



***Консультация для педагогов  
и специалистов по комплексной реабилитации***

# 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.

