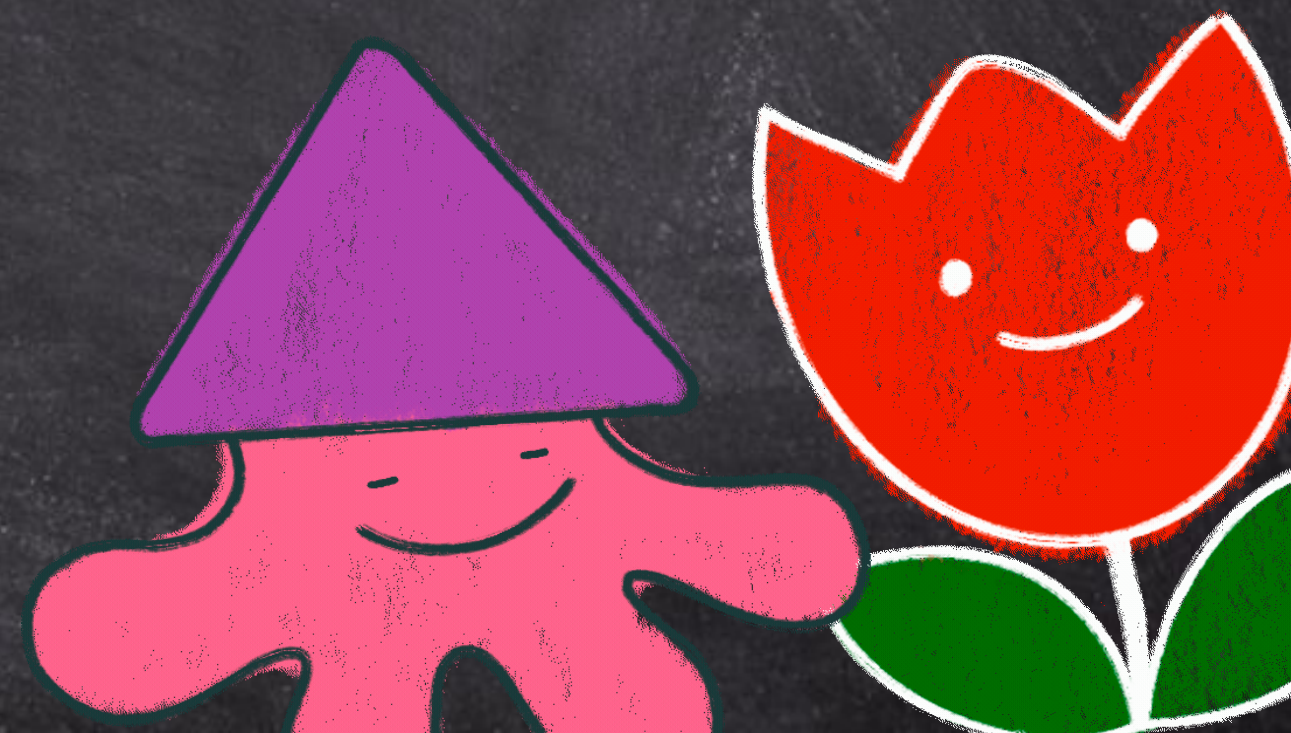
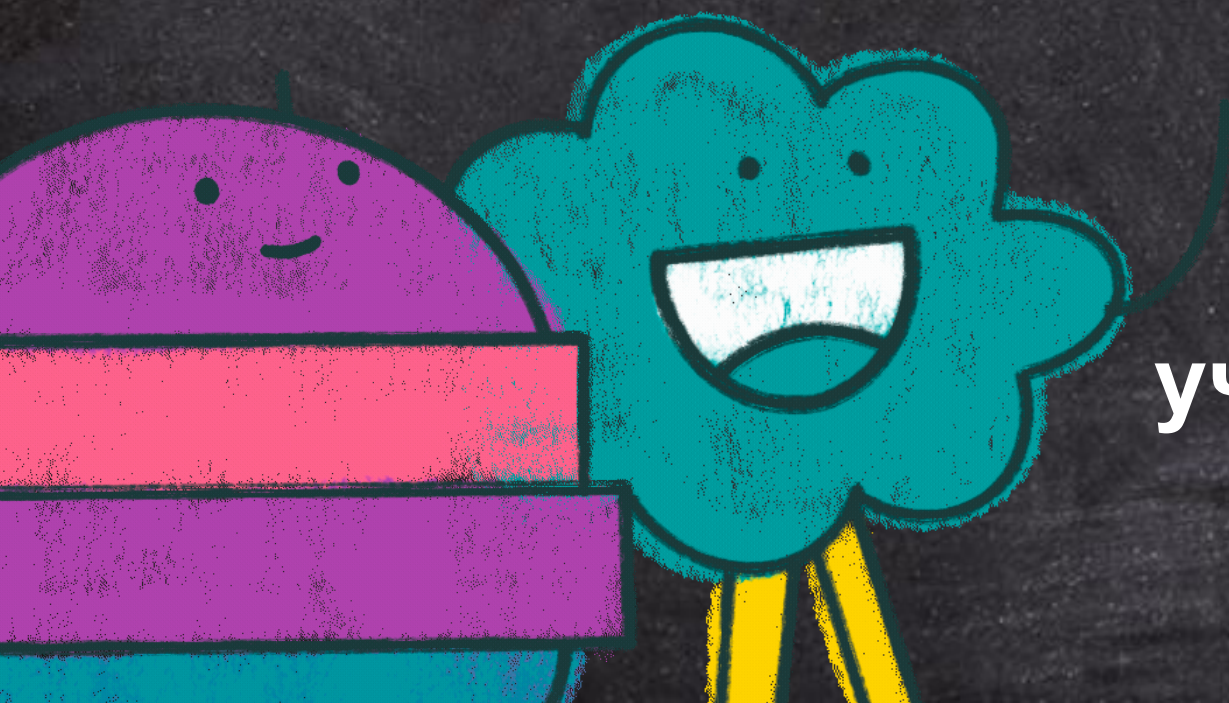




Инструменты для продуктивного взаимодействия с детьми с РАС на коррекционных занятиях

Творческая презентация из опыта работы «100
% результат»

Подготовила:
учитель-дефектолог МБДОУ
«Детский сад № 22»
Шалимова В.В.



Проблема

Мотивация детей с РАС нередко отличается от мотивации типично развивающихся детей. Мотивация играет огромную роль для успешного выполнения любых активностей. Найти мотивацию, которая поможет ребенку учиться, вести себя определенным образом и общаться — важнейшая задача.

Подкрепление — это положительный стимул, который приводит к фиксации поведения. Это главный инструмент в работе педагога. Грамотный поиск и использование подкреплений могут помочь справиться с нежелательным поведением.

Проблема: поиск инструментов для продуктивного взаимодействия с детьми РАС при формировании познавательной деятельности и навыков коммуникации. :



Выбор инструмента



Новая проблема: дети полностью уходили в процесс взаимодействия с «интерактивным миром», зачастую полностью игнорируя педагога, хаотично нажимая на картинки

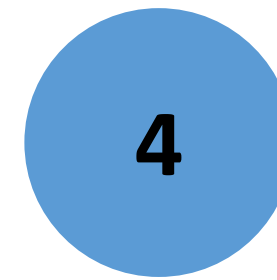
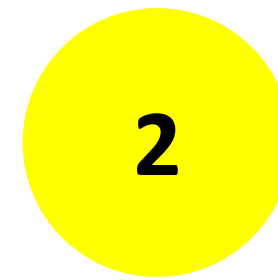
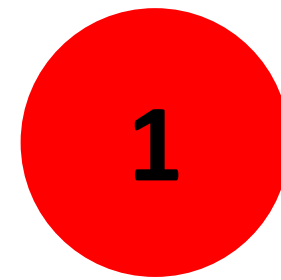
Источники идей

1. Чернова, В. А. Использование наглядного материала при обучении математике детей с расстройством аутистического спектра / В. А. Чернова // Universum: психология и образование. – 2018. – № 7(49). – С. 4-6.;
2. Ульянова Наталья Александровна Эффективный подход к обучению детей с ранним детским аутизмом // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. - 2009. - №3. - С 143-148.;
3. Хаустов, А. В. Адаптация учебных заданий для детей с расстройствами аутистического спектра / А. В. Хаустов, О. В. Загуменная // Аутизм и нарушения развития. – 2016. – Т. 14, № 1(50). – С. 27-37.

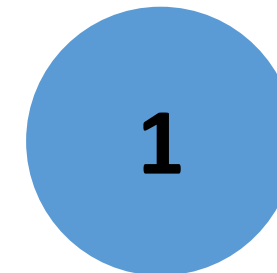
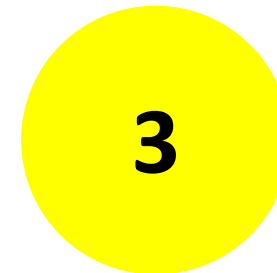
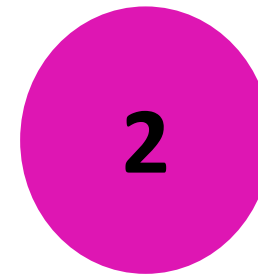
Основной принцип: наглядности в обучении (Я.А. Коменский) в работе с детьми с РАС.

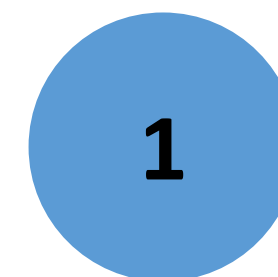
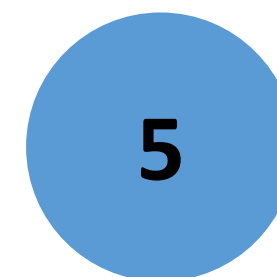
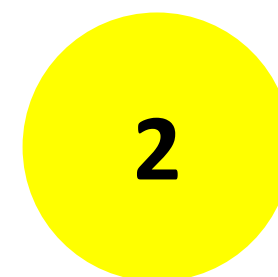
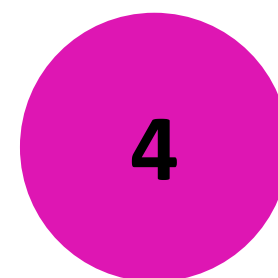


Пример игры



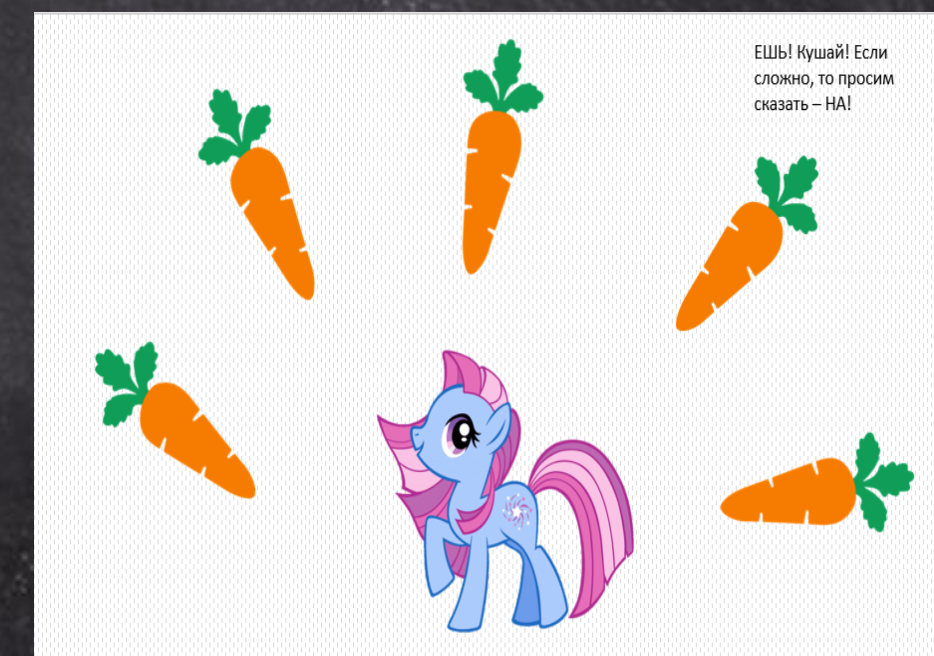
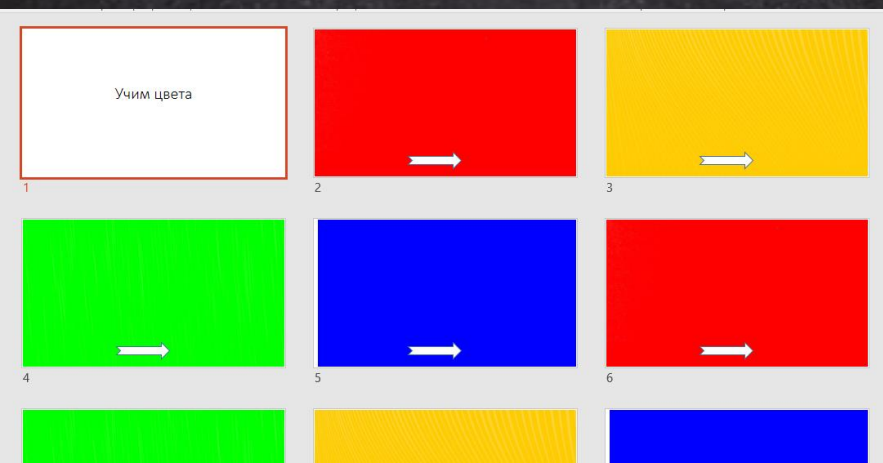
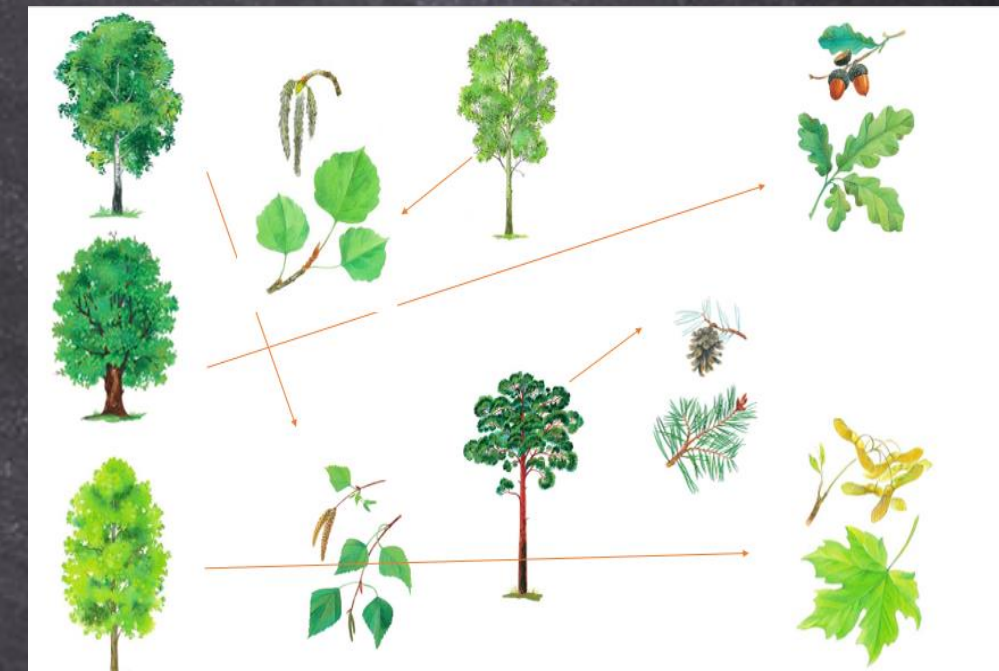
Пример игры





Коррекционные задачи, решаемые с помощью представленного инструмента

1. Формирование элементарных математических представлений;
2. Формирование сенсорных эталонов;
3. Формирование пространственно-временных представлений;
4. Формирование коммуникативных навыков;
5. Стимуляция речевого развития и др.



Вывод

Использование интерактивной панели

+

Игры, созданные в PowerPoint

+

Игрушки/материалы, подобранные для
взаимодействия с интерактивными играми

=

100 % результат



Спасибо за внимание

