

КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Коммуникативные кнопки и браслеты как ключ к общению с неговорящими детьми.

Немчанина Екатерина Сергеевна,
учитель, учитель-логопед



КАЖДЫЙ ADK МОЖЕТ ГОВОРИТЬ.

Цель: Актуализация значимости и активного применения коммуникативных кнопок и браслетов в общении с неговорящими детьми.

Задачи:

1. Создать условия для профессионального самосовершенствования педагогов.
2. Продемонстрировать возможности применения коммуникативных кнопок и браслетов в общении с неговорящими детьми.
3. Сформировать у участников мастер-класса практические навыки использования коммуникативных кнопок и браслетов в образовательном процессе.





Коммуникативные кнопки -
это средство альтернативной коммуникации, которое может использоваться для детей в качестве дополнительного средства общения или же как средства, заменяющего вербальную речь.

КАЖДЫЙ АДК МОЖЕТ ГОВОРИТЬ.

Коммуникативные кнопки необходимы следующим категориям детей:

- Детям, у которых вербальная речь еще отсутствует или же вербальная речь не понятна окружающим.
- Детям с двигательными нарушениями, создающими моторные трудности: дизартрия, диспраксия, анартрия, апраксия, ДЦП.
- Детям с сенсорной и моторной алалией на этапе запуска речи.



Коммуникативные кнопки

необходимы следующим категориям детей:

- Детям с нарушением слуха и после КИ (когда вербальная речь еще отсутствует или же вербальная речь не понятна окружающим).
- Детям со специфическими органическими проблемами артикуляционных органов в структуре генетического заболевания.
- Детям с трудностями контакта (аутизм), ограничивающим способность к восприятию слов собеседника, а также способность выразить мысли с помощью вербальных слов.
- Детям с ТМНР (когда вербальная речь отсутствует или же вербальная речь не понятна окружающим).



Во время игр
с коммуникативными кнопками
у ребёнка развиваются:

- *внимание,*
- *мышление,*
- *память и сенсорные эталоны,*
- *увеличивается словарный запас
и коммуникативная функция речи.*



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

1 уровень обучения

1 уровень рекомендуется для детей, которым необходимо донести, что такое коммуникация и для чего нужно общаться.

Ребенок научится:

- отвечать на вопросы собеседника простыми словами «ДА/НЕТ»;
- приветствовать собеседника (прощаться с ним);
- договаривать сказки, песни, стихи;
- использовать коммуникативные кнопки для общения.



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

2 уровень обучения

2 уровень рекомендуется для детей, которые уже прошли 1 уровень и понимают, для чего нужно общаться.

Ребенок на этом уровне научится:

- отвечать на вопросы по серии сюжетных картинок;
- выражать согласие (несогласие) и делать выбор;
- задавать вопросы;
- использовать коммуникативные кнопки для общения.



Подготовка кнопок к работе.

В наборе две кнопки. Одна кнопка зеленого цвета, другая красного. Эти кнопки имеют функцию звукозаписи продолжительностью приблизительно 20 секунд.

1. На обратной стороне кнопки переключите клавишу в режим ON (включено).
2. Нажмите и удерживайте кнопку до звукового сигнала.
3. Не отпуская кнопку, запишите тестовое звуковое сообщение (20 сек.) - слова необходимо проговаривать прямо в динамик на обратной стороне кнопки.
4. После того как вы проговорили необходимые слова, отпустите кнопку. В дальнейшем записывайте слова, предложенные в описании игр или свои собственные.



ПОДГОТОВКА КАРТОЧЕК К РАБОТЕ

1. Разрежьте листы с картинками по пунктирным линиям. Перед этим вы можете заламинировать листы – так карточки прослужат значительно дольше.
2. На каждую карточку необходимо приклеить 1 часть застежки (липучки). Вторую часть застежки (липучки) необходимо приклеить к каждой кнопке. Таким образом, вы будете менять карточки, прикрепляя их к кнопкам. Теперь можно приступать к обучающим играм.



ОПИСАНИЕ ИГР. 1-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

ИГРА 1.

Что необходимо:

зеленая кнопка, символ «ДА»,
набор картинок для игр 1, 2, 3.

В этой игре необходимо задавать вопросы, которые требуют от ребенка единственного ответа: «ДА». Эта игра нужна для того, чтобы ребенок смог понять, как пользоваться коммуникативной КНОПКОЙ.

Запишите на кнопку сообщение «ДА». Прикрепите символ (пиктограмму) «ДА» на зеленую кнопку.

Покажите ребенку, что ответ будет «ДА» и ответ будет на зеленой кнопке. Затем показывайте по одной картинке.



ОПИСАНИЕ ИГР. 1-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Например, покажите картинку «кукла» и задайте вопрос: «Это кукла?» Ребенок должен нажать зеленую кнопку «ДА».

После этого покажите другие карточки (машинка, мячик и т. д.), каждый раз задавая соответствующий вопрос: «Это машинка? (мячик, мишка т. д.)» После того как ребенок ответит нажатием на кнопку, покажите ему все карточки вместе и спросите: «Это игрушки?»

Точно также проигрываются карточки с транспортом, животными, людьми и действиями. Например: «Девочка идет?», ребенок отвечает, нажимая на кнопку «ДА».



ИГРА 2.

Что необходимо:

**красная кнопка, символ «НЕТ»,
набор картинок для игр 1, 2, 3.**

В этой игре необходимо задавать вопросы, которые требуют от ребенка единственного ответа: «НЕТ». Запишите на кнопку сообщение «НЕТ» и прикрепите символ (пиктограмму) «НЕТ» на кнопку.

Покажите ребенку картинку с изображением куклы и спросите: «Это машинка?» Ребенок должен нажать красную кнопку «НЕТ». Точно так же проигрываются карточки с транспортом, животными, людьми и действиями. Например: «Девочка спит?» Ребенок отвечает, нажимая на кнопку «НЕТ», и т. д.



Игра 3

Что необходимо: кнопки, пиктограммы «ДА» и «НЕТ», набор картинок для игр 1, 2, 3.

Для этой игры нам понадобятся уже две кнопки – зеленая «ДА», красная «НЕТ» – и те же самые картинки, что и для предыдущих двух игр.

Возьмите соответствующую картинку и задайте вопрос: «Это кукла?», ребенок должен нажать кнопку «ДА». Затем еще раз покажите эту же картинку и спросите: «Это мишка?» Ребенок должен нажать кнопку «НЕТ».

Продолжите игру, используя картинки на различные лексические темы, в том числе картинки, иллюстрирующие действия (глаголы). Например, покажите картинку, на которой девочка рисует и спросите: «Девочка моет руки?» Ребенок должен нажать кнопку «НЕТ». «Девочка чистит зубы?» Ребенок отвечает, нажимая «НЕТ». «Девочка рисует?». Ребенок отвечает, нажимая «ДА».

Можно задать вопросы: «Кукла, мишка, мяч и машинка – это животные?» «Кукла, мишка, мяч и машинка – это игрушки?» Ребенок должен нажать соответствующую кнопку.

Игра 4

Что необходимо: кнопки, пиктограммы «ДА» и «НЕТ», набор картинок для игры 4.

Возьмите картинку, например, «красный цветок», покажите ребенку и спросите: «Это цветок?» Ребенок должен нажать кнопку «ДА». «Цветок красный?». Ребенок снова нажимает кнопку «ДА». После этого возьмите картинку с синим цветком. Спросите: «Это цветок?» Ребенок нажимает кнопку «ДА». «Цветок красный?». Ребенок нажимает кнопку «НЕТ». «Цветок синий?». Ребенок отвечает, нажимая кнопку «ДА». Точно так же поиграйте со всеми оставшимися картинками.



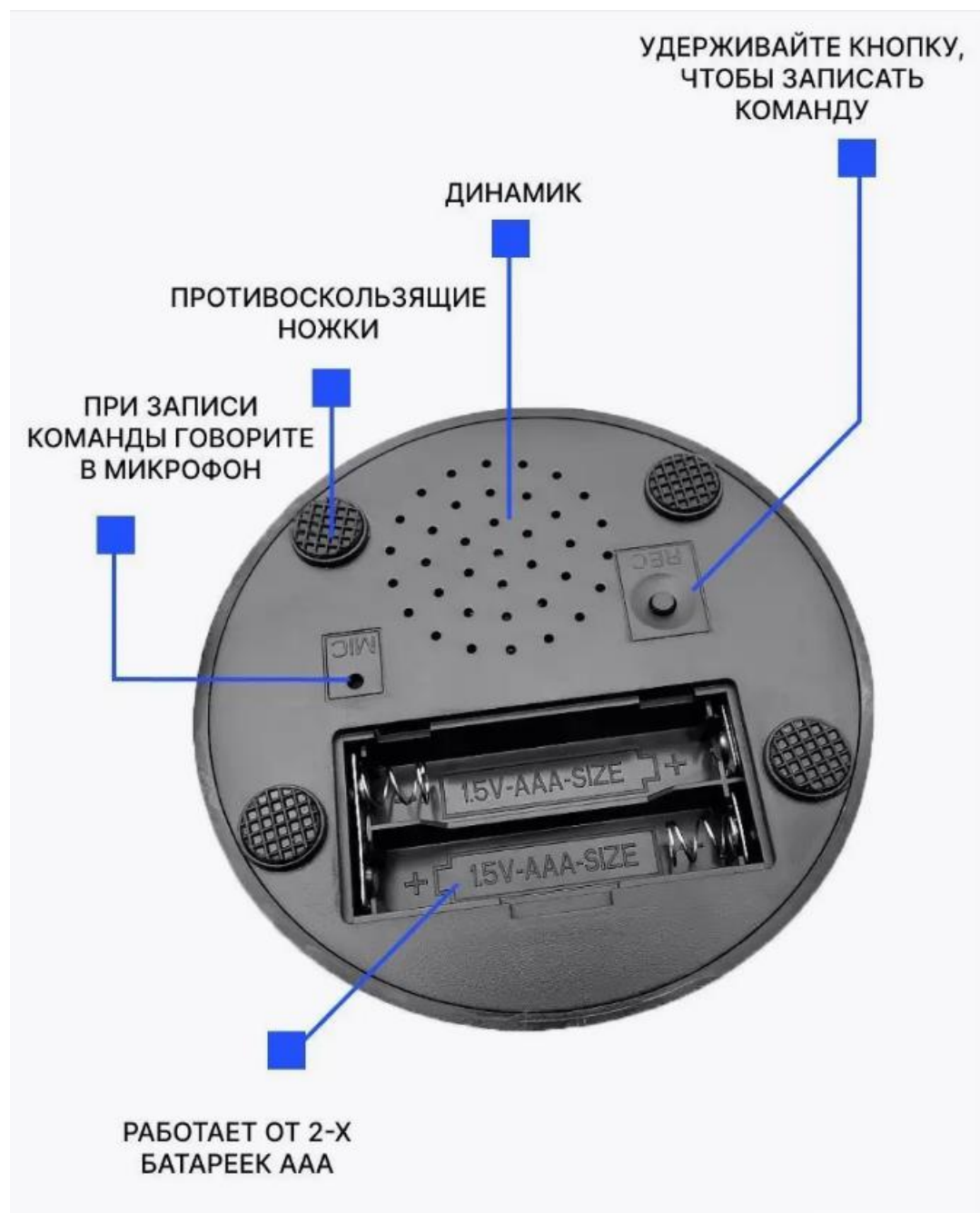






ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ЗАПИСАТЬ СЛОВО ИЛИ ФРАЗУ НЕОБХОДИМО

- 1 ЗАЖАТЬ КНОПКУ, ДЕРЖАТЬ ДО ЗВУКОВОГО СИГНАЛА
- 2 ПОСЛЕ СИГНАЛА, НЕ ОТПУСКАЯ КНОПКУ, СКАЗАТЬ ФРАЗУ
- 3 ПРЕКРАТИТЬ НАЖАТИЕ КНОПКИ, ПОСЛЕ ЭТОГО ТАК ЖЕ БУДЕТ ЗВУКОВОЙ СИГНАЛ О ТОМ, ЧТО ФРАЗА ЗАПИСАНА



ХИТЫ ПРОДАЖ

ЖЕ КНОПКА ПОДХОДИТ ДЛЯ ИГР С ДЕТЬМИ!

ВОТ ЧЕМУ НАУЧИТ ВАШЕГО РЕБЕНКА:



✓ РАЗВИТИЕ
МОТОРИКИ

✓ РАЗВИТИЕ
ПАМЯТИ

✓ РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО
ВОСПРИЯТИЯ И РЕЧЕВЫХ
НАВЫКОВ

УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ:
ЗВУКОВЫЕ КНОПКИ СОЗДАЮТ
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ, ПОМОГАЯ ИМ ИЗУЧАТЬ
НОВЫЕ ВЕЩИ

HELLO

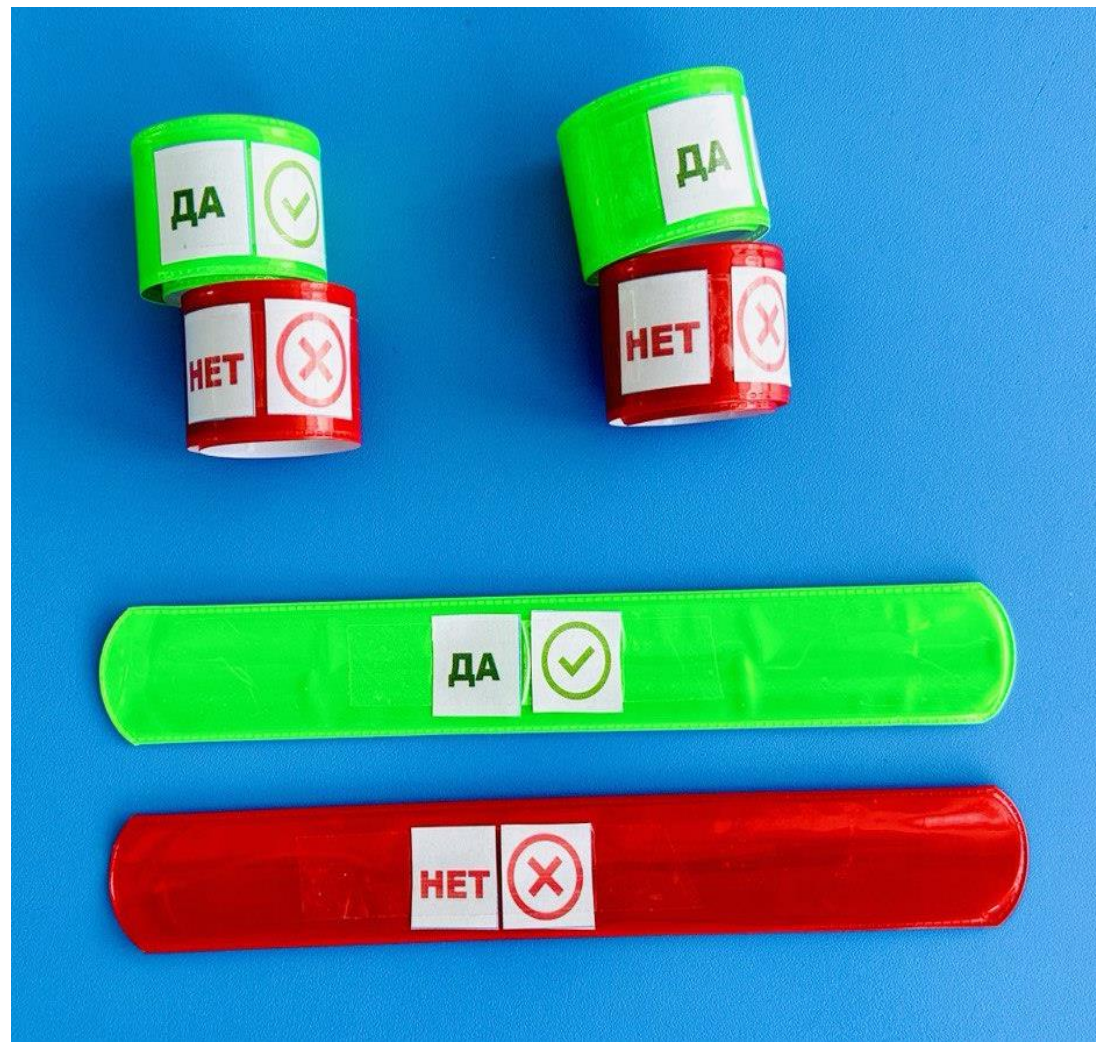
HOW ARE
YOU

Похожие



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Коммуникативные браслеты



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Коммуникативные браслеты

- это доступное общение
для детей и взрослых в любой момент.

- Подходят всем неговорящим детям и взрослым и даже тем, кто не владеет руками.
- Под любой размер руки взрослого и ребенка.
- Всегда доступная коммуникация даже в душе и в бассейне.



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Игры «Данетки»

Основные правила:

1. Нужно определить ведущего.
2. Его задача - задать вопрос.
3. Остальные игроки задают уточняющие вопросы, на которые ведущий может отвечать лишь «ДА» или «НЕТ», чтобы игроки могли отгадать ответ.



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Игры «Данетки»

За последние 116 лет
это случалось только 29 раз.
Что это?



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Коммуникативные кнопки и браслеты учат детей:

- отказываться от нежелаемого,
- получать желаемое,
- делать выбор,
- участвовать в социальном взаимодействии.



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

Счастье –
это когда тебя понимают!



КАЖДЫЙ
ADK МОЖЕТ
ГОВОРИТЬ.

СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!

