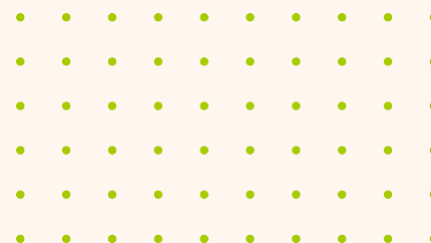




ЧЕК-ЛИСТ

«С ЧЕГО НАЧАТЬ ИГРУ С РЕБЕНКОМ С РАС?»

АВТОР: КИРА МЕСНЯНКИНА
специальный психолог,
игротерапевт.



Основная проблема ребенка с РАС, которая мешает ему осваивать навыки и адаптироваться к миру, мешает ему учиться у взрослых – это **социальная «слепота»**. Он не понимает, что у вас есть чувства, мысли и желания, он не понимает, что между вами и шкафом есть разница.

Среди диагностических признаков аутизма:

- качественное нарушение социального взаимодействия,
- качественное нарушение коммуникации.

Включение в коррекционно-развивающую программу ребенка усилий, направленных на компенсацию этих первичных дефицитов, способно значительно облегчить его дальнейшее обучение и процесс социализации. **Лучше всего с этим справляется игровой подход.**

Начинать играть нужно с сенсомоторных игр, т.е. игр, содержанием которых является активное движение и получение разнообразных ощущений. Первые игры должны быть очень простыми, так как они направлены на формирование у ребенка желания вступить со взрослым в контакт и дают опыт позитивного взаимодействия – без требований, без руководящего контроля.

О каких играх идет речь? *Например, о «козе рогатой», «в ямку бух», катании в одеяле, догонялках и пр.*

Не смотрите на эти игры свысока! Они очень полезны!!

КАКИХ РЕЗУЛЬТАТОВ МОЖНО ДОСТИЧЬ ДАЖЕ ПРОСТЫМИ ИГРАМИ?

- ✓ Ребенок начинает смотреть в глаза
- ✓ Позволяет прикасаться к себе и сам касается других
- ✓ Развивается имитация
- ✓ Развивается разделенное внимание
- ✓ Ребенок следит за взрослым, ему интересно, что вы делаете
- ✓ Ребенок сам инициирует игру и начинает привлекать для этого других взрослых/ домочадцев (маму, папу, братьев, сестер)
- ✓ Ребенок учится ждать, соблюдать правила
- ✓ Нежелательное поведение проявляется реже, ребенок вам больше доверяет

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

Вы и ребенок. Может быть пригодятся подручные средства: кресло-мешок, одеяло, фитбол – но необязательно.

Ваша первая цель – **ребенок должен получать удовольствие в игре.** Если она будет достигнута, то он захочет повторить такую игру.

ПРАВИЛА:

1. Игра совместная.

Это значит, что результат игры может быть достигнут только вместе. **Без взрослого ребенок не сможет получить ощущения такой же интенсивности, как вместе с ним.** Например, нельзя в одиночку играть в догонялки, а подпрыгивать на фитболе гораздо интереснее, когда помогает папа.

2. В игре нет игрушек.

Они все спрятаны. Игровое пространство максимально пустое. Однако в игре могут применяться атрибуты, например, одеяло, кресло-мешок.

3. В игре есть кульминация.

Кульминация – это максимально яркая, эмоционально насыщенная точка в игре, это действие, которым игра заканчивается. **Содержанием кульминации является ощущение, которое нравится ребенку.**

Виды ощущений, на которые удобно опираться в игре:

- Вестибулярные (от кружения, раскачивания);
- Проприоцептивные (или двигательные) – передают информацию о работе мышц, позе, движениях;
- Тактильные (от прикосновений);
- Аудиальные (или слуховые);
- Визуальные (или зрительные).

Как понять, какие ощущения нравятся ребенку? Нужно внимательно за ним понаблюдать – предпочитаемые ощущения он будет постоянно пытаться получить, насытиться ими.

4. Игра короткая, длится 5-15 секунд.

Это время проведения одного эпизода игры, от начала до кульминации. Эпизоды могут (и должны для достижения эффекта) повторяться.

5. Опора на действия, а не на слова.

Взрослый ничего не объясняет ребенку, все должно быть понятно из пространства, поз и действий. Инструкции в игре быть могут, но они сопровождают действия и являются дополнительными по отношению к ним. После 1-2 повторений игра должна быть понятна, даже если взрослый не будет при этом ничего говорить.

6. Вознаграждение за игру находится внутри игры.

Т.е. в качестве вознаграждения выступает кульминация. Внешнее вознаграждение, например, еда или доступ к значимому предмету, не используется.

7. Относительная простота.

Уровень сложности игры для ребенка никогда не превышает степень его удовольствия от игры в целом и кульминации, в частности. В самом начале игра не должна требовать от ребенка ничего, кроме его внимания к действиям взрослого.

8. Ситуация повтора.

После завершения игры (ее эпизода, после кульминации) взрослый организует ситуацию, в которой ребенок может своим поведением показать, что он хочет повторить игру еще раз.

Рекомендуется для организации ситуации повтора вернуться в место и принять позу, с которых игра начиналась. Это должно сделать для ребенка понятным намерение взрослого играть в ту же игру еще раз.

Необходимо выдержать паузу и дождаться реакции ребенка.

Если она есть, например, ребенок пришел к взрослому в точку начала игры, подал руки/ноги, то такие действия распознаются как **согласие**.

✗ Если ребенок не реагирует: не подходит к взрослому, не фокусирует на нем свое внимание, отвлекается, начинает заниматься своими делами – такая реакция трактуется как отказ от повтора. **Игру стоит закончить.**

9. Стабильность.

Игра каждый раз повторяется одинаково. Используются одни и те же слова, жесты, позы, пространственное расположение (начало и конец игры всегда в одних и тех же точках). Изменения вводятся без спешки и по одному.

10. Аффект.

Взрослый ведет себя эмоционально: интенсивная мимика, яркие интонации, крупные движения.

