

AÇIKLAMA

çeşitli gelişimsel engelleri olan çocuklar için sosyal iletişim becerileri talimatlarında, sosyal hikayeler grafiksel metin yorumlama yazılımını kullanarak talimat verilir. Bu aracı kullanarak ABA'nın temel unsurları kullanılabilir. İşte bazı örnekler.

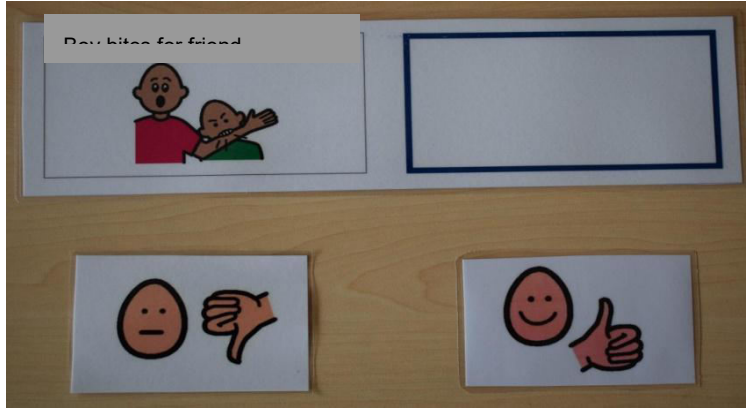
KONU: "İYİ - KÖTÜ"

Amaçları:

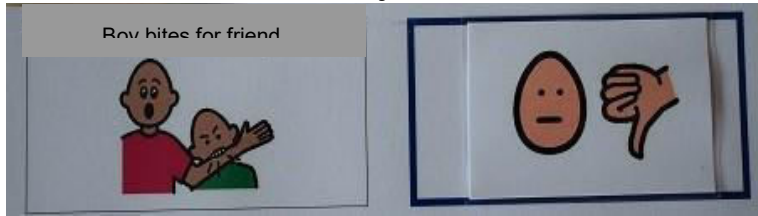
1. Çocuğun doğru ve yanlış davranışı anlama anlayışı.
2. Çocuğu kabul edilemez davranışları kabul edilebilir hale getirmeye teşvik etmek.

Aşama I'de, çocuk, yetişkinle birlikte, çeşitli çocuklara özgü davranışsal durumlar için "iyi" veya "kötü" sembolünü seçer ve doğru veya yanlış davranışın resminin yanına koyar.

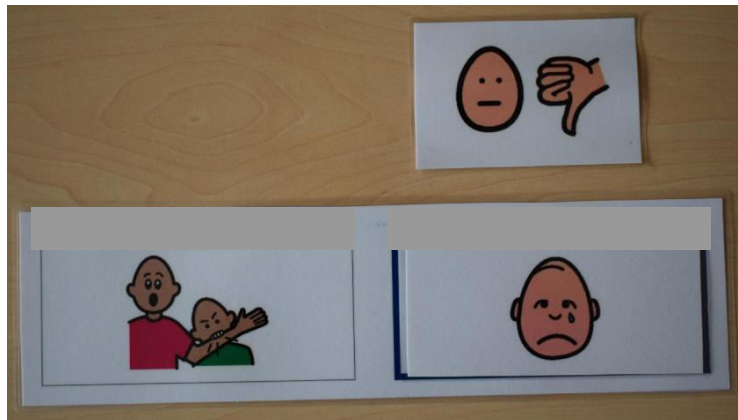
II. Aşamada, çocuk resimlerde bağımsız olarak "iyi" veya "kötü" durumlar için sembolü seçer.



"Erkek arkadaş için ısırır" deriz. "Kötü" Biz "kötü" sembolü veririz veya çocuk bu sembolü bağımsız olarak seçer.



"Ağlama" sembolünü veriyoruz, "Bir arkadaş ağlıyor. Yaralı. Kötü."



"Sarılmak" sembolünü veriyoruz, "Sarıl ve" üzgünüm "demeliyiz." İyi "



III. Aşamada, iyi davranışsal iletişim becerilerinin oluşumuna "iyi" - "kötü" sembolleri uygulanır. Örneğin, bir çocuk bir arkadaşını ısırırsa, şöyle deriz: Utku Ali'yi ısırıldı-Kötü. Ali ağlıyor. Acıdı. "Ali'ye sarıl." "Üzgünüm" de (sembolleri gösterebilirsin).

Aynı şekilde, çocuğa, çocuğun zorluk yaşadığı çeşitli durumlarda yanlış davranışlarını anlaması ve değiştirmesi öğretilir: bir yetişkine tepki göstermez, davet edildiğinde yanıt vermez, kaçar, şeyleri atar, kirlenir, Giysi gibi değil, yanlış davranışları iyi bir şekilde teşvik ediyoruz, sembollerle değerlendiriyoruz - "iyi", "kötü", uygun davranışını tanımak, sevinmek.



TEMA “Diğer Bir Davranış”



Amaç yeni becerilerin geliştirilmesine yardımcı olan davranışsal eğitimidir.

Semboller “iyi”, “kötü” veya elin hareketleri “iyi” (başparmak yukarı), “kötü” (başparmak aşağı) kullanılır.

Aşama I. Durum, örneğin, "Çocuk eşyaları atar" olarak tarif edilir. "Kötü" sembolü veya hareket görüntülenir - başparmak aşağı (çocuk zaten bu hareketi anlarsa). Yetişkin, "Çocuk eşyaları rafa koyar" sembolünü gösterir. "Çocuk eşyaları atar" ve sembolün "iyi" olduğunu veya hareketin - başparmak yukarı olduğunu gösterir.

Aşama II. Çocuğun kendisi "kötü" sembolü gösterir ya da eğer yapabilirse, kötü durumun el hareketini gösterir "Çocuk eşyaları atar". Çocuğun kendisi "Oğlan raftaki eşyaları yapar" sembolünü seçer ve "Çocuk eşyaları atar" resmine eklenir. Çocuk "iyi" sembolünü yükseltir veya hareketi "iyi" gösterir.



Aşama III. Çocuğun yanlış davranışlarına semboller veya hareketler "iyi" - "kötü" ve görsel görüntüler uygulanır. Bir çocuk eşyaları fırlatırsa, ona "Çocuk eşyaları fırlatır" ve "Öğeleri fırlatır" diye bir kart gösteririz. Kötü (bir sembol veya hareket "kötü" gösteririz.) Bir kart gösteririz "Çocuk rafa bişey koyuyor" ve

biz" Bakın, çocuk rafa bir şeyler koyuyor "." Tamam "(bir sembol veya bir hareket" OK "gösteriyoruz.)" Utku eşyaları rafa koyacaktır. Tom iyidir "." Tamam "(bir sembol veya bir hareketi göster" OK ")." Utku, kitabı rafa koy. Aferin. Tamam. "

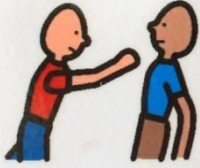
Çocuğun en az eşyayı ele almak için en az şeyi gerçekleştirmesi durumunda, seviniriz, alkışlar, ödülü biz ödüllendiririz.

Çocuk için bireysel kartlara göre, diğer çocukların özel zorluklarını da çözmeye çalışıyoruz. Mesela, bir çocuk çoğu zaman içeceğini döküyor, iter, atıyor, saçları taramaktan hoşlanmıyor, yatağa gidiyor ve böyle devam ediyor.

Kelime talimatları açıkça, özlü bir şekilde verilmektedir.



TO BEAT



TO MAKE THE BED

