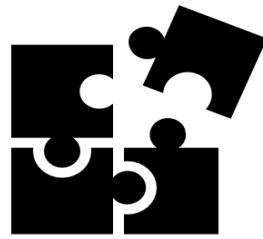
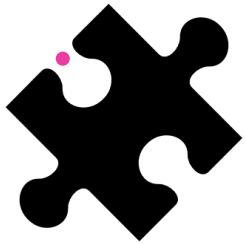


УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «СТОЛИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
РАЙОННЫЙ ЦЕНТР КОРРЕКЦИОННО –РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ И
РЕАБИЛИТАЦИИ»

Работа с поощрениями

- ▶ Раковец Татьяна Ильинична
- ▶ Воспитатель персонального сопровождения



► Из-за искаженного восприятия мира, ребенок с РАС не имеет мотивации ко многим видам деятельности. Данные нарушения проявляются в коммуникативных и речевых отклонениях, узости интересов, стереотипа деятельности и т.д.

► Поощрение детей с РАС служит стимулирующим подкреплением их деятельности, которое необходимо для развития нужных навыков и работе с нежелательным поведением.

•

► Поощрение детей с расстройством аутистического спектра служит стимулирующим подкреплением их деятельности, которое необходимо для развития нужных навыков и работе с нежелательным поведением.

-

- ▶ Награда или «подкрепление» — это инструмент, с помощью которого мы признаем и сохраняем правильное поведение ребёнка.
- ▶ «Подкрепители», то есть то, что мы предоставляем в качестве награды, могут быть самыми разными, в зависимости от предпочтений и нужд ребёнка.

Поощрение

- то, что следует за поведением и увеличивает вероятность появления этого поведения в будущем.
 - нужно для формирования и закрепления целевых реакций

ВАЖНО!

1. Поощрение определяется только по частоте поведения
2. Автоматизм подкреплений

Подкрепление -

все что нравится ребенку, что его привлекает



- **Игрушки**



- **Предпочитаемая еда**



- **Приятные виды тактильного контакта
(обнять, покружить)**



- **Различные виды деятельности (рисовать,
танцевать, петь)**



Сладости (еда)



Игрушки



Мотивационная деятельность (катание в гамаке, рисование, игра на планшете, щекотка)

Поощрение



Похвала



Жетоны, медали, наклейки, деньги



Необычные предметы

Поощрения

Первичные
(безусловные)

- Еда
- Напитки
- Сон
- Возможность двигаться
- Прикосновения
- Кислород

Вторичные
(наученные)

- Внимание
- Игрушки
- Игры

Генерализованные

- Жетоны
- Медальки
- Деньги
- Похвала

Пищевые

Предметные

Генерализированные

Поощрения

Сенсорные

Двигательные

Социальные

- Принцип Примака

Условия эффективности поощрений:

1. Индивидуальны и разнообразны (6-8 поощрений)
2. Обусловлено (не давать просто так)
3. Размер (зависит от сложности задания; не перестаём давать поощрение ...)
4. Незамедлительность
5. Депривация (сокращение либо полное лишение возможности удовлетворять основные потребности- психофизиологические либо социальные.)
6. Даём после поведения, не приманиваем

Организуем среду

- ▶ Не ко всем игрушкам должен быть свободный доступ

Если у ребёнка в доступе любая игрушка,
он не будет заниматься!

- ▶ Убираем все высоко мотивационные игрушки



Для «полевого» ребёнка обедняем среду



Убираем из зоны
доступа все игрушки.

Ничего не оставляем.

Он не может ни на что
случайно наткнуться.

Взрослый выдаёт
игрушки.

Самостимулятивное поведение - обогащаем среду



Добавляем в открытый доступ всё, что может заинтересовать ребёнка:

- песок
- крупы
- пушистые хвосты
- музыкальные инструменты
- мигалки
- батут
- тоннель
- кресло-яйцо
- спортивные снаряды

- ▶ Важно понимать, что подкрепляющие стимулы подбираются к каждому ребенку индивидуально.

Как определить поощрения?

1. Наблюдение
2. Анкета для родителей
3. Метод единичных стимулов
4. Метод парных стимулов
5. Метод множественных стимулов

Практика

Пример записи парных стимулов

| Предмет 1 | Предмет 2 |
|-----------|-----------|
| Бусы | Пружинка |
| Бусы | Пластилин |
| Бусы | Лизун |
| Пружинка | Пластилин |
| Пружинка | Лизун |
| Пластилин | Лизун |

Практика

| Стимулы, используемые в тестировании | | Частота выбора каждого Стимула |
|--------------------------------------|--------------------|--------------------------------|
| Стимул 1: | зефир | 4 |
| Стимул 2: | мармелад | 3 |
| Стимул 3: | сушёная вишня | 5 |
| Стимул 4: | виноград | 3 |
| Стимул 5: | кукурузные палочки | 2 |
| Стимул 6: | курага | 6 |
| Стимул 7: | шоколадные конфеты | 2 |
| Стимул 8: | сок | 3 |

Жетоны:

- Это генерализованное условное поощрение
- Оно сочеталось в паре с другим поощрением через обучение
- Можно использовать разное количество жетонов
- Ребёнок обязательно обменивает жетоны на приз, еду, игрушку, доступ к действия, перемену
- Жетоны может прикреплять ребёнок или педагог
- Ребёнок может выбрать поощрение до или после получения жетонов
- На один жетон может приходиться разное количество заданий
- Сочетаем с похвалой!

Режимы подкреплений

Постоянный
режим

Периодические режимы

С постоянной
пропорцией

С переменной
пропорцией

Спасибо за внимание!.

