

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение города Керчи Республики Крым «Детский сад комбинированного вида №6 «Радуга»

Использование сенсомоторных игр для организации взаимодействия с ребенком с РАС

Подготовила:
педагог-психолог Якушева О.А.

Начинать взаимодействие с ребенком с РАС 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 вступать со взрослым в контакт и дают опыт позитивного взаимодействия – без требований, без руководящего контроля. *Например, «коза рогатая», «в ямку бух», катание в одеяле, догонялки.*

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

Результаты сенсомоторных игр:

- Ребенок начинает обращать внимание на партнера
- 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
- Ребенок учится ждать, соблюдать правила, преодолевать минимальные препятствия и совершать активные действия в игре: преследовать взрослого, убегать от «бабайки» в домик, отталкивать руку взрослого, ждать очереди, хлопать по рукам взрослого в «ладушках».

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, фитбол.

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.**

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. Вознаграждение за игру находится внутри игры. Т.е. в качестве вознаграждения выступает кульминация. Внешнее вознаграждение, например, еда или доступ к значимому предмету, не используется.

6. 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.

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.

С помощью игр формируем у ребенка желание вступать в контакте другим человеком, интерес к нему, его реакциям, учим отвечать на эти реакции, т.е. развиваем базовые навыки коммуникации и взаимодействия, подражания.