



РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ В РАЗВИВАЮЩИХ ЗАНЯТИЯХ С РЕБЕНКОМ С РАС (РАННИЙ И ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

Автор: канд. психол. наук М.М. Либлинг

Хорошо известно, насколько важна игра для нормального развития ребенка. Именно в игре ребенок исследует окружающий мир, моделирует его, осваивает житейские правила, человеческие отношения, «примеряет» на себя социальные роли.

Детская игра всегда являлась предметом интереса исследователей самых разных научных отраслей: биологов, этнографов, физиологов, психологов и педагогов. Известный возрастной физиолог академик И.А. Аршавский называл игру «инстинктом глубочайшего физиологического смысла». Он отмечал, что потребность играть для ребенка так же естественна и жизненно важна, как потребность есть, дышать, спать. Игра изначально являлась важнейшим предметом исследования отечественной психологии, которая рассматривает игру как ведущую деятельность, определяющую развитие ребенка в дошкольном возрасте. Классические положения отечественной психологии и педагогики являются ориентирами не только при выборе занятий с обычными детьми, но и в той ситуации, когда речь идет об особом развитии.

Подчеркнем, что речь идет не о «выработке игровых навыков», а об использовании игровых занятий для развития интереса ребенка к окружающему миру, к житейским событиям, к близким людям, о формировании возможностей взаимодействия с другими людьми, подражания, проявления инициативы в контакте. Игровые занятия являются, на наш взгляд, наиболее адекватным инструментом достижения этих целей, если речь идет о ребенке с РАС раннего или дошкольного возраста.

При нормативном развитии уже с младенчества игра становится для ребенка и средством познания мира, и способом освоения социальных отношений. На первом году жизни, когда ведущей для детского развития является деятельность эмоционального общения со взрослым, появляются коммуникативные игры «лицом к лицу». Они начинаются с того момента, когда мама получает первые отклики младенца на собственные попытки развлечь его, удивить, развеселить. Мама «играет лицом», «играет голосом», щекочет и тормошит малыша, получая живой эмоциональный отклик: удивление, смех, заинтересованность лицом, эмоцией, попытку подражания. В такую игру добавляется ритм, рифма, мелодия – взрослый покачивает ребенка, подбрасывает на коленках, или двигается вместе с ним под простой стишок или песенку. Подобные игры принято называть «потешками», «пестушками».

Нам важнее всего отметить, что такая игра основана на «заражении» ребенка эмоциями взрослого, на переживании общего со взрослым удовольствия. В этой игре развивается внимание и интерес к лицу, мимике, интонации, эмоции другого человека, формируется способность их различать. Не менее важно, что в подобной игре у ребенка появляется желание и возможность подражать взрослому. Развивается возможность малыша участвовать в эмоционально насыщенном повторяющемся ритмическом взаимодействии, он все активнее начинает повторять и инициировать осваиваемые формы игрового общения.

Эту простую, но крайне важную для полноценного эмоционального и социального развития игру, мы будем в дальнейшем называть «игра, основанная на эмоциональном заражении» или «коммуникативная игра «лицом к лицу».



Далее, по мере взросления, имитация в игре ребенка уже не ограничивается непосредственным ситуативным подражанием взрослому. Ребенок проигрывает то, что впечатлило его в собственной жизни, в мультфильме или в книжке - события, отношения, переживания и яркие эмоции. Такая игра всегда имеет сюжет или, по крайней мере, его элементы, отдельные эпизоды сюжета.

Дети могут проигрывать простые бытовые ситуации: поездку на автобусе,

покупки в магазине, приготовление еды, уход за малышами, лечение больных и другие. Сюжеты могут быть и более сложными, развернутыми, включать в себя опасные, драматичные впечатления: путешествия, аварии, сражения.

Игра с сюжетом не всегда воспринимается и признается взрослыми «развивающей», хотя имеет значение для детского развития ничуть не меньшее, чем, например, познавательные дидактические игры. Безусловно, любой игровой сюжет можно при желании наполнить разного рода познавательной информацией. Однако, на наш взгляд, гораздо важнее, что сюжетная игра, построенная на имитации, дает ребенку возможность эмоционально отреагировать и осмыслить то, что происходит в его собственной жизни, делаясь переживаниями с другими детьми или взрослыми. Именно эти свойства сюжетной игры позволяют говорить о том, что она является необходимым средством социального развития ребенка, особенно такого, который испытывает выраженные трудности в формировании индивидуального эмоционального опыта и коммуникации.

ОСОБЕННОСТИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ РЕБЕНКА С АУТИЗМОМ

Дошкольник с РАС не играет так, как играют обычные дети. Его игра состоит из стереотипных действий, направленных на повторение определенных впечатлений – сенсорных или эмоциональных – которые однажды вызвали его удивление, интерес, удовольствие или страх, и потому запомнились. Ребенок может стучать по разным поверхностям, сравнивая звуки, кружиться или бегать по кругу, наслаждаясь вестибулярными ощущениями, повторять одно и то же слово или фразу, если в них содержатся необычные звуко сочетания или если они были произнесены кем-то «с сильным чувством».

Также для самостоятельной игры аутичного ребенка характерно использование неигровых предметов: например, малыш может выстраивать длинные ряды из пуговиц, раскладывать в особом порядке предметы одежды, книжки или кухонную утварь. Если же используются игрушки, то совсем не обязательно, что дошкольник с РАС будет применять их в игре в соответствии с функциональным смыслом: так, например, любая игрушка может быть использована, чтобы раскрутить ее и наблюдать за вращением.

Как правило, в самостоятельной игре ребенка с РАС развернутый сюжет отсутствует, однако он может стереотипно и крайне свернуто проигрывать одно и то же событие, которое когда-то произвело на него сильное впечатление. Например, ребенок, на глазах которого разбилась электрическая лампочка, когда ее пытались заменить на новую, стереотипно бросал на пол различные предметы, крича при этом: «Лампа упала! Лампа разбилась!»

Ребенок с аутизмом, как правило, не допускает в свою игру других людей; в то же время, сам он не включается в игры, предложенные ему взрослым или другим ребенком. Некоторые дети с РАС могут вовлекаться в общую беготню на детской площадке, вместе с другими детьми кататься с горки, но игры с сюжетом, как и игры с правилами, им недоступны. Дети с аутизмом без специального обучения не могут участвовать даже в таких простых играх, как прятки и салочки.

И тем не менее, мы можем утверждать, что специальные игровые занятия являются наиболее адекватными в развивающей работе с аутичным ребенком раннего и дошкольного возраста. Коммуникативная игра «лицом к лицу», так же, как и совместная сюжетная игра (точнее, выстраивание игровых сюжетов) позволяют содействовать психическому развитию и социальной адаптации ребенка с РАС.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ АУТОСТИМУЛЯЦИИ В СОВМЕСТНЫЕ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Для того, чтобы начать игровые занятия и установить эмоциональный контакт с аутичным ребенком, мы определяем тот круг сенсорных и аффективных впечатлений, которые он предпочитает. Это необходимо, чтобы подобрать именно те игрушки, книги, занятия, которые заинтересуют ребенка с наибольшей вероятностью.

В начале важнейшая задача взрослого – присоединиться к тем занятиям, которые выбирает сам малыш, усиливая их эмоциональную насыщенность и, одновременно, придавая им определенный игровой смысл. Этот первый необходимый шаг мы называем **присоединением к аутоstimуляции**, так как самостоятельная игра ребенка с аутизмом всегда автономна и стереотипна.

Итак, мы наблюдаем за собственными занятиями ребенка, затем стараемся усилить те сенсорные и эмоциональные впечатления, которые доставляют ему удовольствие, и обязательно **комментируем** действия ребенка и свои действия, **придавая происходящему определенный игровой смысл**¹. Например, если ребенок любит сильные вестибулярные ощущения, мы можем помочь ему кувыраться и кружиться, но при этом обязательно приговариваем что-нибудь вроде: «Летит-летит птичка, высоко-высоко, далеко-далеко! И вернулась в свое гнездышко, прямо к маме прилетела!» Или, когда малыш «застрял» у двери в комнату, открывая и закрывая ее, мы можем прокомментировать: «Да-да, проверяй как следует, хорошо ли открывается наша дверь? Как замок, исправный? Ай да мастер, ай да молодец!»; или можем прятаться за дверь, переглядываясь с ребенком и произнося «ку-ку!» всякий раз, когда он открывает дверь; или принести игрушечных зверей, которые по очереди будут стучать в дверь и проситься «пустить в теремок».

Таким образом, уже на первых занятиях мы стремимся вовлечь аутичного ребенка в совместное осмысленное переживание, **преобразуя его аутоstimуляцию в совместное игровое действие**. Конечно, говорить о сюжетной игре мы пока еще не можем, но те игровые события, которые нам удастся закрепить во взаимодействии с ребенком, могут стать в дальнейшем ее основой. Важно при этом, что в **игру ребенка с РАС вносится событийность**, так как наш комментарий фиксирует внимание на игровом действии, переключая его со стереотипных сенсорных и других привычных ребенку аффективных удовольствий.

¹ Подробнее о комментировании можно прочесть в статье: М.М. Либлинг, Е.Р. Баенская. Значение эмоционально-смыслового комментария в коррекционной работе с детьми с аутизмом// Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. – 2016. - №1. – С. 24-28

КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «ЛИЦОМ К ЛИЦУ» (ИЛИ ИГРА, ОСНОВАННАЯ НА ЭМОЦИОНАЛЬНОМ ЗАРАЖЕНИИ)



Последовательность игровой работы, ориентируясь на логику нормального онтогенеза, несколько различается в зависимости от тяжести аутистического расстройства. Так, занятия с детьми с более тяжелыми вариантами аутизма (первая-вторая группа по классификации О.С. Никольской²), независимо от возраста дошкольника требуют обращения к ранним формам игрового взаимодействия, к тем самым «потешкам», вовлечение в которые дает возможность добиваться эмоционального заражения.

Присоединившись к любимым сенсорным удовольствиям ребенка и наладив с ним, таким образом, хотя бы минимальный эмоциональный контакт, взрослый стремится как можно чаще вовлекать его в игру «лицом к лицу». Это и «поехали по кочкам», и «глазки спрятались – куку!», и «коза рогатая», и «ладушки», и другие подобные забавы. Часто мы превращаем в потешковую игру любимой ребенком стишок или песенку. Моменты коммуникативной игры «лицом к лицу» включаются как можно чаще и в специальные развивающие занятия, и в режим домашнего воспитания. Родителям дошкольника с РАС необходимо использовать такую игру как можно чаще, дозированно встраивая ее в обычный режим ребенка: не менее 5 – 8 раз в день, начиная с 1-2 минут и, по мере развития выносливости ребенка, доводя время каждой «игры лицом к лицу» до 10-15 мин.

Игра, основанная на эмоциональном заражении, становится для ребенка с РАС ежедневной «тренировкой в контакте», вызывая внимание и интерес к лицу взрослого, его эмоциям. Важно, что игра «лицом к лицу» провоцирует ребенка на подражание мимике, жестам, возгласам, что необходимо для развития коммуникации и речи у этих, чаще всего, безречевых детей. Ритмическая основа таких игр, их регулярная повторяемость позволяет закреплять эпизоды возникающего отклика ребенка - моменты зрительного контакта, вокализации, ответную улыбку.

Подчеркнем, что такие результаты достигаются за счет эмоционального заражения, которое происходит в подобной игре. Игра «лицом к лицу» дает возможность ребенку с аутизмом получить удовольствие от коммуникации, от подражания, от заражения эмоцией другого человека. И это, безусловно, наиболее ценный результат для ребенка, который исходно избегал контакта, и мог получать удовольствие лишь в рамках своих стереотипных занятий.

Детям с более легкими вариантами аутистического расстройства (3-4 группы детского аутизма по классификации О.С. Никольской), так же, как и детям с 1-2 группами аутизма на более поздних этапах занятий в большей степени необходимо постепенное прорабатывание и осмысление ежедневных впечатлений в русле совместной со взрослым сюжетной игры. Такая игра тоже начинается с подключения взрослого к аутостимуляции ребенка и ее преобразования в со-

² О.С. Никольская Психологическая классификация детского аутизма// Альманах ИКП РАО (Электронное издание). – 2014. - №18 : <https://alldef.ru/ru/articles/almanah-18/psihologicheskaja-klassifikacija-detskogo-autizma>



вместные игровые действия. Конечно, далеко не каждый вид аутостимуляции стоит обыгрывать, но всегда можно использовать стереотипные пристрастия ребенка, чтобы наладить с ним эмоциональный контакт, и избирательно включать значимые для него впечатления в формирующийся сюжет.

ПОСТРОЕНИЕ ИГРОВОГО СЮЖЕТА

Следующим логичным шагом в игровых занятиях является выстраивание простых событийных цепочек из наработанных нами совместных игровых действий. Формирование простого сюжета невозможно без персонажей, и таким персонажем может быть сам ребенок, и в этом случае, каким бы примитивным ни был сюжет, мы можем говорить, что игра становится сюжетно-ролевой.

Персонажами могут быть игрушки: нам понадобятся игрушечные звери или игрушки - персонажи любимых мультфильмов ребенка. Желательно, чтобы игрушечные звери были реалистичными, а игрушки - персонажи мультфильмов максимально соответствовали своим прототипам. Если игрушка «Винни-Пух» или игрушка «Чебурашка» в деталях соответствуют тем изображениям, к которым ребенок привык в мультфильме, он с большой вероятностью примет их в качестве действующих лиц нашего игрового сюжета.

Выстраивание последовательности событий в игре является результатом довольно длительного периода занятий, в итоге которого формируется стереотип сюжета. Такой стереотип исходно бывает очень простым. Мы стремимся к тому, чтобы он отражал последовательность обычных бытовых событий детской жизни: «всех зверей покормили и повезли кататься на машине», потом «звери катались с горки», а затем «вернулись домой и легли спать». Выстраивая простой игровой сюжет, мы развиваем способность аутичного ребенка к пониманию последовательности событий (такое понимание всегда следует за интересом, за яркими эмоциями, которыми мы стараемся насытить совместную игру). На этом этапе работы мы не стремимся формировать одновременно несколько сюжетов или придумывать неожиданные сюжетные повороты. Само по себе выстраивание последовательности событий в игре с аутичным ребенком – задача сложная, учитывая фрагментарность его восприятия и склонность к фиксации на отдельных эмоционально насыщенных впечатлениях. Поэтому мы не стремимся к разнообразию, первично даже опираясь на стереотипность ребенка с РАС. Нам важно построить «каркас» игрового сюжета, который в дальнейшем мы сможем обогащать и насыщать разнообразными деталями.

Результаты данного этапа игровых занятий крайне важны для развития аутичного ребенка. Построение сюжета формирует понимание логических и причинно-следственных связей, что проявляется и за рамками игровой ситуации, в жизни ребенка. В том числе, у ребенка с РАС формиру-



ется представление о времени, так как в процессе сюжетной игры он начинает воспринимать и осознавать последовательности событий собственной жизни. В результате совместного со взрослым построения и осмысления игрового сюжета ребенок с аутизмом осваивает понятия «завтра», «вчера», «через неделю», «прошлым летом» и т.п.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ СОВМЕСТНОГО ИГРОВОГО СЮЖЕТА

Когда сюжет игры сложился, наши дальнейшие усилия мы направляем на его детализацию, на внесение новизны в привычный уже ребенку порядок игровых действий. Это крайне важно, в первую очередь – для преодоления присущей ребенку с РАС стереотипности; ведь если сюжет станет стереотипным, то игра перестанет выполнять свою развивающую роль, превращаясь в аутостимуляцию. Кроме того, нам важно, чтобы в игровом сюжете так же, как и в реальной жизни ребенка, происходили изменения, чтобы он обогащался множеством подробностей; тогда ребенок будет обращать на них внимание не только в игре, но и в своей жизни.

Например, мы не просто кормим игрушечных зверей, но подробно обсуждаем, что любит каждый из них, ведь «зайцу уже надоела морковка, надо придумать ему что-то другое, но тоже вкусное», а «у мишки косолапого сегодня плохое настроение, давай слепим ему ягоду-малину». Привычный игровой момент «укладывания спать» дополняем пением колыбельной песни, «а то слон что-то никак не заснет». Во время «купания зверей» один из них вполне может «простудиться», и тогда ему придется «давать таблетки», и, возможно, «капать в нос капли» (в зависимости от того, был ли подобный опыт в жизни ребенка).

На самом деле, мы начинаем наполнять деталями и таким образом постепенно расширять, дозированно вносить вариации в привычный сюжет сразу после того, как он построен. Не всегда ребенок с РАС охотно принимает новые подробности, поэтому при детализации сюжета игры крайне важно учитывать его личный опыт. Например, мы можем позволить себе добавить в игру «покупки в супермаркете», если он недавно побывал в таком магазине, где его катали на продуктовой тележке, и он сам выбирал для себя сладости.

Наш эмоциональный речевой комментарий на данном этапе игровых занятий становится все более развернутым с тем, чтобы заинтересовать ребенка новыми сюжетными подробностями, провоцировать его на самостоятельное внесение дополнений, совершение осмысленного выбора. Кроме того, насыщая привычную игру новыми деталями и впечатлениями, мы формируем возможность перейти в будущем к проигрыванию разнообразных сюжетов, отражающих самые разные социальные ситуации: как все устроено в парикмахерской, в поликлинике, что происходит в детском саду, что бывает в поездках и путешествиях и т.п. Включаясь в подобные сюжетные игры, дошкольник с РАС осваивает разные роли, начинает разбираться в социальных правилах, в человеческих отношениях.

Также существенно, что на данном этапе игровой работы у ребенка с РАС развивается способность принимать новое, быть более гибким, менее стереотипным. Дошкольник начинает проявлять инициативу в игровых и житейских ситуациях, его речь становится менее шаблонной; часто у ребенка возникает желание прокомментировать что-то увиденное в жизни, самостоятельно внести дополнение в игру.

ИГРА «С ПРИКЛЮЧЕНИЕМ»

Существует еще один крайне важный этап игровых занятий, который помогает аутичному ребенку освоить игру «с приключением». Такая игра подразумевает переживание опасности, преодоление препятствия, возможность совладания с собственным страхом. Формирование таких качеств у ребенка необходимо, если мы хотим, чтобы он стал по-настоящему самостоятельным, мог справляться с разного рода трудностями в своей жизни.



Если случается авария – мы «вызываем команду спасателей», возглавит которую, конечно, ребенок, с которым мы играем – «смелый, умный спасатель Петя». Все машины, «попавшие в аварию», Петя «отлично отремонтирует» с помощью взрослого, ведущего игру, ну а если в результате аварии есть пострадавшие – тот же Петя будет «опытным врачом», чтобы быстро их вылечить. Мы всегда стремимся к тому, чтобы ребенок принял роль «героя», «спасателя», «смелого богатыря», потому что знаем, как привлекает детей «сильная личность».

Следует иметь в виду, что склонность к застреванию на сильных, часто пугающих впечатлениях может провоцировать аутичного малыша брать на себя отрицательную роль «злого волка» или «пирата, которого все боятся». Поэтому одна из задач игровой работы – создавать положительные образы «сильных героев», чтобы дать ребенку с РАС возможность культурной трансформации агрессивных влечений, которые, конечно, переживает любой малыш на определенном этапе своего эмоционального развития.

Таким образом, на игровых занятиях аутичный ребенок осваивает способность к эмоциональному преодолению, совладанию с собственными страхами. Он учится искать выход в сложной, опасной ситуации и, в конечном итоге, переживать ощущения успеха и удовольствия от преодоления барьера, от благополучного разрешения проблемы. При этом, конечно, возрастают возможности его социализации, так как развивается эмоциональная выносливость, формируется умение отстаивать свои интересы. Освоив в игре положительные роли, дошкольник с РАС более осмысленно следует социальным правилам.

Взрослый может вносить в игру элементы неожиданности, опасности, когда поймет, что ребенок готов к переживанию «острых ощущений». Порой и сам ребенок начинает вносить в игру остроту, проигрывая «аварию», рассуждая о «нарушителе» или о «страшном чудовище». Задача взрослого – помочь ребенку найти и проиграть вместе с ним такой вариант развития событий, который приведет игровой сюжет к благополучному завершению, поможет все довести «до хорошего конца». Так, если проигры-



Перечислим еще раз наиболее существенные, на наш взгляд, возможности совместной игры в коррекционной работе при РАС:

1) коммуникативная игра «лицом к лицу» тренирует выносливость ребенка с РАС в контакте, формирует интерес к лицу, мимике, жестам, эмоциям другого человека, провоцирует на подражание, в том числе – речевое;

2) сюжетная игра дает возможность привлекать внимание ребенка к событиям, прежде всего, его собственной жизни, развивать интерес и осмысленное отношение к происходящему и формировать понимание сюжетов – последовательностей житейских событий;

3) в коррекционной работе при детском аутизме исключительно важной является возможность регулировать с помощью игры эмоциональное состояние ребенка, помогать ему осваивать разнообразные по качеству впечатления. Игровые занятия помогают справиться с аффективными проблемами, сопровождающими РАС: тревогой, страхами, иногда – с агрессивными проявлениями, возникающими на почве страха;

4) совместная игра содействует развитию произвольного внимания и речи ребенка с РАС;

5) в игре ребенок с аутизмом постепенно начинает разбираться в человеческих отношениях, в причинах поступков персонажей, учится сопереживать, осваивает социальные правила, что впоследствии помогает ему адаптироваться в детском саду и/или принимать участие в групповых занятиях.

В рекомендациях использованы материалы статьи М.М. Либлинг «Игра в коррекции детского аутизма»// Альманах ИКП РАО (Электронное издание). – 2014. - №20 <https://alldef.ru/ru/articles/almanah-20/igra-v-korrekcii-detskogo-autizma>