

Taktile Fokuswörter in der Unterstützten Kommunikation - TaFo

Fabian Winter, Prof. Dr.¹, Melanie Willke, Prof. Dr.¹ & Katinka Probst²

¹Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik, Zürich, ² Heilpädagogisches Schul- und Beratungszentrum Sonnenberg, Baar

Einleitung

Kinder mit Sehbeeinträchtigung und einer schweren mehrfachen Beeinträchtigung ("Sehen Plus") sind häufig auch in der kommunikativen Entwicklung beeinträchtigt. Kommunikative Beeinträchtigungen können eine erhebliche Barriere für Bildung und gesellschaftliche Teilhabe sein. Die Kinder benötigen alternative Kommunikationsformen zur Lautsprache, um Bildung und Teilhabe sicherzustellen.

Ausgangslage

Studien belegen, dass insbesondere Kindern mit schweren Mehrfachbeeinträchtigung bis heute wenig kommunikative Fähigkeiten zugetraut werden¹. Um dieser Gruppe verstärkt Kommunikation zu ermöglichen, gibt es neben den bekannten Kommunikationsmitteln wie der Gebärdensprache oder der Brailleschrift auch andere Hilfsmittel wie grafische und taktile Mittel. Noch vergleichsweise neu ist der Einsatz 3D gedruckter Symbole.

Im Rahmen des «Project Core» entwickelte das Center for Literacy and Disability Studies eine Sammlung von 3D gedruckten Symbolen zur Kommunikationsförderung².

Ein Einsatz der taktilen Symbole aus dem Project Core im deutschsprachigen Raum oder eine 1:1-Übersetzung ist jedoch nicht möglich. Der Wortschatz, der mit den Symbolen angeboten wird, orientiert sich an den am häufigsten gesprochenen Wörtern im Englischen (Core Vocabulary³). Dieser entspricht nicht den häufigsten Wörtern im Deutschen (Kernvokabular⁴). Erste Ansätze für eine Entwicklung von taktilen Symbolen für den deutschsprachigen Raum konnten diesen Aspekt aufgreifen⁵. Die entstandenen Prototypen haben jedoch noch Entwicklungsbedarf.

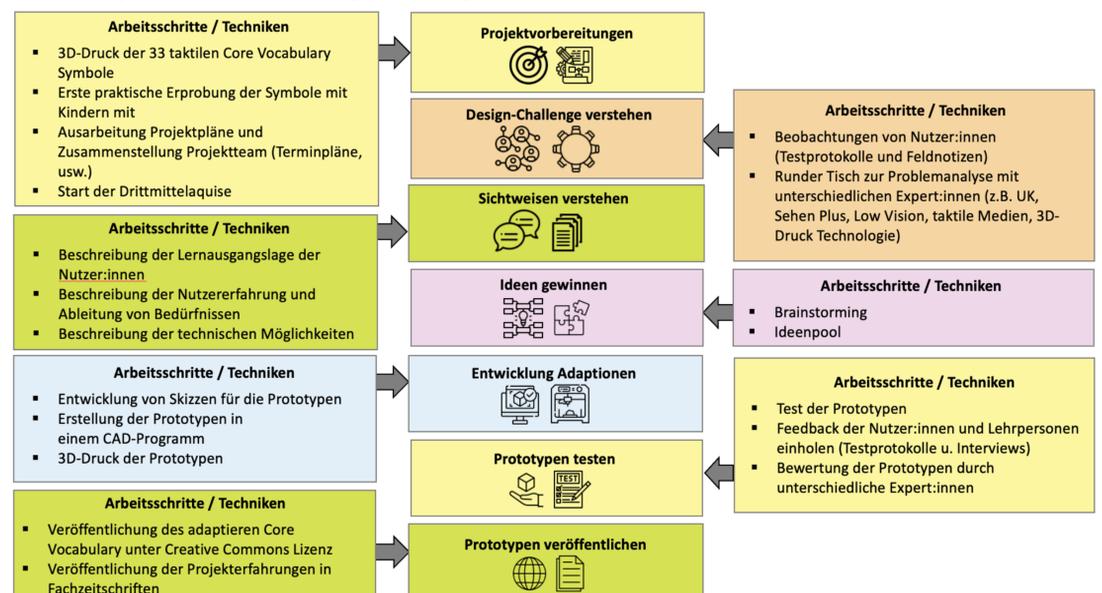
Projekt-Aufgabe

Im Mittelpunkt steht die Frage, wie die 3D gedruckten Symbole aus dem «Project Core» für Kinder und Jugendliche aus dem Bereich Sehen Plus sinnvoll weiterentwickelt werden können.

Geplantes Vorgehen

TaFo ist ein anwendungsbezogenes Entwicklungsprojekt. Der Entwicklungsprozess wird mithilfe eines Design-Thinking Ansatzes strukturiert und konkretisiert. Design Thinking ist ein kreativer Problemlösungsprozess, bei dem die Bedürfnisse einer Nutzer:innengruppe in den Mittelpunkt gestellt werden. Das umfasst die Definition von Design-Challenges und die Analyse der Bedürfnisse der Nutzer:innen, die Entwicklung von Lösungen im Team, die Herstellung von Prototypen sowie die praktische Erprobung. Am Ende des Prozesses steht ein nutzerzentriertes Produkt⁶.

Abb: Vorgehen nach dem Design Thinking-Ansatz



Angestrebtes Ergebnis

Nach Abschluss des Projektes liegen taktile Symbole zur Kommunikation vor, die den spezifischen Bedürfnissen von Kindern mit Sehbeeinträchtigung und schweren mehrfachen Beeinträchtigungen angepasst sind.

Des Weiteren sollen durch die Praxis-Erprobung Hinweise zur Einführung der Materialien und spezifischen Methoden der Kommunikationsförderung mit taktilen Symbolen gewonnen werden.

Die entwickelten Symbole werden nach Abschluss des Projektes unter Creative Commons-Lizenz kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Literatur

¹ Ruppert, A. L., Gaffney, J. S. & Dymond, S. K. (2015). Influences on Teachers' Decisions About Literacy for Secondary Students With Severe Disabilities. *Exceptional Children*, 81(2), 209–226.

² CLDS - Center for Literacy and Disability Studies (2020). *Universal Core Vocabulary - 3D Symbol Format*. Verfügbar unter: <http://www.project-core.com/3d-symbols/>

³ Banajee, M., DiCarlo, C., & Stricklin, S. (2003). Core vocabulary determination for toddlers. *Augmentative and Alternative Communication*, 19, 67-73.

⁴ Boenisch, J. & Sachse, S.K. (2021). Kernvokabular - Bedeutung für den Sprachgebrauch. In J. Boenisch & S.K. Sachse (Hrsg.), *Kompendium Unterstützte Kommunikation* (S. 108-116). Stuttgart: Kohlhammer.

⁵ Wolf, K. (2021). 3D Symbole. Eine neue Möglichkeit für die Kommunikationsförderung von Menschen mit Taubblindheit und Hörsehbehinderung. *Unterstützte Kommunikation* 3, online.

⁶ Schallmo, D. R. A. (2018). Jetzt Design Thinking anwenden. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22077-8>