

Как научить ребенка с аутизмом играть?

Навыки игры часто считаются далеко не самыми приоритетными, и они регулярно оказываются в самом конце списка важных навыков, которым нужно учить ребенка с аутизмом. Мы часто наблюдаем нехватку многих игровых навыков у детей с аутизмом, например, ребенок засовывает в рот любую игрушку, которую я ему предлагаю, либо ребенок использует игрушки не так, как задумано, либо ребенок отказывается делиться игрушками, либо игрушки интересуют ребенка не дольше нескольких секунд и так далее. Мы понимаем, почему большинство родителей считают, что гораздо важнее учить ребенка речевым навыкам, использованию туалета и социально уместному поведению. Тем не менее, следует всегда делать акцент на том, что нужно учить ребенка играть.

Игровые навыки влияют на различные ситуации обучения, и если ребенок не умеет играть, то ему будет труднее установить социальные связи со сверстниками. Это связано с тем, что большинство случаев коммуникации и социального взаимодействия между детьми связаны с игрой. Маленькие дети не представляются, не пожимают руки, не обмениваются визитками и не обсуждают состояние экономики. Ребенок подходит к другому ребенку и спрашивает: «Играть будешь?», и так рождается дружба. Отсутствие навыков игры, соответствующих возрасту, может оказаться огромным социальным недостатком, а также может быть связано с трудностями в таких областях как умение делиться/договариваться, навыки самостоятельного досуга, умение делать что-то по очереди, правила хорошего тона и так далее. Маленькие дети учатся этим базовым концепциям благодаря сложным играм.

Как видите, игра очень важна!

Существует основная иерархия игровых навыков, соответствующая разным стадиям развития:

Игра в одиночестве. Кэрри играет с игрушкой при условии, что рядом с ней никого нет, и никто не пытается с ней общаться. Если кто-то садится рядом с Кэрри, то она отворачивается от этого человека или отодвигается. Если кто-то еще прикасается к ее игрушке, она встает и уходит.

Параллельная игра. Кэрри играет с игрушкой в непосредственной близости от других детей или взрослых, иногда она наблюдает за тем, как другие дети играют со своими игрушками. По большей части внимание Кэрри сосредоточено на ее собственной игрушке, она не взаимодействует с ровесниками или взрослыми.

Интерактивная игра. Кэрри может делить игрушку с ровесником или взрослым и умеет играть по очереди. Это может включать передачу игрушки друг другу или имитацию игры друг друга. При этом Кэрри может играть молча, избегая зрительного контакта с другим человеком.

Сотрудничающая игра. Кэрри играет и взаимодействует с другим человеком во время игры с разными игрушками или с одной общей игрушкой. При этом Кэрри смотрит на другого человека и поддерживает зрительный контакт. Это может включать строительство башни из кубиков вместе или совместный сбор головоломки-пазла.

Сюжетно-ролевая игра. Кэрри участвует в воображаемой игре (одна или с другими людьми), в которой есть элементы «понарошку». Это включает утешение куклы, которая как будто плачет, приготовление воображаемой еды из пластилина, переодевание (игра в переодевание должна включать понимание определенного персонажа, например, надевание каски, чтобы притвориться пожарным).

Игра на основе правил. Кэрри будет играть в очень социальные и соревновательные игры с другими людьми, включая спортивные, настольные, карточные и компьютерные игры. Кэрри также может играть с другими детьми в игры, придуманные на ходу, и может соблюдать правила, даже если они постоянно меняются.

Вы можете просмотреть эти базовые определения и увидеть, на каком уровне развития навыков находится ваш ребенок. В зависимости от конкретных трудностей вашего ребенка, он может проходить эти уровни с разной скоростью. Кто-то легко переходит от одного уровня к другому, в то время как другие дети могут застрять на одном уровне или пропустить какие-то уровни игры. Очень важно наблюдать за детьми того же возраста, что и ваш ребенок, и подмечать, как именно они играют друг с другом. Игры обычных детей того же возраста — это и есть ваш стандарт, к которому необходимо стремиться.

Учить игровым навыкам может быть очень весело, но также взрослым может быть трудно этим заниматься. Многие не понимают, как учить ребенка с аутизмом игровым навыкам. По наблюдениям, перерывы и «свободная игра» во время АВА-терапии часто оказываются самыми сложными. Многие люди не понимают, как взаимодействовать с ребенком, который избегает их, издает странные звуки, отказывается смотреть в глаза, не играет с игрушками и не имитирует других людей. Подобный дискомфорт во время общения или «игры» с ребенком с аутизмом может стать сложным барьером для новых терапевтов.

Во время обучения игровым навыкам ребенка с аутизмом полезно сразу разработать план работы. Обучение навыкам игры полностью аналогично любым другим навыкам, которым вы собираетесь учить ребенка. Выделите маленькие и конкретные цели, определите, как вы будете измерять прогресс и включите в задание поощрение. Да, это может означать, что вы будете награждать ребенка за то, что он поиграл с игрушкой. Многие дети с аутизмом не получают удовольствия от игры с игрушками... по крайней мере, не от такой игры, какую мы имеем в виду. Ребенок может быть уверен, что пазл нужно облизывать, а мы портим все веселье, когда говорим ему этот пазл собрать. Практически наверняка вам понадобится поощрять ребенка за то, что он играет определенным образом с игрушкой или без нее. Вот несколько общих рекомендаций по обучению игровым навыкам. Эти советы могут быть полезны как родителям, так и специалистам:

— Как правило, проще всего учить навыкам игры со взрослым и только потом привлекать ровесников. Взрослые более предсказуемые и менее требовательные, чем дети, именно по этой причине детям с аутизмом проще играть и общаться с взрослыми, но они избегают, бьют или отказываются играть с другими детьми.

— Проще всего начинать обучение игровым навыкам с простыми игрушками с причиной и следствием, например, с электронным пианино или с чертиком в коробке. Избегайте слишком сложных игрушек, а также игрушек, требующих воображения или работы, например, паззлов, фигурок, кукол или пластилина. Если у ребенка нет игровых навыков, а вы вручите ему пластилин, то, скорее всего, он попытается его съесть.

— Многие люди не понимают этого, но обязательным условием для развития игровых навыков являются хорошие навыки имитации. Ребенок, который готовит воображаемый обед или утешает «плачущую» куклу — это ребенок, который, скорее всего, наблюдал похожие действия у других людей и теперь имитирует их.

— Во время обучения игровым навыкам вам нужно моделировать проявления счастья и радости. Ребенок наблюдает не только за навыками игры, но и за вашим лицом, тоном голоса и манерами. Добавьте звуковые эффекты, хлопайте в ладоши, смейтесь, улыбайтесь, говорите смешным голосом, кричите и скандируйте, когда играете с ребенком.

— Очень важно минимизировать проблемное поведение во время игры. Проведите функциональный анализ поведения, чтобы определить функцию проблемного поведения и разработайте поведенческий план. Сведите такое поведение к минимуму, прежде чем пробовать игру со сверстниками.

— Говорите с ребенком во время игры. Типичные дети обычно говорят, когда они играют (даже когда они играют одни), в то время как дети с аутизмом обычно этого не делают.

— Самое главное — игры должны быть ВЕСЕЛЫМИ, они должны мотивировать ребенка.

Как учить ребенка с аутизмом играть в игры с другими детьми

Растущая информированность о ранних признаках аутизма привела к тому, что все больше детей, у которых к возрасту 3 лет диагностирован аутизм. Поскольку трудности с социальным взаимодействием и участием в играх – это ключевые признаки аутизма, то детям с РАС нужно целенаправленное обучение социальному поведению во время игр. Исследования говорят о том, что частое и запланированное общение с ровесниками способствует развитию социальных навыков при аутизме.

Игры с правилами сравнивались с «мастер-классами для детей», в которых дети исследуют социальные нормы и последствия. Обучение ребенка игре учит его не только самой игре. Помимо развлечения игры приводят к социальной вовлеченности, развитию дружбы и огромному количеству возможностей для имитации, переговоров, сотрудничества и других навыков.

Тем не менее, хотя игры важны, обучение им детей с аутизмом связано с множеством проблем, например, у ребенка может не быть мотивации для игр, ему могут быть нужны подсказки, которые мешают ходу игры, и так далее. Некоторые из этих сложностей можно преодолеть с помощью стратегий, которые описаны ниже.

Что нужно учесть при выборе игры

Нужно выбрать игру, которая подходит уровню развития ребенка, которая учитывает его интересы и способствует развитию социальных навыков. Игры могут быть способом объединить общение с интенсивными интересами детей с аутизмом.

Один из прекрасных приемов – модифицировать популярную детскую игру таким образом, чтобы включить в нее интересы ребенка. Например, если у ребенка есть сильный интерес к машинам, то можно модифицировать игру «Светофор» так, чтобы передвигались машинки, а не люди. Если у ребенка есть сильный интерес к разным моделям стиральных машин, то можно модифицировать ту же игру, чтобы можно было двигаться вперед, когда называется один бренд машин, и останавливаться, когда называется другой бренд. Если ребенку нравится вращать веревочки, то такая веревочка может быть финишной линией, чтобы мотивировать ребенка «перейти дорогу» в «Светофоре».

Стратегии для обучения играм

Маловероятно, что ребенок с аутизмом приобретет соответствующие возрасту игровые навыки во время простого контакта с игровыми материалами и играющими сверстниками. Вместо этого часто необходимо напрямую обучать ребенка игровым навыкам. Если вы планируете встречу и совместные игры ребенка с другими детьми, то еще до встречи ребенок с аутизмом должен освоить ту или иную игру и понять, как себя вести, до того как он окажется в социальной ситуации. Важно также предоставить ему необходимую поддержку в самой ситуации, чтобы гарантировать его успех, так как социальные неудачи могут привести к тому, что ребенок начнет

избегать других детей. Ниже перечислены некоторые стратегии для обучения играм.

Моделирование.

Предоставьте ребёнку возможности наблюдать, как другие играют в эту игру. На этой стадии не надо предъявлять ребёнку никаких дополнительных требований, вполне достаточно, что он остается рядом и наблюдает за другими детьми несколько минут. Не требуется никакого другого участия. Также вы можете использовать видеомоделирование – вы можете снять видео, на котором группа детей играет в ту же игру, и регулярно показывать это видео ребёнку. Такие видео выполняют функцию «прайминга» – подготовки ребенка к реальному опыту, чтобы он чувствовал себя увереннее в будущем.

Формирование реакции.

Вначале ребенок выполняет игровое действие в самой простой форме, в соответствии с тем, что получается у него на данный момент. Постепенно вы моделируете для него более высокие критерии для того или иного действия.

Например, во время игры в «Светофор» ребенок может просто бежать со всеми остальными игроками независимо от слов ведущего. После того как он начнет успешно и уверенно выполнять это действие и присоединяться к детям самостоятельно, вы просите другого ребенка брать его за руку, чтобы останавливаться, когда нужно. Затем другой ребенок может пробовать отпускать руку, чтобы проверить, понимает ли ребенок сам, когда можно двигаться.

Подсказки.

После неоднократных возможностей наблюдать за игрой других, ребёнку могут понадобиться подсказки, чтобы улучшить существующие игровые навыки. Можно использовать иерархию подсказок «от наименьшей к наибольшей», когда сначала вы предоставляете наименьшую подсказку. Более выраженные подсказки предоставляются только если ожидаемого поведения не происходит при нынешнем уровне подсказок. Например, в игре «Светофор», если ребенок не побежал на «зеленый свет», то можно сказать ребёнку «Что ты должен сделать?» Если ребенок не реагирует на вопрос, то можно подсказать ему жестом или мягко подтолкнуть его. Одна из иерархий подсказок «от наименьшей к наибольшей», которая часто используется для обучения подобным навыкам, выглядит следующим образом: непрямая вербальная, прямая вербальная, жестовая и физическая подсказка.

Например, если ребёнку дан «зеленый свет», то непрямая вербальная подсказка – «Что ты сейчас должен делать?», прямая вербальная подсказка – «Беги!». Жестовая подсказка – движение рукой, указывающее, что ребенок должен двигаться в определенном направлении, а физическая подсказка – рука на плече, мягко подталкивающая ребенка вперед. Можно также использовать иерархию подсказок «от наибольшей к наименьшей», когда самая большая подсказка дается вначале. Постепенно уровень подсказок уменьшается, чтобы помочь ребёнку перейти к самостоятельному участию в игре. Если обратиться к примеру выше, то при такой стратегии подсказок, сначала используется физическая подсказка, потом она уступает место жестовой, потом прямой вербальной, потом прямой невербальной и, наконец, ребенок самостоятельно участвует в игре. Техники подсказок выбираются в

соответствии с индивидуальными особенностями ребенка. Подсказки «от наибольшей к наименьшей» обычно используются, если ребенок негативно реагирует на ошибки, и важно гарантировать его успешность во время обучения. Подсказки «от наименьшей к наибольшей» лучше использовать с детьми, которые быстро приобретают новые навыки, и которые знакомы с такой стратегией подсказок.

Позитивное подкрепление.

Старайтесь, по возможности, поощрять ребенка за игровые действия теми поощрениями, которые естественны для данной ситуации. Это могут быть преувеличенная мимика и эмоции, смешные звуки – то, что органично вписывается в игру. Если ребенок знаком с системой поощрения жетонами, то можно перенести ее на игру в качестве «таблицы очков», где каждому игроку добавляются очки. Победителю предоставляется возможность выбрать следующее совместное занятие. Рекомендуются поощрения, которые являются результатом самой игры, а не отдельное получение лакомств или предметов, потому что так будет проще перенести игру в естественную среду с нейротипичными ровесниками. Поощрения, включенные в саму игру, будут способствовать обобщению. Лакомства могут быть недоступны в другой ситуации, а возможность изобразить «аварийное торможение», попрыгать и закричать «Ура!» в «Светофоре» доступны всегда.

Обучение «цепочкой».

Многие простые игры, например, «Колечко-колечко», «Король любит», состоят из предсказуемой последовательности действий. Можно провести анализ задачи и разбить игру на отдельные шаги. После этого вы учите ребенка отдельному шагу до тех пор, пока он не освоит его полностью, и это упрощает для него процесс обучения. Например, в «Король любит» ребенок сначала учится находить у себя нужный цвет, остальные шаги ему подсказываются. После того, как он научится находить цвет, от него ожидается, что он будет правильно перебегать площадку. Потом он учится, что делать, если его осалили, как меняться местами с ведущим, как выбирать цвет и так далее.

Социальные сценарии.

Совместные игры предоставляют множество возможностей для развития навыков коммуникации, например, имитации слов, комментариев («Здорово», «Твоя очередь»), просьб («Помоги») и инициации коммуникации («Давай играть»). Методики с использованием визуального сценария показали эффективность для детей с аутизмом, в том числе для детей с минимальными речевыми навыками (например, если ребенок говорит только отдельные слова) и для детей с развитыми речевыми, но низкими социальными навыками. Сценарии обычно пишутся словами или изображаются в картинках, они содержат подходящие фразы или предложения, которые используются во время игры, чтобы инициировать ответ ребенка. Например, сценарий, который используется во время игры в «Светофор» может содержать подсказки для социальных приветствий («Привет, давай играть»), просьб («Моя очередь быть ведущим») или комментариев («Это весело!»)

Оценка мотивации: как понять, что ребенок заинтересован?

Определение мотивации ребенка для той или иной игры необходимо, чтобы понять, как учить его игре. Если игнорировать интересы ребенка и сосредоточиться только на процессе игры, то это помешает развитию его игровых навыков. Активное стремление научить ребенка играть по всем правилам игры при первой же возможности может вызвать негативную реакцию ребенка (а также родителей или педагогов!) и привести к проблемному поведению. Внимательное наблюдение может показать, что проблемное поведение возникает, когда интерес ребенка к игре угасает, но от него требуют продолжать играть.

Эту сложность можно преодолеть, если учитывать мотивацию ребенка и выбирать те игры, в которых есть компоненты, соответствующие его интересам. Это увеличит вероятность того, что ребенок начнет самостоятельно выполнять хотя бы часть игровых действий вместе с другими детьми. Если ребенку нравится бегать на улице, ему могут подойти салочки. «Виселица» подойдет детям, которые любят буквы. «Голодные бегемотики» подойдут детям, которым нравится стук, а «Операция» тем, кому больше нравится визуальная стимуляция.

Кроме того, существуют различные показатели для измерения мотивации:

Просьбы. После нескольких контактов с игрой ребенок начал ее просить? Он просит материалы для игры или определенную роль в ней?

Инициатива. Ребенок иницирует какие-то действия во время игры, например, говорит участнику «беги», если он не побежал?

Реакции на инициативу участников игры. Ребенок реагирует на действия других детей, например, подбегает, когда его зовут?

Проявления эмоций. Ребенок кажется счастливым? Он улыбается, прыгает или смеется?

Независимые игровые действия.

Ребенок начинает сам бежать на «зеленый свет»? Он возвращается самостоятельно на стартовую линию для следующего раунда?

Если вы разделили игру на посылные для ребенка шаги, предоставляете подходящее ему поощрение, но ребенок не проявляет инициативы и не совершает игровые действия самостоятельно, то это указывает на низкую мотивацию по отношению к игре. Это также может быть связано с тем, что игра оказалась для него слишком сложной задачей. Если ситуация сохраняется, то лучше выбрать другую игру. Залог успеха – вовремя выявить отсутствие интереса у ребенка, а затем выбрать другую игру или модифицировать игру, чтобы она стала проще или включала больше поощрений.

Мотивация может быть очень переменчивой. То, что весело вчера, может быть скучным сегодня. Но активное наблюдение за такими вариациями должно быть постоянным.