**个别教育计划长期目标、短期目标**

学校 上海市第一聋哑学校 制定实施人 孙玉莉 制定时间 2024.9

执行时间 2024.9 —— 2025.1 共计时间 19 周

**训练领域 感知觉、认知、沟通、情绪等 （除主要训练领域外，根据学生其他领域需要达成的情况适当添加）**

**学生能力**

根据目前观察，周奕可**听觉方面，**听觉反应过低，对声音不敏感；**触觉方面**，周奕可喜欢被触摸，被老师抱着，上课或者自由活动时间，周奕可会持续轻拍自己的头顶，类似寻求感觉刺激；接收**视觉刺激**方面，儿童对视觉刺激缺乏持续的兴趣，对很对事物的兴趣及注视总是“转瞬即逝”；**运动方面**，开学第一周，儿童总是在教室内跑、跳、左立不定或者在教室里晃来晃去，可能是因为该儿童对运动反应过低，渴望这些运动刺激，需要进一步观察及客观评估。

其他方面

**1.认知方面：**目前儿童认知水平相对较低，对周围事物缺乏兴趣。

**2.规则意识：**儿童规则意识较弱，但是开学一个月后，较刚开学，有比较明显的进步，能够在教室里坐着的时间逐渐变长。

**3.指令听从能力：**目前能够听懂简单的指令，同时需要老师进行辅助，比如用手拉着，或者陪同，较难单独执行指令。

**4.生活自理能力：**目前儿童还用尿不湿，生活自理能力相对较弱，需要更好的家校合作，增强儿童的生活自理能力。

|  |
| --- |
| 长期目标：**（除主要训练领域外，根据学生其他领域需要达成的目标适当添加）**1. 增强儿童的自我调节能力；
2. 加强启蒙认知能力训练
3. 强加儿童的非语言沟通，激发儿童的沟通动机和次数
4. 增强规则意识，减少在课堂上及活动中离开座位的次数
5. 加强儿童感觉统合能力，帮助儿童发掘优势领域
 |
| 每周预设目标与内容 |
| 周次 | 目标 | 内容 |
| 1 | 评估儿童综合能力 | 1.观察评估2.教师访谈3.游戏活动 |
| 2 | 1.双向沟通能力2.感知觉能力 | 1.桌面游戏互动2.互动绘本共读 |
| 3 | 1.双向沟通能力2.指令听从能力 | 1.通过玩具，加强非语言沟通互动2.通过游戏及辅助，加强指令听从能力练习 |
| 4 | 1.双向沟通能力2.规则意识 | 1.通过贴指甲活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识 |
| 5 | 国庆节 | 国庆节 |
| 6 | 1.自我调节能力2.双向沟通能力 | 1.通过游戏，增加非语言互动次数2.通过游戏中增加“障碍”，锻炼儿童的自我调节能力及沟通能力 |
| 7 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见物品的名称、图片、实物 |
| 8 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见物品的名称、图片、实物 |
| 9 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过贴指甲活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见物品的名称：电脑、桌、椅、书包 |
| 10 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见动物的名称：猫、狗、牛、羊 |
| 11 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见交通工具的名称：汽车、自行车、飞机 |
| 12 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见水果的名称：苹果、香蕉、橘子、葡萄 |
| 13 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见人物称呼：爸爸 妈妈 爷爷 奶奶 |
| 14 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见食物：米饭、菜、 |
| 15 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见吃饭用品：碗、筷、勺子 |
| 16 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见吃饭用品：碗、筷、勺子 |
| 17 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见家具：桌子、椅子、沙发、床 |
| 18 | 1.双向沟通能力2.规则意识3.启蒙认知 | 1.通过游戏活动，增加互动次数及内容2.通过游戏指令+教师辅助，练习规则意识3.教师为学生输入生活中常见家具：桌子、椅子、沙发、床 |
| 19 | 巩固复习 | 巩固复习 |