

Государственное автономное образовательное учреждение Республики
Хакасия дополнительного профессионального образования
«Хакасский институт развития образования и повышения квалификации»

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

**Эффективные поведенческие практики
в работе с детьми с ментальными нарушениями
дошкольного и младшего школьного возраста**

(банк практик)



Составитель:
Плужник Ж.В., заведующий
ЦИО ГАОУ РХ ДПО «ХакИРОиПК»

Абакан, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	2
Дидактическая игра «Математические корзинки» (технология «Сказочные лабиринты игры»), Алекова Е. Н., учитель-логопед МБДОУ ЦРР детский сад «Солнышко», г. Сорск.....	3
Стратегия «Сначала ты, потом я», Васильева С.В., Сычева Н.В., воспитатели МБДОУ «ЦРР-Д/с «Золушка», г.Абакан.....	4
Метод поощрений при формировании мотивации, Грицык О.Н., учитель-дефектолог, МБДОУ детский сад № 11 «Росинка», г.Саяногорск.....	5
Игра «Мемори» с цветными крышечками, Землянская Е.В., учитель-логопед МБДОУ «Д/с «Капитошка», г.Абакан.....	6
Игры с фонариком, Горностаева Н.В., учитель-логопед, Кузнецова Л.В., воспитатель МБДОУ «Д/с «Мастерок», г. Абакан.....	7
Коммуникативные кнопки (однокнопочный коммуникатор), Лузина Е.И., учитель-дефектолог МБДОУ «Д/с «Ромашка», Усть-Абаканский район.....	8
«Кубики историй» (на основе способа «Сторителлинг»), Мещерякова Л.В., воспитатель МБДОУ детский сад № 11 «Росинка», г. Саяногорск.....	9
Визуальное расписание, Поваляева Г.А., учитель-логопед, Калинова О.Л., воспитатель МБДОУ «Д/с «Варенька», г. Абакан	10
Развитие эхо-навыков у детей с ментальными нарушениями, Тимонина А.А., педагог-психолог ГБОУ РХ «Школа - интернат для детей с нарушениями зрения», г. Абакан.....	11
Формирование навыков имитации у детей с ментальными нарушениями, Федорова М.И., учитель-дефектолог ГБОУ РХ «Черногорская школа-интернат», г. Черногорск.....	12
Формирование коммуникативной компетентности и навыков зрительного взаимодействия, Чайкина В.С., учитель-логопед МБДОУ Д/с «Дашенька», г. Абакан.....	13
Заключение.....	14

ВВЕДЕНИЕ

Работа с детьми, имеющими ментальные нарушения, требует особого, чуткого и научно обоснованного подхода. В этом контексте поведенческие практики занимают одно из центральных мест, демонстрируя свою неоспоримую необходимость и высокую эффективность.

Необходимость применения поведенческих практик обусловлена самой природой ментальных нарушений. Часто эти состояния сопровождаются трудностями в коммуникации, социальном взаимодействии, саморегуляции и обучении. Поведенческие проблемы, такие как агрессия, самостимуляция, отказ от выполнения инструкций, могут значительно ограничивать возможности ребенка для развития, обучения и интеграции в общество. Без целенаправленной работы с этими проявлениями, ребенок может оказаться в изоляции, не раскрывая своего потенциала. Поведенческие практики позволяют:

- идентифицировать триггеры и последствия поведения: понимание того, что предшествует нежелательному поведению и что происходит после него, является ключом к его изменению.

- обучать новым навыкам: поведенческие практики направлены не только на устранение проблем, но и на развитие позитивных навыков – речи, самообслуживания, социальных навыков, академических знаний.

- формировать адаптивное поведение: через систему поощрений и подкреплений, а также обучение альтернативным способам выражения потребностей, дети учатся вести себя более конструктивно.

- повышать качество жизни: успешное применение поведенческих практик приводит к снижению стресса у ребенка и его семьи, улучшению взаимоотношений, повышению самостоятельности и, как следствие, к более полноценной и счастливой жизни.

Примеры эффективных практик представлены в данном сборнике. При этом важно отметить, что поведенческие практики не являются «волшебной палочкой». Они требуют терпения, последовательности, индивидуального подхода и тесного сотрудничества с родителями и специалистами. Однако, при грамотном применении, они становятся мощным инструментом, открывающим двери к развитию и самореализации для детей с ментальными нарушениями, помогая им преодолевать барьеры и находить свое место в мире.

Дидактическая игра «Математические корзинки» (технология «Сказочные лабиринты игры»)

*Алекова Елена Николаевна, учитель-логопед
МБДОУ ЦРР детский сад «Солнышко»,
г. Сорск*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металными нарушениями.

Дидактические задачи:

- формировать базовые учебные навыки;
- учить выполнять инструкцию;
- развивать слуховой, зрительный, тактильно-осозательный анализаторы;
- развивать развивается глазомер и точность движений.

Игровая цель (задача): выполнять действия по показу (инструкции) взрослого.

Игровые действия: вынуть грибочки, разложить на столе, вложить в нужную корзинку.

Игровые правила:

- 1 шаг: рассмотреть игру, расположение с игрой, удобное для ребенка (поле, корзинки, грибочки);

- 2 шаг: смотреть, как взрослый вынимает, вкладывает, манипулирует предметами игры;

- 3 шаг: самостоятельно или с помощью, достать корзинки, грибочки; вложить корзинки и грибочки на полянку, разложить на столе грибочки, затем в корзинку;

- 4 шаг: ребенок действует по заданию: вынуть грибочки, разложить на столе, вложить в нужную корзинку.

5 шаг: постепенно усложняя задания, называется корзинка по цифре, задание: нужно достать столько грибочков, сколько поместится в корзинку; присоединяются сказочные герои, и придумывается сказка, ребенок комбинирует, раскладывает, добавляет.

Оборудование: дидактическая игра «Математические корзинки», изготовленная из твердого материала (дерево).

Результат дидактической игры (игровой технологии). Для обеспечения устойчивого эффекта от игры необходимо придерживаться ряда рекомендаций, которые способствуют формированию прочных навыков и положительных изменений в поведении и мышлении ребенка:

- регулярность занятий (ежедневные занятия по 15-20 минут);
- обязательная предшествующая работа: внимательное наблюдение за реакциями ребенка на разные виды игр;

- положительное подкрепление успехов;

- постепенное увеличение нагрузки;

Важно помнить, что каждый случай индивидуален, и сроки достижения конкретных результатов могут варьироваться.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_31

Стратегия «Сначала ты, потом я»

*Васильева Светлана Васильевна, воспитатель,
Сычева Надежда Владимировна, воспитатель
МБДОУ «ЦРР-Д/с «Золушка», г.Абакан*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металными нарушениями

Дидактические задачи:

- сформировать базовый социальный навык соблюдения очередности;
- формировать коммуникативные компетенции;
- формировать навык парного взаимодействия.

Игровая цель (задача): отработка четкого алгоритма «действие - пауза - передача - действие»

Игровые действия: взрослый и ребенок сидят рядом за столом. Рядом с ними лежат кубики. Необходимо построить башню в центре.

Игровые правила: метод основан на принципах прикладного анализа (АВА). Его эффективность определяется последовательным формированием предсказуемой цепочки действий «стимул (речевой -> жестовый) → ожидание -> собственное действие -> социальное подкрепление». Взрослый берет кубик и четко говорит: «Сначала я»- и ставит кубик. Затем взрослый мягко направляет руку ребенка, помогая взять кубик, и говорит: «А теперь ты». После того как ребенок поставил кубик, взрослый сразу хвалит его и начинает следующий цикл: «Опять сначала я ...». Постепенно помощь убирается: взрослый лишь жестом показывает на ребенка после своего хода, используя только речевую формулу «Потом ты». Важно сохранять четкий ритм и паузу для ожидания.

Оборудование: один общий набор крупных, привлекательных кубиков для строительства, дополнительные материалы для обобщения, например, два простых транспортных средства (машинка, паровозик) для поочередных действий.

Результат дидактической игры (игровой технологии):

- формирование целевого навыка (соблюдение простой очередности в паре (сверстник - взрослый));
- снижения поведенческих трудностей (подавление импульсивности: ребенок перестает перебивать и пытаться отобрать предмет);
- снижение негативных реакций (уменьшается тревога, протест или желание уйти, когда нужно подождать своего хода);
- развитие социального внимания (ребенок начинает следить взглядом за тем, что делает партнер во время своего хода);
- появляется «совместное внимание» — оба участника фокусируются на общем результате (например, на постройке башни из кубиков);
- закладывание основы для коммуникации (партнер как источник правил, ребенок начинает воспринимать другого человека не как помеху, а как источник позитивного взаимодействия и правил игры);
- обмен действиями («я — ты — я») становится подготовкой к настоящему речевому диалогу.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_212

Метод поощрений при формировании мотивации

Грицык Ольга Никитична, учитель-дефектолог.
МБДОУ детский сад № 11 «Росинка»,
г.Саяногорск

Дидактическая цель: формирование мотивации во время освоения навыка чтения у воспитанников с СДВГ.

Дидактические задачи:

- развивать академические навыки;
- формировать позитивное отношение к обучению, уверенности в себе;
- развивать концентрацию внимания и навыки саморегуляции, общения.

Игровая цель (задача): формировать мотивацию во время освоения навыка чтения с помощью метода поощрений.

Игровые действия: 8 этапов освоения навыка чтения. Поощрение ребенок получает за одну сессию (сессия - это законченная часть занятия, занятие может состоять из нескольких сессий). Важно! Удачных сессий должно быть несколько, Чтобы поощрение стимулировало мотивацию, оно должно очень нравиться ребенку и быть недоступным.

Игровые правила:

1 этап «Сопоставление букв». Чтение начинается со зрительного восприятия, различения и узнавания букв.

2. этап «Сопоставление слов». Ребенок визуально подбирает одинаковые слова.

3. этап «Повторение звуков по памяти». На данном этапе ребенок пытается запомнить новые звуки. Каждый раз, когда ему удастся воспроизвести по памяти все звуки, он получает поощрение.

4. этап «Слитное произнесение звуков». Принцип такой же, как и на предыдущем этапе. Ребенок правильно сливает одну строчку и получает награду.

Постепенно время между поощрением увеличивается. Например, поощрение ребенок получает, когда прочитает правильно 3 строчки, потом 4, 5 и так далее.

5. этап «Сопоставление слова с предметом». В упражнении можно использовать изображения. Ребенок читает написанное на карточках и раскладывает их рядом с соответствующими предметами.

6. этап «Чтение слов по слогам вслух». Ребенку предлагаются карточки, желательно с картинкой, с отдельными словами для чтения вслух по слогам.

7. этап «Сопоставление фраз с предметами или изображениями». Ребенок читает слово на фишке, без визуальной подсказки, затем подбирает подходящий предмет.

8. этап «Понимание». Ребенку предлагается прочитать текст и ответить на простые вопросы.

Использование количества этапов зависит от уровня освоения программы «Чтение», описанной в книге «Идет работа» <https://autism-frc.ru/autism/library/41?ysclid=mlulilgifw527934004> .

Оборудование: маленькие шоколадные конфетки или другое поощрение; деревянный ноутбук с буквами; слоговая таблица; карточки для чтения отдельных слов с картинками; фишки для чтения слов без картинок и игрушки к ним; фразы и картинки из фразового конструктора; букварь.

Результат дидактической игры (игровой технологии). Метод подходит для детей с различными формами нежелательного поведения. Он эффективно сочетается с методом отдельных блоков, в котором навыки разбиваются на менее сложные этапы, каждый из которых осваивается отдельно.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_54

Игра «Мемори» с цветными крышечками

*Землянская Евгения Валерьевна,
учитель-логопед МБДОУ «Д/с «Капитошка»,
г.Абакан.*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металльными нарушениями

Дидактические задачи:

- развитие памяти, внимания, мышления, моторики;
- закрепление пройденных тем (лексические темы, буквы, цифры и др.);
- развитие коммуникативных навыков.

Игровая цель (задача): найти парные картинки, поочерёдно открывая по две крышки.

Игровые действия и правила: Перед началом игры все крышечки перемешиваются и раскладываются лицевой стороной (картинкой) вниз. Дети по очереди переворачивают по 2 крышечки. Если открыты одинаковые картинки, то ребёнок забирает их себе и открывает следующую пару крышечек. Если картинки не совпадают — ребёнок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз, и право хода переходит к следующему участнику игры. Когда непарные картинки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить их расположение. Игрок, набравший наибольшее количество крышечек, побеждает.

Оборудование: разноцветные крышечки (бросовый материал)

Результат дидактической игры (игровой технологии).

Дети учатся взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, соблюдать очередь.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_707

Игры с фонариком

*Горностаева Наталья Витальевна, учитель-логопед,
Кузнецова Любовь Викторовна, воспитатель
МБДОУ «Д/с «Мастерок», г. Абакан*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металльными нарушениями.

Дидактические задачи:

- стимулировать формирование мотивации и коммуникативных навыков;
- расширять словарный запас, формировать связную речь;
- формировать умения выражать свои мысли.

Игровая цель (задача): луч фонарика направляют на материал в соответствии с задачей.

Игровые действия и правила.

Вариант 1. **Игра с фонариком «Кто спрячется за кустом?»**

Цель: Закрепить знания о диких животных, учить выделять первый звук в слове, упражнять в делении слов на слоги, закрепить навык правильного употребления предлога «за».

Примерное описание хода игры: - Ребята, к нам прибежал из леса Зайка. Просит помощи. Он играл с друзьями в прятки. И сейчас не может их найти... За этим кустом, кажется, кто-то спрятался. Чтобы узнать, кто это, нужно просветить фонариком кустик и назвать животное, которое прячется за ним.

Задание: Рассказать о животном (внешний вид, где живет, чем питается)

Задание: Назвать первый звук слова (заяц – **З**, лиса – **Ль** и т.д.)

Задание: Определить количество слогов (хлопками за-яц, ли-са и т.д.)

Вариант 2. **Игра с фонариком «Сбор урожая»**

Цель: закрепить умение согласовывать существительные с числительными.

Примерное описание хода игры: Ребята наступила осень, пришла пора собирать урожай. Смешарики решили помочь Копатычу собрать урожай.

- Давайте посчитаем кто, сколько собрал фруктов и овощей.

Ребёнок берёт карточку, подносит к фонарику и отвечает на вопрос «Сколько фруктов собрали?» - Нюша собрала пять апельсинов. Крош собрал две сливы.

Вариант 3. **Игра с фонариком «Что у Ромы в кармане?»**

Цель: автоматизация звука [Р] в словах, фразах и предложениях.

Ход игры: Ребёнок подсвечивает фонариком картинки с изображением карманов и называет, что в кармане.

Например: У Ромы в кармане робот. И т.д.

Оборудование: фонарик и дидактический материал по лексической теме (зашумленные картинки)

Результат дидактической игры (игровой технологии). Использование игр с фонариком позволяет улучшить концентрацию внимания, повысить эмоциональное, психологическое благополучие, усвоить новый материал, вызвать потребность к овладению новыми знаниями.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_188

Коммуникативные кнопки (однокнопочный коммуникатор)

*Лузина Елена Ивановна,
учитель-дефектолог МБДОУ «Д/с «Ромашка»,
Усть-Абаканский район*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металльными нарушениями

Дидактические задачи:

- сформировать доступный способ взаимодействия с окружающим миром

Игровая цель (задача): выразить просьбу, утверждение, эмоцию, согласие или несогласие через коммуникативную кнопку.

Игровые действия: стимулировать ребенка начать взаимодействие через получение желаемого предмета.

Игровые правила: до начала работы с помощью удержания кнопки записывается сообщение (глаголы, просьбы или утверждения). Далее ребенок знакомится с работой коммуникативной кнопки (демонстрируется последовательно: нажал - появился звук). Далее создаются условия для использования данной кнопки и отработка последовательности: нажал - появился звук - получили желаемое.

Примечание. Коммуникативная кнопка это электронное или механическое устройство, нажимая на которое воспроизводится заранее записанное звуковое сообщение. Например: «Дай», «Да», «Нет», «Поиграй», «Дуй», «Хочу в туалет», «Я устал» Данное средство используется в рамках альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК) для помощи людям, испытывающим трудности с устной речью, в выражении своих потребностей, мыслей и эмоций.

Коммуникативная кнопка может быть как единичной, так и набором из нескольких кнопок. Часто используются для начала коммуникации, при этом ребенок понимает, что его действие вызывает социальный отклик

На каждую кнопку можно записать и воспроизводить сообщения длительностью до 30 секунд. Кнопки имеют яркий цвет при этом такая тактильно-звуковая обратная связь делают их привлекательной для детей с РАС

Оборудование: коммуникативные кнопки, желаемые предметы и игры для данного ребенка.

Результат дидактической игры (игровой технологии). Ребенок пользуется кнопками для получения желаемого, снижаются негативные поведенческие реакции, при длительном использовании может появиться эхолалия, которую можно перевести в продуктивную и включить в диалог со взрослыми.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_266

«Кубики историй» (на основе способа сторителлинг)

*Мещерякова Любовь Владиславна,
воспитатель МБДОУ детский сад № 11 «Росинка»,
г. Саяногорск*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металльными нарушениями

Дидактические задачи:

- развивать понимание речи и невербальных сигналов;
- развивать социальные навыки и эмпатию;
- развивать активной речи и выражения мыслей.

Игровая цель (задача): составить предложение (рассказ) по картинке.

Игровые действия: выбрасывать несколько кубиков (идём сначала от малого количества, затем добавляем, усложняя сюжет). Начинать историю со слов типа «Однажды...» или «Давным-давно...» и пр., нанизывая на нить повествования все символы, которые выпали на верхних гранях кубиков, начиная с того, который первым привлек ваше внимание.

Игровые действия: при составлении рассказа необходимо соблюдать следующую структуру:

1. Вступление. Начать рассказ нужно интересно, можно предложить детям вспомнить начало сказок (*Однажды, много лет назад... В некотором царстве, в некотором государстве... Когда-то давным-давно... Жили-были... Случилось это в одном городке...*)

Затем «сказочники» описывают главного героя истории, где он живет, что делает?

2. Основная часть истории. Описывается основная сюжетная линия. Что произошло с героем? Кого он встретил или что нашел? Что он планирует с этим делать?

3. Заключение. Появляется решение поставленной проблемы. Короткий вывод (итог рассказа). Не забываем о поощрении ребёнка!

Игровые действия и правила:

Вариант 1. При знакомстве с игрой на начальном этапе педагог привлекает внимание ребёнка яркими кубиками и показывает ему, как играть с кубиками на собственном примере, составляя рассказ по выпавшим картинкам.

Вариант 2. Одному ребёнку предлагается превратиться в «Фантазёра», и придумать забавный рассказ. Алгоритм составления рассказа остается прежним, но сейчас ребёнок кидает кубик, не подбирая подходящие по логике картинки и получается смешная история о выпавших предметах.

Вариант 3. Предложить детям превратиться в «сказочников». В этом варианте может участвовать от одного до 12-ти детей. Первый ребенок достает кубик из «магического сундука», бросает его и исходя из выпавшего изображения, начинает рассказывать интересную историю. Затем, следующие игроки выбирают и бросают кубики и продолжают историю, не теряя нить рассказа.

Оборудование: оригинальные «Story cubes» (для детей они сложные т. к. на кубиках изображены лишь символы и знаки) или авторские (например, в соответствии с лексическими темами)

Результат дидактической игры (игровой технологии). Использование «Кубиков историй» значительно улучшает коммуникативные навыки детей, они активнее и увереннее общаются, учатся лучше формулировать свои мысли и строить диалог.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_50

Визуальное расписание

*Поваляева Галина Александровна, учитель-логопед
Калинова Ольга Леонидовна, воспитатель
МБДОУ «Д/с «Варенька», г. Абакан*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металльными нарушениями

Дидактические задачи:

- Повысить самостоятельность — ребёнок видит последовательность задач и может сам переходить от одной активности к другой.
- Снизить уровень тревожности — если ясно, что будет происходить дальше, ребёнок почувствует контроль над ситуацией.
- Структурировать образовательный процесс — чёткая структура дня и других временных промежутков снижает количество отвлечений и делает обучение более осмысленным и целенаправленным.

Игровая цель (задача): помочь ребёнку получить предсказуемость и структуру в своей жизни.

Игровые действия: наглядное отображение последовательности событий или занятий с помощью картинок, фотографий, слов или чисел. Последовательность действий обозначается с помощью предметов, которые используются в процессе деятельности. Например, «артикуляционная гимнастика» — картинки, где изображен комплекс упражнений. Располагаются в вертикальную или горизонтальную линию с помощью липкой ленты, магнитов или других приспособлений, отображая последовательность занятий или событий. Ребёнок снимает с расписания одну картинку или фотографию, после чего переходит к занятию, которое она символизирует.

Игровые правила. Расписание размещают в том месте, где ребёнок будет выполнять целевое действие. Например, на занятии у логопеда или воспитателя. На первом этапе обучения ребёнку может потребоваться помощь взрослого, чтобы запомнить, какое действие обозначает каждая карточка расписания. После выполнения задания карточку убирают или переворачивают.

Оборудование: карточки с изображением действия или задания, лента-липучка или магниты, доска для крепления карточек. Универсального расписания не существует — оно подбирается индивидуально с учётом целей применения и возможностей ребёнка.

Результат дидактической игры (игровой технологии). Формирование представлений о последовательности действий — расписание устраняет вопросы о структуре занятия.

Уменьшение вероятности возникновения нежелательного поведения — ребёнок видит, что будет происходить в следующий момент, и это помогает снизить проявления негативных поведенческих реакций.

Освоение сложных комплексных навыков — например, чистка зубов, гигиена перед сном, процесс отхода ко сну — расписание помогает объяснить, что это за шаги, и гарантирует, что ребёнок выполнит каждый шаг.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_105

Развитие эхо-навыков у детей с ментальными нарушениями

Тимонина Александра Александровна,
педагог-психолог ГБОУ РХ «Школа - интернат для детей с нарушениями зрения»,
г. Абакан

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с ментальными нарушениями

Дидактические задачи:

- развивать умение следовать инструкции;
- развивать визуальный контакт;
- развивать внимание.

Игровая цель (задача):

- подражание звукам: учить воспроизводить отдельные звуки, издаваемые взрослым (например, «ма-ма», «ба-ба»).
- имитация простых слов: учить повторять короткие слова («мама», «дом»).
- освоение фраз: учить повторять простые фразы («дай мяч», «хочу пить»).

Игровые действия. Ребенок выполняет отраженно действия педагога в соответствии с педагогической задачей. Всегда ищем мотивацию, за какое поощрение ребенок будет выполнять задания. После каждой успешной сессии незамедлительно предоставляем поощрение.

Игровые правила (см. видефрагмент)

Развитие межполушарного взаимодействия: девочка выполняет перекрестные движения при соотнесению по цвету. Если ребенок не реагирует, перестаем давать цветные жетоны, даем инструкцию «глазки на меня».

Развитие эхо-навыка «называние членов семьи». Распечатывает фото значимых близких, по фото с помощью Эхо называем их. Навык считается освоенным, когда ребенок без подсказки взрослого, называет членов семьи. Самое сложное для девочки видеть на фото себя и говорить «Я».

С помощью эхо называем предметы одежды и одеваем.

Соотнесение геометрических фигур и называние. Поднимаю фигуру на уровень своего лица, тем самым побуждаю каждый раз ребенка к зрительному контакту. Делаю короткую паузу или задерживаю фигуру в своих руках, пока ребенок не назовет. Если пауза дольше 2 секунд даю вербальную подсказку.

Подкрепление. Девочка любит, когда ее крутят в качели, даю вербальную подсказку «Крути», после того как девочка повторила «Крути», начинаю раскручивать качель, повторяя слово Крути. В определенный момент останавливаю, смотрю в лицо ребенка и жду реакцию-просьбу «Крути», продолжаю крутить и подкрепляю эмоциональной реакцией «Крути!!!»

«Чей домик». Соотнесение животного и его домика. С помощью эхо-навыка учим названия домиков животных. Девочка во время задания тянется в карточкам педагога, физически блокирую доступ к карточкам. Даю инструкцию «Ждешь» и «Я даю»

Конструирование (параллельно с педагогом). Необходим одинаковый набор фигур у педагога и ребенка. Инструкция может быть «Делай так». Сначала деталь ставит педагог, ребенок делает так же на своем образце.

Оборудование: любые картинки, предметы в соответствии с педагогическими задачами

Результат дидактической игры (игровой технологии). Развитие эхо-навыков помогает ребенку освоить речь, улучшает понимание обращенной речи и способствует развитию коммуникативных способностей.

Видефрагмент: https://vk.com/wall-234859219_338

Формирование навыков имитации у детей с ментальными нарушениями

Федорова Марина Ивановна,
учитель-дефектолог ГБОУ РХ «Черногорская школа-интернат»,
г. Черногорск

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с ментальными нарушениями

Дидактические задачи:

- развивать умение следовать инструкции;
- развивать визуальный контакт;
- развивать внимание, умение концентрироваться на объекте.

Игровая цель (задача): формирования навыков имитации (подражания) у детей: научить повторять действия, звуки, жесты или выражения лиц других людей.

Игровые действия: дети обучаются имитации с предметами. Навыки моторной имитации развиваются поэтапно: от простого к сложному, от тела к речи, от действий с предметами к действиям без них.

Игровые правила. Прежде чем приступить к обучению моторной имитации, следует уделить внимание таким навыкам как сотрудничество, зрительный контакт, учебное поведение и поведение слушателя, а также установить руководящий и стимульный контроль.

Первый этап — имитация с предметом. Взрослый демонстрирует действие и дает инструкцию: «Сделай как я», «Сделай так», «Повтори за мной» (ребенок должен зеркально повторить действие взрослого).

Если ребенок не повторяет, дают физическую подсказку «рука в руке». Повторяют до устойчивого самостоятельного выполнения, используют поощрение — жетоны, похвалу, игру. Подсказку постепенно ослабляют.

Второй этап — имитация от тела. Сидят напротив ребенка, дают инструкцию «Сделай так!». При необходимости дают физическую подсказку. Используют песенки для вовлечения. Цель — 3–4 движения за взрослым без подсказки.

Третий этап — крупная моторика. Правила: показ → подсказка → поощрение → постепенное снижение подсказок. Цель — 3–4 крупномоторных движения за взрослым.

Правила работы с имитацией:

- короткие сеансы (2–3 минуты) несколько раз в день;
- быстрый темп (интервал не больше 3–5 секунд);
- на ранних этапах — подкрепление за каждую реакцию;
- постепенно снижают уровень подсказки;
- к новому этапу переходят после того, как выполняют цели предыдущего.

Примеры движений для имитаций с предметами: поставить кубик на кубик, поставить кубик на книгу, бросить кубик в корзину, толкнуть кубик пальцем, катать машинку, положить машинку на стул, толкнуть мяч, подбросить мяч, поставить карандаш в стакан, катать карандаш, нарисовать карандашом линию, позвонить в колокольчик, стучать палочкой по барабану и т.д.

Оборудование: одинаковые или похожие предметы, игрушки (карандаши в подставке, машинки, кубики, мячики).

Результат дидактической игры (игровой технологии). Работа над имитацией помогает ребенку преодолеть дефицит внимания к другому человеку, учит концентрироваться на объекте и повторять действия за взрослым.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_196

Формирование коммуникативной компетентности и навыков зрительного взаимодействия

*Чайкина Валерия Сергеевна,
учитель-логопед МБДОУ Д/с «Дашенька»,
г. Абакан*

Дидактическая цель: формирование прочных навыков и положительных изменений в поведении у детей с металльными нарушениями

Дидактические задачи:

- стимулировать психическую активность ребенка;
- учить взаимодействовать со взрослыми и сверстниками;
- развивать игровые навыки.

Игровая цель (задача): установление зрительного контакта с ребенком.

Игровые действия и правила.

Игра №1: «Подмигивания»

Задача игры: развивать умение ребенка поддерживать визуальный контакт с другим человеком посредством веселого упражнения.

Правила игры: взрослый садится напротив ребенка и периодически подмигивает ему, поощряя ответное подмигивание. Постепенно увеличивайте продолжительность поддержания взгляда перед повторением действия.

Игра №2: «Кто спрятался?»

Задача игры: стимулировать интерес к визуальному контакту путем игрового элемента.

Правила игры: Показывайте ребенку фотографии животных или персонажей мультфильмов и предлагайте назвать кого-то из них. Когда ребенок называет персонажа, похвалите его и покажите новое изображение, удерживая взгляд ребенка на своем лице.

Игра №3: «Волшебный шарик»

Задача игры: тренировка поддержания длительности зрительного контакта в игровой форме.

Правила игры: катить маленький мячик навстречу ребенку и попросите посмотреть вам прямо в глаза, пока мяч катится вперед. Поощрить улыбкой или словом одобрения, если ребенок смотрит долго.

Игра №4: «Передача энергии»

Задача игры: развивать навыки понимания эмоций и выражение собственных чувств через зрительный контакт.

Правила игры: сделайте забавные выражения лица и предложить ребенку повторить их. Удерживайте внимание ребенка на вашем лице, комментируя происходящее словами вроде «посмотри, какая смешная рожица».

Оборудование: Карточки (с эмоциями, с животными), интерактивные коммуникационные доски, карточки подсказки, мячик

Результат дидактической игры (игровой технологии). Регулярная практика визуального взаимодействия помогает значительно повысить уровень социальной вовлеченности детей с ментальными нарушениями.

Видеофрагмент: https://vk.com/wall-234859219_695

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Материалы сборника посвящены актуальной и крайне важной теме – значению поведенческих практик в работе с детьми, имеющими ментальные нарушения, в дошкольном и младшем школьном возрасте. Именно в этот период развития закладываются основы для дальнейшей адаптации и успешной интеграции ребенка в социум.

Особо ценным является акцент на индивидуализированном подходе, который подчеркивает необходимость учета специфики каждого ребенка, его сильных сторон и зон развития. В работе убедительно демонстрируется, что поведенческие практики не являются универсальным инструментом, а требуют гибкой адаптации к конкретным потребностям и особенностям ребенка с ментальными нарушениями.

Практическая ценность материалов неоспорима. Представленные поведенческие практики, такие как применение положительного подкрепления, формирование альтернативных форм коммуникации, обучение социальным навыкам и развитие саморегуляции, могут быть успешно внедрены в практику работы педагогов, психологов, дефектологов и родителей. Авторы предлагают конкретные методики и стратегии, которые позволяют не только корректировать нежелательное поведение, но и способствуют развитию адаптивных навыков, повышению самостоятельности и улучшению качества жизни детей с ментальными нарушениями.

В целом, сборник является ценным вкладом в понимание и практическое применение поведенческих практик в работе с детьми с ментальными нарушениями. Он послужит полезным руководством для специалистов и родителей, стремящихся обеспечить наилучшие условия для развития и адаптации этих детей.