

# Unterstützte Kommunikation

Die Fachzeitschrift der Gesellschaft  
für Unterstützte Kommunikation e.V.

2.2017



## Spielen und UK

# Erste Worte

Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.“, sagt Friedrich Wilhelm August Fröbel, der Gründer des ersten Kindergartens. Grund genug für uns, eine Ausgabe der Zeitschrift UK dem Thema „UK und Spiel“ zu widmen.

Und auch Grund genug für Frau Achilles, dieses Zitat als Titel für ihre „Beobachtungen einer Ahnungslosen“ zu wählen, die das vorliegende Heft einleiten.

Jeder hat vermutlich ein Lieblingsspiel, erinnert sich an fantastische Spielsituationen aus der eigenen Kindheit, schöne Spielerlebnisse mit den eigenen Kindern oder gewinnbringende Fördersituationen im Spiel mit UKlern in der beruflichen Praxis. Spielen hat in der Entwicklung des Menschen eine herausragende Bedeutung und gilt als grundlegendes Bedürfnis nicht nur bei Kindern. Wir alle spielen auf unterschiedlichste Art und Weise, auch wenn es Erwachsenen manchmal nicht leicht fällt, das eigene Spiel als solches zu erkennen. Immerhin sind wir ernsthaft und professionell und spielen nicht bloß rum. Das Spielen ist aber eben nicht nur „Spielerei“ oder Zeitvertreib, es ist in seinem Wert für das Leben gar nicht hoch genug einzuschätzen. Spielen folgt einer Entwicklung und fördert Entwicklung, es hilft uns, uns in der Welt zurecht zu finden und sie uns anzueignen. Das gilt grundsätzlich für alle Menschen, allerdings gibt es unter erschwerten Bedingungen und im Spiel mit Menschen, die UK nutzen, einiges besonders zu beachten. Dem wollen wir mit den in dieser Ausgabe vorliegenden Artikeln Rechnung tragen. Durch die Mitarbeit unserer Autoren ist es uns gelungen, ein Heft randvoll mit den unterschiedlichsten Betrachtungen und Anregungen zum Thema Spiel und UK zusammen zu tragen.

Den Anfang machen neben Ilse Achilles, Sabina Lange und Irene Leber, die auf ihre Art die Grundlagen für unser Thema legen. Ihre Artikel ergänzen sich dabei so hervorragend, dass man meinen könnte, die beiden hätten sich abgesprochen. Haben sie aber nicht.

In ihrem zweiten Artikel stellt Sabina Lange Spielzeugfiguren vor, die sich für das Spiel mit Kindern mit Handicap eignen und zeigt ganz anschaulich, was der Spielzeugmarkt zum Thema hergibt.

Im Artikel „Spielst du noch oder lernst Du schon“ beziehen die AutorInnen das Umfeld des UK-Nutzers für das Spiel mit ein und heben dessen besondere Bedeutung hervor, damit aus dem gemeinsamen Spiel kein stumpfes Training wird, in dem der Spaß abhanden kommt.

Romana Malzer gewährt uns einen Einblick in die Welt des Spiels mit ihrer Tochter und der Augensteuerung und gibt einen Überblick über verschiedene Spiele, die mit den Augen gespielt werden. Ebenso anschaulich und praxistauglich zeigen Simone Russi, Sabrina Schultheiß und Monika Ruffert Spielideen aus ihrem beruflichen Alltag. Frau Ruffert legt dabei einen Schwerpunkt auf das spielende Erlernen von Gebärden im Wohnheimalltag.

Martina Drexler berichtet von einem erfolgreichen UK-Fachtag und stellt eine Broschüre der ELEKOK-Beratungsstellen in Bayern zum Thema vor. Christine Brenner rundet den Themenschwerpunkt mit einem Bericht ab, in dem sie zeigt, wie angehende Ingenieure für Mechatronik wichtige Akzente für barrierefreies Spiel setzen können, wenn Berührungspunkte mit Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen entstehen.

Fußballfans wissen: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Manch einer wird also nach der Lektüre gleich mit der Umsetzung in der Praxis beginnen wollen. Wenn doch noch Zeit bleibt, lohnt es sich, noch einen Blick auf unsere Artikel außerhalb des Themenschwerpunkts zu werfen. Thomas Keinath bricht mit einem Tabu. An der Schule, in der er arbeitet, hat man sich bewusst gegen das allgegenwärtige iPad entschieden und setzt konsequent auf Android als Betriebssystem für Lern- und Kommunikationshilfsmittel. Eine spannende Angelegenheit.

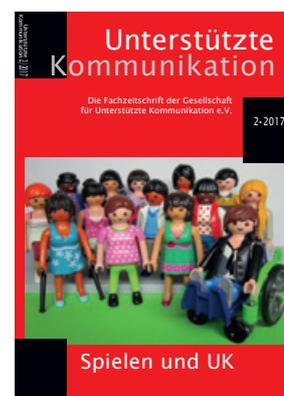
Last but not least wartet Monika Waigand mit einer schwerwiegenden Diagnose auf, die viele der Leser bei sich selbst vielleicht auch feststellen: UKSitis. Wer sich noch nicht angesteckt hat, dem hilft vielleicht dieses Heft.

Zwei Artikel, die einfach nicht mehr in diese Ausgabe gepasst haben, sind nun im Internet zu finden. Ina Steinhaus berichtet unter [www.vonloeper.de/uk/ausstellung](http://www.vonloeper.de/uk/ausstellung) über eine spannende Wanderausstellung zur Geschichte der UK und Ingo Bosse taucht unter [www.vonloeper.de/uk/gaming](http://www.vonloeper.de/uk/gaming) in die bisher wenig betrachtete Welt des Computerspiels ein und zieht hier eine Verbindung zu UK. Auch der Blick ins Netz lohnt sich also.

Nun aber genug der langen Worte. Die Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß bei der Lektüre und freut sich ganz besonders darüber, für dieses spannende Heft erstmals Diana Schmidt-Pfister im Redaktions-Team begrüßen zu dürfen.

Für die Redaktion  
Igor Krstoski, Matthias Adam,  
Diana Schmidt-Pfister

Unterstützte Kommunikation  
Ausgabe 2/2017  
Themenschwerpunkt:  
Spielen und UK



*In dieser Ausgabe lesen Sie:*



## Editorial

Erste Worte 3

## Schwerpunkt

*Ilse Achilles*

Die Quelle alles Guten liegt im Spiel – Beobachtungen einer Ahnungslosen 6

*Sabina Lange*

Übst du noch oder spielst du schon? 9

*Irene Leber*

Die „Täterei“ oder Was hat Unterstützte Kommunikation mit Symbolspiel zu tun? 17

*Sabina Lange*

Menschen sind verschieden – Puppen auch! 21

*Marcel Feichtinger,  
Beate Fischer und Anke Greiling*

„Spielst du noch oder lernst du schon?“ – spielerischer UK-Einsatz an der Regenbogenschule Münster 24

*Romana Malzer*

In den Augen liegt die Kraft des Lernens 30

*Simone Russi*

So kann ich auch mitspielen! – Möglichkeiten der visuellen Strukturierung von Spielen 35

*Christine Brenner*

Ingenieurskunst für Barrierefreiheit 38

*Monika Ruffert*

Ich packe meinen Koffer... – Spielerisch Gebärden lernen als Grundlage zur Umsetzung im Alltag 42

*Sabrina Schultheis*

Spielen macht Spaß 45

*Martina Drexler und*

*Isabell Schneider*  
UK spielend leicht! – Ein Fachtag und eine Broschüre des Beratungssystems ELECOK in Bayern zum Thema „Unterstützte Kommunikation und Spielen“ 49

## Praxis

*Thomas Keinath*

Unterstützte Kommunikation und Android – kann das denn funktionieren? – Erfahrungen mit einem Tabubruch 54

## Sonstiges

*Monika Waigand*

Eine schwerwiegende Diagnose 60

## Aus dem Verein

Berichte aus dem Verein 64

## Impressum

66

# Übst du noch oder spielst du schon?

von Sabina Lange



**S**pielen ist ein wesentlicher Faktor in der Entwicklung von Kindern. Kinder sind MeisterInnen darin, sich ihre Spielsituationen intuitiv so zu gestalten, dass sie Fertigkeiten trainieren und nach und nach Neues dazu lernen. Um ihre Ausdauer und die Bereitschaft, so lange zu „üben“, bis es klappt, dürften sie viele Erwachsene beneiden. Die meisten Kinder suchen dabei nach neuen Herausforderungen. Beherrschen sie eine Tätigkeit bzw. eine Handlung, so suchen sie nach Variationen und lassen sie irgendwann als „langweilig“ hinter sich. Wie tragen wir dazu bei, dass unterstützt kommunizierende Kinder dieses enorme Lernpotential im Spiel auch im Bereich Sprach- bzw.

Kommunikationsentwicklung für sich nutzen können?

## Die Bedeutung von Sprachvorbildern

Sprechende Kinder haben vielseitige Gelegenheiten, um ihre eigene Lautsprache zu entwickeln. Sie sind von gesprochener Sprache umgeben, beobachten ihre Umwelt, ahmen andere nach, erleben deren Reaktionen auf ihre ersten Laute und Wörter, erproben ihre Stimme und lernen, nach und nach komplexere Aussagen zu treffen. Dies alles geschieht quasi den ganzen Tag hindurch und scheinbar nebenbei. Für unterstützt kommunizierende Kinder ist die Ausgangssituation eine andere, für sie besteht ein höheres Risiko, dass Kommunika-

tionsprobleme mit den Eltern und anderen Bezugspersonen auftreten (vgl. Nonn 2014). Bezogen auf die aktive Sprache sind unterstützt kommunizierende Kinder deutlich benachteiligt, denn sie können in der Regel nicht in eine unterstützt kommunizierende Umgebung eintauchen und sich an Sprachvorbildern mit derselben Kommunikationsform orientieren. Daher ist es besonders wichtig, dass ihre Bezugspersonen möglichst häufig als Modell dienen, also vorleben, wie sich jemand mit Gebärden, Symbolkarten oder einer elektronischen Kommunikationshilfe äußern kann. Wenn berücksichtigt wird, dass der Spracherwerb ein jahrelanger Prozess ist, wird auch deutlich, dass es Zeit und Übung

# Gaming and (Dis)Abilities – Zocken für alle?

von Sina Schliekmann, Lioba Korf und Ingo Bosse



Quelle: Thilo Schmülgen/Aktion Mensch

Elektronische Spiele gehören zu den liebsten Freizeitbeschäftigungen von deutschen Jugendlichen und auch Erwachsenen. 29 Millionen Menschen spielen regelmäßig Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele (BIU e. V., 2016). Es wundert daher nicht, dass elektronische Spiele auch immer weiter in den Fokus der Inklusion rücken. Aber wie inklusiv ist Gaming eigentlich? Diese Frage war nicht nur Thema bei einer Podiumsdiskussion auf der Gamescom 2016, dem größten Kongress rund um digitale Spiele in Deutschland. Auch internationale Gruppierungen, wie die

game accessibility special interest group (IDGA-Game Access SIG), beschäftigen sich mit dem Entwurf von Richtlinien zur Entwicklung barrierefreier Computerspiele.

## Gaming und Barrierefreiheit

Dass bei der Gestaltung elektronischer Spiele heutzutage Wert auf Barrierefreiheit gelegt werden sollte, sollte im Sinne der UN-Behindertenrechts-Konvention keine Frage mehr sein. Gaming gehört mittlerweile zur Kultur und der Zugang zu kulturellen Aktivitäten ist ein eben durch die Konvention anerkanntes Recht (Bundesan-

zeiger Verlag, 2008). Auch die Computerspielbranche kann von der barrierefreien Gestaltung von elektronischen Spielen profitieren, wenn sie die Zugänglichkeit zu ihren Produkten erhöht. Weltweit leben immerhin 15 % der Menschen mit einer Behinderung, Tendenz steigend (WHO, 2016). Und mögliche Barrieren sind vielfältig. Laut der IGDA-Game Access SIG gehört zu den herkömmlichsten Problemen die Unfähigkeit der Spielgeschichte zu folgen, etwa, weil sie zu komplex ist oder ausschließlich über einen Sinneskanal vermittelt wird. Außerdem treten häufig Schwierigkeiten beim Lösen von Puzzeln oder Aufgaben auf, ohne deren Bewältigung das Spiel nicht weitergespielt werden kann. Diese sind oftmals zu anspruchsvoll oder enthalten visuelle oder auditive Hinweise, die nicht von allen Menschen wahrgenommen werden können. Äußerst frustrierend kann es auch sein, wenn der Spielcharakter wiederholt getötet oder verletzt wird, etwa weil besonders schnell oder präzise bestimmte Tasten gedrückt werden müssen um dies zu vermeiden. Menschen mit einer körperlichen Beeinträchtigung können hier schnell an ihre Grenzen kommen, vor allem wenn adaptive Hardware, wie etwa spezielle Bedienelemente, vom Gerät generell oder vom Spiel selbst im Besonderen nicht akzeptiert werden.

Da gerade im englischsprachigen Raum die Forderungen nach barrierefreien Computerspielen immer lauter werden, hat die IGDA-Game Access SIG eine Liste mit Eigenschaften entwickelt, welche die Zugänglichkeit zu elektronischen Spielen erleichtern sollen. Die Liste ist online kostenfrei abrufbar und soll in erster Linie Entwicklerinnen und Entwicklern als Leitfaden zur Entwicklung barrierefreier Spiele dienen (IGDA-Game Access SIG, 2016). Gefordert wird unter anderem die Möglichkeit Controller zu rekonfigurieren beziehungsweise eine Unterstützung für alternative Controller bereit zu stellen. Auf diese Weise können Nutzerinnen und Nutzer Tasten neu- oder umbelegen, falls für eine Person zum Beispiel bestimmte Tasten am Controller leichter zu erreichen sind als andere. Alternative Controller, wie etwa Joy-Sticks, ermöglichen es, die Steuerung des Spiels mit einem an die individuellen Bedürfnisse angepassten Eingabegerät zu nutzen. Diese zwei Punkte sind insbesondere für Menschen mit motorischen Beeinträchtigungen von Bedeutung. Aber auch andere Formen von Beeinträchtigungen werden in den Forderungen der IGDA-Game Access SIG bedacht. So werden etwa Soundalternativen, wie beispielsweise Untertitel gefordert. Auch die gute und kontrastreiche Sichtbarkeit von Grafiken und Texten sowie anpassbare Schwierigkeits- und Geschwindigkeitsstufen stehen auf der Liste der Forderungen (IGDA Game Access SIG, 2016).

## Gaming in Deutschland

Auch in Deutschland wird das Thema barrierefreies Gaming diskutiert. Insbesondere die Aktion Mensch nimmt sich dieses Themas an und hat es gerade im Jahr 2016 in den Fokus gerückt. Das neue Kampagnengesicht Dennis Winkens bloggt zum Beispiel online über technische Hilfsmittel beim Gaming, wie etwa die Mundmaus, die er auch selbst zum Spielen nutzt. Auf der Gamescom 2016 spielte Winkens mit zwei so genannten

Let's Playern – das sind Spieler, die ihr individuelles Spielerlebnis mit einem bestimmten Spiel aufnehmen und unterhaltend kommentieren, um diese Videos dann einem breiten Publikum über das Internet zugänglich zu machen – ein neues Formel 1 Spiel live auf der Bühne. Anschließend fand eine Podiumsdiskussion zum Thema „Inklusives Gaming“ statt. Der Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware, Dr. Maximilian Schenk, äußerte dabei: „Games sind ein Kulturgut, dass für alle Menschen da ist und ihnen dabei hilft, Grenzen jeglicher Art zu überwinden.“ (BIU e. V., 2016).

Trotz der Aufmerksamkeit, die der Barrierefreiheit von elektronischen Spielen mittlerweile international zu Teil wird, fehlt es in Deutschland an Studien, die das Spielverhalten von Menschen mit Behinderungen eingehend untersuchen und damit den ‚Ist-Stand‘ abbilden. Groß angelegte Befragungen, wie etwa die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, ermittelten zwar die Mediennutzung Jugendlicher auch im Hinblick auf elektronische Spiele. Allerdings ist aus den zur Verfügung gestellten Daten nicht zu abzulesen, ob Jugendliche mit Behinderungen Teil der Stichprobe waren. Dabei könnte die Untersuchung des generellen Nutzungsverhaltens wertvolle Hinweise für die Entwicklung barrierefreier Spiele liefern und somit die Inklusion von Menschen mit Behinderung im Feld der Freizeitbeschäftigungen vorantreiben. Grundlegende Daten liefert erstmals die Studie Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Damit liegen auch erstmals Daten zur Mediennutzung von Personen mit motorischen Beeinträchtigungen in Vergleich zur Allgemeinbevölkerung wie auch zu anderen Teilgruppen von Menschen mit Behinderungen vor. „Fernsehen und Radio stehen mit Abstand an der Spitze der meistgenutzten Medien (...). In keiner anderen Teilgruppe sehen so viele Befragte regelmäßig fern. Tageszeitung und Internet wer-

den von deutlich weniger Befragten regelmäßig genutzt: Zwei Drittel der Befragten gehen mindestens mehrmals wöchentlich ins Internet und nur etwas mehr als die Hälfte lesen die Tageszeitung. Wer in einer Einrichtung der Behindertenhilfe lebt, nutzt etwas weniger häufig die abgefragten Medien, (...).“ (Bosse, Hasebrink 2016, 92). Sechs Prozent der Teilgruppe „Bewegen“ gaben an, unterstützt zu kommunizieren. Die Nutzung von Games wurde auch in dieser Studie nicht explizit abgefragt. Interessant für das Thema Gaming ist aber, dass 13 % der Befragten mit motorischen Beeinträchtigungen die Nutzung alternativer Computer Eingabehilfen angeben.

## Pilotstudie

Aus dieser Motivation heraus entwickelten wir eine Pilotstudie, die das Computer- und Konsolenspielerverhalten von Jugendlichen mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen fokussierte. Die Einschränkung auf den Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung erfolgte aus der Notwendigkeit heraus, den zu befragenden Personenkreis einzugrenzen, um die zeitlichen Rahmenbedingungen einzuhalten. Eine Erweiterung der Studie auf andere Formen von Beeinträchtigungen ist jedoch durchaus denkbar und würde unserer Meinung nach lediglich eine Anpassung des eingesetzten Fragebogens und eine längere Studienzeit voraussetzen.

Vor der Entwicklung des Fragebogens und der Befragung der Jugendlichen, fand eine grundsätzliche Einschätzung des Nutzungs- und Spielverhaltens der Jugendlichen mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen aufgrund bekannter Barrieren statt. Es wurden außerdem die Ergebnisse der JIM-Studie herangezogen, um Vergleichsdaten zu haben, die das Nutzungsverhalten von Jugendlichen ohne Behinderung abbilden.

Dabei war von der Annahme auszugehen, dass sich aufgrund der

mehrfach angesprochenen und identifizierten Barrieren deutliche Unterschiede bei der Nutzung von elektronischen Spielen zwischen beiden Personengruppen zeigen würden. Plausibel erschien es, dass die Jugendlichen weniger Zeit mit elektronischen Spielen verbringen und auch andere Spiele präferieren würden, als die in der JIM-Studie befragten Testpersonen. Außerdem war ebenfalls anzunehmen, dass die Jugendlichen für sie individuell vorhandene Barrieren wahrnehmen und dementsprechend Gebrauch von Einstellungen machen, welche ihnen die Zugänglichkeit erleichtern.

Der für die Studie genutzte Fragebogen wurde nach ausführlichen Gesprächen mit ‚Medienexpertinnen und -experten‘ entwickelt. Dirk Poerschke, Mitarbeiter im Medienzentrum Düsseldorf und Betreuer der dortigen Medienwerkstatt, konnte wertvolle Hinweise für die inhaltliche Gestaltung des Fragebogens geben. Des Weiteren wurden Interviews mit drei Schülern einer Förderschule für Körperliche und motorische Entwicklung geführt. Diese ausgewählten Schüler verbringen in ihrer Freizeit besonders viel Zeit mit elektronischen Spielen und konnten so einen Einblick in speziell für zockende Jugendliche interessante Themen geben. Auf Basis dieser Interviews wurden weitere wichtige inhaltliche Informationen für den Fragebogen für die Studie erstellt. Der Fragebogen sollte schließlich zunächst sehr allgemein die Freizeitgestaltung der Jugendlichen erfassen, um so später den Stellenwert von elektronischen Spielen in eben dieser zu ermitteln. Diese Fragen sind stark an die aus der JIM-Studie angelehnt. Auf diese Weise wurde ein späterer Vergleich beider Studien ermöglicht. Gefragt wurde nach dem Besitz von medialen Geräten, die sich zum Abspielen von elektronischen Spielen eignen – sprich Smartphones, Laptops und PCs und auch verschiedene Konsolen – und dem allgemeinen Nutzungsverhalten dieser Geräte durch die Jugendlichen. Abschlie-

ßend wurden Fragen gestellt, die etwas spezieller auf mögliche Barrieren eingehen. Die Jugendlichen sollen ihnen bewusste Barrieren und Schwierigkeiten beschreiben und falls möglich auch angeben, welche Bedingungen am Gerät oder bei den Einstellungen bestimmter Spiele sie verändern, um sich die Zugänglichkeit zu erleichtern. Zusätzlich wurden soziodemographische Daten der Befragten, wie Alter und Geschlecht, sowie spezifische Behinderungen erfasst, um diese in die Statistik mitaufnehmen zu können.

### Die Stichprobe

Im Rahmen unserer Untersuchung konnten 89 Schülerinnen und Schüler zwischen 14 und 17 Jahren von 14 Schulen mit dem Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung befragt werden. Davon waren 25 weiblich und 64 männlich. Die deutlich höhere Anzahl an männlichen Jugendlichen lässt sich mit der Zusammensetzung der Schülerschaft an der Förderschule Körperliche und motorische Entwicklung erklären, da diese mehrheitlich von Jungen besucht wird (Hansen & Wunderer, 2011). Um bei der späteren Auswertung Rückschlüsse zwischen dem jeweiligen Behinderungsbild und dem Spielverhalten ziehen zu können, wurden die Diagnosen der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler sowie die Richtlinie nach der sie beschult werden, abgefragt. Wie erwartet fiel das Spektrum an Behinderungsbildern äußerst differenziert aus.

Die Jugendlichen wurden daher (nach Leyendecker 2005) in drei Kategorien von Behinderungsbildern eingeordnet: die *Schädigungen von Gehirn und Rückenmark* (56 %), die *Schädigungen von Muskulatur und Knochengestüt* (18 %) und die *Schädigungen durch chronische Krankheiten oder Fehlfunktionen von Organen* (9 %). Diese Einteilung war notwendig um auch verallgemeinernde Aussagen über das Nutzungsverhalten machen zu können. Im späteren Verlauf unserer Arbeit stellte sich allerdings heraus, dass

aufgrund der komplexen Beziehung zwischen dem individuellen Behinderungsbild und den Barrieren beim Spielen eine differenzierte, individuelle Betrachtung von Einzelfällen häufig sinnvoll und lohnenswert ist. An dieser Stelle sei erwähnt, dass alternativ kommunizierende Jugendliche nicht im Fokus der Studie standen, sich jedoch unter den Befragten Schüler befanden, die nicht verbal-sprachlich kommunizieren. Auf diese Fälle soll später noch einmal genauer eingegangen werden.

### Ergebnisse der Pilotstudie

Das wichtigste Ergebnis der Studie soll zuerst genannt werden: Es ließen sich Unterschiede beim Gaming zwischen Jugendlichen mit und ohne Behinderung feststellen, allerdings fielen diese anders aus als zuvor angenommen. Nahezu 90 % der befragten Jugendlichen nutzen elektronische Geräte um zu spielen. Gaming spielt bei der Freizeitgestaltung von Jugendlichen mit Behinderungen also definitiv eine große Rolle. Die befragten Jugendlichen der Förderschule spielen auch nicht weniger, sondern sogar mehr als die Befragten der JIM-Studie. 67 % der Schülerinnen und Schüler spielen täglich oder mehrmals pro Woche, die vom Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest befragten Jugendlichen nur zu 47 % (mpfs, 2015). Dies mag zum einen am größeren Anteil von männlichen Jugendlichen die an der vorliegenden Studie teilnahmen zusammenhängen. Möglich ist aber auch, dass die eingeschränkte Zugänglichkeit zu anderen Freizeitaktivitäten, vor allem solchen die außerhalb des Hauses stattfinden, eine höhere Beschäftigung mit elektronischen Spielen hervorruft.

Gaming liegt bei den Jugendlichen mit Beeinträchtigung auf Platz 5 der beliebtesten Freizeitaktivitäten von insgesamt 16 auswählbaren Antworten und wird somit deutlich dem Sport, Lesen oder dem Treffen mit Freunden bei der Freizeitge-

staltung vorgezogen. Im Vergleich der präferierten Freizeitaktivitäten zeigte sich, dass besonders Sport und das Treffen mit Freunden von den Jugendlichen seltener betrieben wird als von den Befragten der JIM-Studie. Dies könnte natürlich auch an den körperlichen Beeinträchtigungen der Jugendlichen der Förderschule liegen.

und die Playstation 3, die stationär über den Fernseher betrieben wird (s. Abb. 2).

Obwohl viele Spiele sowohl online als auch mit tatsächlich anwesenden Personen zusammen gespielt werden können, präferieren die Jugendlichen das Spielen ohne Partner, also allein.

sich ausschließlich aus dem Kreis der Jugendlichen mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen zusammen setzte nicht verwunderlich. Viele Schülerinnen und Schüler wissen sich jedoch zu helfen, indem sie Veränderungen an den Spieleinstellungen vornehmen. Am häufigsten wird dabei der Schwierigkeitsgrad des Spiels reguliert, aber auch Bildschirmstellungen, Veränderungen an der Steuerung und Anpassungen der Textgeschwindigkeit werden von den Jugendlichen vorgenommen. Veränderungen am Gerät selbst nehmen nur wenige der Jugendlichen vor. Neben dem Austausch von Hardware und der Installation von neuer Software nannten fünf der Befragten alternative Ansteuerungsmöglichkeiten, die sie für die Bedienung ihres Geräts nutzten. Ob diese Veränderungen ausreichen, um die dann doch sehr individuellen Barrieren abzubauen, kann nur durch eine individuelle Betrachtung einzelner Schülerinnen und Schüler, ihr Spielverhalten und benannte Schwierigkeiten abgelesen werden. An dieser Stelle sollen zwei Schüler vorgestellt werden, die alternativ kommunizieren. Der 14-jährige Dennis (\*Name geändert) mit spastischer Cerebralparese wird nach den Richt-

Weiterhin interessant ist, dass keine Unterschiede bei der Auswahl von Spielen zu finden waren. Die Jugendlichen mit Beeinträchtigung spielen das was auch andere Jugendliche spielen. Die beliebtesten Spiele sind das Sportspiel *Fifa*, das Open-World Spiel *Minecraft* und das Actionspiel *Grand Theft Auto* (mpfs, 2015).

### Zwei unterstützt kommunizierender Gamer

Dennoch können bei der Nutzung dieser Geräte Schwierigkeiten auftreten, die 28 % der Befragten auch wahrnehmen und benennen können. Probleme mit der Steuerung treten am häufigsten auf. Dies ist bei einer Stichprobe, die

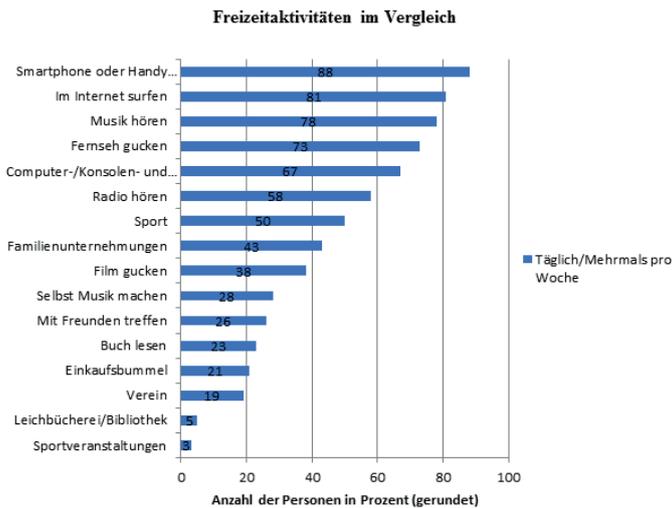


Abb. 1

Besonders häufig spielen die Jugendlichen mit dem Smartphone oder einer Konsole, Geräte die sich oftmals auch im persönlichen Besitz der Jugendlichen befinden. Beliebte Konsolen sind der Nintendo 3DS, ein Handheldgerät,

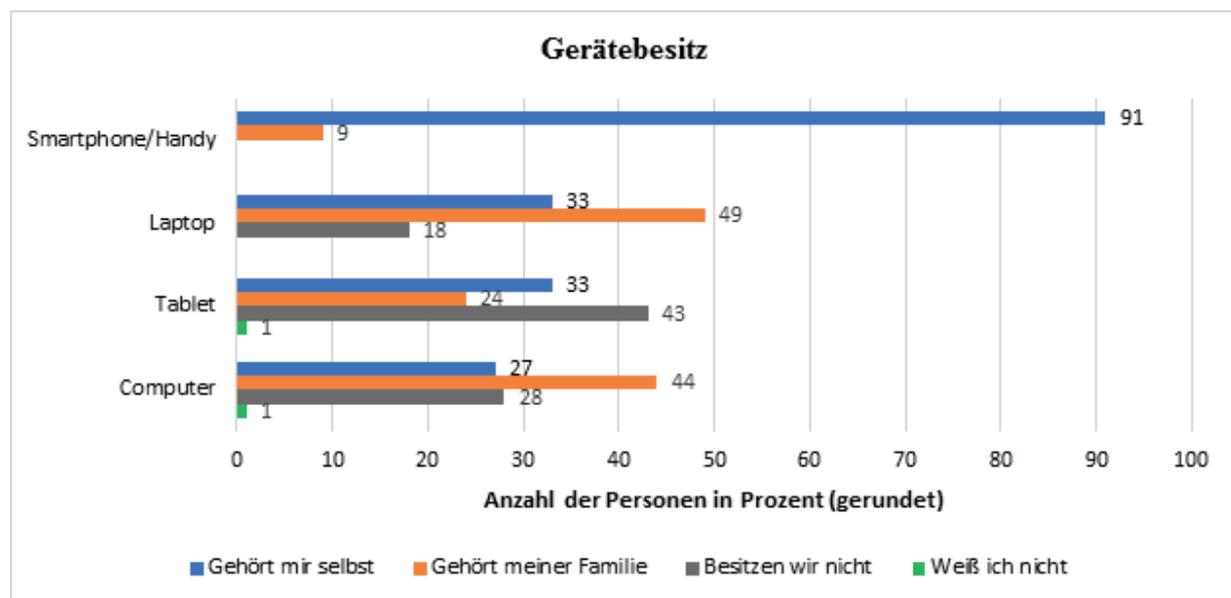


Abb. 2

linien für geistige Entwicklung unterrichtet. Durch seine Beeinträchtigung verfügt er über keine Verbalsprache. Daher kommuniziert er mit einem Talker. Dennis macht in seiner Freizeit gerne Sport oder unternimmt etwas mit seiner Familie, er verbringt aber auch viel Zeit an seinem Smartphone, welches er mit Hilfe seines Talkers ansteuern kann, und spielt auch täglich Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele. Er zockt hauptsächlich mit seinem Tablet, obwohl er auch einen Nintendo 3DS besitzt und sich im Haushalt der Familie noch eine Wii befindet. Sein Lieblingsspiel ist Minecraft. Dennis ist sich bewusst darüber, dass er an Spielen und Geräten Veränderungen vornehmen kann, die ihm das Zocken erleichtern. So nutzt er die Möglichkeit den Schwierigkeitsgrad umzustellen oder die Bildeinstellungen anzupassen. Diese Möglichkeiten reichen ihm allerdings nichts aus. Ganz konkret konnte er im Interview zwei Probleme benennen: Spiele, in denen besonders viel gelesen werden muss, bereiten ihm Schwierigkeiten. Aufgrund der verminderten Kontrolle seines Kopfes ist das Mitlesen von Texten für Dennis anstrengend. Hier könnte eine vermehrte Sprachausgabe nützlich sein. Weiterhin hat Dennis Probleme bei der Bedienung von Konsolencontrollern, wie etwa dem der Xbox. Er formulierte den Wunsch, diese Controller durch einen Talker ersetzen zu können. Die Bedienung seines Handys ist ihm bereits durch seinen Talker möglich. Diese Funktion wird allerdings noch von keiner Konsole ermöglicht, Das Spielen an den entsprechenden Geräten und so auch der Zugang zu Spielen, die nur für diese Geräte erhältlich sind, bleiben Dennis daher verwehrt.

Der 17-jährige Daniel (\*Name geändert) kommuniziert ebenfalls mit einem Talker, da er eine starke Spastik hat die es ihm unmöglich macht artikuliert zu sprechen. Seine Freizeitaktivitäten fokussieren

sich hauptsächlich auf mediale Geräte, wie das Fernsehen oder das Radio. Er liest aber auch gerne Bücher. Daniel nutzt seinen Talker und eine Wii zum Spielen, beide Geräte jedoch selten. Dies liegt auch an den Problemen, die er mit der Steuerung von Geräten hat. Für die Ansteuerung der Wii kann der Controller der Konsole mit Hilfe eines Klettbandes an seinem Arm befestigt werden. Die Steuerung des Geräts ist dann vor allem deshalb möglich, weil die Wii eine spezielle Technik verwendet, bei der grobmotorische Bewegungen mit dem Controller erfasst werden und so zur Steuerung genutzt werden.

Mit anderen Konsolen kann Daniel jedoch nicht spielen, da diese eine ausgeprägtere Feinmotorik voraussetzen. Auch er wünscht sich deshalb eine Möglichkeit, Geräte mit seinem Talker ansteuern zu können. Ebenfalls denkbar wäre für ihn eine Steuerung der Geräte mit den Augen. Diese Technik ist bei Talkern einsetzbar, für Konsolen allerdings nicht vorhanden.

### Fazit

Auffällig ist, dass bei den zwei genannten Beispielen nicht die alternative Kommunikation der Schüler die Probleme beim Spielen hervorruft. Vielmehr bereiten die körperlichen Beeinträchtigungen Schwierigkeiten. Tatsächlich ist Sprechen nur bei äußerst wenigen Spielen eine zwingende Voraussetzung. Nur spezielle Spiele, wie etwa das Karaoke-Spiel SingStar, fordern ganz gezielt zum Sprechen, beziehungsweise Singen auf. In den meisten anderen Spielen kann auf Sprechen jedoch gänzlich verzichtet werden. Zwar nutzen Onlinespielerinnen und -spieler oftmals die Möglichkeit über den so genannten Teamspeak verbal-sprachlich miteinander zu kommunizieren, um etwa Spielstrategien schnell abzuwickeln, generell ist hier allerdings auch die schriftliche Kommunikation über einen Chat möglich. Nichtsprechende

Jugendliche sind daher vermutlich häufig von den Barrieren betroffen, die auch Jugendlichen mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen den Spielspaß verderben. Solche Barrieren lassen sich durchaus bereits häufig, aber noch nicht immer durch Hilfsmittel und Unterstützende Technologien überwinden.

### Ausblick

Die Frage wie Hilfsmittel zur Teilhabe an Alltag wie z. B. Spielen und zur Teilhabe an Kommunikation von Personen mit körperlichen Beeinträchtigungen dienen können, untersucht ein neues Projekt des Lehrgebiets Körperliche und Motorische Entwicklung der TU Dortmund. Ziel des Projekts SELFMADe ist die exemplarische und partizipative Herstellung von Hilfsmitteln für die Teilhabe an Alltag, Arbeitsleben und Kommunikation. Dafür wird ein „Maker Space“ mit 3D-Druckern im Dortmunder Büro für Unterstützte Kommunikation eingerichtet. Ziel ist es die Herstellung individualisierter Hilfsmittel zu professionalisieren, damit eröffnen sich auch neue Möglichkeiten für Gamer – individualisierte Halterungen lassen sich dann ganz einfach ausdrucken (<http://selfmade.fk13.tu-dortmund.de>).

### Literatur

- BIU e. V. (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) (2015). Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. Startseite [Online] <http://www.biu-online.de/marktdaten/gesamtmarkt-digitale-spiele-2015/> [23.03.2017].
- Bosse, I., Hasebrink, U. (2016): Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht. Hrsg. von Aktion Mensch & Die Medienanstalten. Unter Mitarbeit von: Haage, A., Hölig, S., Kellermann, G., Adrian, S., Suntrup, T. Online verfügbar unter: <https://www.aktion->

mensch.de/themen-informieren-und-diskutieren/barrierefreiheit/mediennutzung.html, 09.12.2016. Bundesanzeiger Verlag (Hrsg.) (2008). Bundesgesetzblatt Teil II. [Online] [http://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?startbk=Bundesanzeiger\\_BGBl&start=//\\*%255B@attr\\_id=%2527bgbl208s1419.pdf%2527%255D#\\_\\_bgbl\\_\\_%2F%2F\\*%5B%40attr\\_id%3D%27bgbl208s1419.pdf%27%5D\\_\\_1472721923192](http://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?startbk=Bundesanzeiger_BGBl&start=//*%255B@attr_id=%2527bgbl208s1419.pdf%2527%255D#__bgbl__%2F%2F*%5B%40attr_id%3D%27bgbl208s1419.pdf%27%5D__1472721923192) [23.03.2017].

IGDA - Game Access SIG (International Game Developers Association - Game Access Special Interest Group) (2016). International Game Developers Association. Game Access Special Interest Group. Startseite. [Online] <https://igda-gasig.org/> [23.03.2017].

Leyendecker, C. (2005). Motorische Behinderungen. Grundlagen, Zusammenhänge und Förderungsmöglichkeiten. Stuttgart: Kohlhammer.

mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2015). JIM 2015 - Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. [Online]

[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM\\_Studie\\_2015.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf) [23.03.2017]

WHO (World Health Organisation) (Hrsg.) (2016). 10 facts on disabili-

ty. [Online] <http://www.who.int/features/factfiles/disability/facts/en/>. [23.03.2017].

## Kontakt:

[sina.schlieckmann@tu-dortmund.de](mailto:sina.schlieckmann@tu-dortmund.de)

[lioba.korf@tu-dortmund.de](mailto:lioba.korf@tu-dortmund.de)

[ingo.bosse@tu-dortmund.de](mailto:ingo.bosse@tu-dortmund.de)



Sina Schlieckmann, geboren am 12.10.1990, 2017 Abschluss des Master of Education für das Lehramt Sonderpädagogik, ab dem 1. Mai Lehramtsanwärterin an der Förderschule am Marsbruch in Dortmund



Lioba Korf, geboren am 14.06.1990, studierte an der Technischen Universität Dortmund Lehramt für Sonderpädagogik. Im Jahr 2016 schloss sie das Studium ab und wird ab dem 01.05.2017 mit ihrem Vorbereitungsdienst beginnen.



Jun. Prof. Ingo Bosse, leitet das Lehrgebiet Körperliche und motorische Entwicklung und das UK Netzwerk. Beratungsstelle für Unterstützte Kommunikation an der Fakultät Rehabilitationswissenschaften der TU Dortmund.

# „Wie kann UK-Geschichte lebendig werden?“



## Entwicklung einer Wanderausstellung

von Victoria Heimer, Katja Lehnen, Daniela Wißemann & Ina Steinhaus

**B**ücher, Symbolsammlungen, Talker, Broschüren, Videokassetten – all das waren Bestandteile der bunten Sammlung, die anlässlich des 25-jährigen Vereinsjubiläums auf Initiative von Conny Pivit durch Mitglieder des Vereins und von verschiedensten Hilfsmittelfirmen zusammengetragen wurden. Es handelt sich dabei um Materialien aus dem Bereich der UK, die in den vergangenen 30 Jahren in Deutschland verwendet wurden. Da

diese Sammlung zunächst eher nur einen kleinen, unsortierten Teil der in der Vergangenheit genutzten UK-Hilfen darstellte, kam der Wunsch auf, diese „Baustelle“ (s. Titelbild) in einem größeren Umfang und mit mehr Struktur fertigzustellen und in eine Ausstellung zu überführen. An dieser Stelle kam dann der Fachbereich Rehabilitationspädagogik der TU-Dortmund mit dem besonderen Format des Projektstudiums ins Spiel.

Jun.-Prof. Dr. Ingo Bosse als Leiter des Lehrgebiets Körperliche und Motorische Entwicklung in Rehabilitation und Pädagogik sowie des Projektstudiums der Fakultät Rehabilitationswissenschaften initiierte zusammen mit Conny Pivit, Ina Steinhaus und dem Vorstand der Gesellschaft für UK e. V. als Kooperationspartner das Projekt „30 Jahre Unterstützte Kommunikation. Wie kann Geschichte lebendig werden?“.

### Projektstudium

Das Projektstudium ist ein begleitetes Selbststudium im dritten Studienjahr des BA Studiengangs Rehabilitationspädagogik und orientiert sich an berufsfeldorientierten Fragestellungen, die in einem gemeinsamen Prozess von Studierenden, Lehrenden und KooperationspartnerInnen entwickelt und von den Studierenden eigenverantwortlich erarbeitet werden.

Im Rahmen dieses Projektstudiums setzen sich die Studierenden zu einem ausgewählten Themenschwerpunkt mit Projektmanagement auseinander, nutzen erarbeitetes theoretisches Wissen für ihre praktische Arbeit, wenden wissenschaftliche Arbeitsstrategien und sozialwissenschaftliche Forschungsmethoden (quantitativ und/oder qualitativ) auf ihren Projektinhalt an und evaluieren anschließend die Umsetzung des eigenen Projektes.

Das Projekt „30 Jahre Unterstützte Kommunikation. Wie kann Geschichte lebendig werden?“ als eines von dreizehn Projekten unter drei Projektdächern ist dem Projektdach „Teilhabe durch Medien“ zugeordnet. Unter diesem Projektdach werden bereits im vierten Jahr technologische sowie soziale Innovationskonzepte beleuchtet, die Mediennutzung, Medienbildung und Mediennutzung im Horizont von Inklusion möglich machen können. Orientiert an der Entwicklung und Entfaltung individueller Handlungsfähigkeit im Spannungsfeld von Individuum und Gesellschaft sind Formen des barrierefreien Mediennutzens und einer handlungsorientierten Medienbildung als Grundlage einer Empowermentpraxis zu fassen. Mittels Medien(-arbeit) können Bildungs- und Veränderungspotenziale zur verbesserten Teilhabe sowohl auf der Ebene des Individuums als auch auf der Ebene von Gesellschaft freigesetzt werden. Hierzu gehören auch die Teilhabemöglichkeiten unterstützt Kommunizierender und die Auseinandersetzung mit ergänzenden und ersetzenden

Kommunikationsmöglichkeiten. In dem hier beschriebenen Projekt arbeiten wir als acht angehende Rehabilitationspädagoginnen im 6. Semester des außerschulischen Studiengangs Rehabilitationspädagogik seit Oktober 2016 an der Realisierung einer solchen Wanderausstellung zur Geschichte der Unterstützten Kommunikation.



Abb. 2: Die Projektgruppe: Laura Decker, Vivien Dietrich, Daniela Wißemann, Katja Lehnen, Lena Noll, Miriam Giesen, Victoria Heimer (v. l. n. r.; es fehlt: Britta Trenkner)

### Relevanz des Projektes

Eine Ausstellung über die Geschichte der Unterstützten Kommunikation zu konzipieren ist allen Beteiligten ein großes Anliegen, da es bisher keine hinreichende systematische Aufbereitung diesbezüglich in Deutschland gibt. Insgesamt scheint die Thematik der Unterstützten Kommunikation allgemein in der Gesellschaft noch nicht sehr weit verbreitet, sondern überwiegend den Betroffenen selbst, deren Angehörigen und direktem Umfeld sowie Personen, die professionell mit Menschen mit Beeinträchtigungen zu tun haben, bekannt.

Durch die wissenschaftliche Beachtung des Fachgebietes, zahlreiche Veröffentlichungen und die vielfältigen Aktivitäten des seit über 25 Jahren existierenden Vereins Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation, vormals Isaac – Deutschland e. V., hat sich in vielen Gebieten Deutschlands einiges getan, so dass die inhaltliche Ausprägung des Themas Unterstützte Kommunikation deutlich breiter und komplexer geworden ist.

Das wird z. B. auch sichtbar in der Schwerpunktsetzung der vergangenen Fachtagungen und Kongresse, die von der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation durchgeführt wurden und werden.

Uns als Projektgruppe und allen am Projekt beteiligten Kooperationspartnern sowie den bereits inter-

viewten ExpertInnen ist es allerdings ein großes Anliegen, das in den UN-Konventionen benannte Recht auf UK über lebendige Informationen zu diesem Bereich und seiner historischen Entwicklung in Deutschland einem breiten Personenkreis zugänglich zu machen. Somit soll dieses Thema in der Gesellschaft präsenter und mehr in das öffentliche Bewusstsein gerückt werden.

### Unsere Ziele

Unser Ziel ist es, die entstandene Lücke bezüglich der Aufbereitung der UK-Geschichte zu schließen. In unserer bisherigen Projektarbeit haben wir festgestellt, dass die Hilfsmittel und die Kommunikationsformen der einzelnen Unterstützten Kommunizierenden sehr individuell ausfallen. In allen veröffentlichten Berichten finden sich daher auch zahlreiche subjektive Erfahrungen und unterschiedliche Biografien. Mithilfe dieser persönlichen Aussagen sollen die Auswirkungen und somit die individuellen Bedeutungen von UK für die unterstützten Kommunizierenden verdeutlicht und die Wanderausstellung mit Leben gefüllt werden. Dies stellt unser ausstellungsbezogenes Ziel dar.

Auch wenn inzwischen durch die UN-Konventionen das Recht auf Meinungsäußerung und Meinungsfreiheit unabhängig von der persönlich gewählten oder benötigten Kommunikationsform anerkannt worden ist, trafen und treffen unterstützte kommunizierende Personen immer noch an vielen Stellen

auf Barrieren und Stolpersteine in Kommunikation und Teilhabe. Auf dieses Ungleichgewicht möchten wir durch die Ausstellung aufmerksam machen. Insgesamt bedarf es noch sehr viel Information und Aufklärung über die verschiedenen alternativen Kommunikationsformen und Möglichkeiten der Unterstützten Kommunikation in allen gesellschaftlichen Bereichen. Es ist uns wichtig, Menschen, die sich bisher nicht mit Unterstützter Kommunikation auskennen, darüber zu informieren und dafür zu sensibilisieren, dass es sich bei UK um etwas Selbstverständliches und für viele Menschen die Grundlage für Interaktion und Teilhabe handelt. Die Wanderausstellung kann hier vielleicht einen Anstoß geben und das Wissen und die Akzeptanz zu Unterstützter Kommunikation in der Gesellschaft erweitern.

### **Forschungsvorgehen**

Da das Projekt im Rahmen unserer wissenschaftlichen Ausbildung an der Universität angesiedelt ist, spielen für unsere Arbeit Forschungsfragen und -methoden eine entscheidende Rolle.

Dabei steht über dem ganzen Projekt die zentrale Forschungsfrage: „Wie hat sich Unterstützte Kommunikation in den letzten 30 Jahren in Deutschland entwickelt?“ Um diese Frage spezifisch beantworten zu können, haben wir diese beiden Unterfragen formuliert: „Welche Meilensteine haben die Entwicklung von Unterstützter Kommunikation geprägt?“ und „Wie hat sich Unterstützte Kommunikation auf das Leben von unterstützter Kommunizierenden ausgewirkt?“.

Wir haben uns methodisch für eine qualitative Forschung auf der Basis von ExpertInnen-Interviews entschieden.

Unter „Meilensteinen“ verstehen wir hier wichtige und prägende Ereignisse in der Entwicklung von UK. Mit der zweiten Frage möchten wir die Perspektive der ExpertInnen in eigener Sache, also Personen, die

selbst auf Unterstützte Kommunikation angewiesen sind, zu Wort kommen lassen und deren subjektive Erfahrungen und Sichtweisen auf die Entwicklung von UK einholen. Dazu haben wir fünf Personen ausgewählt, die zumindest einen großen Teil der letzten 30 Jahre miterlebt haben und die, erkennbar über ihre Verbindungen zur Gesellschaft für UK als Kooperationspartner, maßgeblich an der Bekanntmachung von UK in Deutschland beteiligt waren.

Darüber hinaus haben wir fünf weitere ExpertInnen ausgewählt, die ebenfalls an der Verbreitung von UK in Deutschland über einen sehr langen Zeitraum maßgeblich beteiligt waren und sind und die ihre Erfahrungen aus verschiedenen professionellen Perspektiven einbringen. So hoffen wir, insgesamt die Meilensteine in der Geschichte möglichst vollständig erfassen zu können.

Diese umfassen sowohl die Entwicklung im Bereich technischer aber auch nicht-technischer Hilfsmittel, als auch gesellschaftliche oder politische Entwicklungen sowie besondere Ereignisse.

Wir sind uns bei der zahlenmäßigen Begrenzung der InterviewpartnerInnen in unserer qualitativen Studie durchaus bewusst, dass mit den Ergebnissen der Befragungen sicher nicht alle Aspekte der UK-Geschichte in Deutschland vollständig erfasst werden. Es ist uns ebenfalls bewusst, dass es noch viele weitere Personen mit anderen Erfahrungen und mehr Wissen zur und mit Unterstützter Kommunikation gibt, sowohl bei den ausgewählten Interviewgruppen als auch aus anderen Kontexten und Perspektiven. Beispielhaft möchten wir hier Personen nennen, die ausschließlich im Hier und Jetzt und über ihren Körper oder über symbolische Formen situationsabhängig unterstützt kommunizieren, aber nur begrenzt Auskunft geben können über etwas außerhalb ihrer direkten Umgebung. Dann sollen auch die Eltern

und Angehörigen unterstützt kommunizierender Kinder, Jugendlicher und Erwachsener als wesentliche UK-ExpertInnen im eigenen Umfeld genannt werden sowie die Personen, die in die verschiedensten professionellen Umfeldern mit den Betroffenen in allen Lebensspannen kommunizieren. Und nicht zuletzt auch die Personen, die sich in Wissenschaft, Forschung und Entwicklung von Hilfsmitteln intensiv mit der Thematik auseinandersetzen.

Bei der Auswahl der ExpertInnen haben wir uns bewusst für Personen entschieden, die in einer engen Beziehung zur Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation stehen. Wir haben festgestellt, dass im Umfeld unseres Kooperationspartners ein langjähriges und hohes Maß an Wissen und Erfahrungen zur Entwicklung von UK vorhanden ist. Die Interviews werden im Hinblick auf unsere gestellten Forschungsfragen ausgewertet. Die Ergebnisse der Auswertung werden durch Literaturrecherche zu den Meilensteinen und Entwicklungen in der UK ergänzt. Die Literaturrecherche wurde zu einem großen Teil durch die vom Kooperationspartner herausgegebenen Veröffentlichungen, wie die erste Isaac's Zeitung von 1992 oder spätere Exemplare der Zeitschrift Unterstützte Kommunikation, das Handbuch der Unterstützten Kommunikation oder die zu den Tagungen und Kongressen erschienenen Tagungsreader vorgebracht. Auch zahlreiche autobiografische Veröffentlichungen von unterstützter Kommunizierenden sowie die Jubiläumsbroschüre zum 25. Geburtstag der Gesellschaft für UK, die von Conny Pivit zusammengestellt wurde, und die Sammlung von Paul Andres bieten hilfreiche zusätzliche Informationen und Materialien.

### **Wanderausstellung**

In unserer Ausstellung soll ein Überblick über die Entwicklung der Unterstützten Kommunikation gegeben und dabei insbesondere die letzten 30 Jahre in Deutschland beleuchtet werden. Mit der Grün-

derung des Vereins Isaac Deutschland e. V. 1991 wurde der amerikanische Begriff AAC (alternative and augmentative communication) mit dem deutschen Begriff Unterstützte Kommunikation ersetzt und das Fachgebiet UK nach und nach in Deutschland etabliert.

Dies geschieht zum einen entlang der ermittelten geschichtlichen Meilensteine, aber auch anhand von Kommunikationshilfsmitteln aus den vergangenen ca. 30 Jahren, die wir zu diesem Zweck gesammelt haben (s. Abb. 3). Somit liegt der Fokus auf körperfremden Kommunikationshilfen. Ein Einblick in die Lebensgeschichten unterstützt kommunizierender Personen über Videomitschnitte der Interviews soll die Geschichte lebendiger werden lassen.

Durch interaktive Stationen mit der Möglichkeit zu Selbsterfahrung kann Kommunikation unter erschwerten Bedingungen erlebt werden. So wird die Bedeutung von Unterstützter Kommunikation greifbar und kann ins Bewusstsein der Ausstellungsbesucher getragen werden. Vor allem die Besucher, die vorher noch keinen oder nur wenig Kontakt mit den Möglichkeiten der UK hatten, können alternative Formen der Kommunikation kennenlernen. Menschen, die selber UK nutzen oder schon mit der Thematik vertraut sind, können in der Ausstellung in die nationale UK-Geschichte eintauchen und dabei Neues entdecken oder auf die eine oder andere Erinnerung stoßen.



Abb. 3: Kleine Auswahl der Hilfsmittel für die Ausstellung

### Ausstellungseröffnung

Die erste Station für die geplante Wanderausstellung werden die Ausstellungsräume der TU-Dortmund im Dortmunder U sein (s. Infokasten).

Das Dortmunder U ist als ehemaliges Brauerei-Gebäude mitten in Dortmund seit 2010 ein Kulturzentrum, das für Aufbruch und strukturellen Wandel im Ruhrgebiet steht.



Abb. 4: Das Dortmunder U

Hier kooperieren u. a. das Museum Ostwall, das Kulturbüro der Stadt Dortmund, die TU-Dortmund und weitere Einrichtungen, die Beiträge zur Kunst und Kultur, Bildung, Wissenschaft und Forschung entwickeln und miteinander verbinden. Ein besonderer Fokus der Ausstellungen, Veranstaltungen und Vermittlungsangebote im Dortmunder U richtet sich auf die Einbeziehung der digitalen Medien und die Förderung der Kreativität.

So bietet sich mit den Ausstellungsräumlichkeiten der TU-Dortmund in einem solchen Zentrum ein wunderbarer Rahmen für die Präsentation der Geschichte der Unterstützten Kommunikation in Deutschland.

Vom 27.08.2017 bis zum 17.09.2017 steht die Ausstellung allen Interessierten als ein lebendiges Stück UK-Historie zur Verfügung. Im Rahmen einer offiziellen Feierstunde wird sie dort der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e. V. als Wanderausstellung für die Präsentation in weiteren Regionen und Einrichtungen

übergeben. Ein filmischer Gang durch die Ausstellung soll zukünftigen Anbietern als Ergänzung zu den Exponaten in digitaler Form zur Verfügung gestellt werden.

Der nächste bereits geplante Ausstellungsort wird das Dortmunder Kongresszentrum Westfalenhallen sein. Bei dem Kongress „UK spricht viele Sprachen“ wird die Geschichte der UK im Rahmenprogramm einem breiten Fachpublikum präsentiert.

### Danksagung

Unser großer Dank gilt allen Projektgruppenmitgliedern Laura Decker, Vivien Dietrich, Miriam Giesen, Victoria Heimer, Katja Lehnen, Lena Noll, Britta Trenkner und Daniela Wißemann, unserer Tutorin Leevke Wilkens und unserer Lehrenden Ina Steinhaus. Besonders danken möchten wir auch allen beteiligten InterviewpartnerInnen sowie Conny Pivit und JProf. Dr. Ingo Bosse für die Initiierung des Projekts und allen weiteren Personen, die die Entwicklung der Ausstellung und damit unser Projekt unterstützt haben.

### Kontakt:

pro\_uk.fk13@tu-dortmund.de

#### Was:

Unterstützte Kommunikation – Geschichte wird lebendig

#### Wo:

Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität  
Leonie-Reygers-Terrasse  
44137 Dortmund

#### Wann:

27.08.2017 – 17.09.2017

#### Eintritt frei

Wir werden die Ausstellung barrierearm gestalten. Für nähere Informationen können Sie uns gerne kontaktieren.