

Казус 7 (Рецептивно и експресивно езиково разстройство)

Рецептивното и експресивно езиково разстройство е езиково разстройство в развитието, което засяга способността на детето да разбира и използва езика по подходящ начин.

Децата с това разстройство може да изпитват трудности при разбирането на говоримия или писмен език, следването на указанията и ясното изразяване на своите мисли и идеи. Те могат да имат затруднения с речника, граматиката, синтаксиса и социалната комуникация.

Рецептивното и експресивно езиково разстройство могат да имат значително въздействие върху академичното и социалното развитие на детето, но с ранно идентифициране и интервенция чрез логопедична терапия много деца могат да постигнат значителни печалби в своите езикови умения.

- **Описание:** Джак е 5-годишно момче, което живее с родителите си и по-големия си брат. Джак е роден доношен без усложнения и е достигнал навреме всички етапи на развитие. Родителите на Джак съобщават, че той е започнал да бърбори и да използва няколко думи на около 12-месечна възраст, но езиковото му развитие се е забавило около 18-ия месец. Родителите на Джак започват да се тревожат, когато до 24-месечна възраст Джак не започва да използва комбинации от две думи. Джак трудно разбира и следва прости указания и концепции, и използва предимно отделни думи, за да общува. Речта му се характеризира с ограничен речников запас, непоследователно използване на граматически маркери и трудности при извличането на думи. Джак също има затруднения с уменията за социална комуникация, като например редуване, започване и поддържане на разговори.
- **Ключови думи:** Рецептивно и експресивно езиково разстройство, социални умения, комуникативни умения

Следните игри могат да бъдат полезни инструменти за учителите при идентифициране на възможни езикови нарушения при децата, като същевременно са ангажиращи и забавни за децата.

Инструмент 1

1. **Заглавие:** Barrier Games/ Бариерни игри
2. **Използвайки тази игра, можете да** откриете езикови проблеми. Може да помогне за идентифициране на езикови затруднения, свързани със следване на инструкции, използване на предлози и описателен речник.
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използвате инструмента:** Бариерните игри са комуникационни игри, които изискват от играчите да дават и следват конкретни инструкции за изграждане на общ образ или структура. Пример за бариерна игра:
 - Всеки играч получава фон и идентичен комплект карти с картинки.
 - Те поставят преграда (като книга) между тях, така че да не могат да виждат миналото на другия или какво прави другият играч.

- След това един играч поставя своите снимки на своя фон една по една, преди да даде на другия играч инструкции къде да постави двусмислените си снимки.
 - В края на играта бариерата се премахва и фоновете се сравняват за сходство.
 - След това играчите могат да си разменят местата и да играят отново.
4. **Интерпретация на резултатите**
Двата резултата трябва да са възможно най-сходни. По този начин се помага на детето да идентифицира езиковите затруднения, свързани със следване на инструкции, използване на предлози и описателен речник.
5. **Ключови думи:** език, инструкции, описателен речник, бариерни игри, общ образ
6. **Връзки за повече информация:**
<https://www.andnextcomesl.com/p/speech-barrier-games.html>

Инструмент 2

1. **Заглавие:** Познай кой
2. **Използвайки тази игра, можете да** идентифицирате деца с трудности при задаването и отговарянето на въпроси, използването на описателен език и правенето на изводи.
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използвате инструмента:** Всеки играч започва играта с дъска, която включва анимационни изображения на 24 души и техните имена, като всички изображения са изправени. Всеки играч избира карта по свой избор от отделна купчина карти, съдържаща същите 24 изображения. Целта на играта е да определите първи коя карта е избрал противникът. Играчите редуват задаването на различни въпроси с да или не, за да елиминират кандидати, като напр:
 - "Вашият човек носи ли шапка?"
 - "Вашият човек носи ли очила?"
 - "Вашият човек мъж ли е?"

След това играчът ще елиминира кандидатите (въз основа на отговора на противника), като обръща тези изображения надолу, докато остане само едно. Добре изработените въпроси позволяват на играчите да елиминират една или повече възможни карти.

4. **Интерпретация на резултатите:** „Познай кой“ е игра, която изисква играчите да задават и отговарят на въпроси с да или не, за да идентифицират мистериозен герой. Ако детето играе тази игра, можете да идентифицирате трудностите при задаването и отговарянето на въпроси, използването на описателен език и правенето на изводи.
5. **Ключови думи:** задаване на въпроси, отговаряне на въпроси, описателен език, правене на изводи, изображения, въпроси с да или не

6. Връзки за повече информация:

<https://shop.hasbro.com/en-us/product/guess-who-classic-game/7DEC61D9-5056-9047-F55F-FC686C17D23F>

Инструмент 3

1. **Заглавие:** Кой съм аз?
2. **Използвайки тази игра, можете да идентифицирате деца с трудности при задаването и отговарянето на въпроси, използването на описателен език и правенето на изводи.** Играейки „Кой съм аз?“, децата ще развият своите умения за дедуктивно разсъждение с простия метод на въпрос и отговор на играта. Измисляйки въпроси, които ще доведат до отговори, децата ще упражняват и уменията си за критично мислене.
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използвате инструмента:** Всеки играч получава лента за глава и след това се раздава една карта на всеки играч и се поставя с лицето надолу пред тях. След това играчите поставят картите в лентите си за глава и след това им се дават три чипа. Първият играч, който често е най-младият, започва пръв. След това играчът преобръща времето и започва да задава въпроси, за да определи какво има на картата, която е поставил в лентата за глава. Идеята е играчът да зададе правилния въпрос, за да познае какво има на картата. Ако бъде направено правилно предположение, преди таймерът да изтече, играчът може да вземе карта и да опита още един път. За всяко предположение, което е направено правилно, чип се поставя в банката, като първият играч, който постави всичките си чипове в банката, е победител.
4. **Интерпретация на резултатите:** „Кой съм аз?“ е игра, която изисква играчите да задават и отговарят на въпроси, за да идентифицират обект или концепция върху карта, прикрепена към лента за глава.
5. **Ключови думи:** задаване на въпроси, отговаряне на въпроси, описателен език, правене на изводи, умения за критично мислене.
6. **Връзки за повече информация:**
https://www.youtube.com/watch?v=TeyLMzdZN3A&ab_channel=SpinMasterGames

Инструмент 4

1. **Заглавие:** Story Dice/ Разкажи история със заровете
2. **Използвайки тази игра, можете да идентифицирате деца с трудности в наративните умения, последователността и лексиката.**
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използвате инструмента:** Играчите създават истории, използвайки символите върху кубчетата. Индивидуалните преживявания, съчетани с избрани ключови елементи, представени със символи върху заровете, им позволяват да открият разнообразие от истории и гледни точки по дадена тема, да създават истории и да влязат в съзнателен обмен. Започнете играта с демонстрация на основния механизъм за разказване на истории.

Хвърлете три зара и споделете история, като покажете конкретните кубчета в подходящия момент. Представянето може да се направи от фасилитатора (ако има такъв), от играч, който има опит в разказването на истории или просто от доброволец.

4. **Интерпретация на резултатите:** „Разкажи история със зарове“ е игра, която включва хвърляне на зарове с различни картинки на всяко лице и използване на картинките за създаване на история. Игрите с разказване със зарове задействат и ръководят въображението на играчите и развиват уменията за концентрация и захранване на въображението.
5. **Ключови думи:** наративни умения, последователност, речник, истории, символи, разказване на истории, въображение, концентрация
6. **Връзки за повече информация:**

<https://www.storycubes.com/en/comment-jouer/>