

SANANLÖYTÄMISEN JA NIMEÄMISEN VAIKEUKSIEN KUNTOUTUS:

Tavoitteet ja esimerkkejä harjoituksista

1. Vahvistetaan käsiteluoikkia → lapsen pitkäaikaismuisti ja sanasto kehittyvät.

- Lajitellaan sanoja / kuvia erilaisten yläkäsitteiden mukaan.
- Nimetään ylä- ja peruskäsitteet. Keskustellaan käsitteiden yhteisistä piirteistä ja eroista sekä käsiteluoikkien välistä yhtäläisyyksistä.

2. Lisätään lapsen kykyä käyttää assosiatiivisia käsitteitä ja muita vihjeitä → sanavarastoon pääseminen helpottuu ja nopeutuu.

- Nimetään mahdollisimman paljon sanoja, jotka liittyvät samaan asiaan, tilanteeseen tai yläkäsitteeseen.

Esim. aamupalan ruokia, kouluun liittyviä asioita, vaatteita jne.

- Käsitteen ja sen tarkoituksen tai vaikka ihmisen ja hänen nimensä välisiä yhteyksiä voidaan miettiä ja itse keksiä hassujakin muistisääntöjä.

Esim. *Leenan* letit lepattavat,

3. Lisätään nimeämisen nopeutta nimeämisdrilleillä.

- Lapsi nimeää kuvia mahdollisimman nopeasti. Voidaan tehdä erilaisia kuvatauluja ja ottaa aikaa nimeämisestä.

4. Opetetaan ja lisätään mielikuvien käyttöä, jolloin sanahaun avuksi saadaan useampia aistikanavia.

- Lapsi sulkee silmänsä ja kuvittelee olevansa esim. ruokakaupan hedelmäosastolla, josta luettelee "näkemänsä" hedelmät.
- Tunnustellaan esineitä silmät kiinni, kuvaillaan esinettä samalla
→ Mielikuva-harjoituksessa lapsi sulkee silmänsä ja kuvittelee koskettavansa, pitelevän käsissään, yrittävän nostaa jne. esimerkiksi eri eläimiä, hedelmiä tai muita asioita. Samalla kuvittelemaansa asiaa pitää kuvailla.

5. Vähennetään spontaanissa puheessa esiintyvää sujumattomuutta, juuttumista ja kiertoilmauksia.

- Tavoitteeseen voidaan pyrkiä mm. ehdollistamalla: Lapsi siis ehdollistetaan sujuvaan nimeämiseen "palkitsemalla" siitä.

Esim. yhteisen sopimuksen mukaan leikin / pelin aikana aikuinen näyttää vihreää korttia kun lapsi nimeää kohteen täsmällisesti ja punaista korttia kun lapsen antama vastaus ei ole hyväksyttävä. Ei-hyväksyttäviä vastauksia ovat kiertoilmaukset, viivyttely täyteilmaisuilla ja toistot.

Palkitsemisideaa voidaan jatkaa siten, että pelin lopussa lasketaan punaiset ja vihreät suoritukset. Vihreästä saa palkinnon ja punaisesta menettää palkinnon.