

# EV İÇİ GÖRSEL DESTEKLER

## Ev Resimleri



Ders Zamanı



Ders Zamanı



Oyun Zamanı



Okula Gidiş



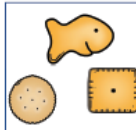
Eve Geliş



Tuvalet



El Yıkama



Atıştırmalık



Atıştırmalık



Atıştırmalık



Atıştırmalık



Çöp Atma

## Ev Resimleri



Kahvaltı



Oğle Yemeği



Akşam Yemeği



Diş Fırçalama



Saç Tarama



Banyo Zamanı



Uyanma



Yatak Yapma



Giyinme



Pijama



Uyku Zamanı



Uyku için Hikaye

© Autism Little Learners

HEPSİ BİTTİ



DEĞİŞİKLİK  
KARTI

## YILDIZ PANOSU

Yıldız panosu, "süre planlaması" formu olarak kullanılabilir. Çocukların geçişlere hazırlanmalarına ve geri saymalarına yardımcı olabilir. Bu pano, etkinliğin ne zaman sona erebileceği konusunda size daha fazla esneklik sağlar. Bu materyali tekrar tekrar kullandığınızda, çocuklar materyal kullanımını anlamaya başlayacaktır. Örneğin, bir oyun alanındasınız ve çocuk için oradan ayrılması zor olabilir. Oraya vardikten hemen sonra aşağıda bulunan panoya bir yıldız yerleştirin ve ardından "Bir yıldız kazandın. Dört yıldız daha kazanınca araba" deyin. Orada bulunacağınız süreye göre bunu yapmaya devam edin. Ayrıca çocuğunuzun nasıl çalıştığına da bakabilirsiniz. Eğer çocuğunuz yorgun ise, olumlu bir başlangıç yapabilmek için herhangi bir problem davranış sergilemeden önce yıldızları hızlıca kazandırabilirsiniz.



© Autism Little Learners

ÖNCE SONRA



Ders Zamanı



Tablet Zamanı

AUTISM  
LITTLE LEARNERS

# EVDE GÖRSEL ÇİZELGELER

## NEDEN GÖRSEL ÇİZELGELER?

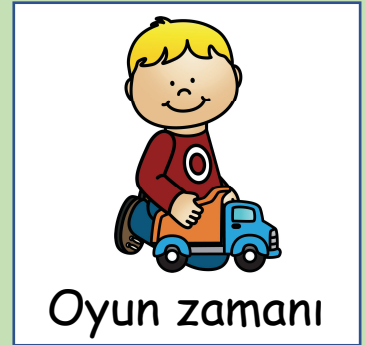
- Evde çocuğunuz için görsel bir program oluşturmak üzere bu resimleri kullanabilirsiniz.
- Görsel destekler otizimli bireyler için kanıta dayalı uygulamalar arasında yer almaktadır.
- Görsel destekler çocukların neler olacağını anlamalarına yardımcı olmakta gün içinde veya belirli bir etkinlik süresince neler olacağı ile ilgili öngörülebilirlik sağlamaktadır.



Kahvaltı



Çalışma zamanı

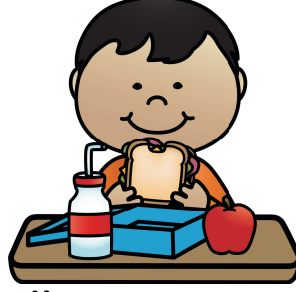


Oyun zamanı

# Ev Resimleri



Kahvaltı



Öğle Yemeği



Akşam Yemeği



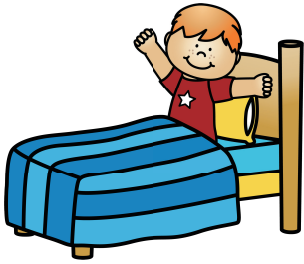
Diş Fırçalama



Saç Tarama



Banyo Zamanı



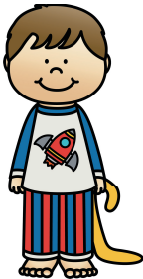
Uyanma



Yatak Yapma



Giyinme



Pijama



Uyku Zamanı



Uyku için Hikaye

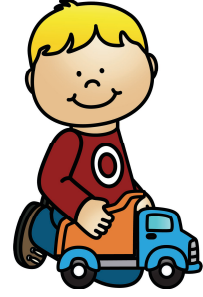
# Ev Resimleri



Ders Zamanı



Ders Zamanı



Oyun Zamanı



Okula Gidiş



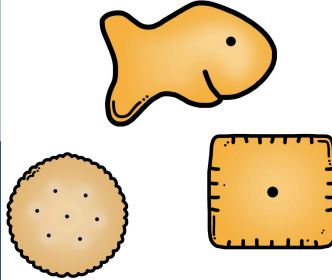
Eve Geliş



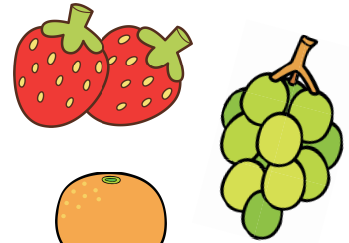
Tuvalet



El Yıkama



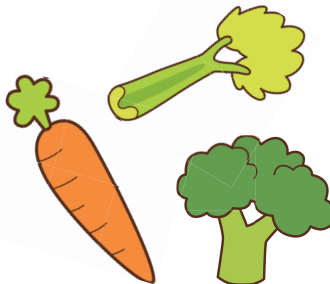
Atıştırmalık



Atıştırmalık



Atıştırmalık



Atıştırmalık



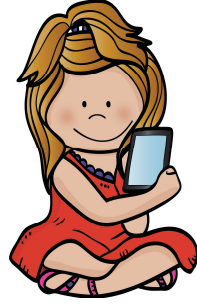
Çöp Atma



# Ev Resimleri



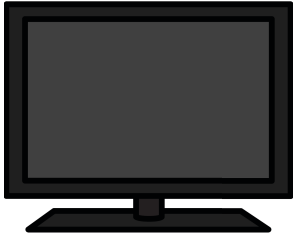
Okuma Zamanı



Telefon Zamanı



Tablet Zamanı



TV Zamanı



Bilgisayar Zamanı



Yürüyüş



Bisiklet



Köpük



Oyun Parkı



Araba

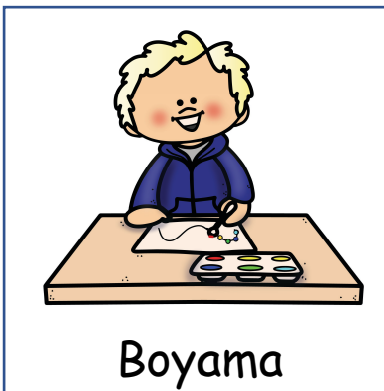
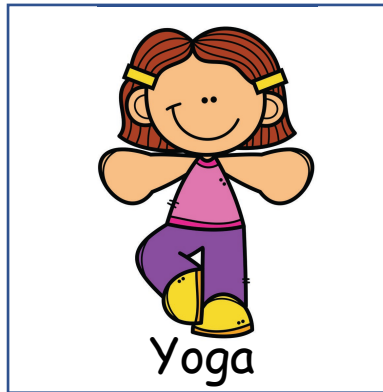
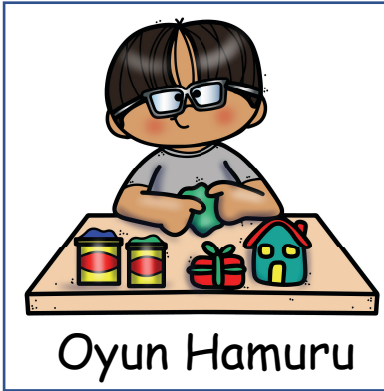
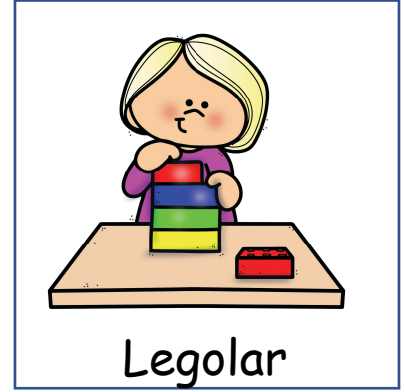
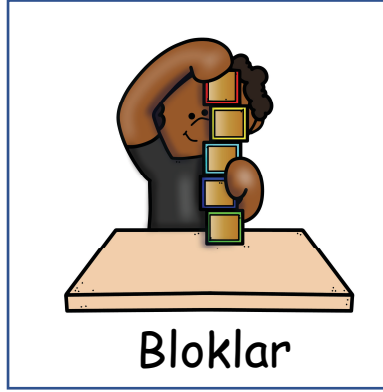
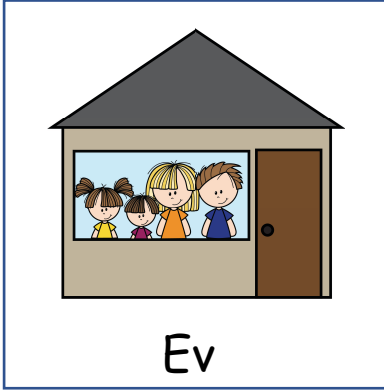


Otobüs



Doktor

# Ev Resimleri

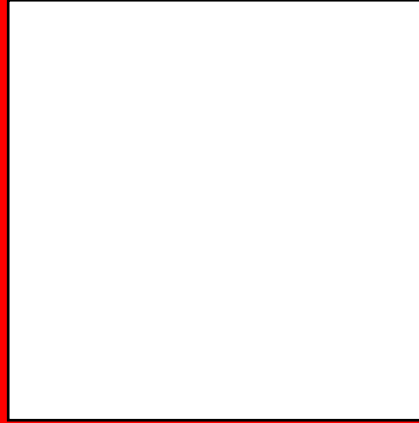
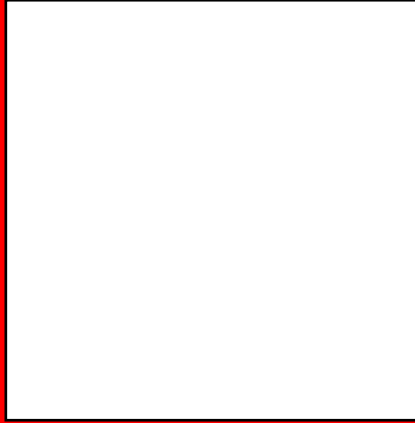


# ÖNCE - SONRA KARTLARI

Önce-Sonra kartları, çocuklara neler olacağı hakkında bilgi vermektedir. Daha uzun bir görsel programdan ziyade, önce-sonra kartları beklentiyi çok basit tutar. Çocuk daha az tercih edilen bir aktivite yapmak için biraz motivasyona ihtiyaç duyduğunda genellikle işe yarayan bir araçtır. Örneğin, "Önce bunu yapabilirim, sonra bunu yapabilirim" gibi.

## ÖNCE

## SONRA



## ÖNCE

## SONRA



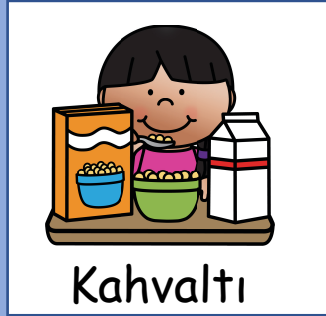
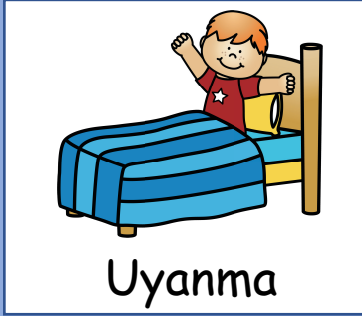
Ders Zamanı



Tablet Zamanı

# GÖRSEL ÇİZELGELER

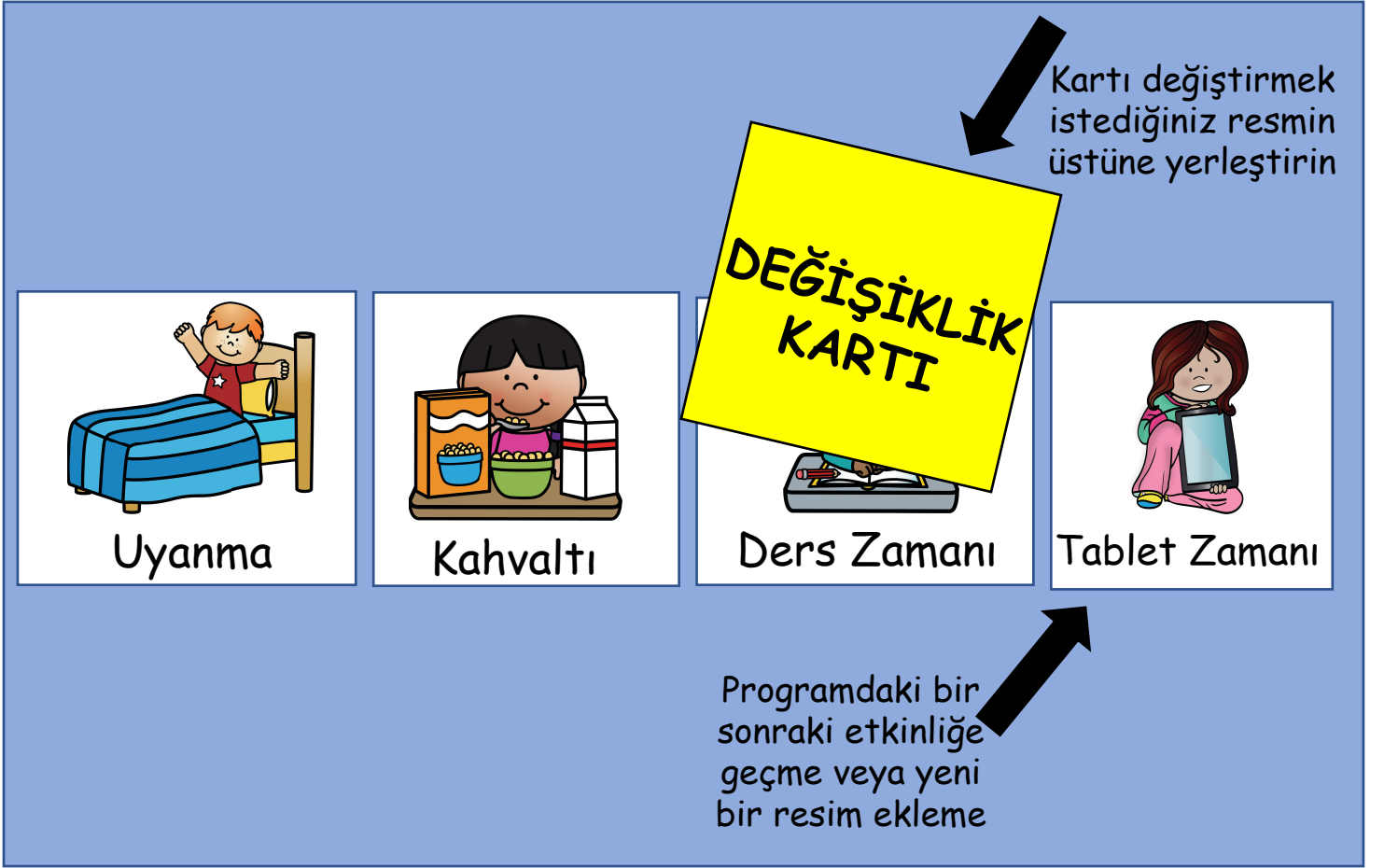
Görsel çizelgeler, bir çocuğun gün içinde bir dizi etkinliği kendi başına yapmasını sağlar. Başlangıçta basit birkaç resim ile başlayabilirsiniz. Ardından, çocuğunuz görsel çizelgeleri kullanmada başarılı hale geldikçe, bu çizelgelere daha fazla resim ekleyebilirsiniz. Bu çizelgelerin çocukların istediklerini seçebildikleri bir pano olmadığını bilmek önemlidir. Programda bir değişiklik söz konusu olduğunda bunun için "değişiklik kartı"ni kullanabilirsiniz.



**Görsel çizelgelerin tabanı için ne kullanmalıyım?** Eğer laminasyon ya da dikdörtgen şeklinde kağıt parçalarına erişiminiz yoksa dayanıklı herhangi bir şey kullanabilirsiniz. Örneğin, sağlam bir dosya, üç halkalı klasör, bir karton parçası ya da bir pano kullanabilirsiniz. Cırt cırt bantlarını tuhafiye ya da toptancılarda bulabilirsiniz. Bir diğer öneri olarak eğer program için resimleri lamine edemiyorsanız, resmin önünü ve arkasını kapatmak için ambalaj bandı kullanabilirsiniz. Bu teknik işinizi görecektir. Resimleri korumak için ayrıca şeffaf kartlıklar da kullanabilirsiniz.

# DEĞİŞİKLİK KARTI

Çocukların programlarındaki değişiklikleri anlamalarına ve bunlarla başa çıkmalarına yardımcı olmak için bir değişiklik kartı kullanabilirsiniz. Çocuklar için değişiklikler zorlu olabilir ve bu konuda katı bir tutum sergileyebilirler. Böyle bir durumda değişiklik kartı kullanmanız pozitif bir etki yaratabilir. Örneğin, programda çocuğunuz tarafından tercih edilmeyen bir etkinlik olduğunda değişiklik kartını kullanabilir ve tercih ettiği bir etkinlik resmini çizelgeye ekleyebilirsiniz.



Kes ve kullan.



# BİTEN ETKİNLİKLER KUTUSU

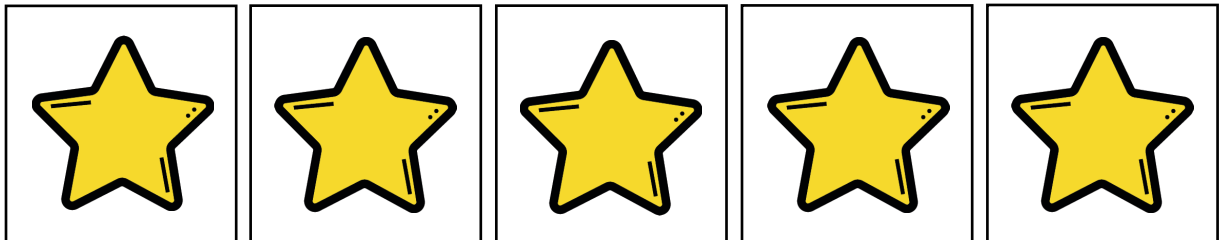
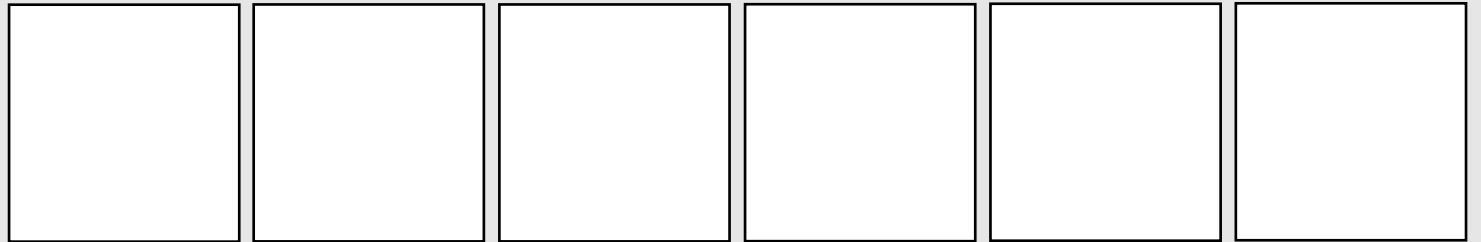
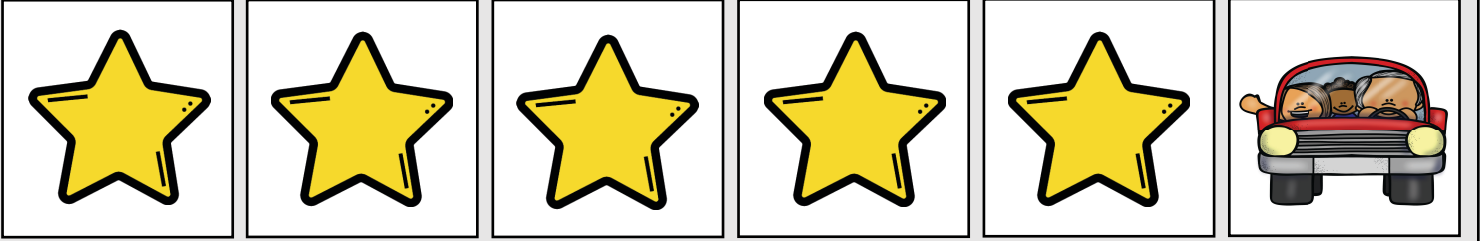
Biten etkinlikler kutusu, sizlere çocukların favori oyuncaklar ya da diğer nesnelere oynarken yardımcı olmaktadır. Bu kutu, zamanlayıcıyı ayarladıktan sonra çocuğunuzun oyuncaklarla oynarken ne kadar zaman kaldığını onlara hatırlatmada yardımcı olur. Öncelikle çocuğunuza hatırlatmalar yapınız. Ardından zamanlayıcı bip sesi çıkardığında, çocuğunuzun nesnelere biten etkinlikler kutusuna yerleştirmelerine yardımcı olunuz. Bu durum sizi ilk başlarda zorlayabilir, ama bunu sürekli hale getirdiğinizde rutinlerinin bir parçası olur ve çocuğunuzdan daha az direnç görmeye başlarsınız. Bunun için herhangi bir sepet, kova veya çöp kutusu kullanabilirsiniz. Aşağıdaki görsel desteği yazdırdıktan sonra kutunun üstüne bantlayabilir ya da üzerine yerleştirebilirsiniz.

# HEPSİ BİTTİ



# YILDIZ PANOSU

Yıldız panosu, "süre planlaması" formu olarak kullanılabilir. Çocukların geçişlere hazırlanmalarına ve geri saymalarına yardımcı olabilir. Bu pano, etkinliğin ne zaman sona erdirileceği konusunda size daha fazla esneklik sağlar. Bu materyali tekrar tekrar kullandığınızda, çocuklar materyal kullanımını anlamaya başlayacaktır. Örneğin, bir oyun alanındasınız ve çocuk için oradan ayrılması zor olabilir. Oraya vardikten hemen sonra aşağıda bulunan panoya bir yıldız yerleştirin ve ardından "Bir yıldız kazandın. Dört yıldız daha kazanınca araba" deyin. Orada bulunacağınız süreye göre bunu yapmaya devam edin. Ayrıca çocuğunuzun nasıl çalıştığına da bakabilirsiniz. Eğer çocuğunuz yorgun ise olumlu bir başlangıç yapabilmek için herhangi bir problem davranış sergilemeden önce yıldızları hızlıca kazandırabilirsiniz.



# AUTISM LITTLE LEARNERS

Copyright © 2020

Kullanım  
Koşulları



Bu ürünü satın almak, size ebeveynlere ve diğer eğitimcilere ödeme yapma izni vermektedir. Autism Little Learners / Tara Tichel'e kredi verirsiniz çevrimiçi kayıt yapabilirsiniz. Teşekkür ederim!

AUTISM little LEARNERS  
WEBSITE/BLOG

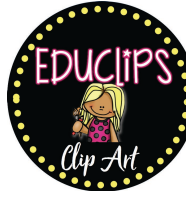


Instagram

İletişim!



Kredi



Thank  
You!



Bu etkinliği mağazamızdan satın aldığınız için teşekkür ederiz! Umarım bu materyalleri sınıfımda olduğu kadar faydalı bulursunuz. Yeni eklenen ürünler için bizi tekrar ziyaret etmeyi unutmayın!

Tara Tichel, Speech/Language Pathologist

# AUTISM LITTLE LEARNERS

Copyright © 2020

Ücretsiz  
Materyaller



Gelecekteki satın alma işlemlerinde kredi kazanmak için Teachers Pay Teachers web sitesinde bu etkinlik için geri bildirim bırakabilirsiniz! İlk başlarda bu özelliği bilmiyordum ve bir kez keşfedince, çok heyecanlandım! Ücretsiz materyaller hakkında kim heyecanlanmaz!!! Satın aldığınız bu ürünü indirirken satıcı adının altında bulunan "Geri Bildirim Gönder"e tıklamanız yeterlidir. Harcadığınız her bir Amerikan doları için 1 kredi kazanabilirsiniz!

👍 Provide Feedback

Bunları da  
Beğenebilirsiniz!

Autism Little Learners mağazasında bu önerilen kaynaklardan bazılarına göz atın:

