

ЭТА ИГРА СТОИТ СВЕЧ!

Про что эта книга?

Ни для кого не секрет, что игра очень важна для ребёнка. Жизненно важна. Суперважна. Надо играть, в общем. Это необходимо для развития ребёнка!..

Однако, как бы парадоксально это ни звучало, именно сейчас, в век глобального психологического просвещения и максимальной доступности методик взаимодействия с ребенком – в каждом дворе занятия по Монтессори, на столе кубики Никитина, на полке карточки Макато Шичида, да и кто же не знает о госпоже Гиппенрейтер и о замечательной Петрановской? – родителям, как никогда, тяжело играть с детьми, тяжело вообще быть, любить и принимать. Как это сделать естественно, если ещё надо удерживать в голове максимум полезной и нужной информации? А ещё игры должны быть яркими, экологичными, поддерживающими и непременно, непременно полезными каждую секунду! Замкнутые в своих квартирах, подгоняемые возрастными дедлайнами, фрустрируемые социальными сетями («А вот сын маминой подруги...»), мы подходим к игре как к обязательке, с инструкциями, условиями, требованиями, с приказным тоном.

Бывает, поговоришь с подругой, а её ребёнку так подошла вон та игрушка! И сердечко замирает: ах, может, это оно! То, что заинтересует моё чадо! Бежишь, покупаешь. Дрожащими руками даришь и... и ничего. Покрутил, повертел, выкинул, а назавтра и не вспомнил. Да что ж такое! И денег это всё стоит, кстати, немалых.

В общем, играть надо. Надо. Зачем-то. Чем-то. И как-то.

Но мы ещё больше усложним задачу (хотя куда уж больше). Наш ребёнок не простой ребёнок, а ребёнок с историей болезней, который, возможно, внезапно замолчал, с которым сложно договориться, которого не всегда можно понять и у которого на всё свой ответ. Вот как играть с ребёнком с особенностями в развитии? И чтобы легко, чтобы просто, чтобы приятно?

О том, как играть с ЛЮБЫМ ребёнком, как вдохновить игрой, как кайфовать в процессе и как создать подходящие условия для формирования самостоятельной игры, мы и поговорим в этой книге.

Сведения об авторе

Валентина Сергеевна Антонович (Юрчик), бакалавр теологии БГУ, преподаватель этики, эстетики и культурологии. Сертифицированный специалист в области прикладного анализа поведения, или АВА-терапевт.

Ещё обучаясь в Институте Теологии, начала работать в театре кукол «Батлейка», который гастролировал и дарил сказки детям в интернатах, детских домах, больницах, приютах. Тогда же пришла мысль, что театра очень мало для реальной помощи детям и взрослым. Тогда религиоведу и актрисе пришла в голову мысль стать поведенческим аналитиком, добавить, так сказать, структуры в сонм абстракции. Выучилась, пройдя курсы центра «Наш Солнечный Мир» в Москве. Началась работа с детьми с аутизмом. Работа над тем, чтобы научить ребёнка говорить, понимать речь, одеваться, есть самостоятельно и.. много, много играть. Тут и театр вспомнился – и к стопке сертификатов добавился диплом арт-терапевта (Институт Интегративной Психодрамы в Минске). Получила в 2019 международную лицензию ВСаВА.

Работала с детьми тревожными, детьми с тяжелыми диагнозами, детьми-«нехочухами», детьми, которые, кроме

гаджета, ничего не хотят. Что их всех объединяет? Неумение играть!

Играть, чтобы преодолеть существующую между нами стену, чтобы получать удовольствие от контакта, чтобы просить продолжения, чтобы подражать, чтобы выражать свои печали и радости в игровых баталиях.

Также автор провела множество обучающих семинаров и тренингов по игре в родной Беларуси, Украине, Молдове и России, несколько практических онлайн курсов «Игровая АВА» (АВА – это сокращенное название дисциплины Applied Behaviour Analysis, прикладной анализ поведения) для родителей и специалистов по всему миру, и от всей души верит, что сила ребёнка – в детской игре.

Целевая аудитория книги

Родители, кто хочет, но не умеет играть со своими детьми. Родители детей с особенностями в развитии. Специалисты помогающих профессий, которые ищут новые идеи в сфере игровой педагогики.

Те, кто не верит, что суровый анализ поведения легко совмещается с яркой, весёлой, хохочущей и интересной игрой.

Цель книги

Очень бы хотелось данной книгой снизить тревожность родителей по поводу досуга детей, совместного и самостоятельного.

Ведь здесь сразу так много страшного и тревожного:

1. Когда взрослые не занимают ребёнка, когда нет занятий, когда, не дай Бог, нет мультиков и планшета, что он делает? Возможно, ничего? Или начинается нытье, крик, плач, малыш может хватать маму за

ноги, дитё постарше уже пытаться привлечь внимание, разбивая хрупкие предметы и разбрасывая вещи по окружающей среде. А может, ребёнок будет делать то, что ему легко и приятно, то, в чём он успешен. А эта деятельность частенько не так привлекательна. Это может быть самостимуляция (повторяющиеся движения корпусом, руками, ногами, глазами), мастурбация, зависание, кружение, прыжки и беготня по дому. Это может ранить родителей, которым очень хочется ребёнка чем-то занять. И он все равно не учится сам играть...

2. Вам всё время надо его занимать, сам он вообще ничего не может или не хочет делать! Если вы пытаетесь выпить кофе на кухне в одиночестве и просите малыша немного подождать, то можете услышать в течение нескольких следующих минут, как происходит уничтожение квартиры — обдирание обоев, битьё посуды, расшвыривание игрушек. Приятного мало.
3. Если ребёнок не умеет играть, чем же ему заниматься с ровесниками в детском саду, на игровой площадке, на переменах в школе? Что будет объединять детей? Как именно ребёнок будет привлекать столь желанное внимание окружающих? Криками, дракой? Или будет молча смотреть на чужие игры, периодически, но безуспешно пытаться присоединиться?

Игра не зря называется ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. Там – всё, что формирует фундамент детского развития: сенсорный опыт, визуальное сканирование, исследование свойств предмета, подражание, использование коммуникативных жестов, запоминание программы действий в игре (моторная программа),

провокация/вызывание комментария (ОППА! БАБАХ!) и просьбы (Кати ещё! Лошадка, беги!), совместно-разделённое с игровым партнёром внимание. И это всё в радость! В удовольствии! Без принуждения, уговаривания, в естественных условиях стимуляции детского развития!

Мечта же!

Однако почему на практике так сложно работать над игрой?..

Утопические и возвышенные теории разбиваются о равнодушную реальность: ребёнку не нужны все эти куклы, машинки и домики. Его хватает секунды на три, а затем он снова бежит к дивану, чтобы снова бесконечно по нему прыгать. Тем более, интересы ребёнка с особенностями развития могут сильно отличаться от интересов его нейротипичных сверстников. Да и сам процесс игры может сильно отличаться. И никто не бывает к этому готов.

Но мы попробуем. И начнём с самого простого, базового, фундаментального. К каждой главе будут прилагаться практические задания.

Мы будем пробовать разобраться в мотивации ребёнка, его сложностях и интересах. В том, как вдохновить его и как направить, а потом – и как отстраниться, дав свободу. Как на основе игры научить делать выбор и просить продолжения, как фантазировать. Я расскажу вам маленькие и большие игровые секреты, поделюсь опытом, а также попробую и вас, взрослого серьёзного человека, слегка пощекотать весёлым, ярким, глубоким, грустным, противоречивым, живым Детством.

Наполнившись до краёв трудами поведенческих психологов о формировании реакции, подсказках и введении поведенческих цепочек, мы совместим последние исследования в области теории привязанности, возьмём на вооружение зеркальные нейроны, добавим коммуникативные наработки Ферн Сассман, внимательно разберём таблицы

игровых эпох И. Захаровой и Е. Моржиной, изучим азы сенсорной интеграции Уллы Кислинг и... будем пробовать.

И у нас получится!

Авторские амбиции

Мои социальные сети:

https://www.instagram.com/valentina_osobyj_pedagog/

<https://www.facebook.com/valkiriafree/>

https://t.me/igrivaya_aba

Там я рассказываю о законах поведения, о детях, о последних исследованиях в области педагогики и психологии, отвечаю на вопросы подписчиков, делюсь своим бесценным мнением по вопросам обучения особенной и очень особенной детворы.

Я получаю огромное количество одних и тех же вопросов, полных боли и отчаяния.

Читаю о ситуациях насилия над ребенком.

Слушаю о том, какие неэффективные стратегии используют специалисты, теряя мотивацию ребёнка и его драгоценное время.

Я знаю, как помочь во многих ситуациях, и знаю, как легко и по-доброму объяснить это уставшему, вымотанному родителю.

Эта книга является первой в планируемой серии, посвященной игре и коммуникации особенных и очень особенных детей.

ИГРА В МОЕЙ ЖИЗНИ. НАЧАЛО

Я родилась в 1991 году, компьютер у меня появился уже во время учебы в университете в 19 лет, а телефон в 16 достался от папы, был он огромным и малофункциональным, играть там было не во что, кроме вездесущей змейки☺. Так что моё детство было наполнено книгами и играми. Точнее, нет, не так: ИГРАМИ, а потом и книгами.

Я помню кукол, домики для них, кровати, машинки и гардеробные. Домики из коробок для обуви выходили что надо! Кроватки делались из кусочков доступной ткани, машинки из кастрюль и коробок поменьше. Куклы были тоже разные: классические советские пупсы и неваляшки, огромные, с круглыми наивными глазами (ох, не знали они, что их накроет игрушечная ветрянка... покраска волос краской... а потом и кардинальная стрижка... что уж теперь таить, жизнь у них часто заканчивалась выкрученной головой, так как обратно её, резиновую, закрутить я умудрялась не всегда), модные, тонкие, красивейшие Барби из торговых центров соседней страны, которых я одевала то в покупные одежды, то в сшитые мамой платья, то в скрученные мной отрезки шелка, меха, шерсти (терпения на шитье у меня не хватало ни тогда, ни, собственно, теперь), которые я закрепляла резинкой для волос. В основном были куклы-девочки, но помню и брюнета Кена с кубиками пресса и загадочной улыбкой. Кен был тот ещё негодник, становясь мужем по очереди всем моим куколкам, и гигантским Машам, и нежным Софи. Остальным куклам, менее везучим в любви, приходилось соглашаться на брачные союзы с меховыми игрушками. Вообще моя комната напоминала игрушечный итальянский

контроля действительности, которая им необходима. Куда мы едем? Зачем? Когда мама придёт? И ребёнок создает себе множество ритуалов, заполняющих пустоту, незнание, неуверенность. И вместо новых игрушек – привычные моторные действия.

И поговорим ещё об одной разновидности игрового поведения. Паззлы, сортеры – развивающие игры, одним словом. Ребёнок сидит, с удовольствием всё делает, просит купить ещё такого добра, всё супер. Их к какой категории отнести? И сценария там нет, и диалогов, и героев, но удовольствие явно есть, и деятельность эта более высокофункциональная, чем стимулы, ну очевидно же!

Это **ВИЗУАЛЬНАЯ ИГРА. Характеристики визуальной игры от простого вида до более сложного:**

1. Игрушки и любые предметы в ряд
2. Цепочки, последовательности игрушек/предметов. Сортеры.
3. Расположение игрушек в сложных фигурах.
4. Паззлы, любые виды пособий с визуальным результатом.
5. Создание визуального игрового поля (зоопарк, животные, заборы), может в это потом не играть, просто делает и наслаждается процессом.

Далее продолжим о внешних выражениях этапов игры:

Как может выражаться сенсорная игра? Это, можно так сказать, продвинутая самостимуляция, когда ребёнок получает ощущения не от собственного тела (руки, корпус, кожа), а от материалов. Это могут быть игры с водой, пеной для бритья, фасолью, крупами, каштанами, блёстками, кофе и прочим. Ребёнок льёт, сыпет, наблюдает, обмазывается, кидает игрушки в таз с водой, и ему хорошо. Может выражаться одним компонентом (мажет пену по полу и на этом всё) и несколькими (переливает воду из одного

контейнера в другой, красит воду гуашью, потом доликает туда пены и сыпет кофе – целая сенсорная лаборатория!).

Как может выражаться манипулятивная игра? Манипуляция предметами основывается на умении ребёнка **имитировать** любые действия другого человека или, например, мультяшного персонажа. Увидел, как машинка катится по дороге – покатил и свою, игрушечную. Причём это может быть имитация не только реальных жизненных ситуаций, но и подражание вам, тому, как вы катите эту машинку, или действиям в мультике. Действия могут быть любыми. На этом этапе ребёнок уже достаточно «насытился» ощущениями и начал интересоваться, а какое поведение этим штукам свойственно (речь не только об обычных игрушках, а обо всём вокруг) и чем они отличаются друг от друга? Ребёнок может демонстрировать разные игровые манипуляции: тут покачал куклу, там погулял, тут машинку катнул, там кубики собрал. Действия осознаваемые, но короткие и не связанные общей линией сюжета.

Как может выражаться сюжетная игра?

Вот уже здесь действия начинают связываться в одну цепочку. Покачал куклу и её же посадил в машинку, машинку повёз в гараж, и т. д. Изначально сюжет может быть простым и незамысловатым, состоящим из двух компонентов, но постепенно будет расширяться и усложняться.

Как может выражаться игра с воображением?

Предметозаменитель – что за зверь такой? Ну смотрите, какое дело. Изначально машинка у младенца – это маленькая красная с белой полоской, моя, и только она носит гордое название «машина». Потом окажется, что «машина» – и огромная, папина и мамина, и моя красная, и грузовик, и такси. Всякие разные, а называются одинаково. Мозг ребёнка тщательно вычленяет общее у всех машин и находит, объединяет их в общую группу. Дальше приходит символ. Карандашный набросок – тоже