

Визуальные схемы — это фундамент для организации деятельности ребенка с аутизмом. Они переводят абстрактные словесные инструкции в понятный и предсказуемый визуальный формат, что снижает тревожность и помогает сосредоточиться на задаче.

Вот основные типы визуальных схем, которые помогают понять последовательность учебных действий, с примерами их применения.

1. Визуальное расписание.

Это основная схема, которая показывает общую последовательность событий в течение урока или дня. Она дает ребенку "дорожную карту" и понимание того, когда занятие закончится.

- **Как выглядит:** Набор карточек с изображениями или словами, расположенных в вертикальном или горизонтальном порядке. После выполнения каждого пункта ребенок убирает карточку в специальный конверт ("сделано").
- **Пример использования:**

Карточка 1: Изображение книги и слово "Математика".

Карточка 2: Изображение ручки и слова "Письмо".

Карточка 3: Изображение яблока и слова "Перерыв / Фрукты".

Карточка 4: Изображение пазла и слова "Окружающий мир".

Карточка 5: Изображение игрушки и слова "Свободная игра / Награда".

2. Алгоритм конкретного действия

Эта схема разбивает одну сложную задачу на несколько простых, последовательных шагов. Это предотвращает перегрузку и делает любое задание выполнимым.

- **Как выглядит:** Карточки, расположенные в строгой линейной последовательности слева направо.
- **Примеры использования:**

Алгоритм "Приготовиться к письму":

1. Достань тетрадь из портфеля.
2. Открой тетрадь на нужной странице.
3. Возьми карандаш правильно.
4. Напиши число и "классная работа".

Алгоритм "Решить пример":

1. Прочитай пример.
2. Запиши его в тетрадь.
3. Реши и запиши ответ.
4. Проверь решение.

3. Схема "Сначала - Потом".

Простейшая мотивирующая схема из двух частей. Она помогает ребенку понять, что за менее желательным действием (учебным) следует более приятное для него действие.

- **Как выглядит:** Таблица из двух ячеек. Левая ячейка — "Сначала", правая — "Потом".
- **Примеры использования:**

Схема 1 (академическая): Сначала мы пишем строчку букв "А", потом мы читаем рассказ про динозавров.

Схема 2 (мотивационная): Сначала мы решаем 5 примеров по математике, потом делаем перерыв на 5 минут (рисуем, смотрим в окно).

Схема 3 (поведенческая): Сначала ты сидишь тихо и слушаешь учителя, потом можешь ответить на вопрос.

4. Социальные истории.

Это не просто схема действий, а короткий рассказ с картинками, который объясняет социальную ситуацию и ожидаемые в ней шаги. Помогает подготовиться к нестандартным ситуациям.

- **Как выглядит:** Маленькая книжка или серия карточек с текстом от первого лица и соответствующими иллюстрациями.
- **Примеры использования:**

- **История "Что делать, если я устал?":** "Иногда на уроке я устаю. Если мне нужен отдых, я могу поднять руку и сказать: 'Можно воды?' или показать специальную карточку 'перерыв'. Учитель поймет меня. Я сделаю глубокий вдох, отдохну 2 минуты и снова вернусь к работе".

- **История "Как попросить о помощи":** "Если я не понимаю задание, я поднимаю руку. Когда учитель подойдет, я скажу: 'Я не понял(а)' или покажу эту карточку. Учитель поможет мне еще раз".

5. Матрица выбора.

Эта схема предоставляет ребенку контроль над ситуацией, предлагая ограниченный выбор. Возможность самому принять решение повышает мотивацию и вовлеченность.

- **Как выглядит:** Доска или лист с несколькими вариантами ответа/действия, из которых нужно выбрать один.
- **Примеры использования:**
 - **Выбор задания:** "Сегодня мы тренируем счет. Ты хочешь считать карандаши или ступеньки?"
 - **Выбор поощрения:** "Ты отлично поработал! Что ты хочешь получить после урока: яблоко или 5 минут игры на планшете?"
 - **Выбор способа решения:** "Эту задачу можно решить рисованием или счетом на пальцах. Как ты хочешь сделать?"

Ключевые принципы создания визуальных схем:

1. **Индивидуализация:** Используйте фотографии реальных предметов из окружения ребенка (его собственная ручка, его тетрадь) или картинки, которые ему наиболее понятны и интересны.
2. **Долговечность:** Распечатайте схемы на плотной бумаге и заламинируйте, чтобы они служили долго.
3. **Доступность:** Разместите главную схему расписания на уровне глаз ребенка в постоянном месте.
4. **Взаимодействие:** Обучите ребенка взаимодействовать со схемой: снимать карточки, перемещать магниты, ставить галочки. Это делает процесс активным, а не пассивным.

Для того чтобы помочь ребенку с аутизмом сосредоточиться на учебном материале, необходимо понимать природу его трудностей. Часто проблема заключается не в нежелании учиться, а в сенсорной перегрузке, сложности обработки вербальных инструкций или тревоге из-за непредсказуемости. Вот конкретные приемы и стратегии, которые помогают удерживать внимание и вовлекать ребенка в учебный процесс:

1. Визуальная поддержка

Это самый эффективный инструмент для детей с РАС. Зрительный канал восприятия у них часто доминирует над слуховым.

- **Визуальное расписание занятия:** Карточки или схема, показывающая последовательность заданий (например: "1. Математика -> 2. Перерыв -> 3. Рисование"). Ребенок видит, что от него требуется сейчас и что будет потом. Это снижает тревожность и помогает переключаться между видами деятельности.
- **Таймеры:** Использование песочных часов, кухонного таймера или приложения на планшете. Таймер делает абстрактное понятие времени конкретным. *Пример:* "Мы будем решать примеры, пока сыплется песок" или "У тебя есть 5 минут на это задание". Это задает четкие границы и помогает ребенку дождаться окончания задачи.
- **Маркировка рабочего места:** Ограничение пространства. Можно использовать цветную ленту на столе, чтобы обозначить зону, где нужно работать. Это помогает отсечь лишние визуальные стимулы и сконцентрироваться на листе бумаги или книге.
- **Схемы и алгоритмы:** Любое сложное действие разбивается на маленькие шаги и представляется в виде картинок. Например, алгоритм "Как подготовиться к письму": 1) Достань тетрадь; 2) Открой на нужной странице; 3) Возьми ручку.

2. Структурирование среды и процесса

Предсказуемость — ключ к спокойствию и концентрации.

- **Минимизация отвлекающих факторов:** Рабочее место должно быть организовано так, чтобы на нем не было ничего лишнего. Игрушки, посторонние предметы должны быть убраны из поля зрения. Если мешает шум, можно использовать наушники (шумоподавляющие или просто мягкие).
- **Четкая и краткая инструкция:** Вместо длинной фразы "Возьми синюю ручку, открой тетрадь по математике на пятой странице и запиши число", давайте короткие команды по очереди:
 1. "Возьми синюю ручку".
 2. *(ждем выполнения)* "Открой тетрадь по математике".
 3. *(ждем)* "Найди страницу 5".
- **Использование интереса ребенка (специальные интересы):** Если ребенок увлечен динозаврами, используйте их в заданиях. Считайте динозавров, пишите про них предложения, решайте задачки, где герои — его любимые персонажи. Это мощный мотиватор, который помогает преодолеть первоначальное сопротивление.

3. Сенсорная регуляция

Часто неспособность сосредоточиться вызвана тем, что ребенок пытается справиться со своим сенсорным состоянием (слишком громкий звук, неудобный стул, яркая одежда).

- **Сенсорные перерывы (*sensory breaks*):** Короткие паузы (2-5 минут) для физической активности каждые 10-15 минут работы. Это могут быть прыжки на батуте, ходьба по коридору, висение на турнике, сжатие эспандера. Такие перерывы помогают "перезагрузить" нервную систему.
- **Тяжелая работа (*heavy work*):** Деятельность, дающая глубокую мышечную и суставную стимуляцию, оказывает успокаивающее воздействие. Перед началом урока можно дать ребенку стопку книг, чтобы он переложил их, попросить протереть доску или поприседать.
- **Альтернативное позиционирование:** Не всем детям удобно сидеть за партой. Некоторым проще концентрироваться стоя за конторкой, лежа на полу или сидя на фитболе (который позволяет совершать микродвижения). Экспериментируйте, чтобы найти удобное положение.

4. Положительное подкрепление и мотивация

- **Система жетонов (*токен-система*):** На стол кладется карточка с несколькими пустыми кружками. За каждое выполненное задание или минуту сосредоточенной работы взрослый ставит в кружок наклейку или галочку. Когда все кружки заполнены, ребенок получает заранее оговоренную награду (небольшой перерыв, любимое занятие, похвала).
- **Немедленная и конкретная похвала:** Вместо общего "Молодец!" говорите: "Отлично! Ты красиво написал цифру 3" или "Ты очень хорошо сидел целых 5 минут!". Похвала должна следовать сразу за желаемым поведением. Ключевой принцип — наблюдение. Важно отслеживать, что именно отвлекает конкретного ребенка (свет лампы, скрип стула, тиканье часов), и стараться минимизировать эти факторы, одновременно усиливая те приемы, которые помогают ему прийти в рабочее состояние.

Задание 1.

Напиши главную мысль произведения _____

Задание 2.

Найди в тексте описание внешнего вида кота-ворюги.

Задание 3.

Кто и как помог коту в преображении? _____

Задание 4.

Раскрой пословицу, которая подходит к произведению.

Кошки грызутся — мышам раздолье.



Задание 5.

Какие изменения произошли с котом? _____

Задание 6.

Кукан — это _____

Подпалины — это _____

Лаз — _____

Без труда не вынешь и рыбку из пруда.

Задание 7.

Подбери синонимы к слову "ворюга". _____

Задание 8.

Почему герои не стали наказывать кота, а решили его накормить? _____

Задание 9.

Почему К. Паустовский начал описывать дом? Есть ли связь между котом и домом? _____

Доброе слово и кошке приятно.

Пройди тест. Подчеркни
карандашом верный ответ.



1. Укажи жанр произведения
а) рассказ б) сказка

Задание 10.

2. Как звали кота за глаза:

а) Бандит б) Ворюга в) Бродяга

3. После падения с дерева кот
спрятался под:

а) стол б) дом в) сарай

4. На помощь позвали сына
деревенского сапожника:

а) Лёньку
б) Стёпку
в) Рувима

5. При совершении первого
благородного поступка, жертвой
кота стал:

а) хозяин б) соседи в) петух

6. Петуха звали:

а) Горлач
б) Крикун
в) Будильник



Максимальный балл 20.

20 баллов-«5»

18-19 –«4»

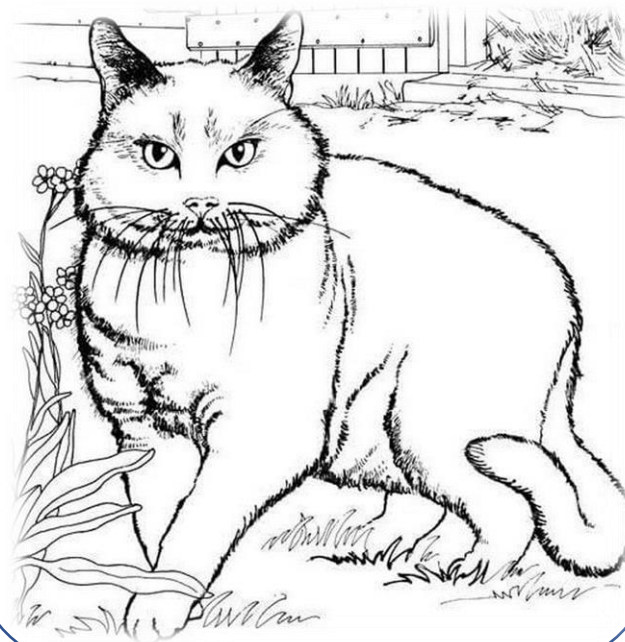
16-17 баллов «3»

15-... -«2»

Ф.И. _____

Дата _____

К Паустовский



Ответы

1.	Главная мысль рассказа «Кот-ворюга» заключается в том, что необходимо любить и заботиться о животных, тогда они ответят тем же.	1 балл
2.	Рыжий кот, разорвано ухо и отрублен кусок грязного хвоста, дикие глаза, тощий, огненно-рыжий, с белыми подпалинами на животе.	1 балл
3.	Дети.	1 балл
4.	Доброе слово и кошке приятно.	1 балл
5.	Кот перестал воровать и стал помогать людям.	1 балл
6.	Подпалины - рыжеватое или белёсое пятно на шерсти животного. Кукан – бечевка, на которую надевают, под жабру в рот, пойманную рыбу, пуская её на привязи в воду. Лаз – узкое отверстие, через которое можно пролезть.	3 балла
7.	Вор, воришка, жулик и т.д.	3 балл
8.	Вид кота вызвал чувства жалости, сострадания.	1 балл
9.	1. Дом был маленький. Стоял в заброшенном, глухом саду, к которому было тяжело добраться. 2. Дом такой же одинокий, никому не нужный, никто за ним не ухаживает, стоит сам по себе.	2 балла
10.	1-а, 2-б,3-б, 4-а,5-в, 6-а	6 баллов
		20 баллов

Сравнение по количеству: больше, меньше. Столько же. Больше. Меньше.

Математика

Нарисуй столько же.

Рядом нарисуй столько же кружков.



Выбери знак.

Закрась окошко с нужным знаком.



>

<

=



>

<

=

>

<

=

Соедини линией.

Соедини группы предметов, в которых поровну.



Сделай поровну.

Дорисуй, чтобы в каждом ряду фигур стало столько же, сколько в первом.



Заполни таблицу.

Рисунок	Рисунок	Цифра	Знак	Цифра

Собери узор.



Краткое описание методической разработки

Рабочий лист по математике для учащихся 1 класса.

Отличительные черты:

Разнообразные механики заданий – рабочий лист включает в себя различные типы заданий.

Дифференциация – задания разного уровня сложности.

Для кого предназначен:

Учащиеся 1 класса (возраст 7–8 лет) – соответствует ФГОС и программе по математике.

Учителя – как дополнительный материал к уроку или для самостоятельной работы на уроке.

Родители – могут использовать для домашнего обучения или повторения.

Цель: сформировать умение сравнивать количество предметов, используя понятия «столько же», «больше», «меньше».

Задачи:

1. Научить сопоставлять группы предметов.
2. Закрепить навык записи результата сравнения с помощью цифр и знаков.
3. Развивать внимание, логическое мышление.
4. Научить визуально определять разницу в количестве предметов.
5. Развивать внимание и зрительную память.
6. Развивать зрительно-пространственное восприятие.

Структура рабочего листа:

1. Нарисуй столько же.
2. Выбери знак.
3. Соедини линией.
4. Сделай поровну.
5. Заполни таблицу.
6. Собери узор.

Рабочий лист состоит из 2 страниц, на последней странице присутствуют ответы.

Дети Дождя

Автор: Л.А.Абрамова.

Они приходят в этот мир безмолвно,
Как первый, самый робкий луч зари.
Их взгляд порой бывает слишком томным,
И звуки мира им — как фонари.

Что слепят глаз на тёмной автостраде.
Им сложно улыбнуться вам в ответ,
И смех друзей звучит как канонада.
Для них понятней тишины сюжет.

Где всё знакомо и ничто не ранит.
В своём уютном мире за стеклом
Они живут, где каждый звук регламент,
И строят замки из песка кругом.

Мы называем их «Детьми Дождя»
—За хрупкость душ и нежеланье лгать.
Их мысли — это тихая струя,
Что не умеет по-другому звать.

Они честны, как первая прохлада,
Как запах мокрой пыли на траве.
В них нет ни капли зла или досады,
Лишь бесконечность в собственной главе.

Не требуйте от них играть по нотам,
К которым мы привыкли сотни лет.
Их мир наполнен смыслом и заботой,
Хоть он другим закрыт от наших бед.

Давайте просто будем чуть добрее,
Протянем руку сквозь стекло дождя.
Ведь чем мы лучше, чище и сильнее,
Тем больше света в их мирах найдём, любя.

Сценарий комплексной программы подготовки к школе

Цель: Создать условия для успешной адаптации ребенка к новой социальной роли ученика, школьной среде и учебному процессу. **Продолжительность:** Программа рассчитана на 6-12 месяцев до предполагаемого начала обучения. **Участники:** Ребенок, родители, педагог-дефектолог, психолог, при необходимости тьютор.

Блок 1: Формирование "Школьных" поведенческих навыков

Это основа, без которой обучение невозможно. Навыки должны отрабатываться до автоматизма.

- **Умение сидеть за партой:**
 - Задача:** Научить ребенка сидеть за столом/партой в течение определенного времени (начиная с 5 минут и постепенно доводя до 20-30 минут урока).
 - Методы:** Использование таймера (визуального или звукового), поощрение за выполнение ("Сначала сидим 5 минут, потом играем"). Четкое обозначение рабочего места (например, стул с именной табличкой). Обучение правильной посадке.
- **Выполнение инструкций учителя:**
 - Задача:** Развить навык понимания и выполнения одно-, двух- и трехступенчатых инструкций.
 - Методы:** Игры типа "Слушай и делай". Сначала инструкции даются индивидуально ("Возьми красный кубик"), затем в группе. Использование визуальных схем-инструкций (карточек с последовательностью действий).
- **Соблюдение правил и очередности:**
 - Задача:** Понимание базовых правил поведения в классе (поднимать руку, ждать своей очереди, не выкрикивать с места).
 - Методы:** Социальные истории (*Social Stories*) о правилах поведения в классе. Отработка навыка в настольных играх, где нужно соблюдать очередь.

Блок 2: Академические навыки и когнитивное развитие

Обучение должно быть наглядным, разбитым на маленькие шаги и опираться на сильные стороны ребенка.

- **Развитие речи и коммуникации:**
 - Задача:** Уметь формулировать просьбы, отвечать на вопросы, понимать обращенную речь.
 - Методы:** Если вербальная речь затруднена, введение системы альтернативной коммуникации (карточки PECS, коммуникатор). Работа над диалогом: вопрос-ответ. Заучивание коротких фраз для общения со сверстниками и учителем ("Можно мне...", "Спасибо", "Меня зовут...").
- **Предметно-практическая деятельность:**
 - Задача:** Научиться пользоваться канцелярскими принадлежностями.
 - Методы:** Тренировка захвата карандаша ("щепотка"). Раскрашивание крупных картинок, обводка по контуру, работа с ножницами (резать по прямой). Использование трафаретов, штриховок. Важно развивать мелкую моторику через игры с пластилином, крупами, конструкторами.
- **Базовые учебные концепции:**
 - Математика:** Знание цифр (хотя бы от 1 до 10), количественный счет, понятия "один-много", "большой-маленький".
 - Окружающий мир:** Ориентация во времени (утро-день-вечер, дни недели), знание основных цветов, форм, названий предметов.

-Навыки чтения: Необязательно уметь бегло читать. Важнее освоить звуко-буквенный анализ: знать буквы, уметь соотносить звук с буквой, понимать, что слова состоят из слогов.

Блок 3: Социализация и эмоциональная регуляция

Школа — это прежде всего социум.

- **Взаимодействие со сверстниками:**

- Задача:** Научить вступать в контакт, играть вместе, разрешать простые конфликты.

- Методы:** Организация совместных игр под присмотром взрослого. Отработка конкретных сценариев: как попросить игрушку, как присоединиться к игре, как реагировать на отказ. Просмотр и обсуждение мультфильмов о дружбе.

- **Понимание эмоций (своих и чужих):**

- Задача:** Распознавать базовые эмоции (радость, грусть, гнев) по мимике и ситуации.

- Методы:** Карточки с изображением эмоций. Игра "Зеркало" (повтори эмоцию). Создание "лестницы настроения" или "зоны регулирования", чтобы ребенок мог сообщить о своем состоянии.

- **Сенсорная интеграция:**

- Задача:** Подготовить ребенка к шуму, большому количеству людей, тактильным контактам.

- Методы:** Постепенное погружение в шумные места (торговый центр, детская площадка). Ношение школьного рюкзака. Адаптация одежды (ткань, бирки). Наличие у ребенка "антистресса" (игрушка-сквиш, эспандер), который можно использовать на уроке для самоуспокоения.

Этапы реализации сценария:

1. **Диагностика (1-2 недели):** Специалист оценивает текущий уровень развития ребенка по всем блокам, выявляет сильные стороны и дефициты.
2. **Планирование (совместно с родителями):** Составление индивидуального образовательного маршрута (ИОМ). Постановка конкретных, измеримых целей (например, "будет сидеть за столом 15 минут 4 раза подряд").
3. **Реализация (основной этап):** Регулярные занятия со специалистом (2-3 раза в неделю) + обязательное закрепление навыков дома. Родителям выдаются четкие инструкции.
4. **Адаптация к пространству школы:** За несколько месяцев до 1 сентября необходимо начать посещать школу. Сначала просто гулять около здания, потом заходить внутрь, знакомиться с коридорами, столовой, туалетом. Идеально — познакомиться с будущим учителем и посидеть за будущей партой.
5. **Мониторинг и коррекция:** Ежемесячный контроль динамики. Корректировка программы в зависимости от успехов ребенка.

Примерное занятие (структура)

Каждое занятие должно иметь четкий ритуал начала и конца, понятную структуру.

- **Приветствие (2 мин):** Ритуальный жест, обмен картинками "Я пришел на занятие".
- **Организационный момент (3 мин):** Проверка готовности (ручка, тетрадь на столе).
- **Основная часть (20-25 мин):** Работа по академическим навыкам (например, 10 минут математика, 10 минут письмо, 5 минут логопедическое упражнение). Обязательно использование визуального расписания занятия.
- **Перерыв / Сенсорная пауза (5 мин):** Физкультминутка, дыхательные упражнения, работа с сенсорными материалами.
- **Заключительная часть (5 мин):** Подведение итогов ("Что мы сегодня делали?"), похвала, ритуал прощания.

Ключевой фактор успеха — последовательность, предсказуемость и тесное сотрудничество родителей и специалистов.

Для того чтобы визуальное расписание было не просто набором картинок, а действительно работающим инструментом, который снижает тревожность и организует поведение ребенка с аутизмом, оно должно включать в себя несколько ключевых элементов. Эффективность зависит от его предсказуемости, интерактивности и понятности для конкретного ребенка. Вот основные элементы, которые необходимо включить:

1. Физический формат и расположение

- **Портативность или стационарность:** Определите, где будет использоваться расписание. Если оно нужно только за рабочим столом — это может быть полоска-липучка на краю парты. Если ребенок перемещается по школе (из класса в столовую, спортзал), лучше использовать папку-планшет или планшет с липучкой, который он может носить с собой.
- **Вертикальная или горизонтальная ориентация:** Выберите тот вариант, который более интуитивно понятен ребенку. Чаще всего используется движение сверху вниз (как список) или слева направо (как чтение).
- **Долговечность:** Расписание должно быть напечатано на плотной бумаге и заламинировано, чтобы выдерживать многократное использование.

2. Система крепления

Ребенок должен физически взаимодействовать с расписанием, чтобы понимать прогресс. Это делает абстрактное время осязаемым.

- **Кармашки "Сделано":** Рядом с основной линейкой заданий обязательно должен быть конверт, коробка или просто свободное пространство с пометкой "Готово", "Сделал". Перемещение карточки из активной зоны в зону "сделано" дает мощное чувство завершенности и показывает, сколько осталось до конца.
- **Липучки:** Самый популярный способ. На обратной стороне карточек и на основе приклеиваются кусочки ленты-липучки. Ребенок открепляет карточку после выполнения задания.
- **Магниты:** Удобны, если основа — металлическая доска или холодильник.

3. Визуальные образы (карточки)

Выбор типа изображений критически важен. Он зависит от уровня понимания ребенка.

- **Фотографии:** Наиболее конкретный уровень. Используйте фото реальных объектов: фотография самого ребенка, его парты, столовой, туалета. Это лучший выбор для детей, которые только начинают работать с визуальной поддержкой.
- **Рисунки / Иконки:** Более абстрактный уровень, но все еще очень наглядный. Можно использовать готовые наборы пиктограмм (например, PECS) или простые схематичные рисунки.

- **Слова:** Подходят для читающих детей. Часто используется комбинация: картинка + подпись под ней. Это помогает связать образ со словом.

4. Структурные маркеры и индикаторы

Эти элементы добавляют в расписание динамику и помогают управлять ожиданиями.

- **Индикатор "Сейчас":** Это подвижная стрелка или фишка, которая ставится на текущее задание. Она четко указывает, что нужно делать прямо сейчас, устраняя необходимость сканировать все расписание целиком.
- **Маркер окончания:** Карточка с надписью *"Конец"*, *"Все"*, *"Свободное время"*. Это самый важный элемент, так как он дает ребенку четкий сигнал о том, что требования закончились и можно расслабиться. Без этого элемента расписание может вызывать тревогу ("А что потом? А когда это кончится?").
- **Символы-переключатели:**
 - **Перерыв:** Изображение яблока, качелей, стула для отдыха.
 - **Сенсорная пауза:** Изображение мяча, наушников.
 - **Неопределенное время ожидания:** Песочные часы или иконка "жди". Используется перед началом занятия или при переходе, требующем паузы.

5. Гибкость и вариативность

Расписание не должно быть абсолютно жестким, иначе любая заминка вызовет срыв.

- **Карточка "Ничего не происходит" или "Ждем":** Помогает справиться с непредвиденными задержками.
- **Карточка выбора:** Иногда полезно дать ребенку возможность выбрать порядок двух последних занятий (например, *"Сначала рисование, потом пазл"* или наоборот). Это дает ощущение контроля и повышает мотивацию.
- **Карточка-сюрприз:** Знак вопроса. Используется редко, чтобы обозначить неожиданное приятное событие (приход гостей, просмотр мультфильма), показывая, что иногда изменения могут быть хорошими.

Таким образом, максимально эффективное визуальное расписание — это не статичная картинка, а **интерактивная система**, которая отвечает на главные вопросы ребенка: **"Что я делаю сейчас?"**, **"Что будет дальше?"** и **"Когда я закончу?"**.