

набором его любимых действий и предметов на выбор.

11. Жетоны. Когда ребенок научился ждать, мы можем использовать технологию отсроченного поощрения. Мы договариваемся с ребенком, говорим: «Тебе нужно собрать 5 жетонов, и ты получишь, например, Мыльные пузыри». Ребенок получает по одному жетону за правильно выполненное задание. Жетон - это поощрение за правильный ответ.

В начале использования данной технологии используем один жетон и одно задание, постепенно увеличивая их количество до 5-10. Жетонами могут быть смайлки, брусочки – любой счетный материал. С помощью жетонов мы учим ребенка умению договариваться, ребенок может наглядно видеть сколько еще продлится занятие.

12. Успокаивающие сенсорные ощущения очень важны для наших детей: гамак, баблут, качель, утяжеляющий жилет, наупиники, сухой бассейн, песок, вода, тактильный контакт.

Мы уверены, что в результате применения стратегий с доказанной эффективностью в работе с детьми с ООП Ваш образовательный процесс станет успешным, а Ваши дети станут счастливыми.

Наш адрес:

г. Екатеринбург, улица Крауля, 85 а,

тел. 246-45-53/34,

е-mail: mbdou13@edu.ekd.ru

сайт: <http://13ekb.tvoysadik.ru>

Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное
учреждение- Детский сад
комбинированного вида № 13

Стратегии с доказанной
эффективностью
в работе
с детьми с РАС (ООП)

Опора на сильные стороны ребенка

Мы знаем, что сильными сторонами детей с аутизмом являются хорошее визуальное восприятие, хорошая память, понимание закономерностей. Опираясь на сильные стороны и применяя стратегии с доказанной эффективностью, мы можем сделать детей успешными.

Включенность в процесс

Доказано, что для наилучшего участия человека в процессе необходимо выполнение нескольких условий: быть спокойным, разделять пространство, иметь фокус внимания и получить от процесса результат, удовлетворенность.

Все стратегии работы с детьми направлены на решение этих задач.

Для начала ребенок должен быть спокоен, и поэтому мы постепенно его готовим к смене деятельности.

1. Визуальное расписание. Каждое утро в детском саду начинается с ознакомления с расписанием на день.

2. Визуально представленные части занятия, задания, процесса: во время, одевания, умывания, занятия тьютор обращает внимание ребенка на визуально представленные части процесса (картинки).

3. Визуальный, песочный, звуковой таймер. Таймер необходим ребенку для постепенной смены деятельности. Успешность использования визуального таймера в том, что мы сами управляем его длительностью: таймер может длиться долго,

если ребенку трудно переключиться, или быстро, если ребенок сразу закончил игру.

4. Схемы с положительными и негативными последствиями, фото до и после. «Тихо», «Не кусать», «Не плевать» и т

д.

5. Структурирование пространства.

Фото на столе ребенка, на стуле, возле потолка, указатели, метки на полу, на двери.

6. Функциональная коммуникация. В доступе у ребенка карточки с изображением того, что он может попросить у взрослого, отказаться, поздороваться.

7. Частичное участие (постепенное вовлечение в общий процесс). В начале ребенок посещает общую группу, общее занятие на 5 минут, потом на 10 и так далее. Так постепенно ребенок включается в общую образовательную деятельность.

8. Время на обработку информации (5 сек). Предложить ребенку задание, задать вопрос и дать время подумать, про себя можно считать до 5.

9. Трёхступенчатая подказка.

(1-вербальная, 2-частичная физическая, 3-полная физическая) основой в работе с детьми с РАС является успешное обучение, для этого мы применяем 3х ступенчатую подказку:

- 1) вербальная подказка – «Маша, дай карандаш!», ждем 5 секунд;
- 2) частичная физическая подказка – «Маша, дай карандаш» и задеть за руку, локоть и ждать 5 секунд;

3) полная физическая подказка – «Маша, дай карандаш» и Машинными руками даем карандаш.

Для наилучшего результата при использовании полной физической подказки нужен второй педагог – один дает задание, другой, стоя позади ребенка, помогает физически.

Выбор вида подказки зависит от актуального уровня развития навыка ребенка и ситуации в данный момент. В начале работы над навыком может быть использована полная физическая подказка, далее уже частичная физическая, и потом вербальная и указательный жест. На этапе полного изучения навыка бывают ситуации, когда необходимо изменить уровень подказки с вербальной до частично физической и т.д. И это нормально, это процесс развития и роста ребенка, мы всегда на стороне ребенка. Понятие ВДП – Всегда Доступный Взрослый.

10. Поощрение (желаемое для ребенка). Все мы делаем что-то и в завершении получаем какой то бонус. Например работаем и получаем зарплату, идем в отпуск. Так же и дети нуждаются в удовлетворении своих потребностей, нам нужно понять, что ребенку нравится, доставляет удовольствие, за получение чего он будет стараться. Для кого то это прыгать на батуте, лежать в шариках, дуть мыльные пузыри, кого то надо пощекотать т.д. или это социальное поощрение, слово, сказанное очень эмоционально: «Молодец!», «Супер!», «Дай пять!». Ребенку предлагается планшетка с