

**Государственное областное бюджетное учреждение  
социального обслуживания населения  
«Мончегорский дом-интернат для умственно отсталых детей»**

## **Методические рекомендации**

по организации и проведению игр и упражнений, направленных на развитие коммуникативных способностей воспитанников с интеллектуальными нарушениями, тяжелыми и множественными нарушениями развития средствами альтернативной и дополнительной коммуникации

**Автор-составитель:**  
Шипкова Ирина Николаевна,  
учитель-логопед

Мончегорск  
2020

## Содержание

Введение.....	3
1. Игры с карточками.....	5
2. Упражнения и игры, направленные на освоение технических средств коммуникации.....	16
3. Коллективные игры на развитие коммуникативных способностей детей с помощью средств АДК.....	32
Заключение.....	36
Приложения.....	37
Библиографический список.....	38

## Введение

Согласно одной из современных трактовок, альтернативная и дополнительная коммуникация (АДК) – это любая форма языка помимо речи, которая облегчает общение человека с окружающими. Этот тип общения используется людьми с тяжелыми нарушениями коммуникации, которым по каким-то причинам недоступна речь и присутствуют трудности в ее восприятии. АДК включает в себя общение при помощи мимики, жестов, символов, взгляда, электронных устройств и т.п.

АДК предполагает овладение совершенно иной системой общения, где особое значение приобретают невербальные средства коммуникации. У большинства детей с тяжелыми и множественными нарушениями развития (ТМНР) выражена проблема общения с другими людьми.

Средства АДК предоставляют в распоряжение «неговорящего» ребенка инструмент, позволяющий выразить ему свои желания, потребности, чувства. Кроме того, системы АДК служат «мостиком», который в перспективе позволяет некоторым детям перейти к коммуникации с помощью речи. Также системы АДК развивают абстрактное мышление и символическую деятельность, способствуют развитию активного и пассивного словаря, повышают уровень социализации и качество жизни детей.

**Актуальность** данных методических рекомендаций обусловлена трудностью освоения системы АДК детьми с интеллектуальными нарушениями, ТМНР. Это долгий процесс, требующий настойчивости и терпения. Чтобы не остановиться на половине пути, стоит подумать о том, как превратить процесс обучения в интересное занятие, доставляющее удовольствие ребенку. Для того чтобы освоение системы АДК шло более эффективно, в повседневную деятельность ребенка необходимо включать самые разнообразные занятия и игры, развивающие все стороны личности ребенка: двигательную активность (навыки крупной и мелкой моторики), внимание, восприятие, мышление, память, умение понимать обращенную речь.

Данные методические рекомендации разработаны в рамках социального проекта «Радость общения», реализуемого в доме-интернате с 2019 по 2020 года при содействии Фонда поддержки детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Таким образом, **основная цель** рекомендаций – знакомство специалистов и родителей с играми и игровыми упражнениями, направленными на повышение мотивации и интереса детей с интеллектуальными нарушениями, ТМНР к процессу обучения общению с помощью средств АДК.

Данные рекомендации посвящены следующим основным вопросам, освещенным в трех разделах:

1. Игры с карточками. В разделе приведено описание простых игр и игровых приемов, направленных на формирование и развитие умений детей понимать значение карточек (карточек PECS, фотографий). Такие умения необходимы детям для эффективного освоения системы общения с помощью графических средств.

2. Упражнения и игры, направленные на освоение технических средств коммуникации. В разделе представлено описание:

- технических средств коммуникации, с помощью которых в учреждении осуществляется обучение АДК;
- основных упражнений и игр, направленных на формирование и развитие умений и навыков детей общаться с помощью технических средств коммуникации.

3. Коллективные игры на развитие коммуникативных способностей детей с помощью средств АДК. В разделе приведены примеры коллективных игр, задача которых закрепить приобретенные на занятиях коммуникативные умения и навыки.

## 1. Игры с карточками

Методика обучения общению с помощью карточек призвана научить детей с ограниченными речевыми способностями самостоятельно инициировать и вступать в коммуникацию с другими людьми, основана на непосредственном обмене карточки на желаемый предмет.

Изображениями, которые используются в методике, могут быть карточки PECS, фотографии, цветные или черно-белые рисунки. Специалисты домашнего интерната используют в работе цветные ламинированные карточки размером от 5,5 см до 7 см (карточки PECS, фотографии).



Задачей одного из этапов методики является обучение различению значения карточек (все этапы авторы, Э. Бонди и Л. Фрост, пошагово описывают в своей книге «Система альтернативной коммуникации с помощью карточек PECS»).

Но как показывает практика работы по вышеуказанной методике, многие дети не сопоставляют изображение карточки с реальным предметом. И классических тренингов, предложенных авторами методики, бывает недостаточно.

Простые игры и игровые приемы, не требующие сложной подготовки, помогут детям быстрее запомнить карточки и понять их значение.

А также систематичное включение таких игр в занятия расширяют словарный запас детей, как активный, так и пассивный, способствуют развитию психических процессов: мышления, памяти, внимания, воображения.

**Основная цель раздела** познакомить специалистов и родителей с простыми играми и игровыми приемами, направленными на формирование и развитие умения детей понимать значение карточек (карточек PECS, фотографий) - соотносить изображение с реальным предметом.

Условно раздел «Игры с карточками» поделен на два подраздела:

1. «Игры с карточками без пособий». Для игр не требуются специальные пособия, т.е. дополнительный дидактический материал. В основном нужны только карточки и предметы с соответствующими изображениями. Игры

отличаются по своей сложности, и их выбор зависит от уровня понимания ребенком значения карточек.

2. «Игры с включением дополнительных дидактических пособий». Для организации игр требуются дополнительные дидактические пособия. Некоторые игры, «Предметное лото», «Меню, «Что оденем на улицу?», «Что болит?», «Части тела», являются авторскими пособиями организаторов социального проекта «Планик», реализуемого в г. Петрозаводске (ссылка на сайт проекта: <http://www.planik.org/>).

### **Общие рекомендации к проведению и организации игр**

- начинать играть нужно с небольшим количеством карточек;
- играть можно не только с одним ребенком, но и подгруппой детей;
- для лучшего запоминания карточек желательно провести небольшую предварительную работу, познакомить детей с темой конкретных карточек – посмотреть видеоролик, сделать простую поделку, рассмотреть иллюстрации в книгах, почитать. Например, прежде чем приступить к изучению карточек «Фрукты», можно угостить детей настоящими фруктами – обсудить вкус, форму, цвет. Посмотреть видеоролик о том, как растут фрукты, слепить или нарисовать фрукты по образцу, организовать мини-выставку и др.;
- все игры необходимо обыгрывать. Таким образом, игра станет сюжетной – насыщенной и эмоционально яркой, и дети гораздо быстрее и охотнее в нее включатся. Например, малыши любят, когда к ним в гости внезапно приходит сказочный персонаж – кукла Маша, медвежонок, Петрушка и др. Персонажем может стать и сам взрослый, надев яркую шляпу, шарф и т.д.
- закончить игру нужно раньше, чем детям надоеет в нее играть.

### **Игры с карточками без пособий**

#### **Игра «Поможем медвежонку навести порядок»**

*Оборудование:* предметы и соответствующие им карточки с изображениями предметов (игрушек, посуды, школьных принадлежностей и др.), маленькая и большая коробки, медвежонок.

*Ход игры.* Вместе с ребенком помогите медвежонку навести порядок: необходимо сложить карточки в маленькую коробку, а предмет, изображенный на карточке, в большую.

Предварительно рассмотрите предметы и соответствующие им карточки. Ваша задача поочередно называть предметы, задача ребенка – выбрать нужную карточку и положить в маленькую коробку, а соответствующий предмет – в большую коробку. Обыгрывайте, например, следующим образом: «Молодец! Картинку с ложкой убрал в маленькую коробку! Давай настоящую ложку уберем в большую коробку! Помог медвежонку!».

Эту игру можно сделать активной. Необходимо разложить карточки возле предметов по всему помещению. При этом можно «убирать» только карточки.

### **Игра «Поможем кукле Маше найти потерянные вещи»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Дайте ребенку карточку, на которой нарисован предмет, имеющийся в помещении. Задача ребенка принести этот предмет или указать на него.

Второй вариант игры: разложите в ряд карточки с изображением, например, фруктов (посуды, одежды, обуви, игрушек, школьных принадлежностей и др.). А по всей комнате – игрушечные или реальные фрукты. Задача ребенка – найти все фрукты и положить их на нужные карточки.

### **Игра «Подарок для куклы»**

*Оборудование:* яркий мешочек, карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Сложите в «волшебный мешочек» карточки и подготовьте предметы, соответствующие изображениям на карточках. Задача ребенка – достать 1 карточку, выбрать предмет, соответствующий изображению на карточке и подарить кукле.

### **Игра «Найди пару»**

*Оборудование:* парные карточки с изображениями, соответствующие им предметы.

*Ход игры.* Предварительно рассмотрите предметы и соответствующие им карточки. Затем перемешайте карточки и предложите ребенку подобрать пару к каждой карточке. Карточки можно накладывать друг на друга, класть рядом друг с другом (в ряд, столбик) и т.д. Также можно разложить карточки по обеим

сторонам листа и соединить линией парные карточки (линии можно не только рисовать, но и выкладывать пуговицами, шариками пластилина, мозаикой, камушками, ракушками и др.).

### **Игра «Такие разные предметы»**

Эта игра наглядно показывает, что карточка одна, а предметов, соответствующих данной карточке может быть много. Например, на карточке изображена красная машинка. Ее изображению будут соответствовать все игрушечные машинки в группе: большие и маленькие, грузовые и легковые, разных цветов и т.д.

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках, коробки.

*Ход игры.* Прикрепите на коробки или положите рядом с ними карточки, например, с изображениями кисточки для рисования, альбома, пирамидки. Разложите на столе предметы, соответствующие данным карточкам, но отличающиеся внешне друг от друга. Задача ребенка – подобрать соответствующие карточкам предметы и сложить их в коробки.

### **Игра «Угадай на ощупь»**

*Оборудование:* непрозрачная ткань, карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Положите под ткань хорошо знакомый ребенку предмет (мяч, тарелку, пирамидку и др.). Задача ребенка – на ощупь догадаться, что спрятано под тканью, и выбрать соответствующую карточку.

### **Игра «Четвёртый лишний»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Разложите перед ребенком 4 карточки, три из которых будут объединены каким-то общим признаком, а четвертая будет существенно отличаться от остальных. Задача ребенка – определить, какая карточка лишняя и почему. Например, «книга, кукла, стул, конфета». В цепочке лишней будет конфета, потому что она съедобная, а остальные предметы несъедобные. Для большей наглядности соотносите карточки с реальными предметами.

### **Игра «Что бывает круглым (квадратным, мягким и т.д.)?»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках, рисунок круга.

*Ход игры.* Подберите карточки с изображениями предметов разных форм (например, тарелку, обруч, книгу) и предметы, соответствующие данным карточкам. Покажите ребенку рисунок круга и попросить найти соответствующие карточки и предметы.

### **Игра «Угадай, что делаю»**

*Оборудование:* карточки с изображениями действий.

*Ход игры.* Сначала вместе с ребенком обозначьте каждое действие, изображенное на карточке, жестом. Затем разложите карточки на столе, покажите жестом какое-то действие и попросите отгадать, что вы делаете. Задача ребенка – угадать действие и подобрать нужную карточку.

### **Игра «Угадай по части»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Разложите на столе несколько карточек, желательно объединенных одной тематикой (например, одежда). Обсудите с ребенком, что изображено на карточках. Соотнесите карточки с реальными предметами. Попросите ребенка отвернуться и оставьте одну карточку, остальные уберите. Оставшуюся карточку прикройте рукой или листом бумаги наполовину или две трети. Предложите ребенку угадать, что же там прячется.

### **Игра «Съедобное – несъедобное»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Сначала рассмотрите с ребенком карточки и предметы, соответствующие изображениям на карточках. Затем предложите ребенку сложить в корзинку карточки, обозначающие продукты, а остальные карточки (несъедобные предметы) - в шкаф.

Аналогичными данной игре будут: «Фрукты – овощи», «Одежда для девочек и мальчиков», «Зимняя и летняя одежда» и др.

### **Игра «Запомни карточку»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Рассмотрите с ребенком предмет и карточку с соответствующим изображением. Затем накройте карточку листом бумаги и предложите ребенку из нескольких карточек выбрать пару для спрятанной карточки.

Игру можно усложнить, играя с 2-3 карточками.

### **Игра «Чего не стало?»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Разложите предметы и перед ними соответствующие карточки (2-3 предмета для начала). Вместе с ребенком рассмотрите предметы и карточки. Затем попросите ребенка отвернуться и спрячьте один предмет вместе с соответствующей ему карточкой. Задача ребенка – отгадать, чего не стало.

Если ребенок хорошо понимает значение карточек, то играть можно без предметов.

Аналогичная игра: «Что изменилось?» (нужно поменять карточки местами или добавить/убрать карточки).

### **Игра «Восстанови порядок»**

*Оборудование:* карточки, предметы, соответствующие изображениям на карточках.

*Ход игры.* Пусть ребенок постарается запомнить, в каком порядке лежат несколько карточек. Для этого подробно обсудите с ним все карточки, соотнесите их с реальными предметами. Перемешайте карточки и предложите разложить их в том же порядке. Реальные предметы в игре выполняют роль визуальных подсказок.

### **Игра «Мемори»**

*Оборудование:* карточки.

*Ход игры.* Все карточки смешиваются и раскладываются на столе картинками вниз. Игроки по очереди открывают сразу по две карточки. Если изображения оказались одинаковыми, игрок забирает их себе и делает еще один ход. Если нет,

то карточки кладутся на то же место картинками вниз. Побеждает тот, у кого больше собранных пар карточек.

### **Игра «Покажи у куклы...»**

*Оборудование:* кукла или сюжетная картинка с изображением умывающегося ребенка, карточки с изображениями частей лица и тела.

*Ход игры.* Рассмотрите картинку (куклу), назовите части лица и тела. Попросите ребенка показать на картинке (кукле) ту часть лица (тела), которую вы называете и показываете: на его лице, на своем лице, на лице куклы, на карточке.

Если ребенок уже хорошо ориентируется в схеме лица и тела, то показывайте на какую-то часть лица (тела) и спрашивайте «Что это?», а ребенок пусть отвечает карточкой.

Разнообразить игру помогут воображаемые действия ребенка и чтение потешек. Например, умывание куклы может сопровождаться следующими потешками:

Водичка, водичка, умой кукле личико!  
Умой кукле глазки, умой кукле носик!  
И ушки и щечки помыть не забудь!  
(ножки, ручки, животик, спинку и др.)

или

Водичка, водичка, умой мое личико,  
Чтобы глазки блестели, чтобы щечки краснели,  
Чтоб смеялся роток,  
Чтоб кусался зубок.

### **Игры с включением дополнительных дидактических пособий**

#### **Игра «Предметное лото»**

*Оборудование:* пособие «Предметное лото», карточки, предметы, соответствующие изображению карточек.

*Ход игры.* Предложите ребенку из нескольких предметов выбрать тот, который соответствует изображению на карточке. Изначально необходимо подбирать предметы, максимально схожие с изображением карточки (в том числе

фотографии). Постепенно вводите в игру предметы, отличные от изображения. Например, на карточке изображен синий мяч, и ребенку необходимо выбрать из предметов все мячи, но уже других цветов.

Таким образом, ребенок постепенно поймет, что одному и тому же изображению могут соответствовать разные по своим характеристикам, но одинаковые по назначению предметы.



### Лото «Игрушки»

*Оборудование:* 3 игровых поля по теме «Игрушки», мешочек с карточками, игрушки, соответствующие изображениям карточек.

*Ход игры.* Предложите детям доставать по очереди карточки из мешочка. Затем игрок должен накрыть парное изображение на своем поле попавшейся карточкой. Если карточка не совпадает, он убирает ее обратно в мешочек. Побеждает игрок, у которого раньше других закроются все поля. Если дети плохо понимают изображения карточек, то в процессе игры необходимо соотносить изображение карточки с соответствующим предметом.



## Лото «Посуда»



## Игра «Что оденем на прогулку?»

**Оборудование:** игровые поля «Мальчик» («Девочка»), карточки с изображениями одежды для девочки (мальчика), времен года, погоды.

**Ход игры.** Последовательно подбирайте карточки с одеждой для девочки (мальчика) в соответствии с временем года и погодой. Если ребенок плохо понимает изображения карточек, то в процессе игры необходимо соотносить карточки с предметами одежды.



## Игра «Собери рюкзак»

**Оборудование:** игровое поле с изображением рюкзака, карточки с изображениями школьных принадлежностей и игрушек, соответствующие карточкам предметы.

**Ход игры.** Разложите перед ребенком карточки с изображениями школьных принадлежностей и игрушек. Задача ребенка положить в рюкзак только «нужные»

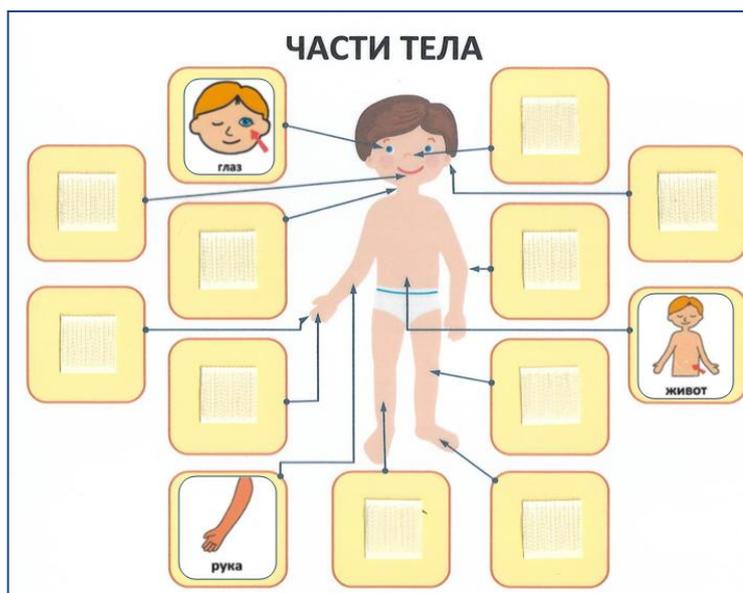
предметы (школьные принадлежности). Если ребенку сложно, соотнесите карточки с реальными предметами и соберите параллельно настоящий рюкзак.



### Игра «Части тела»

*Оборудование:* игровое поле «Части тела», карточки с изображениями частей тела (лица), большая кукла.

*Ход игры.* Подобрать соответствующую стрелке карточку. Если ребенку сложно играть с данным пособием, то рекомендуем начать изучение частей тела (лица) с игры «Покажи у куклы...» на стр. 11 данных практических рекомендаций.



## Игра «Что болит?»

*Оборудование:* игровое поле «У меня болит», кружок-липучка красного цвета, карточки с изображениями частей тела, набор доктора.

*Ход игры.* Предложите ребенку поиграть в доктора. Лечите ту часть тела мальчика, которая указана в поле «У меня болит».

Обыгрывать также можно следующим образом: распределите с ребенком роли доктора и пациента (обязательно в процессе игры поменяйтесь). Задача пациента сначала показать на пособии, что у него болит – отметить красным кружком, а потом подобрать соответствующую карточку. Доктор не начинает лечение, пока пациент не сообщит, что у него болит.



## Игра «Меню»

*Оборудование:* игровое поле «Меню», карточки с изображениями еды и напитков.

*Ход игры:* составьте меню на день из предложенных карточек. Или предложите ребенку вспомнить, что он ел на завтрак (обед) и расскажите с помощью карточек, что будет на ужин и т.д.



## 2. Упражнения и игры, направленные на освоение технических средств коммуникации

Термином техническое средство коммуникации обозначают устройство, помогающее людям выражать себя.

В настоящее время в доме-интернате некоторые воспитанники активно учатся общаться с помощью технических средств коммуникации, подбор которых осуществляется в соответствии с индивидуальными психофизическими особенностями детей.

1) **ITalk2:** коммуникационное устройство с двумя разноцветными клавишами, позволяющее осуществлять запись двух сообщений на трёх уровнях, а затем воспроизводить их. В большинстве случаев используется людьми с ограниченными движениями рук, поскольку для воспроизведения сообщения достаточно даже легкого касания. Устройство помогает вступить в коммуникацию и привлечь к себе внимание, приобрести опыт целенаправленного общения, научиться пользоваться клавишами как таковыми, речью для выражения своих потребностей. Кроме того, iTalk2 позволяет соединить вывод речи с запуском какого-либо действия. Его применяют в ситуациях, когда необходимо, например, поздороваться и попрощаться, выразить согласие или отказ, сделать какой-то выбор (например, выбрать действие «есть» или «пить»).

Знакомить детей с техническими средствами коммуникации специалисты дома-интерната начинают именно с ITalk2, поскольку коммуникатор очень прост в использовании – как для ребенка, так и для специалиста (перезаписать сообщения можно в процессе самого занятия). С его помощью быстро и эффективно происходит формирование умений выражать согласие и отказ («Да», «Нет»), обучение простому выбору. Начальная работа с этим простым коммуникатором является своего рода подготовительным этапом к усвоению более сложных коммуникативных умений.



Интересным примером использования этого коммуникатора является его озвучивание голосом ребенка. «Озвучивание» ребенка (когда он пользуется «чужим» голосом для участия в диалоге) дает дополнительную мотивацию для выполнения заданий. Отработка артикуляции тоже становится более интересной для ребенка, так как его попытки сразу же записываются на ITalk2, и он может прослушать и повторить по несколько раз отдельные звуки и слоги, улучшая произношение (чтобы «кнопка говорила красиво его голосом»). Это оказывается важным еще и потому, что голос, который записан в коммуникаторе не нейтральный, а очень выразительный, привлекающий внимание и задающий позитивное настроение. Детям нравится нажимать и «разговаривать» с помощью этого голоса, и они стараются подражать ему при записи на коммуникативную кнопку.

2) **Коммуникаторы «ГоуТок-9» и «ГоуТок-20»:** вспомогательные технические средства коммуникации с речевым выводом, выполняющие функции речевых тренажеров и средств для элементарной речевой коммуникации. Используются для обучения как нормально развивающихся детей, так и детей с нарушением интеллекта, расстройствами аутистического спектра, детским церебральным параличом и иной патологией со значительными нарушениями речи, для реабилитации и облегчения общения взрослых после перенесенного заболевания (черепно-мозговой травмы, инсульта). Обязательное условие - у будущего пользователя должен быть сохранен слух.

Основные функции устройств состоят в наличии диктофона, с помощью которого можно записать или воспроизвести заранее записанные на диктофон звуки, слоги, слова, предложения. Усвоенный материал можно удалить или дополнить новыми сообщениями. В каждом коммуникаторе 5 уровней, которые в зависимости от вида устройства вмещают в себя 9 или 20 сообщений на каждом из них. Также оба коммуникатора имеют верхнюю строку с неизменными сообщениями на всех уровнях.



В качестве изображений для полей коммуникатора специалисты дома-интерната используют любые изображения, понятные конкретному пользователю: фотографии, карточки PECS, символы и пиктограммы, напечатанные короткие слова и фразы. Создание страниц – простой процесс, который можно выполнять в текстовом редакторе Word. Также страницы можно создавать, используя специальное программное обеспечение GoTalk Overlay.



Пример страницы «ГоуТок-9» созданной в текстовом редакторе Word

3) **Электронный планшет с загруженным приложением «LetMeTalk»:** приложение доступно для Android и iPad, по назначению аналогично коммуникатору и предназначено для тех же пользователей с речевыми нарушениями с сохранным слухом и зрением. В отличие от коммуникатора приложение имеет гораздо больше функциональных возможностей.

*Преимущества приложения «LetMeTalk»:*

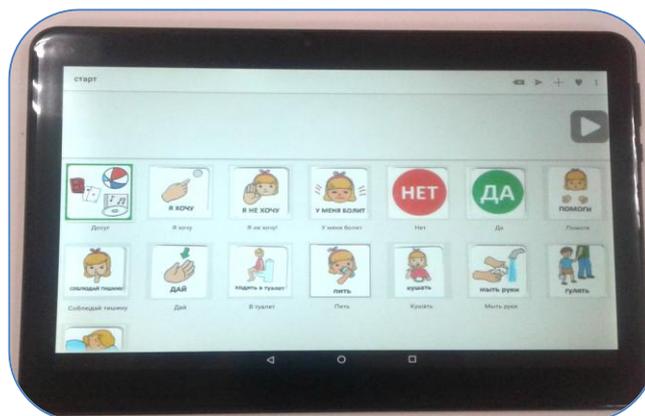
- удобный и интуитивно понятный интерфейс, спокойная цветовая гамма;
- база данных включает более 9000 качественных изображений, размещенных по категориям;
- русскоязычная голосовая поддержка (озвучивание) как отдельных изображений, так и составленного предложения;
- возможность создавать и редактировать категории, а также удалять ненужные;
- возможность менять местами категории и картинки, что облегчает использование приложения ребенком;

- возможность добавлять любые изображения, в том числе и фотографии с камеры устройства;
- поиск на русском языке карточек «PECS» в базе приложения;

*Недостатки:*

- Опции на английском языке.
- Нет возможности «озвучить» изображения самостоятельно.

Памятка «Как загружать и озвучивать изображения в приложении «LetMiTalk» на электронном планшете» представлена в Приложении 1.



**Основная цель данного раздела** – познакомить специалистов и родителей с основными упражнениями и играми, направленными на формирование и развитие умений и навыков детей общаться с помощью дополнительных технических средств.

Обучая детей общаться с помощью коммуникаторов «ГоуТок-9», «ГоуТок-20» и электронного планшета с приложением «LetMeTalk», специалисты дома-интерната в основном опираются на **методические рекомендации по работе с приложением «Пойми меня», разработанные дефектологом и специалистом по реабилитации инвалидов Беляевской Натальей Дмитриевной.** Апробирование методики осуществлялось в рамках частного благотворительного проекта на базе ГОАУСОН «Оленегорский комплексный центр социального обслуживания населения». Успешная и эффективная работа по данной методике ведется с 2014 года. Подробнее с методическими материалами (в оригинальном изложении) и опытом работы автора в области АДК можно познакомиться на электронном ресурсе «Приложение «Пойми меня», перейдя по ссылке <https://vk.com/club80105032>.

## **Общие рекомендации к организации упражнений и игр, направленных на освоение технических средств коммуникации**

1. Перед каждым занятием тщательно продумывайте, какие сообщения и соответствующие им изображения необходимо записать на коммуникатор (загрузить в планшет).
2. Не нужно торопить события и слишком быстро переходить к освоению новых упражнений.
3. Нужно наблюдать за ребенком в процессе занятий, чтобы не допустить переутомления и потерю интереса к техническому средству коммуникации.
4. Не забывайте про систему поощрений, это помогает закрепить полученные навыки и, безусловно, повышает мотивацию и интерес к выполнению упражнений (например, поощрением может стать какое-то любимое действие или игрушка, которое ребенок получает после выполнения упражнения). Обязательно хвалите ребенка: «Какой ты молодец!», «Как здорово ты мне отвечаешь!», «Как приятно с тобой беседовать!», «Отлично! Я тебя понимаю!».
5. Следите за своей речью, во время беседы говорите кратко, понятным языком и медленно. Быструю речь некоторые дети воспринимают как мы иностранную.
6. Не торопите ребенка, дайте время для обдумывания ответа и зрительного поиска нужного сообщения.
7. Если ребенок ошибается, попробуйте сообщить ему об этом, например, такими фразами: «Ты ошибся, подумай еще! Не торопись! Будь внимателен!». При необходимости оказывайте направляющую помощь.
8. Подключайте в процесс создания тематических страниц людей, которые хорошо знают ребенка. Не берите только на себя ответственность за построение диалогов, включайте в них и других партнёров по общению.
9. Помните, что общение - не натаскивание, а непосредственный обмен информацией. Поддерживайте любые инициативы ребёнка к развитию диалога.

**Комментарий:** в описанных ниже упражнениях речь идет только о коммуникаторах, но аналогично работа строится и с планшетом.

### **Шаг 1. Упражнение «да-нет»**

Даже, если ребёнок способен произносить эти два слова, или обозначать их традиционными движениями головы, это упражнение может быть предложено в качестве весёлой игры, которая направлена на формирование коммуникативных навыков: ребёнок учится ждать своей очереди для ответа, выслушивать вопрос, подбирать ответ, поддерживать диалог на простом уровне. В то же самое время

происходит первое знакомство с коммуникатором. Необходимо поддержать возможную инициативу ребёнка повторять за коммуникатором или демонстрировать жест. Скорость усвоения данного упражнения зависит от возможностей ребенка. Вопросы к упражнению надо продумать заранее: они должны быть интересны ребёнку. Благодаря этим вопросам можно узнать что-то новое о его чувствах, предпочтениях. В конце вопросного ряда желательно задать вопрос-поощрение «Ты хочешь послушать веселую песню?» и пр.

Примеры вопросов: Тебе нравится обниматься? Ты любишь печенье? Ты любишь гулять? Ты любишь слушать сказки? Ты плачешь, когда тебе больно? Ты убираешь свои игрушки? Тебе нравится дождь? Огурец красный? Ты одеваешься сам? Мышка маленькая? У тебя есть друзья? Тебе нравится новый свитер? Ты любишь праздники? Тебе нравится громкая музыка? И пр.

### **Полезные советы:**

- воспользуйтесь игрой для получения нужной вам информации для планирования дальнейших занятий;
- подбирайте вопросы, понятные для ребёнка;
- говорите чётко и медленно;
- интересуйтесь, понял ли ребёнок вопрос;
- интересуйтесь, надо ли повторить вопрос;
- дайте ребенку время для ответа;
- каждый раз обновляйте вопросный ряд для поддержания интереса;
- можно продемонстрировать ребёнку образец игры-диалога с другим партнёром;
- не забывайте про поощрение – обязательно хвалите за ребенка.

### **Комментарий:**

Несколько иначе строится знакомство с коммуникатором для детей с расстройствами аутистического спектра. Лучше начать игру-диалог с другим партнёром (другим ребёнком или взрослым человеком) таким образом, чтобы ваше взаимодействие оказалось в поле зрения аутичного ребёнка, сделайте игру оживлённой и весёлой. Ведите наблюдение за поведением аутичного ребёнка, рано или поздно он заинтересуется вашей игрой, потому, что в ней задействована электронная техника, издающая звуки. Начните с малого количества популярных объектов. Например, сложите в корзинку яблоко, грушу и апельсин. Достаньте яблоко и спросите у своего партнёра по диалогу: «Это апельсин?». «Нет» -

отвечает партнёр с помощью коммуникатора. Вы подтверждаете ответ: «Не-е-т, это не апельсин. Это – яблоко». Затем вы достаёте грушу и спрашиваете: «Это груша?». «Да» - отвечает партнёр с помощью коммуникатора. Вы подтверждаете ответ: «Да-а, это – груша».

В качестве объектов можно использовать то, к чему аутичный ребёнок проявляет хоть какой-то интерес. Для этого лучше всего подходят любимые продукты, которые можно использовать в качестве поощрения после игры.

## **Шаг 2. Упражнение «Выбор»**

Первая и самая актуальная тема для выбора – это выражение первых потребностей (туалет, пить, есть, спать). Как можно познакомить ребёнка с новыми важными словами? Например, спросите его: «Ты хочешь ... пить?» (слово «пить» озвучивайте с помощью коммуникатора). Продолжайте знакомство с другими словами таким же образом. Стимулируйте ребёнка к ответу «Да» или «Нет». Специально создавайте ситуации для выражения потребности через речевой заменитель. Например, во время приёма пищи «забудьте» поставить кружку с компотом или другим напитком. Через какое-то время у ребёнка возникнет беспокойство и желание попить, а вы его искусственно «не понимаете». Держите коммуникатор в поле зрения и досягаемости ребёнка. Сначала вы будете помогать ребёнку в изъяснении его желания, а в дальнейшем он поймёт сам, что надо делать, чтобы достичь желаемого. Он хочет пить и ему потребуется речевой заменитель для того, чтобы сообщить об этом. Упражнение «Выбор» вы можете использовать в разных темах параллельно, знакомясь со словарём.

На этом этапе лучше задержаться подольше, чтобы познакомиться со словарём уровней коммуникатора. Необходимо заранее продумать бытовые ситуации, в процессе которых может быть предложен ребёнку выбор предмета или действия.

Например, вы говорите: «Ты отлично позанимался. Чем ты хочешь играть?» или «Сейчас я буду заниматься с Колей, а что будешь делать ты, выбери», «Для рисования нужны альбом и краски, а что еще, я забыла...», «Каким цветом хочешь раскрасить картинку?» и т.д.

Затем обязательно следует похвала или благодарность за сделанный выбор. Пример похвалы: «Какой ты молодец (взрослый, самостоятельный) умеешь выбирать то, что нужно!». Пример благодарности от выбранного объекта или действия: «Спасибо, что ты меня выбрал, я большой и плюшевый тоже тебя люблю» (выбран мишка); «Слышишь, что говорит телевизор? «Спасибо, что ты меня выбрал, сейчас я тебе покажу самый лучший мультик» (выбрано действие

«смотреть телевизор»). Учитесь говорить с ребёнком от лица выбранного им предмета или действия. Это повысит детскую активность и разовьёт ваши артистические способности, сделает процесс обучения ненавязчивым и интересным для ребенка и для вас.

Способность к осуществлению выбора делает ребёнка самостоятельным и независимым от нас. Выбор надо предоставлять всегда и везде. Это – очень полезно для формирования личности. Когда мы выстраиваем перед ребёнком запрет «нельзя», мы забываем про альтернативу «а что можно». Все детские истерики родом из нашей взрослой бескомпромиссности, когда мы назидательно диктуем или навязываем ребёнку то, что нужно в первую очередь нам, а ребёнок защищается так, как может.

В бытовых ситуациях упражнение «Выбор» носит социальный характер. Во-первых, осуществляя выбор, ребёнок учится быть самостоятельным и способным к организации своего свободного времени. Во-вторых, он учится понимать и уважать вашу занятость.

В дальнейшем к выполнению упражнения «Выбор» можно добавить комментирование высказываний и их уточнение. Например, «Я правильно поняла тебя, ты хочешь рисовать?» (слово рисовать проговаривайте вместе с озвучиванием). Ребенок соответственно подтверждает или отрицает.

Например, для родителей или специалистов дома-интерната, воспитывающих ребёнка с расстройствами аутистического спектра – это, возможно, единственный путь, чтобы построить с ним общение и узнать какой он есть на самом деле, что ему нравится больше. В этом случае легче строить отношения, когда известны предпочтения ребёнка. Осуществляя выбор, ребёнок не только позволяет нам прикоснуться к его внутреннему миру, но и познаёт самого себя.

### **Полезные советы:**

- учитывайте возраст ребёнка и его интересы; выбор начинайте из двух слов, постепенно его расширяя;
- как и у взрослых, интересы ребенка с течением времени меняются, поэтому постоянно наблюдайте, что любит делать ребенок, чем предпочитает играть;
- для детей с расстройствами аутистического спектра располагайте изображения на коммуникаторе в одних и тех же полях. Это связано с особенностью моторного планирования для детей с аутизмом.

### Шаг 3. Упражнение «Хочу – не хочу»

Цель данного упражнения – научить ребенка выражать просьбу и отказ предложением. Заранее подготовьте поля с сообщениями на коммуникаторе с записанными сообщениями: «Я хочу», «Я не хочу».

Объяснить разницу между словами «хочу» и «не хочу» может помочь игра-диалог «Скажи наоборот». Объясните смысл игры ребенку своими словами. Всякая игра подразумевает, что игроки находятся в равных условиях, поэтому диалог проходит через коммуникатор с обеих сторон, но выразительно сопровождается естественной речью со стороны взрослого. Взрослый стимулирует любые инициативы ребёнка к подражанию сопровождать сообщения коммуникатора собственной речью.

Вы начинаете: «Я хочу спать (последовательно прикасайтесь к изображениям и одновременно с сообщениями проговаривайте каждое слово). А ты?». Ребёнок отвечает наоборот: «Я не хочу спать». Если он не понял игру, попробуйте ещё раз объяснить её смысл или пригласите кого-то из хорошо знакомых людей для сопровождения ребёнка в игре. Часто у детей с аутизмом возникает проблема с использованием личного местоимения «Я», тогда формируйте фразу без его участия, например, «хочу гулять», «не хочу играть».

После знакомства со словами «хочу – не хочу» закрепляйте полученные навыки на практике. Продумайте все бытовые ситуации, во время которых ребёнок уже готов дать вам обратную связь. Создавайте ситуации, требующие от ребёнка ответа. Держите коммуникатор в его поле зрения или после каждого вашего вопроса демонстративно пододвигайте к ребёнку коммуникатор как призыв к ответу.

Если ребенок успешно осваивает упражнение «хочу – не хочу», вводите дополнения и расширяйте взаимодействие. Запишите на коммуникатор слово «помоги» или фразу «помоги мне», с которым дети легко знакомятся. Например, ребёнок не может или не любит одеваться, стимулируйте его к просьбе «помоги» «одеваться» («помоги мне» «одеваться»). А далее можно подключить слово «спасибо», например, скажите: «Я тебе помогла одеться, а ты не хочешь меня поблагодарить за это?»

Вы можете придумать свои варианты знакомства со словами «хочу – не хочу» и ситуации для практического закрепления.

#### **Шаг 4. Упражнение «Люблю – не люблю»**

Следующая задача - научить ребёнка выражать свои предпочтения и чувства по отношению к окружающему, а разделение выражений «я люблю» и «мне нравится» имеет второстепенное значение.

Начните с предпочтений в еде. Создайте уровень с темой «Еда» и словами «люблю» и «не люблю». Слова «да» и «нет» тоже могут понадобиться. Постарайтесь подобрать удобное время для общения, лучше всего после приёма пищи. В этой ситуации беседа будет выглядеть мотивированной и непосредственной. Во время общения ребёнок не должен чувствовать себя учеником на экзамене. Коммуникатор всегда находится в поле зрения и досягаемости, во время общения пододвигайте его к ребёнку как приглашение к диалогу. Начните, например: «Тебе понравился обед?» - (ответ ребёнка «да-нет»). Вы высказываете своё мнение: «Сегодня был вкусный суп». А далее продолжайте общение через коммуникатор, проговаривая параллельно с озвучиванием: «Я люблю суп, а что любишь ты?». По необходимости окажите помощь, начав фразу: «Я люблю» (проговариваете вместе с озвучиванием) ... «Выбирай, что ты любишь». Дайте ребёнку время на обдумывание и зрительный поиск для ответа. Продолжайте диалог в заданном ключе, выстраивайте свои варианты доверительной беседы внутри этой темы. Выслушивайте ребёнка, но не забывайте объяснять, что некоторые невкусные продукты бывают очень полезные. Дети понимают многое, поэтому старайтесь как можно подробнее всё объяснять, при этом пользуясь простыми и понятными словами. Одним словом, будьте готовы к диалогу!

Не спешите выяснять сразу все предпочтения и нелюбовь за время одного диалога. Это невозможно, такое общение будет носить формальный характер. Например, сначала выясните, что ребёнок любит. Через какое-то время создайте ситуацию диалога и разузнайте о том, что он не любит. Затем можно выяснить его отношение к горячей и холодной пище и так далее.

В освоении данного упражнения важно проявить тактичность и не задавать ребёнку вопросы о его любви-нелюбви по отношению к близким ему людям.

Взрослый тоже периодически может использовать коммуникатор как пользователь. Например, конструируя фразу: «Я люблю смотреть телевизор» (проговариваете вместе с озвучиванием), «А ты что любишь?». Это позволяет ребёнку увидеть модель – с помощью коммуникатора говорят не только дети, которым трудно говорить, но и взрослые.

После того, как ребенок достаточно хорошо освоил упражнение, можно попробовать составить предложение. Например, вы спрашиваете «Чем ты

любишь играть?» (последнее слово проговариваете вместе с озвучиванием). Ребенок отвечает: «Я люблю» «играть» «мяч». Для начала нажимайте и озвучивайте сами первые слова «я люблю» и «играть», а ребенок пусть нажмет только на «мяч». Таким образом, ребенок учиться стоять не просто фразу, а целое предложение. Если у ребенка получается, можно продолжить диалог, спросив: «А еще чем ты любишь играть?». Но если вы видите, что ребенку сложно, он не понимает, что от него требуется, лучше вернуться к составлению привычной фразы. От выполнения сложных и навязчивых действий у ребенка может пропасть желание вступать в общение с помощью коммуникатора.

Соблюдение принципа последовательности в процессе обучения общению и дозирование формирует более устойчивый навык. Обратите внимание на то, как использование коммуникатора постепенно переходит от игры к настоящему общению! Однако совсем отказываться от игры не следует.

### **Шаг 5. Упражнение «Интервью»**

С помощью этого упражнения можно научить ребёнка задавать вопросы, что является очень важным навыком в общении. Упражнение строится по принципу вопрос-ответ так же как упражнение «да-нет», только кроме этих двух слов прибавляются много других для того, чтобы можно было ставить вопросы и находить на них ответы. Это упражнение выглядит забавней и привлекательней с использованием игрушечного микрофона. Можно придумать множество тем для интервью или предложить ряд не связанных друг с другом вопросов.

У этого упражнения есть три уровня сложности:

- I. Учим отвечать на вопросы.
- II. Обучаем очередности «раз ты – раз я».
- III. Учим ребёнка задавать вопросы.

### **Примеры с учётом последовательности уровней сложности**

#### **I. Тематическое интервью «Фрукты»**

К упражнению необходимо заранее подготовиться. Заполнить уровень нужно примерно такими сообщениями: привет, пока, да, нет, я, люблю, не люблю, повтори, подожди, не знаю, яблоко, банан, груша, слива, лимон, виноград, апельсин. Пример вопросного ряда:

1. Какой фрукт ты любишь больше всего?
2. Тебе нравится лимон?
3. Какой фрукт тебе не очень нравится?
4. Какие фрукты бывают зелёного цвета?
5. А жёлтого?
6. А синего?
7. Какие фрукты сладкие на вкус?
8. А какие кислые?
9. У какого фрукта не бывает внутри косточек и семян?
10. Какие фрукты с семечками внутри?
11. А с косточкой?
12. Какой фрукт оранжевого цвета?
13. Банан круглый?
14. А апельсин?
15. Какие фрукты надо очистить от кожуры перед едой? И т.д.

Можно просто предложить ребёнку поиграть в «интервью» и в доступной форме объяснить важные моменты этого действия. В любом случае вы превращаетесь в корреспондента. Не забывайте про игрушечный микрофон, настоящий фотоаппарат и подготовленный к работе коммуникатор. Для первого раза можно разыграть спектакль и придумать вступительную речь, например: «Привет! Я корреспондент журнала «Садовод». Редакция журнала меня отправила к тебе, как к знатоку фруктов. Я хотела бы задать тебе несколько вопросов и сделать пару фотографий. Мне будет помогать микрофон, а тебе в помощь - коммуникатор (должен быть включен и готов к работе). Если ты забудешь вопрос, можно попросить его повторить (вы указываете на нужное поле с сообщением и одновременно с озвучиванием произносите «повтори»). Если тебе надо время, чтобы подумать или ты не можешь быстро найти ответ, попроси подождать (вы указываете на поле с сообщением и озвучиваете «подожди»). Если ты не знаешь ответ на вопрос, нажми на сообщение «не знаю» (озвучиваете). Давай проверим, какие ещё есть слова в коммуникаторе, касайся пальчиком по очереди». Стимулируйте повторение слов ребёнком, если это возможно. Предварительное знакомство с подготовленными для ответа словами облегчает поставленную перед ребёнком задачу. Однако это не значит, что всегда так надо поступать, вы сами поймёте, когда ребёнок перестанет нуждаться в предварительном ознакомлении со словами-ответами. После того, как выполнена предварительная работа, спросите о готовности ребёнка: «Можно начинать? (да)

Ты готов отвечать на вопросы? (да) Ну, тогда ещё раз - привет!» Если ребёнок не ответил на ваше приветствие, помогите ему поддержать диалог. И далее стройте его по вопросному ряду. Не забывайте хвалить ребёнка за каждый правильный ответ.

## II. Интервью с чередованием «раз ты – раз я»

Задача заключается не только в том, чтобы научить ребёнка ждать и соблюдать очерёдность в постановке вопроса и получении ответа и наоборот, но и в том, чтобы отработать вопросительные слова в отдельности для закрепления. Символическая передача игрушечного микрофона друг другу наглядно демонстрирует смену ролей и формирует навык очерёдности высказывания во время общения.

*Пример 1-й.* Заполните тематическую страницу следующими сообщениями: да, нет, я, ты, не знаю, подожди, повтори, какой?, банан, чеснок, виноград, огурец, груша, лимон, слива, помидор, яблоко, жёлтый, красный, синий, зелёный, белый, молодец. К данному примеру вопросный ряд можно не составлять, так как он очевиден. Даём инструкцию и образец упражнения. «Сейчас я буду задавать вопросы, а ты будешь на них отвечать. Потом мы поменяемся ролями». Вы начинаете: «Какой банан?». Ребёнок: «Банан жёлтый». Если ребёнок затрудняется, вы даёте ему образец ответа на коммуникаторе с проговариванием. И далее продолжаете задавать вопросы по тематической странице.

После завершения первого тура спросите у ребёнка: «Кто теперь задаёт вопросы?». Если он не догадается воспользоваться присутствующими словами «я» или «ты» - помогите ему.

В следующий раз поменяйте правила игры, например: «кто ответил, тот и задаёт вопрос». Таким образом, внутри одного тура ребёнок и взрослый меняются ролями несколько раз. Периодически уточняйте, чья очередь задавать вопросы. Поддерживайте любые попытки ребёнка к естественному речевому сопровождению. Не забывайте его хвалить («хорошо», «молодец», «ты - молодец»). Стимулируйте ребёнка так же выражать вам похвалу, например, спрашивая у него: «Я хорошо отвечаю на вопросы? Тебе нравятся мои ответы?» и пр.

*Пример 2-й.* Для отработки вопроса «Какой?» заполните тематическую страницу следующими сообщениями: да, нет, повтори, подожди, не знаю, какой?, снег, суп, зонт, компьютер, праздник, автобус, автомобиль, шарф, длинный, короткий, горячий, холодный, лёгкий, тяжёлый, весёлый, грустный, большой, маленький. Пример вопросного ряда:

1. Какой снег?
2. Какой суп?
3. Какой зонт?
4. Какой компьютер?
5. Какой праздник?
6. Какой автобус?
7. Какой автомобиль?
8. Какой шарф?

*Пример 3-й.* Для отработки вопроса «Где?» заполните страницу коммуникатора следующими сообщениями: да, нет, повтори, подожди, не знаю, где?, хорошо, покупать, считать, гулять, писать, читать, играть, встречаться, библиотека, бумага, тетрадь, магазин, парк, детская площадка, калькулятор, школа. Пример вопросного ряда:

1. Где хорошо покупать?
2. Где хорошо считать?
3. Где хорошо гулять?
4. Где хорошо писать?
5. Где хорошо читать?
6. Где хорошо играть?
7. Где хорошо встречаться?

*Пример 4-й.* Для отработки вопроса «Когда?» заполните страницу коммуникатора следующими сообщениями: да, нет, повтори, подожди, не знаю, молодец, завтрак, снег, обед, гулять, полдник, спать, ужин, жарко, холодно, утро, день, вечер, ночь, зима, осень, лето, весна. Пример вопросного ряда:

1. Когда завтрак?
2. Когда снег?
3. Когда жарко?
4. Когда спать?
5. Когда полдник?
6. Когда ужин?
7. Когда обед?
8. Когда гулять?

### III. «Возьми интервью»!

Этот уровень предполагает, что ребёнок уже ознакомлен с несколькими вопросительными словами, освоил их употребление, готов самостоятельно строить вопросительные предложения и понимает, что значит брать интервью.

Например, заполните страницу коммуникатора следующими сообщениями: привет, пока, молодец, хорошо, спасибо, где?, когда?, какой?, жарко, лимон, плавать, шарф, ужин, покупать, снег, гулять, суп, обед, праздник, огурец, лето, читать, осень, зонт.

Подбадривайте ребёнка и говорите, что у него хорошо получается задавать вопросы, что скоро он сможет стать настоящим корреспондентом. Отвечая на вопросы ребёнка, вы можете давать свободные развёрнутые ответы. Напоминайте о том, что любая встреча начинается с приветствия и заканчивается благодарностью и прощанием.

#### **Полезные советы:**

- постепенно осваивайте уровни сложности этого упражнения. Помните, это не просто игра, а формирование навыка общения;
- при постановке вопросов объективно оценивайте уровень готовности ребёнка к ответам;
- используйте «интервью» для закрепления пройденной темы, нового социального навыка, домашнего задания и пр. Любые знания ребёнка можно проверить и закрепить обдуманной постановкой вопросов;
- не допускайте переутомления и потери интереса к упражнению, соизмеряйте количество вопросов с возможностями ребёнка;
- в вопросном ряду должны чередоваться лёгкие и более сложные вопросы. Добавляйте в коммуникатор несколько лишних слов для осмысления и поиска ответов;
- при составлении вопросов, один из них должен быть трудным, тогда присутствие сообщения «не знаю» будет мотивировано;
- это упражнение имеет определённую ценность для формирования коммуникативных навыков. В игровой форме можно решить очень важные задачи – развить способность к ведению диалога и получить обратную связь от ребёнка.

## Дополнительные развивающие упражнения

### Упражнение «Составление стихов»

Взрослый читает стихотворение, а ребенок с помощью коммуникатора заканчивает последнюю строчку. Например,

«Тили-бом, тили-бом, загорелся кошкин... (дом)  
Бежит (курица) с ведром, заливает кошкин... (дом)».

Это упражнение поможет развить чувство ритма, расширить словарный запас в рамках конкретной темы. Такие стихотворения даже можно рассказывать на небольших праздниках. Главное – грамотно оценить психологическую готовность ребенка к таким выступлениям. Помните, общение с помощью коммуникатора должно приносить радость ребенку!

### Упражнение «Пересказ истории»

После прочтения сказки или просмотра мультфильма ребенок по специально подготовленной схеме «рассказывает» или отвечает на вспомогательные вопросы: «Что было сначала? А потом? А в конце?».

### Игра «У кого что?»

Взрослый спрашивает: «У кого (называет одежду ребенка)?» Ребенок нажимает «у меня». Взрослый подтверждает: «Да, у тебя». Взрослый (сидит на диване) спрашивает: «У кого диван?» Ребенок нажимает «у тебя». Взрослый подтверждает: «Да, у меня».

### **3. Коллективные игры на развитие коммуникативных способностей детей с помощью средств АДК**

Одним из основополагающих принципов обучения общению с помощью средств АДК является принцип функционального использования в коммуникации. Его суть заключается в использовании приобретенных на занятиях навыков в повседневной деятельности, в расширении коммуникативного пространства. Коллективные игры, представленные в данном разделе, способствуют этому.

#### **Игра «Давайте поздороваемся»**

*Цель:* создание положительного настроения, формирование и развитие умения здороваться с помощью карточки, жестов, мимики.

*Оборудование:* карточка с изображением приветственного жеста.

*Ход игры.* Педагог предлагает детям поздороваться друг с другом с помощью карточки, жеста и мимики. Все передают друг другу карточку с изображением приветственного жеста, подкрепляя действие соответствующим жестом и мимикой.

#### **Игра «Светофор»**

*Цель:* развитие произвольности и самоконтроля, формирование умения различать изображения на карточках PECS и выполнять соответствующие действия.

*Оборудование:* крупные карточки сигналов светофора (красная, желтая, зеленая), карточки с действиями: «Стоять», «Марш на месте», «Ходьба», небольшие кольца – рули.

*Ход игры.* Дети, изображая автомобилистов, передвигаются по залу в любом направлении и крутят в руках кольцо-руль, изображая автомобили. Педагог, изображая светофор, показывает «автомобилям» круги разного цвета и карточки с соответствующими действиями: красная карточка + карточка «Стоять», желтая карточка + карточка «Марш на месте», зеленая карточка + карточка «Ходьба» (все карточки педагог подкрепляет соответствующими движениями). Задача игроков – следить за сигналами светофора.

#### **Игра «Отгадай действие»**

*Цель:* развитие произвольности и самоконтроля, формирование умения

различать изображения карточек PECS.

*Оборудование:* карточки PECS обычных размеров и увеличенные до размеров А4, обозначающие действия, карточки-смайлики.

*Ход игры.* Ведущий выдает каждому участнику карточку с изображением действия, предупреждая о том, что показывать карточку другим участникам нельзя. Участники по очереди выходят и жестами показывают действие, изображенное на карточке. После того, как действие отгадали, ведущий показывает крупную карточку изображенного действия и обязательно называет его. Игрокам, правильно угадавшим действие, выдают карточки-смайлики. В игре побеждает игрок, набравший наибольшее количество смайликов.

### **Игра «Мяч по кругу»**

*Цель:* развитие произвольного внимания, закрепление умения различать изображения на карточках PECS.

*Оборудование:* карточки PECS «Да» и «Нет», увеличенные до размеров листа А4.

*Ход игры.* Все встают в круг, передают друг другу мяч по кругу. Сигналом к действию является карточка «Да». Как только ведущий меняет карточку «Да» на «Нет», игра останавливается и тот игрок, у которого оказался мяч, выбывает. Затем ведущий снова меняет карточку и игра возобновляется. Побеждает последний не выбывший игрок.

### **Игра «Выбери нужный предмет»**

*Цель:* помочь воспитанникам запомнить изображения карточек PECS и дать понять, что отличающиеся внешне предметы, но одинаковые по своему назначению соответствуют одной карточке; развивать умение терпеливо ждать своей очереди.

*Оборудование:* увеличенные карточки PECS, обозначающие предметы по темам «Игрушки» и «Школьные принадлежности» (карточки с машинкой, куклой, пирамидкой, карандашом, ручкой, линейкой, тетрадью и др.).

*Ход игры.* Участники встают в круг. Возле каждого стоит коробка с прикрепленной увеличенной карточкой PECS. В центре стол с предметами - различными игрушками и школьными принадлежностями. Каждого предмета по 2-3 штуки, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером (например, большая красная машинка, маленькая синяя машинка и грузовик). Ведущий обращает внимание детей на беспорядок и предлагает все прибрать на свои места

- каждый предмет в свою коробку. Дети выполняют задание по очереди. Ведущий в течение игры постоянно обращает внимание на то, что предметы отличаются друг от друга внешне, но соответствуют одной карточке.

### **Игра «Помощник ведущего»**

*Цель:* познакомить воспитанников с коммуникатором ITalk2; научить пользоваться клавишами коммуникатора; дать представление о том, что с помощью коммуникатора можно влиять на ход игры.

*Оборудование:* коммуникатор ITalk2.

*Ход игры.* Из числа игроков выбирают помощника ведущего. На коммуникатор записывают 2 сообщения: «Старт!» и «Стоп игра!». По сигналу помощника ведущего «Старт!» дети начинают предавать мяч по кругу как можно быстрее, по сигналу «Стоп игра!» игра останавливается, а игрок, у которого оказался мяч, отгадывает загадку. Если игрок отгадал загадку, то становится ведущим, если нет – игра продолжается.

*Комментарий:* эта игра интересна тем, что играть в нее могут дети с тяжелыми двигательными нарушениями рук. Достаточно легкого касания и клавиша коммуникатора воспроизведет сообщение. Таким образом, все дети, независимо от своих возможностей, могут стать полноценными участниками игры.

### **Игра-упражнение «Давайте познакомимся»**

*Цель:* закрепить умение детей задавать вопрос «Как тебя зовут?» и называть собственное имя; продолжать учить детей ждать и соблюдать очередность в постановке вопроса и получении ответа.

*Оборудование:* технические средства коммуникации с необходимыми сообщениями (вопрос «Как тебя зовут?», имя).

*Ход игры.* Участники игры сидят за столом, перед каждым расположено собственное техническое средство коммуникации (коммуникаторы ITalk2, ГоуТок-9, ГоуТок-20, электронный планшет с приложением «LetMeTalk»). Каждый участник с помощью технического средства задает вопрос соседу справа «Как тебя зовут?» и дожидается ответ. Затем ребенок, назвавший имя, спрашивает имя соседа и т.д.

*Комментарий:* в процессе игры взрослые оказывают детям необходимую направляющую помощь, обязательно хвалят, поддерживают любую инициативу детей повторять сообщения за устройством.

## Игра-упражнение «Что у тебя?»

**Цель:** закрепить умение детей задавать вопрос «Что у тебя?» и отвечать на него; продолжать учить детей ждать и соблюдать очерёдность в постановке вопроса и получении ответа.

**Оборудование:** технические средства коммуникации с необходимыми сообщениями (вопрос «Что у тебя?», названия предметов: книга, альбом, карандаши, пазл, кукла, машинка, пирамидка и т.д.).

**Ход игры:** участники игры выбирают понравившиеся предметы, разложенные на столе (книга, альбом, карандаши, пазл, кукла, машинка, пирамидка и т.д.). Перед каждым участником расположено собственное техническое средство коммуникации (коммуникаторы ITalk2, ГоуТок-9, ГоуТок-20, электронный планшет с приложением «LetMeTalk»). Затем участники поочередно с помощью технических средств задают вопрос друг другу «Что у тебя?» и дают ответы, выбирая нужное сообщение.

**Комментарий:** в эту игру лучше включать детей достаточно хорошо освоивших техническое средство коммуникации. В процессе игры взрослые оказывают детям необходимую направляющую помощь, обязательно хвалят, поддерживают любую инициативу детей повторять сообщения за устройством.

## Заключение

Общение имеет такое же важное для человека значение, как вода и пища. Недостаток общения из-за отсутствия речи или недостаточного её развития оказывает негативное воздействие на психику детей с интеллектуальными нарушениями, ТМНР.

Благодаря средствам альтернативной и дополнительной коммуникации, которые можно назвать «речевыми заменителями» дети с ограниченными речевыми способностями получают возможность общаться, влиять на текущие события, выражать свои потребности и желания. Таким образом, у детей повышается самооценка, самостоятельность, коммуникативный потенциал, расширяются границы общения.

В то же время ни в коем случае нельзя забывать о традиционной коррекционной работе по формированию естественной речи. Поэтому обучение общению с помощью средств АДК и логопедическая работа должны взаимодополнять друг друга.

А интересные простые игры и игровые упражнения, описанные в данных методических рекомендациях, прекрасно дополняют коррекционные занятия, разнообразят общение взрослых и детей.

# Приложения

Приложение 1

## Памятка

«Как загружать и озвучивать изображения в приложении  
«LetMiTalk» на электронном планшете»

Приложение можно бесплатно загрузить в планшет или смартфон из Play Маркет.

### 1. Загрузить изображение или создать категорию (папку)

Нажать на «+» в верхнем правом углу программы и выбрать нужное действие

*What do you want to do? (Что нужно сделать?)*

Search image (поиск изображения)

Take a photo (сделать фото)

Add image from gallery (загрузить из галереи)

Add new category (создать новую категорию)

После того, как выбрано изображение, появится диалоговое окно для озвучивания - необходимо напечатать название изображения и нажать ОК.

### 2. Действия с изображением (долгое нажатие на изображение)

*What do you want to do? (Что нужно сделать?)*

Rename image (переименовать изображение)

Use image for this category (выбрать изображение для категории)

Delete image (удалить изображение)

Change position (поменять местами)

Change background color (сделать цветную рамку)

### 3. Действия с категорией

*What do you want to do? (Что нужно сделать?)*

Rename category (переименовать категорию)

Use image for this category (выбрать изображение для категории)

Delete category (удалить изображение)

Change position (поменять местами)

Change background color (сделать цветную рамку)

## Библиографический список

1. Рыскина В.Л., «Альтернативная коммуникация. Технологии невербального общения. Информационно - методические материалы», СПб, 2018 г.
2. Фрост, Л. Система альтернативной коммуникации с помощью карточек (PECS): Руководство для педагогов/ Лори Фрост и Энди Бонди. – М.: Теревинф, 2011. – 416 с.
3. Худенко Е.Д. Материалы дополнительной профессиональной программы «Методика формирования коммуникативных навыков и умений у детей с ТМНР с использованием АДК». Часть 3 «Мультимодальные методики АДК», Москва, АНМЦ «Развитие и коррекция», 2019г.

### Полезные ссылки

Группа в ВК проекта «Пойми меня» <https://vk.com/club80105032>

Сайт проекта «Планик» <http://www.planik.org/>