

The DIRFloortime Approach in Speech Therapy for Language Development in Children with ASDs and Other Disorders *Recommendations for Parents and Teachers*

E.S. Gomozova*,
“RecheTsvetik” Floortime Center,
Ivanteevka, Russia
79853555000@ya.ru

M.A. Gomozova**,
“RecheTsvetik” Floortime Center,
Ivanteevka, Russia
79853555000@ya.ru

The “RecheTsvetik” center offers an intervention program based on the DIRFloortime developmental approach for speech development in children with autism spectrum disorders. The main rule when working with a child is to help him learn how to use ideas and words and to associate words and ideas of a parent or a teacher with his own desires and intentions. This article provides recommendations and techniques used by DIR speech therapists to develop speech in children with autism spectrum disorders and is intended for parents and teachers.

Keywords: Floortime, autism spectrum disorders, emotional development, speech development, interaction, play.

In the process of speech development, a child goes through three stages of mastering this skill. The first stage is the indiscriminate use of words, babbling and naming objects. At this stage, the child often produces a word solely

in order to enjoy its sound. The second stage is the deliberate use of words to communicate his desires. At the third stage of language acquisition, the child begins to use words purposefully and in accordance with the context, i.e. to

For citation:

Gomozova E.S., Gomozova M.A. The DIRFloortime Approach in Speech Therapy for Speech Development in Children with ASDs and Other Disorders. Recommendations for Parents and Teachers. *Autizm i narusheniya razvitiya = Autism & Developmental Disorders (Russia)*, 2019. Vol. 17. No. 2 (63). P. 46–57. doi: 10.17759/autdd.2019170204

* *Gomozova Elena Sergeevna*, speech therapist, defectologist, DIRFloortime expert and teacher (ICDL Institute, USA), founder and head of the first Russian Floortime center “RecheTsvetik”, Ivanteevka, Russia. E-mail: 79853555000@ya.ru

** *Gomozova Militina Alekseevna*, certified DIRFloortime specialist, Proficient level, “RecheTsvetik” Floortime center, Ivanteevka, Russia. E-mail: 79853555000@ya.ru

maintain communication. The described stages do not always follow in the above order; they can sometimes overlap: the child can continue to babble and at the same time use babbling (or other words) deliberately. He can use the word “cookie” when he wants a cookie, but confuse the words “cheese” and “juice”, as he confuses the meanings or gets confused because of associations. Speech therapists can name a number of reasons for this phenomenon. A child may sometimes engage in a dialog, or ignore adults and just babble on other occasions.

We can help the child by associating all the words he has uttered with his actions. As soon as he begins to babble, give him the object the child is trying to name. If he is trying to say “juice”, give him a glass of juice or point your finger at a jar of juice in the fridge. If he is trying to pronounce the name of his brother, take him to his brother or show his picture. *The more you associate child's words with specific objects, the more meaningful his speech becomes.*

Some children, including those with ASDs, experience a vocabulary growth, even though their speech remains disorderly, peculiar, and specific. A child can talk a lot, but his speech is practically meaningless and not addressed to anyone. If this happens, *then you need to look at his behavior closely.* Are his movements purposeful? Can he bring you to a closet or show you the door that he wants open to go outside? If he has learned to engage in a dialog using gestures, *it is necessary to make sure that adults use words when communicating with the child.* In this case, it is important that adults use simple, declarative or interrogative, sentences, at a slower pace. “May I take your ball?” if you are reaching for the ball. “Do you want a bagel?”, if you are offering him a bagel. If you *accompany your actions with words often*, the child will begin to associate his words with purposeful behavior. At first he uses words uncertainly, makes mistakes, but with the growth of initiative, his speech becomes clearer.

If the child's behavior, as well as his speech is aimless, *help him master the basic type of give-and-take interaction.* Open and close circles of communication using gestures. En-

hance the non-verbal communication that you are using. However, it is important not to lose sight of the individual characteristics of the child in order to understand how to and how not to communicate with him. For example, one must not speak too loudly with a child with auditory hypersensitivity; using numerous gestures must be avoided with a child who has visual hypersensitivity. Keep *using words as part of the interaction.* Do not try to simplify, teach the child words, name objects and encourage him to repeat phrases. Chat and talk. Do not give up work on the words: *you can teach the child words related to his actions.* However, do not expect that he will start talking until he learns purposeful behavior.

Often, when acquiring the grammatical structure of a language, children “get stuck” on certain mistakes. The most common is improper use of pronouns. Sometimes these mistakes can persist for very long. The desire to correct errors is quite natural. *However, try not to correct the child while he is speaking.* Ideas are much more important than these details. As the speech pace and the process of thinking develop, the child will make less errors. However, if you still need to deal with his errors, do not do it by correcting the child, because such an approach will result in excessive control and the child's dependence on direct hints. It is much better to direct the child to an open discussion of his ideas. When he refers to himself/herself using the pronoun “you,” say, “Wait, I'm confused. Are you talking about me or yourself?” Continue until the child corrects his error. Thus you will help the child see it by himself/herself and keep the ease of conversation.

Emotional expression and language development

When a child chooses a game, he relies on his emotional impulses – this is how he expresses his emotional state. At first glance, it may seem that the child's play is not related to his emotions: he simply is pretend-playing family, school, and shopping. However, the reason that made the child to play a certain

game, is an expression of his own emotions. Floortime helps to learn how to look deeper and to *understand the emotional content of the child's play using various details* [1; 2].

In fact, the number of emotional themes underlying a child's play is very small. Therefore, it will not be so difficult to discern the details hidden in the depths of the game. As a rule, these themes come from real-life situations or ideas that a child has learned from movies and books.

The emotions that the child plays out may not coincide with the emotions that he expresses in communication. This is because children rarely have only one emotion. For example, a child is aware of his dependence on his parents, he is glad that his mom or dad is by his side and is there for him, but, at the same time, he wants to grow up and become independent. Both of these emotional components are manifested in the game: one in the content of the play and the other in relation to the adult, whom the child can push away when he is trying to help the child.

What if you notice these emotions on the surface during the game? *Show the child that you understand them.* You do not have to respond to these emotions, just take a note of them or discuss them with the child. Simply let him know with words or gestures that you see that he expresses them, *try to create a dialogue.* If the core theme is a theme of power and strength, suggest arranging a car race or discuss which car is more powerful. If the theme is dependency, and the child wants to hug, ask: "How tight would you like to hug?". Join the topic that bothers the child.

It is very useful to talk with the characters the child plays with. Use exaggerated intonations: they will be understood better than words. You can initiate interaction using words or gestures, and then turn them into a play.

– If the dolls hug, smile with understanding and make a hug to show the child that you understand him. You can add: "Oh, Masha loves you so much!", and send a kiss.

– If the cars are "arguing", make a crush and frown, showing the child that you under-

stand his mood. Add: "Oh, McQueen is so angry! You'd better stop!"

– If a big and terrible bear destroys the house, say: "Oh, no! Big bear destroyed the house! Go away, bear! Go away!" Or: "I'll catch you, bear! You can't hurt my Sveta!" Play how the bear ruins the house and show concern. The child should know that you understand how he feels.

– If the child moves a car in the air like a rocket, take a second car and make a quick "flight". Say: "Wow! See how it flies! Whoosh!" – to emphasize the force and expression. The child will understand that you have sensed his emotional tone.

Name the feelings that the child is expressing towards you

– When the child insists on doing something differently, accept his need for control and say: "I understand. You are the boss," – and show gestures that you allow him to lead your actions.

– If the child is dependent on you and asks for your attention, hug him. Ask him exactly how he wants to hug, until he is ready to re-enter the game.

– If the child pushes you away and does not allow you to enter the game, show him that you understand, and say: "I see you want to do everything yourself." Move back, showing the child that you can give him more space.

Your goal is not to change the child's feelings. You must show that you see and understand his feelings, that you accept them and can discuss them together [1; 2].

Help the child who is not yet speaking study emotions through role playing.

A transition to role-playing games is one of the most important leaps that the child experiences during his development. Pretending that the box is a car and the closet is a shelf in the store, the child ceases to depend on the world of concrete things and begins to present certain objects and images using substitutes. Then he will be able to use the gesture, imitating how he drives a car (a kind of pan-

tomime). Thus, the child begins to develop abstract thinking. This is an incredibly important stage. Abstract thinking is the basis for a huge number of things that we do in our lives. It allows experimenting with ideas in mind without the need to implement them. Thanks to abstract thinking, we are able to imagine, understand others, visualizing concepts and things as if they are in front of us. We are able to measure time, space, speed and the degree of their change. We are able to predict the consequences of our actions. Without the ability to think abstractly, we are limited to “here and now” concepts. We wouldn’t be able to plan; all we could do would be to react.

For most children, the transition to the level of imagination occurs automatically. They do not need any additional or specially organized assistance from parents, engaging in communication in order to develop their imagination about their experience of intimacy, two-way communication and familiar subjects. However, for many children with special needs, this transition cannot happen without constant exercise. It’s easier for them to play with specific things, to see things as they are, and not as they can be.

Role playing involves the use of symbols, and, for most children with special needs, the use of symbols is a complex process. When a child imagines that a bucket of stones is a bowl of candy, he uses stones in his mind to symbolize sweets. He resorts to his past experience and recalls the look, taste and smell of candies, the feeling of a candy in his hand and mouth, and creates a multisensory mental image, the idea of a candy in his mind. The child who had a variety of experiences can create such an idea not only about a candy, but about a thousand other things, and can easily use them in the game.

However, a child with sensory or motor impairments does not have such unabridged experience. Therefore, it is difficult for him to rise to the level of symbols and ideas (level 5–6 of functional emotional development according to the DIRFloortime approach). His experience is limited by his disability. He may not have enough data from the specific senses;

these data may be distorted or fragmentary. If a child has a hearing impairment, it will be difficult for him to imagine sounds and words in his mind. It is difficult for him to see the association between the word to designate an object, its appearance and a set of movements associated with it. *Ideas arise from the experience of all our senses and the motor system.* We combine all the incoming information and form an idea. *A child with a perceptual disorder hardly processes and recognizes information that he receives when it comes into contact with a particular object.*

Another factor important for the emergence and development of role-playing is the child’s need to have an ideation. This is required in order to be able associate desires with actions and symbols. Due to impaired processing of incoming information, many children with ASDs and other developmental disorders cannot create the link between emotion and behavior, between emotion and the symbol. The main element in the process of communication is associating emotions, behavior and a symbol, constructing “bridges” between them. Some children lack this element.

In order to help a child with special needs form this vital component, *you should associate the entire experience the child is having with his desires and intentions.* If every time he reaches for a doll, you say: “A doll, I want a doll,” and the child will begin to associate his wish to take a doll with the words “I want a doll” and with the feelings he is experiencing at this very moment. This moment in learning has a deep emotional meaning.

Thus, the basic rule of assisting a child in learning to use ideas and words is the constant, continuous linking of words and ideas of an adult with the wishes and intentions of a child. If, when working with a child, you use things which he is interested in, and engage feelings that he has, you will help him move into the world of ideas. You can work on this ability in two ways—with the help of role-playing games and through everyday communication; these can be conversations or communication with gestures.

At this stage of work, the child’s ability to initiate communication and read emotional

signals (i.e. open and close communication circles) is important. A child calls an adult, not only because of discomfort, but also, simply, to communicate. For example, a child throws a toy out of a crib and attracts the attention of an adult with his eyes (opening of the communication circle); mom approaches and gives him the toy back (maintaining the initiative); the child smiles and laughs in response to the mother's actions (closing the communication circle).

If a child closes multiple communication circles, you can introduce role-playing games into the program. It is best to start by adding imaginary elements to his favorite activities.

– When the child starts to tickle, tickle him with some toy, not fingers.

– If the child is playing with a doll, take another one and talk to him for the doll. Or place a toy puppy on your hand and speak in its voice.

– When a child is stereotypically rolling a car on the floor, put a doll in it and ask for a ride: “I want to ride”. Use playdough to hold the toy at the roof of the car if it cannot be placed inside.

– When a child climbs up the slide, call it a mountain. When you swing the child on a swing, hold him up at a height, count: 5, 4, 3, 2, 1 – and pretend as if the child is going to the Moon on a rocket or is floating on a ship in a storm.

– If the child wants to eat or drink during the game, first offer him a pretend meal (baby tea set and toy meal). “Drink” from a children's toy cup and say “Mmm!”, and then offer the child to try.

– During the game, add a rank or a title to the child's name. This will help him imagine himself/herself as someone else.

Consider all actions during the game as an opportunity to add imaginary elements. Try to remember how you played make-believe games when you were a child yourself: travel, adventure, and other scenarios.

The most effective way to engage a child is to be included in his game. You have to become a character in this game.

– When the child plays with a doll, again, speak for the toy that you are holding. Say: “I

want to eat! I'm hungry! I want some applesauce! And now I want some milk!” Do not stand aloof, just commenting on the actions of the child. Make yourself the character of his story. Talk to his doll directly. Instead of asking the child about the doll, ask it: “Do you want some milk or applesauce?”

– When the child rolls a car on the floor, and you are putting a doll in it, speak for the doll: “I want to go to the zoo! Can you take me to the zoo? Can we go home?” If the child refuses and does not allow you to intrude in his/her game, put a “building” in the way of his/her car and say: “This is home. Now the car is at home.” If the child refuses this time, take another car and say: “Let's play race. I'm faster!” Continue to try different scenarios with a care, until the child shows interest in the game. When this happens, do not move aside; you must remain in the game in the role of the character you have created.

– If the child rattles pots, join him. Say: “I'm also on the team!”. Introduce new tools and see if the child will take them away from you. Turn this game into role-playing by making yourself a leading player. Start marching to give a purpose to rattling. You can even add a microphone to the game: show how it works, and give it to the child or bring it to his/her mouth.

While the child is expanding his/her set role-playing games, he may be trying to roll a car himself, push a shopping cart or eat. When he can use figurines and dolls to represent himself/herself (he will stop ignoring the dolls sitting in his/her car), you will understand that the child has taken another step towards the world of symbols.

Very often parents complain that their child plays the same game or sticks to only one scenario. Certainly, if you leave your child alone with his/her habits, he will play the same story, because familiarity is very comfortable for children with special needs. Children with multiple disabilities stick to habitual actions because they give them a sense of safety. Your goal is to give their game new directions: using the subject that the child likes, but introducing elements that he himself hasn't thought of.

– If the child is constantly playing with a fire engine and fights fires, pretend to be a cat that cannot climb down a tree and needs help. Then call 911 and call the firemen.

– If the child “goes shopping” all the time and buys same foods, pretend to be a shopkeeper who says: “There is no milk. All sold out. Would you like to buy some bread instead?”. Or close the store when the child’s car approaches.

– If your child constantly puts a doll to sleep, pretend to be a child who does not want to go to bed or refuses to get up.

When the child constantly plays though one familiar plot – a verse from a song or a sentence from a book – build a role-playing game based on the suggested recommendations. Gradually introduce new elements: play the scene a little bit differently every time, use different toys or new places. Step by step, turn

the familiar plot or a character from a cartoon to another story or another character. The stronger the child is attached to the plot, the more creative you become. Use words and actions to inspire your child to new directions of the game. Feel free to physically direct him. If Thomas the Tank Engine drives only in circles, block the road and say: “The path is closed.” Or put a doll on the road and say, “I want to get on the train!”. By becoming a character in the game and giving it a new direction you gradually expand the child’s repertoire. If you do not repeat, the child will also be unable to. Consider his/her repetitive actions as a challenge and an opportunity for you to become more creative. If you are patient and persistent, you can make the child more flexible and help him get into the world of ideas, step on level 5–6 of functional emotional development. ■

References

1. *Greenspan S.I., Wieder S.* Na ty s autizmom: ispol'zovanie metodiki Floortime dlya razvitiya otnoshenii, obshcheniya i myshleniya [Engaging Autism: The Floortime Approach to Helping Children Relate, Communicate and Think]. Moscow : Publ. Terevinf, 2013. 512 p.
2. *Greenspan S.I., Lewis D.* Metodologiya razvitiya rechi, osnovannaya na affekte ICDL [The Affect-Based Language Curriculum (ABLC). Second Edition. ICDL]. Bethesda, 2005. 380 p.

Подход DIRFloortime в логопедической работе по развитию речи у детей с РАС и другими нарушениями. *Рекомендации родителям и педагогам*

Е.С. Гомозова*,
Floortime центр «РечеЦветик»,
г. Ивантеевка, Россия
79853555000@ya.ru

М.А. Гомозова**,
Floortime центр «РечеЦветик»,
г. Ивантеевка, Россия
79853555000@ya.ru

В рамках развивающего подхода DIRFloortime в центре «РечеЦветик» осуществляется коррекционная работа по развитию речи у детей, имеющих расстройства аутистического спектра. Главное правило в работе с ребенком — помочь ему научиться использовать идеи и слова, связывать слова и идеи родителя или педагога с собственными желаниями и намерениями. Даются рекомендации и описаны приемы, применяемые DIR логопедами для развития речи у детей с нарушениями аутистического спектра. Статья предназначена для родителей и педагогов.

Ключевые слова: методика Floortime, расстройства аутистического спектра, эмоциональное развитие, развитие речи, взаимодействие, игра.

В процессе развития речи ребенок проходит три стадии освоения этого навыка. Первая стадия — беспорядочное употребление слов, лепетное называние отдельных предметов. На этой стадии ребенок часто называет слово исключительно ради того, чтобы насладиться его звучанием. Вторая стадия — намеренное

использование слов для сообщения о своих желаниях. На третьей стадии освоения речи ребенок начинает использовать слова целенаправленно и в соответствии с контекстом, то есть для поддержания коммуникации. Описанные стадии не всегда сменяют друг друга, иногда они могут накладываться одна на дру-

Для цитаты:

Гомозова Е.С., Гомозова М.А. Подход DIRFloortime в логопедической работе по развитию речи у детей с РАС и другими нарушениями. Рекомендации родителям и педагогам // Аутизм и нарушения развития, 2019. Т. 17. № 2 (63). С. 46–57. doi: 10.17759/autdd.2019170204

* Гомозова Елена Сергеевна, логопед, дефектолог, эксперт и преподаватель DIRFloortime (Институт ICDL, USA), учредитель и руководитель первого в России Floortime центра «РечеЦветик», г. Ивантеевка, Россия. E-mail: 79853555000@ya.ru

** Гомозова Милитина Алексеевна, сертифицированный специалист DIRFloortime уровня Proficient, центр «РечеЦветик», г. Ивантеевка, Россия. E-mail: 79853555000@ya.ru

гую: ребенок может продолжать пользоваться лепетными словами и одновременно использовать их (или другие) обдуманно. Он может использовать слово «печенье», когда хочет печенье, но путать слова «сыр» и «сок», так как путает значения или сбивается из-за ассоциаций. Логопеды могут назвать ряд причин такого явления. Иногда ребенок может участвовать в диалоге, а в других случаях — игнорировать взрослых и лепетать что-то.

Мы можем помочь ребенку, связывая все произнесенные им слова с его действиями. Как только он начинает лепетать, дайте ему тот предмет, который он пытается назвать. Если он пытается сказать «сок», дайте ему стакан сока или покажите пальцем на сок в холодильнике. Если он пытается произнести имя брата, то отведите его к брату или покажите фотографию. *Чем чаще вы связываете слова ребенка с конкретными предметами, тем более осмысленной становится его речь.*

У некоторых детей, в том числе и с РАС, наблюдается рост словарного запаса, в то время как речь остается беспорядочной и своеобразной, специфической. Ребенок может много говорить, при этом речь его будет практически бессмысленной и не обращенной ни к кому. Если так происходит, то *необходимо присмотреться к его поведению*. Целенаправленны ли его движения? Может ли он подвести вас к шкафу, может ли показать на дверь, демонстрируя желание выйти? Если он усвоил построение диалога с помощью жестов, *необходимо убедиться в том, что взрослые используют слова, общаясь с ребенком*. В этом случае важно, чтобы взрослые использовали простые нераспространенные предложения, медленный темп. «Можно мяч?», — если протягиваете руку за мячом. «Хочешь баранку?», — если предлагаете ему баранку. Когда вы будете часто *сопровождать действия словами*, ребенок начнет связывать свои слова с целенаправленным поведением. Сначала он использует слова неуверенно, ошибается, но вместе с ростом инициативы речь становится четче и яснее.

Если поведение ребенка бесцельно, как и речь, *помогите ему освоить базовый тип взаимодействия «дать — взять»*. Открывайте и закрывайте круги общения жестами. Усиль-

те невербальные способы коммуникации, которыми вы пользуетесь. Однако важно не упускать из виду индивидуальные особенности ребенка, чтобы понимать, как надо и как нельзя с ним общаться. Например, слишком громко нельзя говорить с ребенком со слуховой гиперчувствительностью, следует избегать большого количества жестов с ребенком, у которого наблюдается зрительная гиперчувствительность. *Продолжайте использовать слова как часть взаимодействия*. Не старайтесь упрощать, учите ребенка словам, называйте предметы и побуждайте его повторять фразы. Общайтесь и разговаривайте. Не бросайте работу над словами: *вы можете учить ребенка словам, которые связаны с его действиями*. Однако не ждите, что он начнет разговаривать до той поры, пока не освоит целенаправленное поведение.

Часто, осваивая грамматическую структуру языка, дети «застревают» на определенных ошибках. Чаще всего можно наблюдать неправильное использование местоимений. Иногда эти ошибки живут очень долгое время. Желание исправлять ошибки вполне естественно. *Однако старайтесь не исправлять ребенка в моменты говорения*. Идеи намного важнее этих деталей. Когда скорость речи и процесс мышления разовьются, ребенок станет в речи допускать меньше неточностей. Но если все же возникает потребность разобраться с его ошибками, не делайте этого, поправляя ребенка. Такой подход приведет к чрезмерному контролю и зависимости от прямых подсказок. Намного лучше направить ребенка на открытое обсуждение его идей. Когда он обратится к себе со словом «ты», скажите: «Подожди, я запуталась. Ты кого имеешь в виду — меня или себя?». Продолжайте до тех пор, пока ребенок не исправит свою ошибку. Таким образом вы можете ребенку самому ее увидеть и сохранить непринужденный характер общения.

Выражение чувств и развитие речи

При выборе ребенком игры он опирается на свои эмоциональные импульсы, —

так происходит экспрессивное выражение его эмоционального состояния. На первый взгляд может показаться, что игра ребенка не связана с его эмоциями: он просто играет в семью, школу, магазин. Однако причины, которые побудили ребенка играть именно в эту игру, а не в другую, — это выражение его собственных чувств. Floortime предлагает научиться смотреть глубже и *с помощью различных деталей понимать эмоциональное содержание игр ребенка* [1; 2].

На самом деле, количество эмоциональных тем, лежащих в основе игры ребенка, очень небольшое. Поэтому разглядеть по деталям спрятанную в глубине суть игры будет не так сложно. Как правило, эти темы происходят из ситуаций реальной жизни или идей, которые ребенок почерпнул из фильмов и книг.

Эмоции, которые разыгрывает ребенок, могут не совпадать с эмоциями, которые он выражает в общении. Это объясняется тем, что дети редко испытывают только одно чувство. Например, ребенок осознает свою зависимость от родителей, он рад, что мама или папа рядом и готовы оказать ему поддержку, но в то же время он очень хочет стать взрослым и независимым. Оба этих эмоциональных компонента проявляются в игре: один в содержании сценки, а другой — в отношении ко взрослому, которого ребенок может отталкивать при попытке оказать ему помощь.

Что делать, если во время игры вы замечаете эти эмоции на поверхности? *Покажите ребенку, что вы понимаете их.* Не обязательно на них отвечать, зафиксируйте их или обсудите с ним. Просто дайте ему понять словами или жестами, что вы видите, что он их выражает, *попытайтесь развить диалог.* Если основой является компонент власти и силы, предложите устроить гонки машин или обсудите, какая из них самая мощная. Если основой является зависимость, и ребенок хочет обняться, спросите: «насколько крепко ты хочешь обняться?». Присоединитесь к теме, которая волнует ребенка.

Очень полезно разговаривать с героями, которыми играет ребенок. Используйте преувеличенно яркие интонации: они будут

понятны больше, чем слова. Можно инициировать взаимодействие с помощью слов или жестов, а затем превратить их в сценку.

— Если куклы обнимаются, улыбнитесь с пониманием и изобразите объятие, чтобы показать ребенку, что вы его понимаете. Можно добавить: «О, Маша так тебя любит!», — и послать воздушный поцелуй.

— Если машинки ссорятся, изобразите удар и нахмурьтесь, показывая ребенку, что вы понимаете его эмоциональный настрой. Добавьте: «Ох, Маккуин так зол! Лучше тебе остановиться!».

— Если большой и страшный медведь рушит дом, скажите: «О, нет! Большой медведь разрушил дом! Уходи, медведь! Уходи!». Или: «Я поймаю тебя! Ты не сможешь навредить моей Свете!». Изобразите, как медведь рушит дом, и покажите обеспокоенность. Ребенок должен знать, что вы понимаете, как он себя чувствует.

— Если ребенок запускает машинку в воздухе, как ракету, возьмите вторую машинку и совершите быстрый полет. Скажите: «Ух ты! Смотри, как она летит! Вжик!», — чтобы подчеркнуть силу и экспрессию. Он поймет, что вы уловили его эмоциональный тон.

Называйте вслух те чувства, которые ребенок выражает по отношению к вам

— Когда ребенок настаивает на том, чтобы делать что-то по-своему, примите его потребность в контроле и скажите: «Я понимаю. Ты здесь главный», — и покажите жестами, что позволяете управлять вашими действиями.

— Если ребенок проявляет зависимость от вас и просит внимания, прижмитесь к нему. Спрашивайте его, как именно он хочет обняться, пока он не будет готов снова вступить в игру.

— Если ребенок отталкивает вас и не позволяет вступить в игру, покажите ему, что понимаете, и скажите: «Я вижу, ты хочешь все делать сам». Отодвиньтесь от ребенка, показывая, что даете ему больше пространства.

Вашей задачей не является изменение чувств ребенка. Вы должны показать, что вы видите и понимаете его чувства, что принимаете их и вместе можете обсудить [1; 2].

Ребенку, который не начал говорить, помогите изучать эмоции с помощью ролевой игры.

Переход к ролевым играм является одним из важных скачков, которые совершает ребенок в своем развитии. Притворяясь, что коробка — это машина, а шкаф — полка в магазине, ребенок перестает зависеть от мира конкретных вещей и начинает представлять определенные предметы и образы, используя предметы-заменители. Затем он сможет использовать жест, изображая, как едет на машине (своего рода пантомима). Таким образом, ребенок начинает думать абстрактно. Это невероятно важный этап. Абстрактное мышление является основой огромного количества вещей, которые мы делаем в жизни. Оно позволяет экспериментировать с идеями в сознании без необходимости реализовывать их. Благодаря абстрактному мышлению мы можем воображать, понимать других, представляя понятия и вещи так, словно они находятся перед нами. Мы можем исчислять время, пространство, скорость и степень их изменения. Мы можем видеть последствия наших действий. Без способности абстрактно мыслить мы ограничены понятиями «здесь и сейчас». Мы не способны планировать; все, что мы можем, — реагировать.

У большинства детей переход на уровень воображения происходит автоматически. Они не нуждаются в дополнительной или специально организованной помощи родителей, вовлечении в общение для развития фантазии об их опыте близости, двусторонней коммуникации и привычных предметах. Но у многих детей с особыми потребностями этот переход не может произойти без постоянных упражнений. Им проще играть с конкретными вещами, видеть вещи такими, какие они есть, а не такими, какими они могут быть.

Ролевая игра предполагает использование символов, а для большинства детей с особыми потребностями использование символов является сложным процессом. Когда ребенок воображает, что ведро с камнями — это миска с конфетами, он использует в сознании камни для обозначения сладостей. Он обращается к своему опыту, вспоминает вид, вкус и запах конфет, ощущение конфеты в руке и во рту, и создает мультисенсорную мысленную картину, идею конфеты в сознании. Ребенок, который переживал разнообразный опыт, может создать такую идею не только о конфете, но о тысяче других вещей, и легко использовать их в игре.

Но у ребенка с сенсорными или двигательными нарушениями нет такого свободного опыта. Поэтому ему так трудно подняться на уровень идей (5–6 ступень функционального эмоционального развития в рамках подхода DIRFloortime)¹. Его опыт ограничен его особенностями. Ему может не хватать данных от конкретных органов чувств, эти данные могут быть искажены или фрагментарны. Если у ребенка нарушение слухового восприятия, то ему будет трудно представлять в сознании звуки и слова. Для него сложно увидеть связь между словом для обозначения предмета, его видом и набором движений, связанных с ним. *Идеи возникают из опыта всех наших чувств и двигательной системы.* Мы объединяем всю входящую информацию и формируем идею. *Ребенок с нарушением восприятия с трудом обрабатывает и распознает информацию, которую получает при контакте с определенным предметом.*

Еще один фактор, важный для появления и развития ролевой игры у ребенка, — необходимость иметь представление о собственных потребностях и желаниях. Это требуется для связывания желания с действиями и символами. Из-за проблем с обработкой поступающей информации многие дети с РАС и другими нарушениями развития не могут создавать связь между эмоцией и поведением, между эмоцией и символом. Основной

¹ См. статью: Гомозова Е.С. Базовые принципы методики Floortime // Аутизм и нарушения развития, 2017. № 4.

элемент в процессе общения — это связывание эмоций, поведения и символа, построение «мостиков» между ними. У детей с этот элемент отсутствует.

Чтобы помочь ребенку с особыми потребностями образовать этот жизненно важный элемент, *следует связывать весь опыт, который переживает ребенок, с его желаниями и намерениями*. Если каждый раз, когда он тянется за куклой, вы говорите: «Куклу, хочу куклу», — ребенок начнет ассоциировать желание взять куклу со словами «хочу куклу» и чувствами, которые он испытывает в этот момент. Этот момент обучения имеет глубокий эмоциональный смысл.

Таким образом, основное правило оказания помощи ребенку при обучении использованию идеи и слова — постоянное, постоянное связывание слов и идей взрослого с желаниями и намерениями ребенка. Если при работе с ребенком вы используете вещи, в которых он заинтересован, и чувства, которые он испытывает, вы поможете ему перейти в мир идей. Вы можете работать над этой способностью в двух направлениях — с помощью ролевых игр и посредством бытового общения, это могут быть разговоры или общение жестами.

На этом этапе работы важна способность ребенка инициировать коммуникацию и эмоциональные сигналы (т.е. открывать и закрывать круги коммуникации). Ребенок зовет взрослого не только из-за дискомфорта, но и для того, чтобы просто пообщаться. Например, ребенок выбрасывает игрушку из кровати и привлекает внимание взрослого взглядом (открытие коммуникативного цикла); к нему подходит мама и отдает игрушку обратно (поддержание инициативы); ребенок улыбается и смеется в ответ на действия мамы (закрытие круга коммуникации).

Если ребенок закрывает множество кругов коммуникации, вы можете вводить в программу ролевые игры. Лучше всего начать с добавления воображаемых элементов в его любимые занятия.

— Когда ребенок начинает щекотаться, щекочите его какой-нибудь игрушкой, а не пальцами.

— Если ребенок играет с куклой, возьмите еще одну и разговаривайте с ним от лица куклы. Или посадите на руку игрушечного щенка и говорите его голосом.

— Когда ребенок стереотипно катает машинку по полу, посадите в нее куклу и попросите прокатить ее: «Я хочу покататься!». Используйте пластилин, чтобы прикрепить игрушку на крышу машинки, если ее нельзя посадить внутрь.

— Когда ребенок забирается на горку, называйте ее горой. Когда вы качаете ребенка на качелях, задержите его на высоте, посчитайте: 5, 4, 3, 2, 1 — и изобразите, что ребенок отправляется на Луну на ракете или плывет на корабле в шторм.

— Если ребенок захотел есть или пить во время игры, сначала предложите ему ненастоящую еду (детский чайный сервиз и игрушечную еду). Отпейте из детской игрушечной чашки и скажите «М-м!», а затем предложите попробовать ребенку.

— Во время игры добавьте к имени ребенка звание или титул. Это поможет ему представить себя кем-то другим.

Рассматривайте все действия во время игры как возможность добавить воображаемые элементы. Попробуйте вспомнить, как вы играли в воображаемые игры, когда были маленьким: путешествия, приключения и другие сценарии.

Наиболее эффективным способом вовлечения ребенка является включение вас в его игру. Вы должны стать персонажем в игре.

— Когда ребенок играет с куклой, повторимся, разговаривайте от имени игрушки, которую вы держите. Говорите: «Я хочу есть! Я голоден! Я хочу яблочного пюре! А сейчас хочу молока!». Не стойте в стороне, комментируя действия ребенка. Сделайте себя героем его истории. Говорите с его куклой напрямую. Вместо того чтобы спрашивать ребенка о кукле, обращайтесь к ней самой: «Ты хочешь молока или яблочного пюре?».

— Когда ребенок катает машинку по полу, а вы сажаете в нее куклу, говорите от лица куклы: «Я хочу поехать в зоопарк! Ты можешь подвезти меня в зоопарк? Мы можем поехать домой?». Если ребенок упира-

ется и не дает вам вторгнуться в его игру, поставьте на пути его машинки «здание» и скажите: «Здесь дом. Теперь машина приехала домой». Если ребенок сопротивляется и в этот раз, возьмите вторую машинку и скажите: «Давай устроим гонки. Я быстрое!». Продолжайте пробовать разные сценарии на тему машинки, до тех пор пока ребенок не проявит интереса к игре. Когда это произойдет, не отходите в сторону, вы должны оставаться в игре в роли созданного вами персонажа.

— Если ребенок гремит кастрюлями, присоединяйтесь. Скажите: «Я тоже в команде!». Вводите новые инструменты и наблюдайте, станет ли ребенок их отнимать у вас. Превратите эту игру в ролевую, сделав себя ведущим игроком. Начните маршировать, чтобы придать стучанию по кастрюлям цель. Вы можете даже добавить в игру микрофон: покажите, как он работает, и отдайте ребенку или поднесите к его рту.

Пока ребенок расширяет набор ролевых игр, он, возможно, будет сам пытаться вести машину, толкать корзину для покупок или есть. Когда он сможет использовать фигурки и куклы для представления самого себя (он перестанет игнорировать кукол, сидящих в его машинке), вы поймете, что ребенок сделал еще один шаг к миру символов.

Очень часто родители жалуются на то, что ребенок играет в одну и ту же игру или придерживается только одного сюжета. Конечно, если оставить ребенка наедине с его привычками, он будет разыгрывать одну и ту же историю, ведь привычность является очень комфортной для детей с особенностями развития. Дети со множественными нарушениями ориентируются на привычные действия, поскольку они дают им ощущение безопасности. Ваша задача — дать игре новые направления: остаться в тематике, приятной ребенку, но ввести элементы, до которых он сам не додумался.

— Если ребенок постоянно играет с пожарной машинкой и ездит тушить пожары, притворитесь кошкой, которая не может спуститься с дерева и нуждается в помощи. Затем позвоните 911 и вызовите пожарную машину.

— Если ребенок постоянно «ездит» в магазин и покупает одни и те же товары, притворитесь продавцом, который говорит: «Молока нет. Все продано. Может быть, купите хлеба?». Или закройте магазин, когда машинка ребенка подъедет к нему.

— Если ваш ребенок постоянно укладывает куклу спать, притворитесь ребенком, который не хочет ложиться или отказывается вставать.

Когда ребенок постоянно разыгрывает знакомый ему сюжет — куплет из песни или предложение из книги, — постройте ролевую игру, основываясь на предложенных рекомендациях. Постепенно вводите новые элементы: разыгрывайте сцену каждый раз немного по-другому, используйте разные игрушки или новые места. Шаг за шагом превращайте знакомый сюжет или героя из мультика в другую историю или иного персонажа. Чем сильнее ребенок привязан к сценарию, тем более творческими должны быть вы. Используйте слова и действия, чтобы вдохновить ребенка на новые направления игры. Не стесняйтесь физически его направлять. Если Паровозик Томас ездит только кругами, заблокируйте его дорогу и скажите: «Путь закрыт». Или поставьте на дороге куклу, которая говорит: «Я хочу попасть на поезд!». Становясь героем игры и давая ей новое направление, вы постепенно расширите репертуар ребенка. Если вы не будете повторяться, ребенок тоже не сможет. Рассматривайте его повторяющиеся действия как вызов, возможность для вас стать более творческим. Если вы терпеливы и упорны, вы сможете сделать ребенка более гибким и сможете ему помочь в мир идей, встать на 5–6-ю ступени функционального эмоционального развития. ■

Литература

1. *Гринспен С.* На ты с аутизмом: использование методики Floortime для развития отношений, общения и мышления / С. Гринспен, С. Уидер. М.: Теревинф, 2013. 512 с.
2. *Гринспен С., Льюис Д.* Методология развития речи, основанная на аффекте. ICDL, Bethesda, 2005, апрель.