

Inhalt

Vorwort	
<i>von Vera Bernard-Opitz</i>	V
Widmung	VI
Danksagung	VII
Teil 1	
Was ist Autismus?	XIII
Ein kurzer Einblick	XIII
Die Bedeutung visueller Hilfen beim Unterrichten von Kindern mit Autismus-Spektrum-Störungen	XV
Lehrmethoden für soziale Kompetenzen	XVI
Diskretes Lernformat	XVI
Inzidentelles Lernen	XVI
Cognitive Picture Rehearsal – Kognitives Bild-Training	XVII
Was sind Social Stories™/Soziale Geschichten?	XVII
Strukturiertes Lernen	XVIII
Sozialkompetenzen durch Soziale Foto-Geschichten	XIX
Was sind Soziale Foto-Geschichten?	XIX
Für wen sind Soziale Foto-Geschichten?	XIX
Wie arbeitet man mit diesem Buch?	XX
Erste Anleitung	XX
Ist es ratsam, den »falschen Weg« aufzuzeigen, wenn man eine Fähigkeit vorstellt?	XXI
Rollenspiele	XXI
Besprechen einer Fähigkeit/korrektives Feedback geben	XXII
Generalisierung von Verhaltensweisen	XXII
Foto-Geschichten zu Sozialkompetenzen selbst entwerfen	XXIV
Was ist zu beachten?	XXIV
Beispielschritte für weitere Kompetenzen	XXVII
Literatur	XXIX

Teil 2

Kommunikative Kompetenz	3
Halte Abstand	5
Position für richtiges Zuhören	10
Unterbrechen I – Hilfe beim Öffnen eines Glases	14
Unterbrechen II – Hilfe beim Schließen eines Reißverschlusses	19
Unterbrechen III – Spielkameraden nach einem Spielzeug fragen	24
Begrüßungen	29
Zuhören (während eines Gesprächs)	35
Ein Gespräch beginnen und aufrechterhalten I (zu gegenwärtigen Ereignissen)	42
Ein Gespräch beginnen und aufrechterhalten II (zu vergangenen Ereignissen)	52
Eine Unterhaltung beenden	63
Sich jemandem vorstellen	69
Wissen, wann man genug geredet hat (sich kurz fassen)	75
Kompetenzen im Spiel mit anderen	81
Jemanden zum Mitspielen auffordern	83
Bei anderen mitspielen	88
Teilen	94
Kompromisse machen	98
Sich beim Spielen abwechseln	103
Gemeinsam spielen	112
Mit einer Niederlage umgehen	118
Gefühlsbezogene Kompetenzen	125
Ruhig bleiben	127
Mitgefühl mit anderen Menschen zeigen	134
»Nein« als Antwort akzeptieren	151
Fehler machen	155
Etwas Neues ausprobieren (Angst vor neuen Situationen)	164
Mit Hänseleien umgehen	172
Nicht aufgeben, wenn eine Aufgabe schwierig erscheint	179