

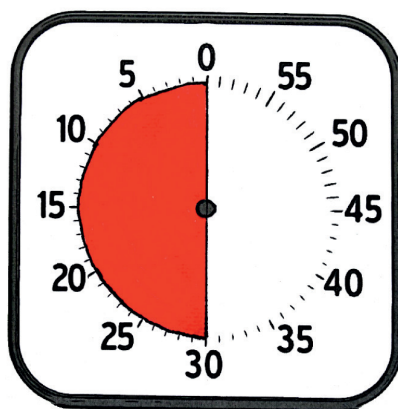
Visuel støtte til alle børn – hjemmeeksempler

Kapitel 3. Visuelle timer-ure

Hjemme hos Emil og Marie

Eksempel 1: Skift mellem, hvem der må vælge TV-program

Emil og Marie ser ofte TV i en times tid, når de kommer hjem fra skole. Nogle gange har det været svært for de to søskende at blive enige om, hvad de skal se, og hvornår det er den andens tur til at bestemme. Emil og Maries forældre har derfor indført et system, hvor børnene hver anden dag skiftes til at bestemme, og så sættes Time Timeren på en halv time. Når tiden er gået, er det den andens tur til at sætte noget på.



Nogle gange bliver børnene enige om, at de gerne vil se det program færdigt, som den første har valgt, inden de bytter, hvis programmet endnu ikke er slut. Men hvis ikke de kan blive enige om det, er det Time Timeren, der bestemmer.

Børnene ved, at når Time Timeren ringer for anden gang, skal TV'et slukkes, og så må de se det sidste program færdigt i morgen eller senere. Det har krævet mange gentagelser at få systemet til at fungere, og i starten har forældrene siddet ved siden af og givet mundtlige påmindelser, når der var 10 og 5 minutter tilbage, og hjulpet børnene med skiftet. Efterhånden er det dog ikke nødvendigt, at forældrene styrer det, da børnene har lært rutinen at kende, og derfor er det nok med Time Timeren.

Hjemme hos Emil og Marie

Eksempel 2: Vente på legeaftale

Det er lørdag formiddag, og Emil er meget spændt, da han skal have en skolekammerat på besøg til en legeaftale i dag. Kammeraten kommer kl. 10, men Emil har været vågen siden klokken 6.30, og han bliver ved med at spørge sine forældre, hvornår hans kammerat kommer. Emil leger kortvarigt med noget legetøj, tegner lidt og går ellers hvileløst rundt, fordi det er svært at finde ro, når han glæder sig så meget. Emil spørger igen sin mor "Hvornår kommer Otto?". "Der er stadig 40 minutter, til han kommer," siger Emils mor, "så du kan sagtens nå at lege lidt mere". Emil sætter sig ved vinduet og kigger ud. "Emil, du kan ikke

sidde der i 40 minutter og kigge efter Otto, det er alt for lang tid,” siger Emils mor. Hun finder familiens Time Timer frem og sætter uret på 40 minutter. “Så, Emil, nu kan du se, hvor lang tid der er tilbage, og følge med i tiden, der går”.



Emil kender Time Timeren, og det giver ham ro at kunne følge med i, hvor lang tid der er tilbage, og at han ikke behøver spørge sine forældre hele tiden eller kigge efter Otto ud ad vinduet. Det giver også Emil bedre mulighed for at finde ud af, hvad han kan nå at lave, inden Otto kommer.


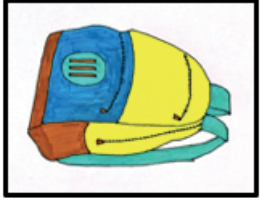

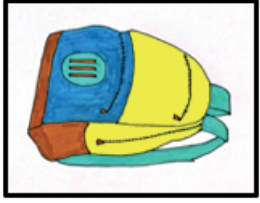

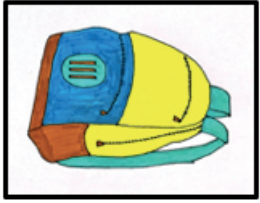


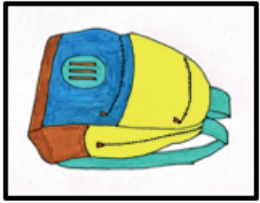

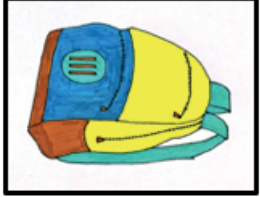

Kapitel 4. Piktogrammer

Hjemme hos Emil og Marie

Eksempel 3: Struktur med familietavle for hele ugen

Hjemme hos Emil og Marie har familien en whiteboardtavle hængende i køkkenet, hvor alle ugens dage er tegnet ind. På tavlen er der piktogrammer for de forskellige aktiviteter, som familien har på programmet i løbet af ugen. For forældrene er det et godt overblik over, hvornår børnene har fritidsaktiviteter eller skal til fødselsdag hos en kammerat. For børnene giver det overblik over, hvor mange dage der er til en aktivitet, eller hvad familien skal i morgen. Særligt Emil kan spørge mange gange i løbet af en uge, hvornår han må få fredagsslik. Emils forældre henviser til familietavlen og siger ”Prøv at se på tavlen. I dag er det onsdag. Hvor mange dage er der så til, at du kan se billedet med fredagsslik?”. Formålet med tavlen er, at børnene på et tidspunkt selv lærer at bruge tavlen aktivt som en slags kalender, og at den giver børnene både overblik og forudsigelighed i deres hverdag.

Emil og Maries forældre har lært børnene, hvad de forskellige piktogrammer og deres farver betyder. For eksempel betyder rygsækken både skole og arbejde, da Emil og Marie går i skole, mens forældrene går på arbejde. Emil og Maries forældre har lavet piktogrammer med sort ramme til fælles aktiviteter, piktogrammer med blå ramme til Emil, og piktogrammer med rød ramme til Marie. For eksempel har Emil og Marie hver sin maddag, hvor de hjælper med at lave mad. Maddagen kunne tidligere skabe protester hos særligt Emil, men nu er han forberedt, og det er en del af den faste struktur, hvilket gør, at det oftere forløber uden konflikter. Den sorte pil på tavlen betyder ”i dag” og rykkes hver morgen. Den bruger børnene til at orientere sig på tavlen.

		Mandag
		Tirsdag
		Onsdag 
		Torsdag
		Fredag
		Lørdag
		Søndag

Eksempel 4: Struktur for efterårsferien

Om et par uger er der efterårsferie. Emil og Maries forældre ved af erfaring, at en ferieuge kan være lang for børnene, hvis ikke de helt ved, hvad der skal ske. Emils mor har derfor tegnet et lille piktogramskema, så børnene kan orientere sig i dagene og krydse de dage ud, der allerede er gået.

Selvom familien ikke har de store aktiviteter på programmet, er det alligevel rart for dem alle, at der er noget konkret at forholde sig til, når børnene spørger, hvad de skal lave. Der er et enkelt tomt felt den sidste lørdag, hvor Emil og Maries forældre har sagt til børnene, at de bestemmer, hvad familien skal lave på dagen.

Efterårsferie

MANDAG



LEGE
HJEMME

TIRSDAG



I SKOVEN
MED FAR

ONSDAG



LEGE
HJEMME

TORSdag



PASSES
HOS
MORMOR

FREDAG



SKÆRE
GRÆSKAR

LØRDAG

SØNDAG



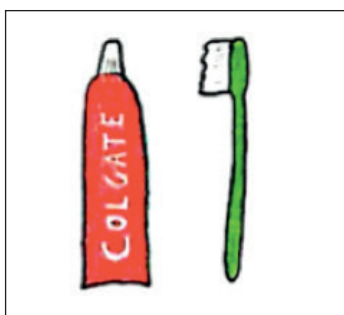
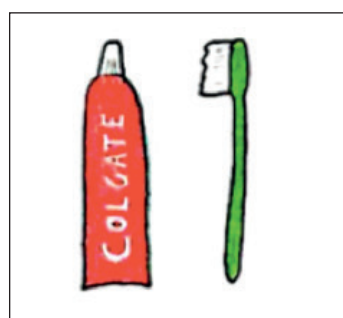
LEGE
HJEMME

Eksempel 5: Struktur for morgen- og aftenrutine

For at gøre Emil og Marie mere selvhjulpne i de faste morgen- og aftenrutiner i familien har forældrene valgt at lave piktogrammer over de ting, som børnene skal huske hver morgen og hver aften. For morgenrutinen er der piktogrammer for at tage tøj på, spise morgenmad, børste tænder, tage overtøj på og huske skoletasken. Hvis et af børnene en gang imellem har en svær morgen, er det nemt for forældrene at henvise til piktogrammerne, så morgenen bliver så forudsigelig og genkendelig som muligt. Det samme gør sig gældende for aftenrutinen, hvor der er piktogrammer for at gå på toilettet, børste tænder, tage nattøj på, lægge sig i sengen og læse godnathistorie. Forældrene oplever, at begge børn er blevet gode til selv at klare en stor del af rutinerne, efter at piktogrammerne er blevet indført.

Morgenrutine

Aftenrutine



Eksempel 6: Overblik til at pakke egen taske

Både Emil og Marie går til fritidsaktiviteter hver uge. Emil går til fodbold, og Marie går til svømning. Emil og Maries forældre har valgt, at børnene selv skal pakke deres tasker, når de skal til fodbold og svømning. Marie har et nogenlunde overblik over, hvad hun skal pakke, men har alligevel ofte glemt en enkelt ting. Emil har behov for lidt mere hjælp til, hvad der skal være i fodboldtasken. Forældrene har printet en huskeseddel til hver af børnene med billeder af de ting, som skal i tasken. Emil går som regel i bad, når han kommer hjem fra fodbold, så han skal primært huske sit tøj og udstyr. Marie skal både huske badetøj og ting til efterfølgende bad.

Emils fodboldtaske

Maries svømmetaske

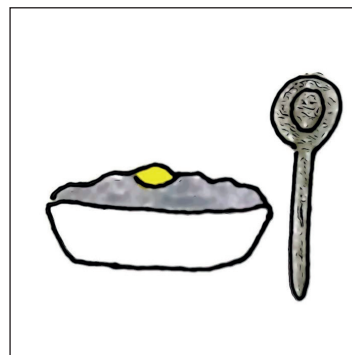
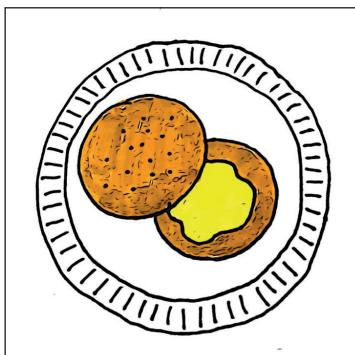
		
		

Sedlerne hænger på bagsiden af skabslågen i børnenes tøjskab, så Emil og Marie ved, hvor sedlerne er, hver gang der skal pakkes. De første mange gange har forældrene hjulpet særligt Emil med at pakke i den rækkefølge, som billederne viser, så han ikke glemmer nogle af tingene alligevel. Emil ved nu, at han skal pakke tøj først og herefter benskiner, sko og drikkedunk. Marie kan fint overskue de seks billeder på huskelisten og kan pakke det hele uden hjælp, men billederne gør, at Marie husker alle tingene hver gang.

Hjemme hos Emil og Marie

Eksempel 7: Valg af morgenmad

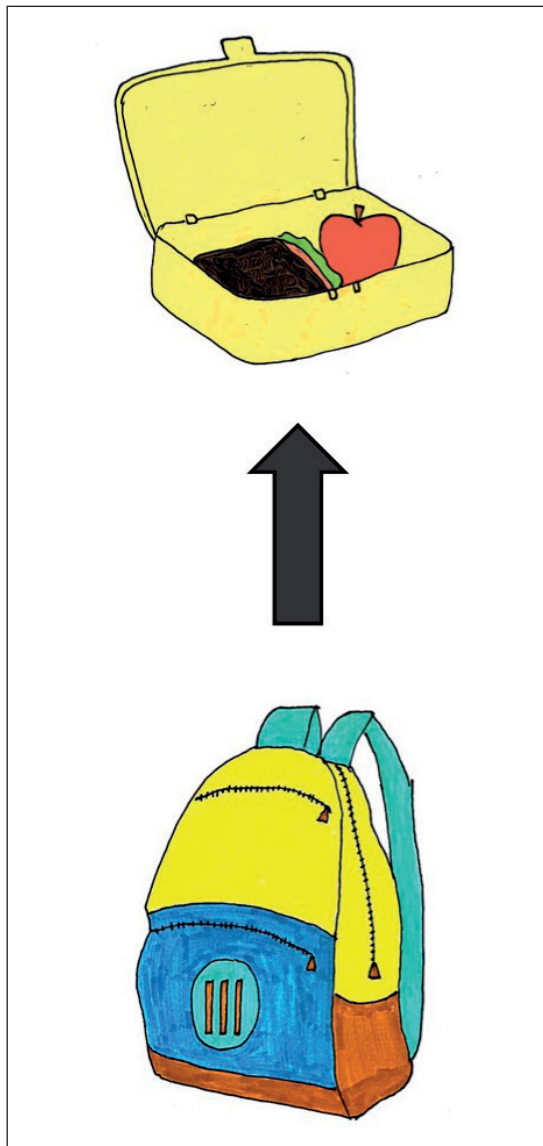
Forældrene oplever ofte, at Emil ikke vil spise den morgenmad, som forældrene stiller frem til ham. Generelt oplever forældrene, at Emil er i en alder, hvor han gerne selv vil bestemme en hel masse, men måske i virkeligheden ikke er hjernemæssigt moden nok til at kunne det. Som med så meget andet siger Emil, at han selv vil bestemme, hvad han vil have til morgenmad. Ofte forløber det sådan her: ”Jamen, hvad vil du så have, Emil?” spørger Emils mor. ”Det ved jeg ikke. Men noget andet,” svarer Emil. ”Vil du have havregrød? Eller skal jeg lave pandekager? Eller vil du bare have lidt frugt? Eller måske en bolle fra fryseren? Skal det så være med ost eller med syltetøj? Er du overhovedet sulten?”. Alle disse valg bliver hurtigt uoverskuelige for Emil. Forældrene har derfor valgt at begrænse antallet af valgmuligheder og samtidig understøtte valgmulighederne visuelt med piktogrammer. For eksempel ved at spørge: ”Vil du have en bolle, yoghurt eller havregrød?” og samtidig vise Emil de tre nedenstående billeder.



På denne måde skal Emil ikke bruge sin arbejdshukommelse til at fastholde informationer om de forskellige valg, og det kan gøre det lettere at overskue at træffe et valg. Samtidig gør forældrene det klart, at det er de tre ting, der er at vælge imellem, og holder fast i dette, så Emil efterhånden ved, at han kan få lov til at bestemme inden for den ramme, som forældrene har sat med de tre valgmuligheder.

Eksempel 8: Påmindelse om at tage madkassen op af tasken

Emil og Maries forældre oplever ofte, at de mangler madkassen, når der skal smøres madpakke om morgenen, eller at de finder børnenes madkasser i tasken mandag morgen, hvor de har ligget hele weekenden. Forældrene har aftalt med Emil og Marie, at det er deres egen opgave at tage madkassen op af rygsækken og sætte madkasserne ud i køkkenet, så de kan blive vasket op og er klar til dagen efter. For at hjælpe denne rutine på vej har Emil og Maries forældre hængt et påmindelses-piktogram i gangen over knagerækken, hvor børnene plejer at hænge deres tasker.



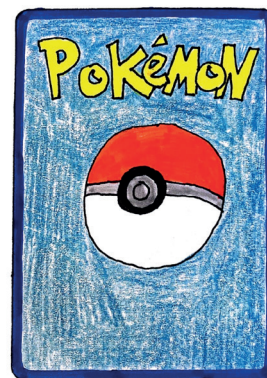
På den måde bliver børnene mindet om denne pligt, samtidig med at forældrene også selv ser påmindelsen, skulle børnene have glemt det, og forældrene kan derved bedre hjælpe børnene med at huske det.

Kapitel 5. Belønningskemaer

Hjemme hos Emil og Marie

Eksempel 9: Øve at cykle i skole hver dag

Inden Emil startede i 0. klasse, var han vant til at blive kørt i bil i børnehaven, da børnehaven lå et stykke væk fra familiens hjem. Nu er Emil startet i skole, som kun ligger 1 kilometer fra hjemmet. Marie, Emils storesøster, er vant til at cykle ruten hver dag, men det har været lidt udfordrende at få Emil til at cykle. Om morgenen siger Emil ofte, at han er træt, at det er for koldt, eller at han ikke orker at cykle, og plager om at blive kørt i bilen i stedet for. Emils forældre har besluttet at lave et belønningsskema til Emil for at få cykelrutinen godt i gang. Emils forældre aftaler med Emil, at hver dag, hvor han cykler i skole, får han et kryds på skemaet og et pokémonkort, når han kommer hjem. Belønningsskemaet hænger i gangen ved Emils overtøj, så han kan se det hver morgen og eftermiddag.



Mandag	
Tirsdag	
Onsdag	
Torsdag	
Fredag	

Emils forældre har købt to pakker pokémonkort med 10 kort i hver pakke, da de tænker, at det vil være fint at øve i en måneds tid. Emils forældre gør det klart for Emil, at mens han øver sig på at cykle i skole, får han et pokémonkort, men når han har lært det helt, skal han stadig cykle hver dag, og så kan de lave et nyt belønningsskema, hvor Emil kan øve sig på noget nyt. På den måde tages belønningen ikke helt væk, hvis det er svært, når der ikke længere følger en belønning med at cykle. Forældrene oplever, at der er mere positiv energi omkring at cykle, og at det ikke er en lige så stor kamp hver morgen. Emil får masser af ros for at cykle i skole, og det bliver hurtigt en rutine, at det er det, der skal ske hver morgen.