

**Приемы вовлечения в игру
ребенка с
расстройствами
аутистического спектра**



Учитель – дефектолог: Карпенко О.Ю.

По выражению психолога Роя Баумейстера, сила воли похожа на мышцу: чем больше вы пользуетесь ею, тем лучше она работает.



Видеосредства приносят маленьким детям больше вреда, чем пользы.



Парвоцеллюлярное
зрение

~~Магноцеллюлярное
зрение~~



КВАЗИЗРЕНИЕ

ЧЕМ ВРЕДНЫ ВИДЕОСРЕДСТВА?

1. Нарушают развитие зрения.

У ребёнка, который часто смотрит на экран, зрение развивается неполноценно.

2. Мешают коммуникации.

Телевизор и гаджеты не должны заменять общение с близкими, сверстниками, животными. Это особенно важно для эмоционального развития и развития речи.



3. Уменьшают подвижность ребёнка.

Движение важно не только для правильного развития двигательной сферы ребёнка, но и его интеллекта, речи и внимания.

4. Нереальный мир.

Дети начинают мыслить категориями виртуального мира.



Неспецифические действия



Неспецифические манипулятивные действия



Специфические действия



Культурно фиксированные действия



Процессуальная игра



Сюжетно – ролевая игра



Главные особенности стереотипных игр:

- цель и логика игры, смысл производимых действий часто непонятны для окружающих;
- в этой игре подразумевается **единственный участник** – сам ребенок;
- **повторяемость** – ребенок раз за разом совершает один и тот же набор действий и манипуляций;
- **неизменность** – раз установившись, игра остается одинаковой на протяжении очень длительного времени;
- **длительность** – ребенок может играть в такую игру годами.

организовать жизненное пространство ребенка

детская комната



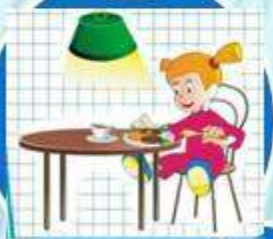
✓ **Безопасность**

✓ **Обеспечение комфорта и уюта**

✓ **Поддержание порядка**

✓ **Наличие необходимого оборудования**

РЕЖИМ ДНЯ



Внимательно наблюдать за ребёнком
и постепенно подключаться к его игре



Основные причины:

обостренная
сенсорная
чувствительность

получают огромное удовольствие от сенсорных игр и не видят причины двигаться дальше

ребенок не будет тянуться к изучению различных свойство объектов, чтобы избежать неприятных ощущений

ЦЕЛОСТНОЕ
ВОСПРИЯТИЕ

концентрируются на
мелких деталях

Любовь к
постоянству и
страх

ограничивают изучение
окр. мира

Нарушения
коммуникации

не могут обратиться за
помощью

Ригидное
мышление и
персеверация

мешают искать новые
способы использования
игровых объектов

легко упустить
саму суть
игрового
процесса

излишняя концентрация на текущей деятельности, или наоборот, постоянная отвлекаемость

Присоединиться к игре нужно постепенно





Α6 02 cl. AAA. Έκδοση 13/04/2014

Цель проведения специально организованных сенсорных игр – создание эмоционально положительного настроения

- **зрительные** (например, ребенок видит яркие цвета, их перетекание друг в друга, смешивание);
- **слуховые** (ребенок слышит разнообразные звуки, от шуршанья опавших листьев до звучания музыкальных инструментов, учится их различать);
- **тактильные** (то, что ребенок ощущает посредством прикосновений, ощупывания: это и различные по фактуре материалы, от мягкого махрового полотенца до прохладной гладкой поверхности стекла; и различные по величине и форме предметы – большой мяч и крохотные бусинки, различные шарики и кубики; и соприкосновения, объятия с другим человеком);
- **двигательные** (ощущения от движений тела в пространстве и ритма движений – ходьба, бег, танцы);
- **обонятельные** (ребенок вдыхает и учится различать разнообразные запахи окружающего мира – от аромата котлетки и маминых духов до запаха деревянного забора и стальной перекладины);
- **вкусовые** (ребенок пробует и учится различать на вкус разные продукты питания и блюда).

1. Каждый вид игры имеет свою основную задачу:

- стереотипная игра ребенка – основа взаимодействия с ним; также она дает возможность переключения, если поведение ребенка выходит из-под контроля;
- **сенсорные игры** дают новую чувственную информацию, переживание приятных эмоций и создают возможность установления контакта с ребенком;

2. Игры вводятся в определенной последовательности. Построение взаимодействия с аутичным ребенком основывается на его стереотипной игре. Далее вводятся сенсорные игры.

3. Все игры взаимосвязаны между собой и свободно «перетекают» одна в другую.

Игры развиваются в тесной взаимосвязи.

4. Для всех видов игр характерны общие закономерности:

- повторяемость;
- **путь «от ребенка»:** недопустимо навязывать ребенку игру, это бесполезно и даже вредно; игра достигнет своей цели лишь в случае, если ребенок сам захотел в нее поиграть;
- каждая игра требует развития внутри себя – **введения новых элементов сюжета и действующих лиц, использование различных приемов и методов.**

The background is a bright yellow gradient. Scattered across the upper half are several small, semi-transparent geometric shapes: white triangles pointing in various directions, small pink circles, and small white circles. The text 'СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ' is centered in the middle of the image.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ