



Консультация для родителей

Игры с карточками



Основная цель консультации: познакомить специалистов и родителей с простыми играми и игровыми приемами, направленными на формирование и развитие умения детей понимать значение карточек (карточек PECS, фотографий) - соотносить изображение с реальным предметом.

Но для того, чтобы перейти непосредственно к знакомству с играми, нужно вспомнить некоторые вопросы, касающиеся содержания методики общения с помощью карточек.

Основы методики обучения общению с помощью карточек и содержание начальных этапов

Методика обучения общению с помощью карточек призвана научить детей самостоятельно инициировать и вступать в коммуникацию с другими людьми, основана на непосредственном обмене карточки на желаемый предмет.

Для начала обучения необходимо следующее обязательное условие: ребенок должен осознавать потребность в общении, т.е. передаче какой-либо информации другому человеку, пусть даже в самом ограниченном формате.

Изображениями, которые используются в методике, могут быть карточки PECS, фотографии, цветные или черно-белые рисунки.

Этапы обучения:

С целью успешного овладения коммуникативной системой общения с помощью карточек, авторы, Э. Бонди и Л. Фрост, в своем руководстве советуют последовательно пройти шесть этапов (все этапы авторы пошагово описывают в своей книге «Система альтернативной коммуникации с помощью карточек PECS»). Но в данной консультации рассмотрены только первые три этапа, поскольку она посвящена обучению понимания значения карточек детьми.

На первом этапе осуществляется физический обмен карточки на предмет. Два педагога и один ребенок находятся в помещении. Ребенок сидит за столом, за ним располагается первый педагог (ассистент). Второй педагог (собеседник) сидит напротив. На столе лежит любимый предмет ребенка (например, машинка) и карточка с изображением данного предмета.

Если карточка и предмет лежат на столе, то ребенок будет брать предмет. В этот момент подключается ассистент, направляющий захват ребенка не на предмет, а на карточку. Затем руку с карточкой перемещают к сидящему напротив собеседнику. Как только карточка окажется у него в руке, ребенок получает желаемый предмет.

На данном этапе допустимо, что ребенок не будет понимать значение карточки.

На втором этапе ребенок должен действовать спонтанно. Но здесь уже требуется помощь только одного педагога. Ребенок идет к коммуникативной книге или панели, извлекает небольшую карточку, подходит к собеседнику и вручает ему карточку. В коммуникативной книге закреплены на липучке все уже заученные до этого момента карточки.

Коммуникативная панель – это доска, размещенная в классе или группе, к которой также можно прикреплять заученные карточки.

Сначала собеседник создает между собой и ребенком дистанцию в несколько метров. Прежде чем состоится обмен, ребенок должен сначала приблизиться к собеседнику. Этот шаг важен, поскольку ребенок должен проявлять еще больше собственной инициативы, чем на первом этапе. Ребенку нужно дать четко понять, насколько важно добиться внимания собеседника до обмена карточки на предмет. В крайнем случае, можно прибегнуть к помощи второго педагога.

В то время как собеседник демонстративно не замечает ребенка, второй педагог может помочь ему прикоснуться к плечу или руке собеседника для привлечения внимания. На втором этапе тренинг автоматически проходит в социальном контексте: ребенок должен явно обращаться к собеседнику. Необходимо также избегать формулирования вопросов. Только после того как собеседник получил карточку, он может сказать, например: «Ах, вот оно что, ты хочешь мяч!».

Очень важно и то, что на втором этапе ребенку постепенно предлагаются по отдельности различные картинки. Педагог должен следить за тем, чтобы у ребенка было достаточное количество очевидных, но не сразу достигаемых стимулов. Он внимательно наблюдает за ребенком, распознает его предпочтения и готовит на основе этого карточки.



На третьем этапе речь идет о выборе из двух-трех различных карточек. Ребенок должен требовать желаемую вещь: подходить к коммуникативной доске/панели, выбирать соответствующую карточку, подходить к собеседнику и вручать карточку. На коммуникативной книге в этот момент должны находиться только две карточки: одна – с любимой вещью (например, куклой), другая – с нелюбимой/нейтральной (например, простым карандашом). В комнате находится только любимая вещь. Если ребенок выбирает карточку с куклой, педагог показывает обычную реакцию. Но если он выбирает карточку с карандашом, то педагог говорит: «Увы, но у меня такого нет!». Важно, чтобы карточки на коммуникативной книге всегда находились в различных местах и соответственно в различной последовательности, чтобы ребенок действительно учился различать карточки.

Игры с карточками

Как показывает практика работы по вышеописанной методике, многие дети не сопоставляют изображение карточки с реальным предметом. И классических тренингов в рамках системы обучения не достаточно.

Простые игры и игровые приемы, не требующие сложной подготовки и специальных пособий, помогут детям быстрее запомнить карточки.

А также систематичное включение таких игр в занятия расширят словарный запас детей, как активный, так и пассивный. Игры с карточками способствуют развитию психических процессов: мышления, памяти, внимания, воображения.

Игры отличаются по своей сложности. Выбор игры зависит от уровня понимания ребенком значения карточек.

Общие рекомендации по проведению и организации игр

- Начинать играть нужно с небольшим количеством карточек.
- Играть можно не только с одним ребенком, но и подгруппой детей.
- Для лучшего запоминания карточек желательно провести небольшую предварительную работу (познакомиться с темой конкретных карточек) – посмотреть видеоролик, сделать простую поделку, рассмотреть иллюстрации в книгах, почитать. Например, прежде чем приступить к изучению карточек «Фрукты», угостите детей настоящими фруктами – обсудите вкус, форму, цвет. Посмотрите видеоролик о том, как растут фрукты. Слепите или нарисуйте фрукты по образцу, организуйте мини-выставку и др.
- Все игры желательно обыгрывать. Таким образом, игра станет сюжетной – насыщенной и эмоционально яркой, дети гораздо быстрее и охотнее в нее включатся. Например, все дети любят, когда к ним в гости внезапно приходит сказочный персонаж – кукла Маша, медвежонок, Петрушка и др. Персонажем может стать и сам взрослый, надев яркую шляпу, шарф и т.д.
- Старайтесь закончить игру раньше, чем ребенку надоест в нее играть.



«Поможем медвежонку навести порядок»

Оборудование: предметы и соответствующие им карточки с изображениями предметов (игрушек, посуды, школьных принадлежностей и др.), маленькая и большая коробки, медвежонок.

Ход игры. Вместе с ребенком помогите медвежонку навести порядок: необходимо сложить карточки в маленькую коробку, а предмет, изображенный на карточке, в большую.

Предварительно рассмотрите предметы и соответствующие им карточки. Ваша задача поочередно называть предметы, задача ребенка – выбрать нужную карточку и положить в маленькую коробку, а соответствующий предмет – в большую коробку. Обыгрывайте, например, следующим образом: «Молодец! Картинку с ложкой убрал в маленькую коробку! Давай настоящую ложку уберем в большую коробку! Помог медвежонку!».

Эту игру можно сделать активной. Необходимо разложить карточки возле предметов по всему помещению. При этом можно «убирать» только карточки.

«Поможем кукле Маше найти потерянные вещи»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Дайте ребенку карточку, на которой нарисован предмет, имеющийся в помещении. Задача ребенка принести этот предмет или указать на него.

Второй вариант игры: разложить в ряд карточки с изображением, например, фруктов (посуды, одежды, обуви, игрушек, школьных принадлежностей и др.). А по всей комнате – игрушечные или реальные фрукты. Задача ребенка – найти все фрукты и положить их на нужные карточки.

«Подарок для куклы»

Оборудование: яркий мешочек, карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Необходимо положить в «волшебный мешочек» карточки и подготовить предметы, соответствующие изображениям на карточках. Задача ребенка – достать 1 карточку, выбрать предмет, соответствующий изображению на карточке и подарить кукле.

«Найди пару»

Оборудование: парные карточки с изображениями, соответствующие им предметы.

Ход игры. Предварительно рассмотрите предметы и соответствующие им карточки. Затем перемешайте карточки и предложите ребенку подобрать пару к каждой карточке. Карточки можно накладывать друг на друга, класть рядом друг с другом (в ряд, столбик) и тд. Также можно разложить карточки по обеим сторонам листа и соединить линией парные карточки (линии можно не только рисовать, но и выкладывать пуговицами, шариками пластилина, мозаикой, камушками, ракушками и др.).

«Такие разные предметы»

Эта игра наглядно показывает, что карточка одна, а предметов, соответствующих данной карточке может быть много. Например, на карточке красная машинка. Ее изображению будут соответствовать все игрушечные машинки в группе: большие и маленькие, грузовые и легковые, разных цветов и т.д.

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках, коробки.

Ход игры. Необходимо взять 2-3 коробки. Прикрепить на них или положить рядом с ними карточки, например, с изображениями кисточки для рисования, альбома, пирамидки. Разложить на столе предметы, соответствующие данным карточкам, но отличающиеся внешне друг от друга. Задача ребенка – подобрать соответствующие карточкам предметы и сложить их в коробки.

«Угадай на ощупь»

Оборудование: непрозрачная ткань, карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Положите под ткань хорошо знакомый ребенку предмет (мяч, тарелку, пирамидку и др.). Задача ребенка – на ощупь догадаться, что спрятано под тканью, и выбрать соответствующую карточку.

«Четвёртый лишний»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Разложите перед ребенком 4 карточки, три из которых будут объединены каким-то общим признаком, а четвертая будет существенно отличаться от остальных. Задача ребенка – определить, какая карточка лишняя и почему. Например, «книга, кукла, стул, конфета». В цепочке лишней будет конфета, потому что она съедобная, а остальные предметы несъедобные. Для большей наглядности соотносите карточки с реальными предметами.

«Что бывает круглым (квадратным, мягким и т.д.)?»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках, рисунок круга.

Ход игры. Подберите карточки с изображениями предметов разных форм (например, тарелку, обруч, книгу) и предметы, соответствующие данным карточкам. Покажите ребенку рисунок круга и попросите найти соответствующие карточки и предметы.

«Угадай, что делаю»

Оборудование: карточки с изображениями действий.

Ход игры. Сначала вместе с ребенком обозначьте каждое действие, изображенное на карточке, жестом. Затем разложите карточки на столе, покажите жестом какое-то действие и попросите отгадать, что вы делаете. Задача ребенка – угадать действие и подобрать нужную карточку.

«Угадай по части»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Разложите на столе несколько карточек, желательно объединенных одной тематикой (например, одежда). Обсудите с ребенком, что изображено на карточках. Соотнесите карточки с реальными предметами. Попросите ребенка отвернуться и оставьте одну карточку, остальные уберите. Оставшуюся карточку прикройте рукой или листом бумаги наполовину или две трети. Предложите ребенку угадать, что же там прячется.

«Съедобное – несъедобное»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Сначала рассмотрите с ребенком карточки и предметы, соответствующие изображениям на карточках. Затем предложите ребенку сложить в корзинку карточки, обозначающие продукты, а остальные карточки (несъедобные предметы) - в шкаф.

Аналогичными данной игре будут: «Фрукты – овощи», «Одежда для девочек и мальчиков», «Зимняя и летняя одежда» и др.

«Запомни карточку»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Рассмотрите с ребенком предмет и карточку с соответствующим изображением. Затем накройте карточку листом бумаги и предложите ребенку из нескольких карточек выбрать пару для спрятанной карточки.

Игру можно усложнить, играя с 2-3 карточками.

«Чего не стало?»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Разложите предметы и перед ними соответствующие карточки (2-3 предмета для начала). Вместе с ребенком рассмотрите предметы и карточки. Затем попросите ребенка отвернуться и спрячьте один предмет вместе с соответствующей ему карточкой. Задача ребенка – отгадать, чего не стало.

Если ребенок хорошо понимает значение карточек, то играть можно без предметов.

Аналогичная игра: «Что изменилось?» (нужно поменять карточки местами или добавить/убрать карточки).

«Восстанови порядок»

Оборудование: карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

Ход игры. Пусть ребенок постарается запомнить, в каком порядке лежат несколько карточек. Для этого подробно обсудите с ним все картинки, соотнесите их с реальными предметами. Перемешайте карточки и предложите разложить их в том же порядке. Реальные предметы в игре выполняют роль визуальных подсказок.

«Мемори»

Оборудование: карточки.

Ход игры. Все карточки смешиваются и раскладываются на столе картинками вниз. Игроки по очереди открывают сразу по две карточки. Если изображения оказались одинаковыми, игрок забирает их себе и делает еще один ход. Если нет, то карточки кладутся на то же место картинками вниз. Побеждает тот, у кого больше собранных пар карточек.

«Покажи у куклы...»

Оборудование: кукла или сюжетная картинка с изображением умывающегося ребенка, карточки с изображениями частей лица и тела.

Ход игры. Рассмотрите картинку (куклу), назовите части лица и тела. Попросите ребенка показать на картинке (кукле) ту часть лица (тела), которую вы называете и показываете: на его лице, на своем лице, на лице куклы, на карточке.

Если ребенок уже хорошо ориентируется в схеме лица и тела, то показывайте на какую-то часть лица (тела) и спрашивайте «Что это?», а ребенок пусть отвечает карточкой.

Разнообразить игру помогут воображаемые действия ребенка и чтение потешек. Например, умывание куклы может сопровождаться следующими потешками:

Водичка, водичка, умой кукле личико!

Умой кукле глазки, умой кукле носик!

И ушки и щечки помыть не забудь!

(ножки, ручки, животик, спинку и др.)

или

Водичка, водичка, умой мое личико,

Чтобы глазки блестели, чтобы щечки краснели,

Чтоб смеялся роток,

Чтоб кусался зубок.

