

Melanie Matzies

Soziales Kompetenztraining bei Menschen mit Autismus, insb. High-Functioning-Autismus und Asperger-Syndrom

Menschen mit Autismus haben Schwierigkeiten, mit anderen Menschen reziprok zu kommunizieren und zu interagieren. Ihre (Spezial)-Interessen sind in der Regel stereotyp und einseitig.

Soziales Kompetenztraining hilft Betroffenen, soziale Regeln und einen Bezug zu anderen Menschen herzustellen. Soziale Kompetenzgruppen, Social Stories (soziale Lerngeschichten nach Carol Gray), Comic Strip Conversations (Unterhaltungen mittels Comic Strips nach Carol Gray), Theory of Mind-Trainings (z.B. nach Baron-Cohen) und Gesichtererkennungstrainings sind praktische Hilfsmittel für Menschen mit High-Functioning-Autismus oder Asperger-Syndrom, um implizites (soziales Alltags- und Regel)-Wissen verstehen zu lernen. Soziales Kompetenztraining kann in 1:1-Situationen oder in Gruppen erfolgen.

Der Artikel stellt die genannten Methoden des sozialen Kompetenztrainings vor und veranschaulicht deren Anwendung im Rahmen eines sozialen Gruppentrainings, welches die Autorin seit November vergangenen Jahres leitet.

Soziale Kompetenz: Besondere Probleme bei Menschen mit Autismus

Zu den drei Kernbereichen des klinischen Störungsbildes *Frühkindlicher Autismus* ICD-10 in der Kategorie „Tiefgreifende Entwicklungsstörung“ zählen neben den „begrenzten, repetitiven und stereotypen Verhaltensmustern, Interessen und Aktivitäten“ die „qualitativen Auffälligkeiten der gegenseitigen sozialen Interaktion“ und „qualitative Auffälligkeiten der Kommunikation“. Diese beiden letztgenannten Kriterien, besonders die Beeinträchtigung in der gegenseitigen (!) sozialen Interaktion, sind besonders wichtig in Abgrenzung des „Autismus“ gegenüber anderen Störungsbildern.

Zu diesen im ICD-10 genannten Schwierigkeiten der gegenseitigen sozialen Interaktion gehört die eingeschränkte Fähigkeit, Blickkontakt, Mimik, Körperhaltung und Gestik zur Regulation sozialer Interaktion zu verwenden. Es besteht ein Mangel an sozio-emotionaler Gegenseitigkeit, die sich in einer auffälligen Reaktionsweise auf die Emotionen anderer Menschen äußert. Häufig wird Verhalten im Sozialkontext

nicht angemessen moduliert bzw. findet sich eine labile Integration sozialer, emotionaler und kommunikativer Verhaltensweisen. Das bedeutet, dass z.B. eine gezeigte Emotion nicht dem Kontext entsprechend eingesetzt wird. Menschen mit Autismus haben Probleme, Freude, Interessen oder Tätigkeiten mit anderen Menschen zu teilen, welches sich schon im Kleinkindalter dahingehend äußert, dass keine Gegenstände, die von Interesse sind, gezeigt werden bzw. nicht darauf gedeutet wird. In Folge nehmen schon Kinder mit Autismus keine oder kaum Beziehungen zu Gleichaltrigen auf, mit denen sie Interessen, Aktivitäten oder Gefühle teilen könnten.

Sprache kann vollständig fehlen oder verspätet einsetzen. Mangelnde sprachliche Fähigkeiten werden nicht oder nur wenig durch den Einsatz von Mimik oder Gestik kompensiert. Wenn Verbal-sprache erlernt wird, so wird sie häufig nicht kommunikativ eingesetzt. Es fällt Betroffenen schwer, ein Gespräch zu beginnen oder aufrecht zu erhalten, bei dem es einen wirklich gegenseitigen Austausch mit anderen Personen gibt. Sprache wird häufig stereotyp oder

idiosynkratisch verwendet und ist gekennzeichnet durch ein Wortwörtlichnehmen von Redewendungen. Auch diese Sprachbarriere schränkt den Kontakt zu anderen Menschen ein.

Der *Frühkindliche Autismus* wird vom *High-Functioning-Autismus* abgegrenzt. Von *High-Functioning-Autismus* spricht man, wenn die Betroffenen keine geistige Behinderung zeigen (IQ >70) oder eine durchschnittliche Intelligenz aufweisen (IQ >85). Zudem liegen meistens gute verbale Fähigkeiten vor, obwohl die Sprachentwicklung zunächst meist verzögert war. Diese Kategorie wird auch gewählt, wenn ein Kind im frühen Alter einen frühkindlichen Autismus aufweist, sich dann aber im Verlauf immer mehr gen Asperger-Autismus entwickelt.

Nach ICD-10 fehlen beim *Asperger-Syndrom* (F84.5) eine auffällige kognitive oder sprachliche Entwicklung. Abgesehen von Meilensteinen der motorischen Entwicklung und motorischen Fertigkeiten im Allgemeinen ist das Verhalten des Kindes in den ersten drei Lebensjahren unauffällig. Das Kind ist auch kommunikativ und neugierig, wobei ansonsten die Kriterien denen des frühkindlichen Autismus entsprechen.

Die frühe Interaktionsstörung bei Menschen mit Autismus zeigt sich bereits im frühen Säuglingsalter. Nach neuesten Forschungsergebnissen könnte die Fähigkeit zur wechselseitigen Herstellung von kommunikativen Handlungen bereits vor dem Stadium der Herstellung geteilter Aufmerksamkeit liegen. Mit ca. neun Monaten folgen Säuglinge einer Zeigegeste mit dem Blick. Mit ca. einem Jahr können sie auf ihr Interesse an einem Gegenstand durch Deuten, Zeigen oder Verbalisieren und Etablieren von Augenkontakt aufmerksam machen. Hier stehen noch der Gegenstand und dessen Handhabung im Vordergrund. Einige Monate später zeigt das Kind durch protodeklaratives Deuten, dass es an etwas interessiert ist, um Aufmerksamkeit mit einer Bezugsperson herzustellen. Das bedeutet, es zeigt auf den Gegenstand, schaut dann zwischen Gegenstand und Bezugsperson hin und her, um die Aufmerksamkeit des Erwachsenen/der Bezugsperson auf das Objekt zu lenken.

Die Fähigkeit, gemeinsam Aufmerksamkeit mit anderen herzustellen, ist bei Menschen mit Autismus bereits im

frühen Säuglingsalter beeinträchtigt. Herstellen geteilter Aufmerksamkeit ist vermutlich ein Vorläufer für die Fähigkeit, sich in andere Menschen hineinversetzen zu können. Infolge geht man davon aus, dass Menschen mit Autismus diese *Theory of Mind*, d.h. die Fähigkeit, sich in andere hineinzuversetzen und deren Gefühlsqualitäten und Gedankengänge einzuschätzen. Gesichtererkennen und darüber Schlüsse auf emotionale Befindlichkeiten zu ziehen, eingeschränkt ist.

Menschen mit Autismus haben darüber hinaus durch ihre Neigung, eher Details als Gesamtzusammenhänge (Kohärenz) wahrzunehmen, Schwierigkeiten, (soziale) Situationen als einander ähnlich einzustufen. Es werden keine oder kaum Gesetzmäßigkeiten erkannt. Daher erlangen sie in der Regel auch kein Wissen über soziale Regeln und deren angemessene Anwendung.

Nach Ansicht von Carol Gray, die sich an den Erkenntnissen von Baron-Cohen zur Theory-of-Mind-Forschung orientiert, leiden Menschen mit Autismus unter einer Beeinträchtigung des *Sechsten Sinns*, wie sie die Fähigkeit zur sozio-kommunikativen Interaktion nennt. Eine Beeinträchtigung im sozialen und kommunikativen Bereich äußert sich dahingehend, dass Menschen mit Autismus Hilfe in folgenden Bereichen benötigen:

- Sich mit anderen unterhalten
- Regeln folgen, sich abwechseln
- Herausfinden, wie sich jemand fühlt
- Wissen, warum Menschen tun, was sie tun
- An Gruppenspielen oder anderen Gruppenaktivitäten teilnehmen
- Freunde finden.

Ansätze zur Förderung sozialer Kompetenz bei Menschen mit Autismus

Es gibt verschiedene Modelle bzw. Ansätze, um die soziale Kompetenz von Menschen mit Autismus zu fördern. Autistische Menschen sind auf gezielte Angebote und genaue Anweisungen darüber angewiesen, was wie wann in welcher Situation zu tun ist.

Zu diesen Ansätzen zählt das *SOKO-Konzept* von Anne Häußler, welches auf den Prinzipien des *TEACCH-Ansatzes* beruht. Dieser Ansatz bezieht sich auf Gruppenangebote mit dem

Ziel, soziale Situationen für die Betroffenen bedeutsam zu machen, um angemessene Strategien zu erwerben.

Peter Verheulen verfolgt einen pädagogischen Ansatz, der sich sowohl auf Gruppen als auf Einzelfördersituationen bezieht. Die Betroffenen lernen etwas über ihr Inneres, ihr Äußeres und über die Beeinträchtigung, die Autismus heißt.

In Einzelsituationen bewährt sich der Ansatz von Carol Gray, die mit ihren *Social Stories* und *Comic Strip Conversations* autistischen Menschen hilft, soziales (Regel)-Wissen zu erwerben, um das Verständnis für soziale Situationen und Interaktionen zu verbessern.

Aber auch einzelne Verhaltensweisen wie Gesichtererkennung werden trainiert, z.B. mittels computerunterstützter Programme wie dem *FEFA* (Frankfurter Test zur Erkennung des Fazialen Affekts). Auch Tony Attwood beschreibt in seinem Buch *„Asperger's Syndrome“* (1998) Wege, wie Emotionen und soziales Wissen verdeutlicht werden können.

Auf dem amerikanischen Markt gibt es seit verganginem Jahr (2005) ein Buch, das gemeinsam von Dr. Temple Grandin (Ich bin die Anthropologin auf dem Mars) und Sean Barron (Hört mich denn niemand?) verfasst worden ist. Es trägt den Titel *„Unwritten Rules of Social Relationships“* und enthält zehn Regeln zum sozialen Umgang mit nicht-autistischen Menschen.

Social Skills Groups

Social Skills Groups im *TEACCH Programm* bildeten die Grundlage für die deutsche Adaption des Konzeptes von Anne Häußler, deren Gruppenangebote zur Förderung sozialer Kompetenzen bei Menschen mit Autismus (SOKO-Autismus) Verbreitung findet.

Social Skills Groups legen den Schwerpunkt auf die Vermittlung allgemeiner Strategien zur Förderung sozialer Kompetenz in folgenden Bereichen: Förderung sozialer Interaktion, Verständnis sozialer Regeln, Förderung der Aufmerksamkeit, Förderung der Kommunikation sowie Ermöglichen positiver sozialer Erfahrungen.

Das Ermöglichen positiver sozialer Grunderfahrungen bildet den Schwerpunkt der Social Skills Groups nach dem *TEACCH-Ansatz*. Man möchte das Leben der Beteiligten durch positive und bedeutungsvolle Erfahrungen mit

Gleichaltrigen bereichern. Übergeordnetes Ziel ist die Freude am sozialen Kontakt (Häußler 2003, S. 20). Es geht nicht um Antrainieren sozial akzeptierten Verhaltens zum Zwecke der Normalisierung von Verhalten.

Die Grundlage für die Förderung im Bereich sozialer Kompetenzen bildet hierbei der Ansatz des *Structured Teaching* wie im *TEACCH- Programm* entwickelt. Darüber hinaus werden aber auch Social Stories, Rollenspiele, Tokensysteme und ggf. Entspannungsübungen eingesetzt.

SOKO-Autismus: Praktische Gestaltung

Frau Dr. Häußler entwickelte ihr Konzept auf der Basis dieser Social Skills Groups, hatte jedoch weniger gute finanzielle und organisatorische Bedingungen. Die Gruppen finden bei ihr nach Möglichkeit alle 14 Tage statt. Auch hier steht der „Trainingsaspekt“ nicht im Vordergrund.

Die SOKO-Autismus-Gruppen von Häußler nutzen die Gestaltung von natürlichen Situationen, die sich durch das Zusammensein mit anderen Personen ergeben. Dazu zählt z.B. die Begrüßung oder das gemeinsame Essen. Situationen werden dabei häufig so strukturiert, dass sich Lernanlässe ergeben. Beispielsweise fehlt z.B. der Kaffee beim Kaffeekochen in der Dose, so dass der Betroffene um Hilfe bitten muss (Häußler, 2003, S. 27). Es wird jedoch auf Routinehandlungen geachtet, d.h. es müssen immer wiederkehrende Elemente Teil der Gruppensitzung sein, damit auf Vertrautes zurückgegriffen werden kann. Strukturierende Hilfen sind meist visueller Natur. Dazu zählen Pläne, Uhren, Anleitungen zur Durchführung von Tätigkeiten, Markierungen auf dem Boden usw.

Social Stories und Comic Strip Conversations vermitteln allgemeine Verhaltensregeln oder soziale Zusammenhänge. Sie werden in den Gruppen von Häußler gemeinsam mit den Teilnehmern verfasst. Zur Einübung konkreter Verhaltensweisen werden auch Rollenspiele genutzt. Spielszenen werden eingesetzt, um „Fehlverhalten“ zu erkennen und das „Beobachten und Einschätzen Sozialer Situationen“ (BESS) zu üben. Skalen über emotionale Befindlichkeiten finden ebenso Beachtung wie Verträge und bestimmte Verstärkersysteme.

Die **Kindergruppe** (vier Kinder zwischen 9 und 17 Jahren) ist wie folgt strukturiert:

1. Begrüßungsrunde
2. Strukturiertes Spiel
3. Pausenvorbereitung
4. Pause
5. Aufräumen
6. Unstrukturiertes Spiel
7. Entspannung

Die **räumliche Strukturierung** erfolgt z.B. über klare Abgrenzungen von Mobiliar, Markierungen oder Standpunkten (Fußmatte mit abgedruckten Füßen, die die Richtung und den Ort anzeigen). **Zeitliche Strukturierung** erfolgt mittels Programmplänen (die über Fotos, Bildkarten oder Objekten mit Beschriftung von links nach rechts zeigen, welche Aktivität wann dran ist), unter denen ein Fertigungskorb platziert ist, in den die Materialien der Aktivität gelegt werden, die gerade beendet wurde (die Karte kommt in einen Fertigungsschlag), aber ein Wecker erinnert ebenso an das Ende des Treffens (Hahn kräht).

Um Gefühle auszudrücken helfen bestimmte Kommunikationshilfen, z.B. Smileys (sog. Dreh-Smileys, Gefühlsbarometer).

Spiele bilden den Schwerpunkt der SOKO-Kindergruppe. Die Spiele gliedern sich in kooperative Partnerspiele, kooperative Gruppenspiele, Spiele um den ersten Platz, Spiele zum Abwechseln, Teamwettspiele und unstrukturierte Spiele. Sie dienen neben dem Erwerb sozialer Kompetenzen (z.B. Einhalten von Spiel-Regeln, Umgang mit Verlieren und Misserfolg) vorrangig dem Ziel, Spaß mit anderen zu haben.

Ein Beispiel: kooperatives Partnerspiel

Spielbezeichnung: Kollision

Material: Zwei Klangkugeln

Spielbeschreibung:

Zwei Partner sitzen sich gegenüber und sollen die beiden Kugeln aufeinander zu rollen, so dass diese zusammenstoßen und klingen. Alle Gruppenteilnehmer horchen auf den Klang. Die Kugeln werden erst dann an die nächsten Spielpartner weitergereicht, wenn der letzte Ton verklungen ist.

Förderziele:

Kontaktaufnahme (Suche nach einem Partner)

Gemeinsame Abstimmung vor Spiel-

beginn (in welche Richtung soll die Kugel rollen?)

Gemeinsames, zeitlich abgestimmtes Handeln

Auditive Aufmerksamkeit

Warten

Abwechseln

Spiele zum Abwechseln:

Dart mit Bällen

Flaschenkegeln

Die **Erwachsenengruppe** besteht aus acht Teilnehmer im Alter zwischen 20 und 46 Jahren. Die Gruppe trifft sich auch 14-tägig. Es gibt vier Begleiterinnen.

Folgender Ablauf besteht in der Erwachsenenengruppe:

1. Erzählrunde
2. Stimmungsbild
3. Gruppenthema oder Gruppenaktion (Themen, die alle betreffen)
4. Organisation
5. Kleingruppenarbeit 1 (unterschiedliche Themen)
6. Pause
7. Kleingruppenarbeit 2 (unterschiedliche Themen, 30-45 Minuten)
8. Spielen (z.B. SOKO-Dreh)
9. Abschlussrunde

In den Gruppenarbeiten werden also entweder gemeinsam oder in Kleingruppen diverse Themen behandelt, die den Teilnehmern den Umgang mit anderen Menschen erleichtern sollen bzw. das soziale Miteinander verständlich machen.

Beispiel im Bereich „Soziale Regeln und der Umgang mit anderen“:

1. Komplimente

Das Thema „Komplimente“ beinhaltet die Frage, was Komplimente sind, warum sie gemacht werden und wie sie gemacht werden. Hierfür stehen ein Informationsblatt, zwei Arbeitsblätter sowie Karten für Rollenspiele zur Verfügung.

2. Strategien und Regeln für's Kaffeetrinken: Verhalten bei Tisch (Mannschaftsspiel)

3. Nähe-Distanz (Social Story)

Weitere Themenbereiche kreisen um Kommunikation und Interaktion, Gefühle, Spiele zur Förderung sozialer Kompetenzen, Strukturierende Hilfen zur Bewältigung von Alltagsaufgaben

sowie Hilfen bei der Planung und Strukturierung gemeinsamer Gruppenaktivitäten, Hilfen zum Verhaltensmanagement.

Beispiel Ausdruck des eigenen Befindens: Gefühlsskala

Diese Gefühlsskala kann nicht nur in Gruppensituationen eingesetzt werden. Ich selbst setze sie meistens zu Beginn einer Förderstunde ein. Manchmal erweist es sich als sinnvoll, den Betroffenen zunächst ein Verständnis des Begriffs „mittelmäßig“ zu vermitteln: erst deutlich positiv, dann deutlich negativ, bilden einer Rangfolge).

Erschließen von Gefühlen durch Wortkarten mit Gefühlsbezeichnungen, Spiegel, Fotoapparat (nach A. Häußler); andere Möglichkeiten: Boardmaker-Bildkarten, laminierte Fotos/Zeitungsbilder etc. als Material zu verwenden.

Beispiel aus dem Bereich „Spiele zur Förderung sozialer Kompetenzen“: SOKO-Dreh

Den SOKO-Dreh setzte ich selbst bereits ein.

Die Aufgabenkarten bestehen aus drei Kategorien: Kenne dich selbst!, Wahrnehmung der Umgebung und Fragen an den Mitspieler.

Diagnostik sozialer Kompetenzen erfolgt mittels Social Skills Assessment (Biswell, Braswell & Wade, 1996). Ein Vordruck für Beobachter findet sich im SOKO-Autismus.

Social Stories

Auch Anne Häußler verwendet im Rahmen ihres SOKO-Autismus Konzeptes *Social Stories* und *Comic Strip Conversations*, um soziale Regeln zu verdeutlichen und Verständnis für solche Regeln und das Verhalten anderer zu vermitteln.

Eine *Social Story* ist eine soziale Lerngeschichte, durch bestimmte Charakteristika definiert, die eine Situation, ein Konzept oder eine soziale Fähigkeit auf eine bedeutungsvolle Art und Weise beschreibt (Gray, 2000).

Social Stories können von allen Menschen geschrieben werden, die Kontakt(e) zu Menschen mit autistischer Störung haben. *Social Stories* können einer schweren Situation folgen (wie Comic Strips), versuchen aber häufiger, der betroffenen Person soziale Information zu geben, die ihr fehlen. In

diesem Sinn können endlose Themen aufgegriffen werden. Eine *Social Story* kann aber auch geschrieben werden, um einem Kind mit autistischer Störung zu vermitteln, dass es in einer bestimmten Situation etwas ganz besonders gut gemacht hat.

Es gibt vier verschiedene Satztypen, die das Bild einer Social Story bestimmen. Die Häufigkeit, mit der jeder Satztyp in einer Geschichte vorkommen darf, wird im Vorfeld festgelegt. WIE jeder Satz geschrieben ist, ist ebenfalls bedeutsam.

Es gibt folgende vier Satztypen: deskriptive/beschreibende, perspektivische, bejahende und direktive Sätze.

1. Deskriptive, beschreibende Sätze

Sie sind wahrheitsgetreue, nicht bewertende Aussagen über Fakten. Sie identifizieren die relevantesten Faktoren einer Situation bzw. die wichtigsten Aspekte eines Themas. Sie werden am häufigsten benutzt und bilden das Grundgerüst einer Social Story.

Beispiel: „Manchmal liest meine Oma mir etwas vor.“ Oder „Viele Kinder spielen auf einem Spielplatz während der Pause“.

2. Perspektivische Sätze

Sie beziehen sich auf einen inneren Zustand einer Person bzw. beschreiben ihn. Das betrifft die Gedanken, das Wissen, die Gefühle, Glaubenssätze oder Meinungen eines Menschen ohne autistische Störung (selten betreffen sie ihn auch). Diese Sätze geben der Social Story ein „Herz“, da sie die kognitiven und emotionalen Aspekte beschreiben, die (meist unsichtbar) in jeder sozialen Situation anzutreffen sind.

Beispiel: „Mein Lehrer weiß etwas über Mathematik“ (Wissen) „Meine Schwester spielt gern Klavier“ (Gefühl) „Manche Kinder glauben an den Weihnachtsmann“ (Glaubenssatz) „Manche Kinder geben sich viel Mühe, um etwas zu erreichen“ (Motivation) „Manchmal fühlen sich Menschen krank, wenn sie zu viel essen“ (Befindlichkeit)

3. Direktive Sätze

Direktive Sätze lenken auf sanfte Form das Verhalten einer Person mit autistischer Störung (ASD), indem sie eine Vorgabe für eine mögliche Verhaltensantwort in einer bestimmten sozialen Situation machen. Hier muss stark darauf geachtet werden, dass

Menschen mit Autismus Sätze wortwörtlich verstehen könnten. Satzfänge wie „Ich werde“ oder „Ich kann“ führen zu Missverständnissen, da sie keinen Handlungsspielraum lassen.

Daher beginnen direktive Sätze eher mit „Ich werde versuchen.....“ oder „Ich arbeite an....“.

Beispiele: „Ich werde versuchen, sitzen zu bleiben“. „Ich könnte meine Eltern um eine Umarmung bitten“ „Ich könnte mich für die Schaukel entscheiden, wenn ich auf dem Spielplatz bin oder für die Rutsche oder für etwas anderes“.

4. Bejahende, affirmative Sätze

Sie akzentuieren die bestehenden Meinungen oder Werte innerhalb einer bestimmten Kultur. Sie beziehen sich auf eine soziale Regel oder ein Gesetz und folgen den anderen Satztypen in der Regel.

Beispiele: „Die meisten Menschen essen Nachtisch nach dem Mittagessen. Das ist eine gute Idee“ (betont eine Ansicht) „Ich werde versuchen, angeschnallt zu bleiben. Das ist sehr wichtig“. (bezieht sich auf ein Gesetz) „Ein Kind rutscht nach dem anderen. Das ist sicher“. (bezieht sich auf eine Regel) „Die Toilette macht nach dem Spülen Geräusche. Das ist in Ordnung“. (Rückversicherung).

Gray arbeitet auch mit „halben Sätzen“, d.h. die Betroffenen füllen den Rest des Satzes selbst aus bzw. beenden den unfertigen Satz selbstständig.

Beispiel: „Meine Lehrerin wird sich wahrscheinlich _____ fühlen, wenn ich mich ruhig in die Reihe stelle“.

Es gibt bei Gray eine bestimmte Relation, ein Verhältnis, in der alle vier Satztypen zueinander stehen bzw. verwendet werden dürfen.

Die Social Story hat bei ihr in der Regel 2-5 deskriptive, perspektivische und/oder affirmative Sätze für jeden direktiven Satz. Manchmal sind direktive Sätze gar nicht nötig.

Also: auf einen direktiven Satz kommen 2-5 andere Sätze (aus jeweils unterschiedlichen Satztypen).

Dieses Verhältnis bezieht sich auf die gesamte Geschichte.

Zusätzliche Satztypen:

Es können zusätzlich kooperative und kontrollierende Sätze eingefügt werden.

Kontrollierende Sätze:

Sie werden von der betroffenen Person selbst verfasst, um persönliche Strate-

gien zu entwickeln bzw. Information anzuwenden. Die Social Story wird zunächst erneut gelesen, um dann ein oder zwei weitere Sätze zuzufügen. Als der 9jährige Benjamin z.B. begriffen hatte, was Leute wirklich meinen, wenn sie sagen, sie haben ihre Ansicht geändert, schrieb er -ein Experte in Insektenkunde- „Wenn Leute sagen, sie haben ihre Meinung geändert, kann ich es so verstehen, dass eine Idee besser geworden ist- wie eine Raupe, die sich in einen Schmetterling verwandelt“.

Kooperative Sätze: z.B. „Meine Eltern werden mir beim Toilettentraining helfen“. Sie zeigen also demzufolge an, wer was wie tun kann bzw. wird, um einem Menschen mit ASD zu helfen.

Das Verhältnis der Sätze zueinander, wenn diese beiden Formen zugefügt werden, lautet: 0-1 (teilweise oder kompletter) direktiver oder Kontrollsatz auf 2-5 deskriptive, perspektivische, affirmative oder kooperative Sätze.

Anleitung:

Die Anleitung, eine Social Story zu schreiben, richtet sich nach den charakteristischen Lernbesonderheiten autistischer Menschen.

1. Schritt: Das Ziel visualisieren

Das Ziel einer Social Story ist eher, soziale Information genau zu beschreiben und sie zu teilen anstatt zu zuviel vorzugeben. Relevante soziale Information soll in bedeutsame Texte und Illustrationen übersetzt werden. Oft bedeutet das, abstrakte Konzepte anschaulich zu beschreiben.

2. Information sammeln

Sammeln von Information über ein bestimmtes Thema. Dazu gehört *wo* und *wann* die Situation geschieht, *wer* involviert ist, wie die Reihenfolge der Ereignisse ist, *was* passiert und *warum* etwas geschieht. Auch wird Information über die Aufmerksamkeitsspanne, die Lesefähigkeit, den Lernstil und die Interessen des Betroffenen gesammelt.

3. Den Text maßschneidern

Der Text muss dem Lernstil, den Bedürfnissen, Interessen und Fähigkeiten der Person mit Autismus angepasst werden. Dies resultiert in einer sozialen Lerngeschichte, welche durch alle bereits genannten Charakteristika gekennzeichnet ist.

4. Mit dem Titel „lehren“

Der Titel einer Social Story beschreibt bereits die übergeordnete Bedeutung der Geschichte. Der Titel kann z.B. eine Frage darstellen, die dann in der Geschichte beantwortet wird.

Wenn die Geschichte fertig ist:

- a) wird sie in einer ruhigen Atmosphäre vorgestellt (auch: ruhige emotionale Situation).
- b) wird sie ehrlich vorgestellt, mit einer einfachen, klaren Ankündigung, z.B. „Ich habe eine Geschichte über...geschrieben. Es wird Zeit, sie gemeinsam zu lesen“.
- c) sollte sie möglichst „beiläufig“ vorgelesen werden, ohne zu viel Emotionalität
- d) könnte sie mit Personen, die in der Geschichte vorkommen, gelesen und besprochen werden.
- e) wird immer nur eine Geschichte pro Treffen vorgelesen und im Anschluss Zeit gelassen, um die Inhalte zu verarbeiten. Je nach Bedarf wird die Geschichte erneut vorgelesen
- f) wird sie langsam wieder „ausgeblendet“. Das heißt, die Person mit Autismus soll von der Geschichte langsam unabhängig werden. Die einfachste Strategie ist, die Geschichte umzuschreiben bzw. neu zu schreiben. Die Häufigkeit des Vorlesens kann reduziert werden (von täglich lesen bis alle vier Tage lesen).

Beispiel einer Social Story nach den beschriebenen Kriterien:

Spielzeug teilen

Viele Kinder spielen mit Spielzeug. Wenn sie mit Spielzeug spielen, haben sie Spaß.

Es könnte Spaß machen, mit anderen Kindern Spielzeug zu teilen.

Ich kann lernen, Spielzeug zu teilen.

Teilen könnte Spaß machen. Wenn ich spiele, werde ich versuchen, Spielzeug zu teilen.

(Aus dem Amerikanischen übersetzt von Melanie Matzies, Diplom-Psychologin, in Anlehnung an das Original von Carol Gray)

Comic Strip Conversations

Comic Strip Conversations (Unterhaltungen nach Art von Comic Strips) sind illustrierte Interaktionen, die kommunikative Fähigkeiten bei Menschen mit Autismus und verwandten Störungen fördern.

Die Zeichnungen üben die Funktion aus, die sich vollziehende reziproke Kommunikation zwischen Menschen darzustellen und zusätzliche Information für Menschen bereitzustellen, die Probleme damit haben, die vielen Anzeichen zu deuten, die während einer solchen Kommunikation rapide und subtil ausgetauscht werden.

Derzeit gibt es keine Daten, die die Effektivität solcher Comic Strips beweisen, aber die Erfahrung lehrt Carol Gray, dass sie hilfreich im Umgang mit autistischen Menschen sind.

Comic Strip Conversations identifizieren systematisch was andere Menschen sagen und tun und betonen, was Menschen *denken könnten*.

Um die Basisfähigkeiten einer Konversation zu illustrieren stehen acht Symbole zur Verfügung. Farbe wird verwendet, um die emotionalen Zustände, Gedanken und Fragen zu betonen. Da sie auch häufig die Perspektive des Betroffenen darlegen, können Comic Strip Conversations gute Vorläufer für eine Social Story sein.

Sie werden auch genutzt, um eine problematische Situation, die bereits aufgetreten ist, durchzuarbeiten- und damit zu verarbeiten.

Visualisierungshilfen, die auch eingesetzt werden, um Lernen für Menschen mit Autismus zu vereinfachen, können auch das Verständnis einer Konversation fördern, so Gray (Gray, 1994). Menschen mit Autismus haben Schwierigkeiten, die Glaubenssätze und Motivationen anderer zu identifizieren, daher nutzen sie in Comic Strip Conversations neben Symbolen auch spezielle Farbpaletten für die Gefühle, die hinter gesprochenen Worten stecken.

Material:

Schreibmaterial wird benötigt, wenn eine Konversation beginnt, da die Menschen ihre Konversation aufzeichnen. Es muss aber nicht nur auf Papier gezeichnet und geschrieben werden, viele Variationen sind denkbar (Kreidetafeln, etc.).

Vorgehen:

Der Betreffende muss zunächst mit dieser Form der Konversation vertraut gemacht werden, z.B. mit den Worten „Wir zeichnen heute, während wir uns unterhalten“, während das Symbol für Sprechen (Eine Sprechblase) gezeichnet wird.

Es gibt ein „Comic-Strip-Symbolwörterbuch“ sowie ein persönliches Symbolwörterbuch des Betroffenen (für Personen, Orte, Erfahrungen).

Es gibt acht Symbole für folgende Konversationskonzepte:

1. Zuhören
2. Unterbrechen
3. Laute und leise Wörter
4. Sprechen
5. Denken

Small Talk zeichnen:

Während in einer normalen Konversation Augenkontakt dazugehört, sitzen sich Menschen, die mittels Comic Strips eine Unterhaltung führen, meist nicht gegenüber. Sie konzentrieren sich auf die Arbeitsfläche. Begonnen wird mit Small Talk, der eine große soziale Bedeutung hat.

Themenbezogene Unterhaltung:

Sobald Small Talk beendet ist, werden die Themen für die jeweilige Unterhaltung vorgestellt. Die linke obere Hälfte des Blattes wird mit einem Symbol für den Ort versehen, an dem das Ereignis stattfand, über das der Betroffene berichten möchte.

Die Zeichnungen des Betroffenen werden durch Fragen geleitet:

1. Wo bist du? (Zeichnet eine Person)
2. Wer ist noch da? (Zeichnet noch eine Person)
3. Was machst du? (Zeichnet Handlungen, relevante Objekte)
4. Was ist passiert? Was haben andere gemacht?
5. Was hast du gesagt? (Zeichnet „Sprech“-Symbol)
6. Was haben die anderen gesagt?
7. Was dachtest du, als du das gesagt hast? (Zeichnet Symbol für „Denken“)
8. Was haben die anderen deiner Meinung nach gedacht, als sie das gesagt haben?

Hat der Betroffene Probleme, eine bestimmte Frage zu beantworten, kann der Lehrer/die Bezugsperson leicht eingreifen und Lösungsvorschläge machen, sollte die „Kontrolle“ aber immer schnell wieder an das Kind/den Betroffenen zurückgeben.

Ziel ist, eine Balance zwischen dem Einholen wichtiger Informationen aus der Sicht des Betroffenen und dem Vermitteln sozialer relevanter, akkurater Information herzustellen.

Die schwersten Fragen betreffen die Gedanken und Gefühle anderer Menschen. Hier dürfen Lösungsvorschläge gegeben und inkorrekte Annahmen korrigiert werden. Dies sollte jedoch immer nur mit der Darbietung alternativer Vorschläge geschehen, um die Antworten des Betroffenen nicht zu degradieren. Diese eher korrekte Annahme wird dann in die Sprechblase geschrieben.

Vorschläge, um unklare Zeichnungen, überfüllte Blätter etc. zu verhindern:

- a) Einzelne „Fenster“ – wie in einem „echten“ Comic Strip – können verwendet werden, wenn der Betroffene Handlungen in eine Reihenfolge bringen kann. Somit ist jede Handlung einzeln in einem Kästchen erkennbar. Man kann auch Karteikarten nehmen.

Die Unterhaltung wird zunächst einmal zusammengefasst, bevor neue Lösungsvorschläge unterbreitet werden. Es gibt häufig verschiedene Lösungen für eine Situation, die auf eine Liste geschrieben werden können. Aus dieser Liste von Lösungsvorschlägen kann der Betroffene einen „Plan“ für zukünftige ähnliche Situationen ableiten. Das „Für“ und „Wider“ einer jeden Situation können eruiert und diskutiert werden.

Wenn die Betroffenen keinen Plan entwickeln können, hilft eine Comic Strip Unterhaltung dennoch, Einsicht in die Gedanken der Personen zu bekommen, um darauf basierend Social Stories schreiben zu können oder andere Interventionen (z.B. positive Verhaltenstherapie) zu planen.

Über eine zukünftig geschehende Situation schreiben:

Diese Unterhaltungen helfen einem Menschen mit Autismus, Information darüber zu erhalten, was in einer zukünftigen Situation geschehen wird, wann sie anfangen und enden wird, wer darin involviert sein wird und was vom Betroffenen erwartet wird. Es kann geschehen, dass ein Mensch mit Autismus, der Information buchstäblich so interpretiert wie sie ihm vermittelt wird, erwartet, dass eine Situation genauso eintreten wird, wie sie in der Geschichte beschrieben worden ist. Daher ist es wichtig, mögliche Änderungen bereits in die Unterhaltung mit aufzunehmen. Statt zu schreiben „zwan-

zig Personen werden erwartet“ sollte lieber „Viele Personen werden erwartet“ geschrieben werden.

Farben und Gefühle:

Eine Botschaft kann differenzieren, je nach Motivation des Sprechers. Für diverse Gefühle werden daher verschiedene Farben verwendet:

- a) Grün für gute Ideen, glücklich, freundlich
- b) Rot für ärgerlich, schlechte Ideen, ärgern, unfreundlich
- c) Blau für traurig
- d) Braun für angenehm, kuschelig
- e) Lila für stolz
- f) Gelb für ängstlich
- g) Schwarz für Fakten
- h) Orange für Fragen
- i) Kombination aller Farben für Verwirrung

Es wird eine Farbe nach der anderen eingeführt. Basisgefühle werden dabei zuerst vorgestellt und andere Farben werden nach Fortschritt des Betroffenen dazugefügt. Es kann geschehen, dass ein Betroffener die Farben in einer gewöhnlichen Unterhaltung ebenso zu benutzen beginnt, z.B. sagt „Ich höre heute aber viele grüne Wörter“. Er sollte dann gefragt werden, was „grüne Wörter“ bedeuten oder „Welche grünen Wörter hast du denn gehört?“, um auf die eigentlichen dahinter stehenden Zustände zu kommen.

Weitere Methoden zur Förderung sozialer Kompetenz

Neben den bereits vorgestellten Methoden zur Förderung sozialer Kompetenzen bei Menschen mit Autismus gibt es weitere Mittel, diese Kompetenzen zu unterstützen. Die Forschergruppe um F. Poustka entwickelte ein computergestütztes Test- und Trainingsprogramm zur Verbesserung des Erkennens von Gesichtsausdrücken mit emotionalem Gehalt. Das Programm besteht aus ca. 1000 Bildern von Gesichtern und Augenpaaren, die am Bildschirm dargeboten werden.

Peter Vermeulen hat ein Buch herausgegeben, welches Arbeitsmaterial für Kinder und Jugendliche mit Autismus/Asperger Syndrom bereitstellt. In diesem Arbeitsbuch setzt sich der Betroffene gemeinsam mit einer Bezugsperson, einem Lehrer oder Therapeuten

mit seiner Diagnose auseinander. Zunächst lernt er, dass er einzigartig ist und über bestimmte Fähigkeiten, aber auch Schwächen verfügt. Er lernt dabei sein Äußeres, sein Inneres und seinen Körper kennen. Es folgen Materialien, die es dem Menschen mit Autismus ermöglichen, sich als „anders“ zu begreifen. Er setzt sich mit Begriffen wie „Behinderung“ und „Beeinträchtigung“ auseinander und lernt, dass Autismus eine „besondere Beeinträchtigung“ ist.

P. Howlin, S. Baron-Cohen und J. Hadwin haben ein Trainingsprogramm entwickelt (*Teaching Children with Autism to Mind-Read*), welches Menschen mit Autismus ermöglichen soll, soziale Aspekte zu verstehen, wodurch es ihnen gelingen kann, sich sozial angemessener zu verhalten. Dieses Programm wird auch *Theory of Mind-Training* genannt.

Die Autoren gehen davon aus, dass die mangelnde oder eingeschränkte Fähigkeit, sich in andere Menschen hineinversetzen (Gedanken, Gefühle, Absichten etc.) und schlussfolgern zu können, was Menschen als nächstes tun werden, die Fähigkeit soziales Verhalten deuten bzw. verstehen zu können, erheblich beeinträchtigt. Der Kern der Kommunikation besteht auch daraus, herausfiltern zu können, welche *Absicht* hinter dem Gesagten steckt. Auch diese Fähigkeit ist nicht vorhanden, wenn ein Mensch keine intuitive Psychologie (eine andere Bezeichnung für die Fähigkeit zur Theory of Mind) besitzt.

Die Autoren gehen nun davon aus, dass es möglich ist, Menschen mit Autismus beizubringen, wie man andere Menschen besser verstehen kann. Um mentale Zustände bestmöglich vermitteln zu können, schlagen die Autoren kleinschrittiges Lernen vor, d.h. komplexes Verhalten muss als eine Serie einzelner Komponenten erlernt werden.

Die Autoren haben nun fünf Stufen des Lernens von mentalen Zuständen entwickelt. Stufe 1 besteht aus den ersten Lernschritten hinsichtlich Gesichtserkennens auf Fotografien, einfache Perspektivübernahmen und sensomotorisches Spiel. Stufe 5 enthält dann, auf den vorherigen Stufen aufbauend, Aufgaben zu falschen Überzeugungen (Sally-Anne-Experiment) und symbolischem Spiel sowie glaubensbasierten Emotionen.

Das Training von Baron-Cohen wurde für junge Kinder mit Autismus (4-13 Jahre) konzipiert. Das Sprachniveau sollte dem eines Kindes von fünf Jahren entsprechen. Das Training kann aber auch mit älteren Menschen mit Autismus durchgeführt werden, vorausgesetzt, sie verfügen über die genannten Fähigkeiten zur Sprache.

Aus der praktischen Tätigkeit

Durchführung einer Kompetenzgruppe für Kinder mit Asperger/High-Functioning-Autismus

Seit November 2005 führt der Dienst AutisMut (Berlin) eine soziale Kompetenzgruppe für Kinder mit Asperger-Syndrom oder High-Functioning-Autismus im Alter zwischen sieben und zehn Jahren durch.

Den Kindern werden soziale Konzepte mittels Methoden wie soziale Lerngeschichten (Social Stories), Comic Strips, Rollenspiele, Videofilme und unter Einsatz von Büchern vermittelt. In Anbetracht des jungen Alters der Kinder kommen aber auch in diesen Gruppen Spiele (Gruppenspiele und kooperative Partnerspiele) zum Einsatz.

Es werden Prinzipien des *Structured Teaching* eingesetzt, um den Kindern Orientierung zu bieten. Gemeinsam erstellte Gruppenregeln sind bei jedem Treffen einzuhalten bzw. die Kinder lernen im Verlauf der Zeit, diese Regeln zu beachten.

Der Beginn jeder Gruppensitzung wird durch eine Begrüßungsrunde eingeleitet, in deren Verlauf der folgende Ablauf besprochen wird und alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen Erlebtes, über Vorfälle und/oder Probleme berichten können.

Die zu Beginn der Gruppentreffen erstellten Gruppenregeln sowie demonstrierte Gesprächsfähigkeiten werden durch ein Verstärkersystem unterstützt. Das bedeutet, dass ein Kind, wenn es etwas besonders gut macht, sagt oder eine Regel gut befolgt, auch unter Hilfestellung (intermittierend) eine Belohnung erhält. Dafür wird ein Token-System eingesetzt.

Eine Lerneinheit beträgt ca. 40 Minuten. Eine Einheit kann als Gruppenlernaktivität gestaltet werden oder es kann Kleingruppenarbeit erfolgen. In einer solchen Lerneinheit werden mittels Geschichten, Comic Strips, Demonstrationen von Verhalten, Rate-

spielen oder Rollenspielen soziale Kompetenzen in den Bereichen Kommunikation, kooperative Spielfähigkeiten, Freundschaft, Selbstmanagement, Empathie und Konfliktmanagement vermittelt.

Es werden immer wieder bewusst Situationen geschaffen, die die Kinder dazu veranlassen, eine Fähigkeit auch praktisch anzuwenden.

Wichtig hierbei ist, dass Eltern, Erzieher, Lehrer und sonstige Bezugspersonen den Kindern helfen, die gelernte Fähigkeit auch im Alltag anzuwenden, also die Generalisierung zu ermöglichen.

Ziele der ca. 30minütigen Spielzeiten sind es zu lernen, sich abzuwecheln, herauszufinden, was ein anderes Kind spielen möchte (Zuhören!) und sich darauf auch einzustellen, Kompromisse einzugehen, lernen zu verlieren und zu gewinnen usw.

Das gemeinsame Essen bildet einen angenehmen Abschluss der Gruppentreffen. Darüber hinaus bietet die Essensvorbereitung, das Essen und das anschließende gemeinsame Aufräumen diverse Anlässe, praktische Kompetenzen anzuwenden, die zuvor theoretisch erprobt wurden (Verhalten bei Tisch usw.). Essen wird gemeinsam bzw. in der Aufteilung einzelner Aufgaben vorbereitet. Im Anschluss an das Essen wird gemeinsam abgeräumt und aufgeräumt.

Obwohl wir eine klare, festgelegte Struktur (bezüglich der Lerneinheiten) zugrunde legen, ist es möglich, auf spontane Wünsche der Kinder einzugehen bzw. ein spezielles Problem eines Kindes in den Gruppenaktivitäten aufzugreifen. Es können Themen spontan nach den aktuellen Bedürfnissen der Teilnehmer und Teilnehmerinnen umgestaltet werden. Gruppentreffen werden ausführlich vor- und nachbereitet.

Obwohl die Gruppe bislang erst einige Male stattgefunden hat, können wir bereits sagen, dass sie für die TeilnehmerInnen eine positive Erfahrung darstellt; die Treffen bieten für die Kinder viele Möglichkeiten, sich auszuprobieren, Kontakte zu knüpfen und ihre persönlichen Probleme anzusprechen. Wir sind fest entschlossen, die Gruppen über regelmäßige Zeiträume hinweg anzubieten und auch für jüngere Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit ASD (Autism Spectrum Disorder) zu konzipieren.

Literatur:

- Attwood, Toni: Asperger's Syndrome. A Guide for Parents and Professionals. Baker, Jed E: Social Skills Training. For Children and Adolescents with Asperger Syndrome and Social-Communication Problems. Kansas (USA), 2003.
 Gray, Carol: The Sixth Sense II. Arlington (USA): Future Horizons, 2002.
 Gray, Carol: The New Social Story Book. Illustrated Edition. Arlington (USA): Future Horizons, 2000.
 Gray, Carol: Comic strip conversations. Arlington (USA): Future Horizons, 1994.
 Häubler, Anne/Happel, C./Tuckermann, A./Altgassen, M./Adl-Amini, K.: SOKO Autismus. Gruppenangebote zur Förderung Sozialer Kompetenzen bei Menschen mit Autismus- Erfahrungsbericht und Praxishilfen. Verlag modernes Lernen- Dortmund, 2003.
 Howlin, Baron-Cohen: Teaching Children With Autism How To Mind-Read. A Practical Guide. Wiley. 1999
 Vermeulen, Peter: Ich bin was Besonderes. Arbeitsmaterialien für Kinder und Jugendliche mit Autismus/Asperger Syndrom. Verlag modernes Lernen- Dortmund, 2000.



Autorin:

- Melanie Matzies, Diplom-Psychologin
 Geboren: 28.07.1972 in Berlin
 Wohnhaft: In Berlin-Pankow
 Schulabschluss: Abitur
 Studium: Diplom-Psychologie, FU Berlin, beendet 2003
 Praktikum: Assistenz-Team Birger Sellin, 2001
 Diplomarbeit/Buchveröffentlichung: *Applied Behavior Analysis*. - (Früh-) Förderung bei Autismus unter besonderer Berücksichtigung der Verhaltenstherapie nach O. I. Lovaas. Weidler-Buchverlag 2004.
Delfintherapie bei Autismus – eine wirksame Alternative? In: Psychotherapie und Autismus. Brita Schirmer (Hg.), dgvt-Verlag 2006.
 Beruflicher Werdegang:
 Seit 2003 überregionale Tätigkeit als Fachberaterin Autismus im Bereich Einzelförderung (spezialisiert auf ABA, PECS und soziales Kompetenztraining);
 Beratung, Fortbildung, Diagnostik und Leitung sozialer Kompetenzgruppen (bei AutisMut)