

ПОМОЩЬ РОДИТЕЛЯМ ОБУЧАЮЩИХСЯ С РАС В РАЗВИТИИ СОЦИАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ РЕБЕНКА ПОСРЕДСТВОМ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

*Чернобровина Анна Николаевна,
педагог-психолог*

ГБОУ школы-интерната «Преодоление» г. о. Самара

Социальные компетенции – сложный комплекс знаний, умений и навыков, позволяющих человеку эффективно сотрудничать с партнерами по общению и успешно адаптироваться к требованиям социальной среды. Гармоничное развитие социальных компетенций – одно из необходимых условий формирования самостоятельности и автономности личности. Составляющими социальных компетенций являются:

- навыки социального взаимодействия;
- коммуникативные навыки;
- навыки самообслуживания и безопасности;
- навыки следования расписанию;
- способность принимать решения в нестандартных ситуациях;
- осмысление социального окружения и своего места в нём.

Именно поэтому одна из главных задач современной коррекционной педагогики обеспечение социального развития обучающихся с ОВЗ, и прежде всего это касается детей с расстройствами аутистического спектра. В силу особенностей развития обучающиеся с РАС испытывают значительные трудности в овладении навыками коммуникации и взаимодействия. Трудности наблюдаются также в овладении организованной игровой деятельностью. Зачастую ребенок, страдающий РАС, стремится к игровой деятельности, но игра носит хаотичный либо стереотипный характер. В ответ на попытку другого человека включиться в совместную игровую деятельность, ввести в игру правила, дополнительные роли ребенок может реагировать негативно, испытывать повышенную тревожность, демонстрировать отказные реакции и реакции протеста. Однако отметим, что в процессе совместной игровой деятельности в условиях, диктующих необходимость включаться во взаимодействие, социальные навыки формируются и усваиваются более естественно и гармонично.

Именно поэтому нами был разработан алгоритм для родителей по обучению детей с расстройствами аутистического спектра навыкам игровой деятельности с настольными играми. Основной целью нашей работы стало стремление показать родителям, что настольная игра – это не просто способ занять ребенка, а мощный инструмент для развития коммуникации, понимания социальных правил и желания взаимодействовать.

Почему именно настольная игра? В отличие от спонтанного живого общения, которое может вызывать у ребенка чувство тревоги и отторжение или перегружать его, игра имеет четкие правила и структуру. Это создает для ребенка с РАС безопасную среду, где он понимает последовательность действий и может прогнозировать поведение других.

Настольные игры развивают следующие навыки:

- понимание очередности (социальный навык «подожди и ответь»);
- восприятие речи (следование инструкциям);
- эмоциональный контакт (совместная радость и сочувствие к проигрышу);
- инициацию диалога (просьбы и комментарии в процессе игры).

Для того чтобы настольная игра была не просто развлечением, а развивающим времяпровождением, на базе нашей школы-интерната на внеурочных занятиях педагога-психолога проводится обучение настольным играм. Далее проводятся консультации для родителей на них мы знакомимся с правилами и условиями внедрения настольных игр для обучающихся с РАС (как играть, чтобы была польза).

Правила внедрения настольной игры

Прежде чем открыть коробку с игрой, запомните три НЕ:

- НЕ заставляйте. Если ребенок отказывается, предложите позже или в другой форме.
- НЕ превращайте игру в урок. НЕ требуйте идеального результата. Пусть общение будет спонтанным.
- НЕ стремитесь пройти всю игру сразу. Используйте стратегию маленьких шагов.

Условия внедрения игры:

1. Визуализация. Поскольку восприятие речи у обучающихся с РАС зачастую развито недостаточно, необходимо показать ребенку компоненты игры. Используйте дополнительные визуальные подсказки (этапы игры, представленные в виде визуального расписания; карточку с изображением желтой ладошки как символ того, что нужно проявить терпение и подождать пока партнер по игре действует, карточки с цифрами от 1 до 6, чтобы помочь посчитать цифры на кубике).

2. Комфортное место для проведения игры. Ковер, диван, любимый стол и т. д.

3. Сюжет. Объясните правила через сказку. Не «надо бросать кубик», а «наша фигурка бежит в домик».

4. Проговаривание. Комментируйте свои действия и действия ребенка простыми фразами: «Я бросила кубик. Теперь твоя очередь. Миша, бросай».

Для обучающихся, не имеющих опыта работы с настольными играми или проявляющих тревожность при знакомстве с новым занятием, мы предлагаем следующий варианты:

1. Фокусировать внимание на элементах игры, выбирать игру, исходя из интересов и предпочтений ребенка (игра с цифрами и буквами, если ребенку этот материал интересен, возможность покрутить на ребре кубик, если ребенок интересуется яркими двигающимися предметами, использование тематических игр с любимыми персонажами).

2. Взрослый играет, а ребенок смотрит. Родитель поощряет любое вхождение ребенка в игру: потрогать кубик, взять фишки и т. д.

3. Ребенок пытается играть самостоятельно. Родитель находится рядом и поддерживает ребенка, деликатно предлагая включиться в игру.

4. Ребенок и родитель играют вместе.

5. Ребенок включается в игру с другими детьми.

В дальнейшем родители закрепляют навыки игровой деятельности у обучающихся самостоятельно с опорой на разработанные нами алгоритмы.

Необходимо также отметить, что в зависимости от текущих навыков ребенка игры были разделены по уровню сложности: сенсорные и тактильные игры, игры с простыми правилами, игры, направленные на понимание эмоций, формирование и развитие навыков коммуникации, взаимодействия и сотрудничества.

Сенсорные и тактильные игры можно предлагать неговорящим детям и детям с высоким уровнем тревожности. Такие игры позволят ребенку привыкнуть к социальному взаимодействию, научить находится рядом в процессе игры, передавать предмет партнеру по игре. Примером таких игр являются разного рода балансиры, дженга и т. д.

Обучение игре дженга – это прекрасный способ помочь ребенку с РАС освоить важные социально-бытовые навыки. Для отработки игровых навыков нами был разработан пошаговый алгоритм, основанный на принципах визуальной поддержки, поощрения и разбивки задачи на маленькие шаги.

Дети с РАС лучше воспринимают зрительную информацию, поэтому визуальные подсказки помогут сделать игру понятной и предсказуемой. Перед началом обучения обязательно:

- создайте визуальные карточки-действия. Они помогут ребенку запомнить последовательность ритуала игры. На карточках можно изобразить: построение башни (из трех слоев для начала), очередность хода, извлечение бруска, передача хода. Также подготовьте карточку для обозначения завершения игры;

- разработайте социальную историю. Это простая книга или серия картинок, описывающая процесс игры: от подготовки до уборки, с акцентом на очередность и ожидание. Читайте ее перед каждой игрой;

- адаптируйте игру на начальном этапе: временно используйте только два нижних ряда башни и уберите правила с необходимостью использовать одну руку.

Пошаговый алгоритм обучения – от простого к сложному.

Этап мотивации

Важно, чтобы игра ассоциировалась с положительными эмоциями и социальным взаимодействием. Начните с простого и будьте щедры на позитивное подкрепление.

Шаг 1. Знакомство с игрой (пассивное наблюдение)

Сначала сядьте с ребенком и начните играть с кем-то другим (или просто сами с собой), следуя упрощенным правилам. Не нужно требовать от ребенка участия, просто позвольте ему привыкнуть к процессу.

Шаг 2. Овладение навыком «очередность»

На этом этапе цель – научиться ждать, понимать ход игры и передавать ход другому.

«Моя очередь / Твоя очередь»: выполняйте действие, затем делайте жест в сторону ребенка, произнося «Моя очередь... Твоя очередь». Используйте тактильный контакт (например, нежно кладите руку на руку ребенка, когда наступает его ход).

Визуальный таймер (по желанию): для наглядности используйте песочные часы на 1–2 минуты или крутящуюся игрушку. Пока песок сыплется или игрушка крутится, длится ход одного игрока.

Шаг 3. Освоение техники (извлечение бруска)

Моторное обучение: помогайте ребенку, действуя его рукой (прием «рука в руке»). Проговаривайте ваши действия: «Сначала толкаем брусок, потом берем его и аккуратно вынимаем».

Повторение: повторяйте это, постепенно уменьшая свою помощь.

Шаг 4. Сборка башни

Моделирование: сначала все бруски для сборки ставит взрослый. Со временем поручайте ребенку поставить один брусок (например, желтый) в нужное место, постепенно увеличивая его участие.

Шаг 5. Полноценная игра с упрощенными правилами

Теперь можно соединить все навыки. Начните с двух рядов, когда нужно вытащить всего два-три бруска. Используйте метод «цепочка в обратной последовательности»: сначала делайте почти все сами, а ребенку поручите только финальное, самое простое действие. Например, вы строите башню и делаете три хода, а ребенку остается вытащить последний брусок. Затем постепенно увеличивайте его активность.

Шаг 6. Освоение полных правил

Постепенно, когда ребенок освоится, вводите оригинальные правила: использование только одной руки и усложненную сборку башни из одного блока.

Закрепление навыка

Соблюдайте ритуал: начинайте и завершайте игру по одному и тому же визуальному расписанию, чтобы создать предсказуемость и снизить тревожность.

Награждайте за старания: используйте наклейки, маленькие игрушки или словесную похвалу («Молодец!»). Важно подбирать награды, которые действительно мотивируют вашего ребенка.

Помните об эмоциях: искренне радуйтесь, когда ребенок вытаскивает брусок, даже если башня падает. Если расстраивается при падении башни, спокойно объясните: «Бам! Упала. Ничего страшного, мы построим ее снова».

Задача игр с простыми правилами – научить ребенка слушать и отвечать на простые вопросы. Зачастую детям с РАС большой объем информации, абстрактные инструкции и отсутствие наглядных пояснений затрудняют самостоятельное овладение игровыми навыками, поэтому при обучении мы также используем пошаговый алгоритм и визуальную поддержку.

Шаг 1. Выбор и адаптация игры

Минимум деталей: поле с 20–30 крупными клетками (без лишнего фона). Фишка – тактильно приятная, кубик – контрастный (например, белый с черными точками). Сначала поле выдается каждому игроку.

Упростите правила: уберите все дополнительные ходы, пропуски и штрафы. Оставьте только: «бросил», «передвинул», «жди ход».

Визуальная подсказка: если надпись «СТАРТ» непонятна, приклейте на поле у каждого игрока красный кружок с надписью «МОЕ МЕСТО».

Шаг 2. Знакомство (без правил)

Исследование: ребенок трогает кубик, фишку, поле. Если стимуляция (кручение кубика) – не запрещайте, дайте пять минут, потом введите «кубик живет в коробке».

Связь «нажатие – цифра»: ребенок нажимает пальцем на точку – вы называете число. Используйте рецептивное обучение: «Покажи, где три точки».

Сенсорная адаптация: если боится звука кубика – бросайте на коврик, если не нравится трогать фишки – используйте крышку от бутылки или фигурку.

Шаг 3. Освоение одного действия (бросок и ход)

Тренировка вне игры. Ребенок бросает кубик – берет фишку – двигает ее ровно на столько клеток, сколько выпало. Ваша рука сверху (рука в руке), затем жест на следующую клетку.






Бросить кубик		
Посчитать точки		
Взять фишку		
Ходить фишкой		
Убрать руки		

Рис. Пример визуального расписания шагов

Подкрепление: (индивидуально, можно не использовать) За каждый правильный шаг – маленькое печенье, стикер или качели 10 секунд. За пропуск шага – нейтральная пауза, без слова «нет».

Шаг 4. Очередность (главный барьер)

Визуальный маркер хода: перед игроком кладете карточку «МОЙ ХОД» (зеленый кружок), перед остальными – «ЖДИ» (желтый квадрат).

Физическая граница: игроки сидят за столом с разделителями (картонная перегородка), чтобы ребенок видел только свое поле.

Алгоритм:

- После своего хода ребенок сам переворачивает карточку «МОЙ ХОД» на «ЖДИ».
- Вы показываете на следующего игрока: «Теперь ПАПА/МАМА».
- Как только ПАПА бросил кубик, ребенок получает жетон «МОЛОДЕЦ, ЖДЕШЬ».

Отработка ожидания: начните с паузы всего три секунды между ходами. Постепенно увеличивайте до 30 секунд.

Шаг 5. Добавление правил

Только когда ребенок без ошибок соблюдает очередность и точно считает ходы.

Визуальная инструкция: рядом с полем карточка: стрелка вверх («прыгни на три вперед») и стрелка вниз («вернись на два»). При попадании на клетку с лесенкой взрослый молча показывает на карточку и помогает рука в руке передвинуть фишку.

Никаких вербальных объяснений («смотри, ты поднялся вверх»). Только жест и карточка.

Шаг 6. Обработка ошибок и проигрыша

Если ребенок сошел с поля, спокойно верните фишку на старт. Не произносите «неправильно». Используйте расписание шагов заново.

Если истерика из-за проигрыша, внедрите «карточку окончания», когда кто-то дошел до финиша, вы показываете красный стоп-символ и говорите: «Все. Игра закончена». Сразу даете мощное подкрепление (любимый мультик). Проигравший получает утешительный приз (наклейку). Через 2–3 партии ребенок поймет, что конец игры подразумевает награду.

Шаг 7. Генерализация

Играйте с другим человеком (папа, бабушка), на другом поле (но с теми же цветами и размером клеток), в другом месте (на полу, в игровой комнате).

В заключение хотелось бы отметить, что без предварительного обучения родители ребенка с РАС либо избегают совместных игр, либо используют авторитарный подход, что вызывает у обучающего отторжение и негативизм. Вместе с тем настольные игры являются примером структурированной социальной ситуации и позволяют родителям и детям с РАС не только организовать совместное времяпровождение, но и формировать и развивать социальные компетенции обучающихся.

Литература

1. Клопотова Е. Е. Возможности использования настольных игр для развития коммуникативных навыков у детей с расстройством аутистического спектра / Е. Е. Клопотова, И. Ю. Крупнова // Вестник практической психологии образования. – 2020. – Т. 17, № 1. – С. 41–50.

2. Нарушение игровой деятельности у детей с расстройствами аутистического спектра / Г. В. Козловская, Н. В. Симашкова, Н. И. Голубева, С. А. Воскресенская, М. В. Иванов // Психиатрия и психофармакотерапия. – 2016. – Т. 18, № 5. – С. 42–47.