sollte die Geschichte bei der Verwendung von Symbol/Foto-Seiten dargestellt werden? Wählen Sie alle passenden Möglichkeiten aus.

- Symbole
- Symbole mit Bezeichnung
- Fotos
- Fotos mit Bezeichnung

7 Soll die Geschichte mit digitaler, synthetischer oder einer Kombination aus beiden Sprachausgaben wiedergegeben werden?

- Synthetisch
- Digital

8 Wer aktualisiert die Geschichten?

- UK-Nutzer
- Familie \_\_\_\_\_
- Pfleger \_\_\_\_\_
- Andere \_\_\_\_\_