

3 Vorbereitung zur Durchführung

3.1 Material

Neben dem vorliegenden Buch umfasst das Autismus-Sozialtraining umfangreiches Material zum Download. Die editierbaren Worddateien ermöglichen es der Lehrperson, die Arbeitsmaterialien an die Bedürfnisse ihrer Klasse anzupassen.

Arbeitsmaterialien zum Download

Alle Arbeitsblätter, Kopiervorlagen, Spielkarten sowie der Film und das Hörspiel zum Training sind über den Downloadcode (s. Impressum) abrufbar. Für die einfache Zuordnung der Materialien sind alle Dateien wie folgt gekennzeichnet:

Beispiel: SIK-E14-AB_Stationsblatt3:

- Die ersten Buchstaben verweisen auf den Themenblock: JA (Joint Attention), ToM (Theory of Mind), SIK (soziale Interaktion und Kommunikation) und AMAS (allgemeine Materialien zum Autismus-Sozialtraining)
- Die Bezeichnung E14 steht für das Element 14 des Themenblocks.
- AB_Stationsblatt3 ist die Bezeichnung für das entsprechende Material.

Die Dateien sind sowohl im Downloadmaterial als auch in diesem Buch im entsprechenden Element mit diesem Code ausgewiesen.

Neben dem Downloadmaterial werden während des Sozialtrainings noch die folgenden Dinge benötigt: fünf Steine, mit je einem Buchstaben des Wortes „Stopp“ beschriftet, das Bilderbuch „Herr Schnuffels“ (David Wiesner, Aladin Verlag), eine Drachenfrucht, eine Quizzsammlung, Gummibärchen, Fischcracker, ein Fröbelturm, Kekse, Entspannungsmusik, eine stumpfe Stopfnadel sowie Heu. Weitere Informationen zu den benötigten Materialien sind in der Elementbeschreibung zu finden. Ebenso wird dort bei kostenintensiven Zusatzmaterialien immer eine Alternative genannt.

Weiteres Material, das üblicherweise in einem Klassenzimmer zur Verfügung steht (Scheren, Klebestift, Papier etc.) muss von der Lehrperson bereitgestellt werden. Außerdem ist hier zu beachten, dass für gewisse Elemente die Infrastruktur eines Beamers/Visualizers erforderlich ist.

Hinweis zum Arbeitsmaterial der Themenblöcke

Farocode: Die einzelnen Themenblöcke sind farblich gekennzeichnet, damit die Materialien einfacher zuzuordnen sind. Das Farbschemata ergibt sich wie folgt:

Themenblock 1: Joint Attention (Gelb)

Themenblock 2: Theory of Mind (Grün)

Themenblock 3: Soziale Interaktion und Kommunikation (Blau)



Niveaudifferenzierung: Oft stehen Arbeitsblätter im Zuge der Binnendifferenzierung in zwei verschiedenen Anforderungsniveaus zur Verfügung. Mit der Leitfigur in Form des Feuer speienden Drachen auf den Arbeitsblättern wird auf die erhöhte Anforderung hingewiesen.

Themenblock 1: Joint Attention

Joint Attention												
Bausteine	Elemente	Spiel	Arbeitsblatt	Fokus Diskussion	Hausaufgabe möglich	ganze Klasse	halbe Klasse	Gruppenarbeit	Klassenzimmer	Turnhalle	draußen	Material notwendig
Gesten zum Zeigen und Teilen von Informationen und Erfahrungen	Spiel der Veränderung	✓			✓	✓	✓	✓	✓			
	Klatschkreis	✓			✓	✓	✓		✓		✓	
	Drache, schnapp den Dieb!	✓			✓	✓	✓			✓	✓	(✓)
	Holzfäller und die Blinzelaxt	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	(✓)
	Gestikpantomime	✓				✓	✓	✓	✓	(✓)		✓
	Geheimsprache Körperposen		✓		✓	✓	✓		✓			✓
1, 2 oder 3: das nonverbale Quiz		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Jetzt klappt es: Abschluss der Joint Attention		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓

Tabelle 1: Planungshilfe Joint Attention

5.6 Baustein 2: Gesten zum Zeigen und Teilen von Informationen

Der hier vorgestellte Baustein fokussiert auf das Zeigen und Teilen von Informationen, was zu einem der elementarsten Bereiche der Joint Attention gehört. Er ist aufgeteilt in vier Elemente, die mit jeweils 20 Minuten Unterrichtszeit umgesetzt werden. Das letzte Element wird als Abschlusselement aufgeführt, womit der Themenblock 1 abgeschlossen wird. Die in diesem Themenblock 1 geübten Kompetenzen zur Joint Attention werden dabei nochmals aufgegriffen. Das Abschlusselement bietet somit die Gelegenheit, die Lernziele formativ zu überprüfen.

Lernziele des Bausteins

Die Kinder ...

- wissen, dass Menschen mit ihrem Körper (der Gestik) Informationen zu Gefühlen bzw. ihrem Befinden weitergeben können.
- können die Gestik anderer wahrnehmen.
- können über Gestik vermittelte Informationen erkennen und benennen.

Element 5: Gestikpantomime

Ziel:	Die Schülerinnen und Schüler können ein Gefühl / eine Emotion darstellen und mittels der Gestik darstellend übernehmen, weitergeben und benennen.
Form:	Gruppenspiel, Gruppengröße ca. fünf Kinder
Material:	zwei Sets Emotionskarten mit Bild und Wort (AMAS-Emotionskarten_Bild_Wort), Emotionskarten nur mit Wort (AMAS-Emotionskarten_Wort), Wörter für an die Wandtafel (AMAS-Emotionskarten_Woerter_Wandtafel)
repetitiv:	ja
1. Klasse:	umsetzbar, Adaption s. Binnendifferenzierung

Inhalt: Abgeleitet vom klassischen Pantomimespiel werden hier über die Gestik Emotionen dargestellt und als visuelle Information von einem Kind zum nächsten transportiert und benannt.

Ablauf: Die Betrachtung der dargestellten Emotionen kann für alle Beteiligten sehr erheiternd sein. Damit eine konzentrierte Spielphase erfolgen kann, sollen die Emotionskarten vorgängig mit den Schülerinnen und Schülern angeschaut, besprochen und nachgeahmt werden.

1. Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und stellen sich gruppenweise in Reihen hintereinander auf.
2. Das hinterste Kind (A) beginnt. Ihm wird eine Karte mit einer Emotion gezeigt. Es stellt die Emotion mit seiner eigenen Gestik dar. Sobald es bereit ist, tippt es dem Kind vor ihm (B) auf die Schulter.
3. Kind (B) dreht sich um, übernimmt die Gestik von Kind (A) und dreht sich wieder zurück. Nun tippt Kind (B) das Kind vor ihm (C) an.
4. Wieder wird die Gestik übernommen. Dies wird so lange fortgeführt, bis das letzte Kind an der Reihe ist. Dieses muss die dargestellte Emotion benennen.



Abb.: Emotionskarten mit Bild und Wort



© Manuela Steiner

Joint Attention Emotionskarten

© PERSEN Verlag

Stolz



Joint Attention Emotionskarten

© PERSEN Verlag

Ablauf: Dieses Element ist in drei Teile gegliedert.

1. Die Lernenden erarbeiten ihre Comicgeschichte (Kopiervorlage, auf DIN A3 hochkopierte). Sie schreiben ihren Text in die Sprechblasen. Die fertigen Comics werden auf den Tischen ausgelegt.
2. Die Klasse unternimmt einen Schweigespaziergang: Die Kinder können sich im Klassenzimmer frei von Tisch zu Tisch bewegen und müssen dabei mindestens zwei Comics von ihren Mitschülerinnen und Mitschülern vollständig lesen.
3. Die Klasse kommt zusammen. Es werden folgende Leitfragen diskutiert:
 - Sind alle Geschichten gleich? Warum nicht?
 - Alle haben die gleichen Bilder und doch handeln die Figuren unterschiedlich. Hängt das mit dem Wissen der Figuren zusammen? Warum?
 - Was bedeutet es, wenn unterschiedliche Figuren unterschiedliche Perspektiven haben? (Fokusfrage)
 - Was bedeutet das für euch im Alltag? (möglicher Transfer zu alltäglichen Konfliktsituationen)



Abb.: Arbeitsblatt Comic

Umsetzungsempfehlung: Für dieses Element wird empfohlen, mehr Zeit als die üblichen 20 Minuten zu investieren, damit sich die Kinder intensiv und in Ruhe ihrer Geschichte widmen können. Insbesondere dem gemeinsamen Gespräch muss genug Raum gegeben werden, da hier das Erlangen grundlegender Erkenntnisse sichergestellt wird. Eine Möglichkeit besteht darin, das Ausfüllen der Sprechblasen des Comics vorbereitend für das Gespräch als Hausaufgabe aufzugeben.

Binnendifferenzierung: Starke und schnell arbeitende Schülerinnen und Schüler können die Comicgeschichte weitererzählen und entsprechende Bilder zeichnen. Zudem liegen zwei unterschiedlich anspruchsvolle Comics vor.

Didaktischer Kommentar: Die Comics wurden so gewählt, dass sie mehrere Möglichkeiten zur Übernahme von Perspektiven bieten. Spannend dabei ist insbesondere, dass die jeweiligen Figuren unterschiedliches Vorwissen haben. Die Kinder werden beim Ausfüllen der Sprechblasen angehalten, die Perspektiven der verschiedenen Figuren einzunehmen und sich zu überlegen, welches Vorwissen die entsprechende Figur im Comic hat und was sie denken könnte. Die Arbeit an der Theory of Mind wird mittels der Leitfragen zusätzlich unterstützt.

Element 3 – Bilderbuch „Herr Schnuffels“

Ziele:	Die Schülerinnen und Schüler üben sich darin, gewonnene Informationen zu teilen und die unterschiedlichen Perspektiven und das unterschiedliche Vorwissen der Figuren wahrzunehmen.
Form:	halbe Klasse, Partnerarbeit
Material:	Bilderbuch „Herr Schnuffels“ (David Wiesner, Aladin Verlag) – nicht im Material enthalten, Leitfragen (ToM-E03-Leitfragen_Schnuffels)
repetitiv:	ja, mit einem weiteren textarmen Bilderbuch

Inhalt: Die Geschichte handelt von einem Kater mit dem Namen Herr Schnuffels, der ein Ufo entdeckt. In diesem Ufo befinden sich Aliens, die zum ersten Mal eine Katze sehen. Herr Schnuffels spielt mit dem Ufo, während die Aliens nicht wissen, was mit ihnen geschieht. Mit den Lernenden wird das Bilderbuch angeschaut. Die Kinder diskutieren jeweils die Leitfragen, in denen es darum geht, die Perspektive der verschie-