

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Εάν είναι αναγκαίο, τα παιδιά με διαταραχές στην ανάπτυξη εκπαιδεύονται στις επικοινωνιακές δεξιότητες και στις κοινωνικές ιστορίες, χρησιμοποιώντας το λογισμικό γραφικής απεικόνισης κειμένου Boardmaker. Το εργαλείο αυτό χρησιμοποιεί τα βασικά στοιχεία της μεθόδου ΑΒΑ. Παρακάτω υπάρχουν μερικά παραδείγματα

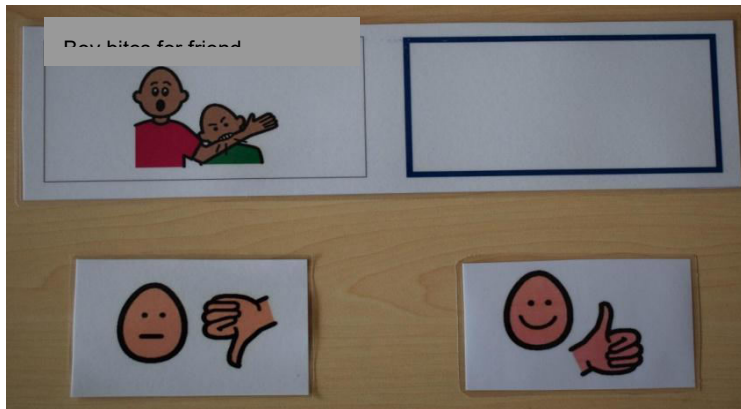
ΘΕΜΑ : “ΚΑΛΟ – ΚΑΚΟ”

Στόχοι :

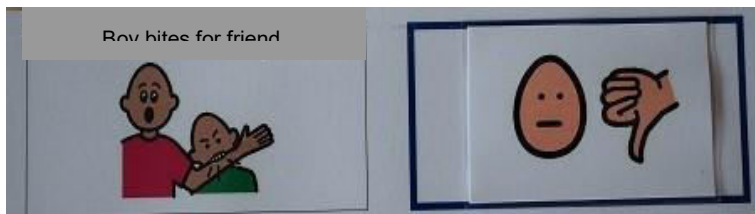
1. Να βοηθήσουμε το παιδί να κατανοήσει τη σωστή και λάθος συμπεριφορά.
2. Να προτρέψουμε το παιδί να αλλάξει τη μη αποδεκτή συμπεριφορά σε αποδεκτή.

Στο στάδιο I, το παιδί, μαζί με τον ενήλικα, διαλέγει το σύμβολο "καλό" ή "κακό" για τις διαφορετικές περιπτώσεις συμπεριφοράς του παιδιού και τοποθετεί την εικόνα της σωστής και της λάθος συμπεριφοράς.

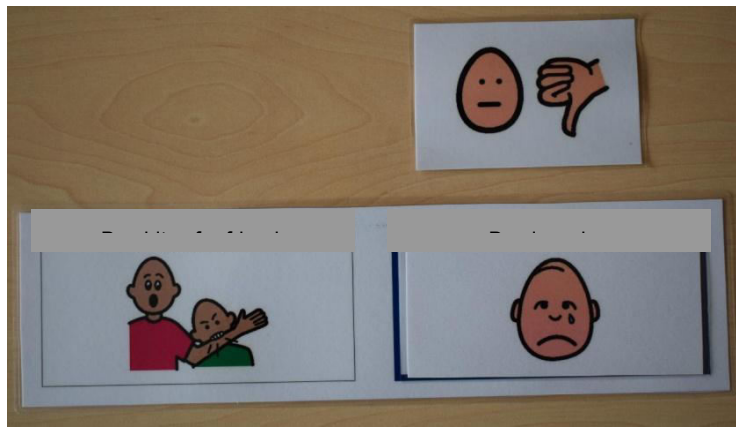
Στο στάδιο II, το παιδί διαλέγει μόνο του το σύμβολο για τις "καλές" ή "κακές" περιπτώσεις στις φωτογραφίες.



Λέμε : "Το αγόρι δαγκώνει το φίλο του". "Κακό". Δίνουμε το σύμβολο "κακό" στο παιδί ή το παιδί διαλέγει το σύμβολο αυτό μόνο του.



Δίνουμε το σύμβολο "Κλάμα", και λέμε: "Ένας φίλος κλαίει. Είναι πληγωμένος. Κακό."



Δίνουμε το σύμβολο "Αγκαλιά", και λέμε "αγκάλιασε και πες " Συγνώμη ". "Καλό".



Στο στάδιο ΙΙΙ, τα σύμβολα "καλός" - "κακός" χρησιμοποιούνται για τη διαμόρφωση των δεξιοτήτων σωστής συμπεριφοράς. Για παράδειγμα, εάν ένα παιδί δαγκώσει ένα φίλο του, λέμε: "Ο Τομ δάγκωσε τον Λουκά. Κακό. Ο Λουκάς κλαίει. Είναι πληγωμένος." Αγκάλιασε το Λουκά. " Ζήτησε συγνώμη " (μπορείτε να δείξετε τα σύμβολα).

Με τον ίδιο τρόπο, το παιδί μαθαίνει να καταλαβαίνει και να αλλάζει την απρεπή συμπεριφορά του σε περιπτώσεις που αντιμετωπίζει δυσκολίες : δεν ανταποκρίνεται στον ενήλικα, δεν απαντά όταν το φωνάζουν, φεύγει, πετάει πράγματα, λερώνεται, δεν θέλει να ντυθεί, κλπ. Ενθαρρύνουμε την καλή συμπεριφορά, την αξιολογούμε με τα σύμβολα - "καλό", "κακό", αναγνωρίζουμε τη σωστή συμπεριφορά του.



ΘΕΜΑ “ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ”



Στόχος είναι η συμπεριφορική εκπαίδευση να βοηθήσει στην ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων.

Χρησιμοποιούνται τα σύμβολα "καλό", "κακό" ή χειρονομίες "καλό" (σήμα αποδοχής-thumbs up), "κακό" (σήμα απόρριψης -thumbs down).

Στάδιο I. Περιγράφεται η κατάσταση, για παράδειγμα, "Το αγόρι ρίχνει πράγματα". Εμφανίζουμε το σύμβολο "bad" ή κάνουμε την κίνηση απόρριψης με τον αντίχειρα (thumbs down) (εάν το παιδί καταλαβαίνει αυτή την κίνηση). Ο ενήλικας δείχνει το σύμβολο "Το αγόρι τοποθετεί τα πράγματα στο ράφι" δίπλα στην εικόνα "Το αγόρι ρίχνει πράγματα" και δείχνει το σύμβολο "καλό" ή κάνει την κίνηση αποδοχής με τον αντίχειρα (thumbs up).

Στάδιο II. Το παιδί μόνο του δείχνει το σύμβολο "κακό" ή εαν μπορεί, κάνει την κίνηση απόρριψης με τον αντίχειρα (thumbs down) στην περίπτωση που "Το αγόρι ρίχνει πράγματα".

Το παιδί μόνο του επιλέγει το σύμβολο 'καλό' ή κάνει την κίνηση αποδοχής και το βάζει δίπλα στην εικόνα που δείχνει 'το παιδί να τακτοποιεί τα πράγματα στο ράφι'.



Στάδιο III. Τα σύμβολα ή οι κινήσεις "καλό" - "κακό" και οι εικόνες χρησιμοποιούνται σε περίπτωση απρεπούς συμπεριφοράς του παιδιού. Όταν ένα παιδί ρίχνει πράγματα, του δείχνουμε την κάρτα που δείχνει "το αγόρι να ρίχνει πράγματα" και λέει 'ο Τομ ρίχνει τα πράγματα'. Κακό (δείχνουμε το σύμβολο ή κάνουμε την κίνηση απόρριψης για το "κακό"). Δείχνουμε την κάρτα με "Το αγόρι να τοποθετεί τα πράγματα στο ράφι" και λέμε "Κοίτα, το αγόρι βάζει τα πράγματα στο ράφι". "OK" (δείχνουμε το σύμβολο ή κάνουμε την κίνηση "OK"). "Ο Τομ βάζει τα πράγματα στο ράφι. Ο Τομ είναι καλός". "OK" (δείχνουμε το σύμβολο ή κάνουμε την κίνηση "OK"). "Ο Τομ, τοποθετεί το βιβλίο στο ράφι. Μπράβο. "

Εάν το παιδί κάνει ακόμα και το μικρό πράγμα στη διαχείριση των πραγμάτων, το επιβραβεύουμε.

Με τις κάρτες που είναι χαρακτηριστικές για το παιδί, προσπαθούμε να επιλύσουμε και άλλες δυσκολίες που αντιμετωπίζει το παιδί. Για παράδειγμα, όταν ένα παιδί χύνει νερά, σπρώχνει, δαγκώνει, δεν θέλει να βουρτσίσει τα μαλλιά του, δεν θέλει να πάει για ύπνο και λοιπά.

Οι προφορικές οδηγίες πρέπει να είναι ξεκάθαρες και ακριβείς.



TO PUSH



TO BRUSH HAIR



TO THROW THE ITEMS



TO BEAT



TO MAKE THE BED

