
Опыт обучения ребенка с расстройствами аутистического спектра игре в домино

М.Д. Ногина,
педагог-психолог Центра психолого-медико-социального
сопровождения детей и подростков Московского городского
психолого-педагогического университета
nogina.md@gmail.com

Развитие игровых навыков у детей с расстройствами аутистического спектра — одна из важнейших коррекционных задач. Психолог приводит поэтапное описание процесса обучения ребенка с расстройствами аутистического спектра игре в домино, представлению о взаимодействии и очередности ходов в игре.

Ключевые слова: расстройства аутистического спектра, игровые навыки, взаимодействие, импульсивность, игра в домино, коллективная игра.

В ЦПМССДиП обратилась семья девочки Ани 5-ти лет 9-ти месяцев с жалобами на ее неумение общаться с другими людьми, играть с детьми. Девочка предпочитала проводить время в одиночестве, имела проблемы в речевом развитии: нарушение звукопроизношения, частые эхолалии, а также трудности в поведении — импульсивность, гиперактивность, негативизм.

Описание ребенка

На момент обращения состояние девочки характеризовалось чрезмерной двигательной активностью, импульсив-

ностью, быстрой пресыщаемостью разными видами деятельности. Аня вступала в контакт формально. Глазной контакт устанавливала кратковременный. Девочка могла высказать свою просьбу одним словом, либо начинала цитировать длинные фразы из мультфильмов, каким-то образом связанные по контексту с ее желанием. Аня понимала простые просьбы бытового характера: «дай», «сядь», «положи» и пр., но в целом понимание обращенной речи было ограниченным. В ситуации непонимания просьбы или вопроса она начинала цитировать или эхолалично повторять слова собеседника. Нередко

она проявляла агрессию или аутоагрессию, могла ударить другого человека или себя, начать щипаться. Когнитивная сфера ребенка развита была неравномерно, в целом, ниже возрастной нормы. Игровые навыки развиты недостаточно. Девочка интересовалась игрушками, рассматривала их, с увлечением катала шарики в играх по типу лабиринтов, собирала простые паззлы, проявляла интерес к настольным играм, но вступить или поддержать игровое взаимодействие не могла.

Аня была зачислена на индивидуальные занятия с психологом.

После того как этап формирования адекватного поведения на занятиях и обучения работать за столом, не вскакивая, был пройден, одной из задач коррекционной работы стало развитие навыков игрового взаимодействия. Были выбраны несколько настольных игр, которым предполагалось обучать, в том числе, домино с темой «фрукты», т.к. девочка хорошо знала названия фруктов.

На тот момент Аня умела соотносить два одинаковых изображения, брать по просьбе подходящую картинку, накладывая одинаковые картинки друг на друга. Процесс обучения игре в домино состоял из нескольких этапов.

Этап 1.

Обучение пониманию инструкции «положи рядом»

Психолог выкладывала на стол одну карточку с изображением, например, яблока. Другая такая же карточка лежала перед девочкой. Произносилась инструкция, Аня брала в руку карточку. Далее на помощь приходила мама, сидевшая за спиной девочки, она брала ее руку, в которой та держала карточку, направляя ее на место, куда нужно положить карточку. Вслух вместе с ребенком проговаривалась фраза «Кладу яблоко к яблоку». После того как Аня правильно укладывала кар-

Особые дети – особый взгляд на мир



точку, она незамедлительно получала пищевое подкрепление в виде мармелада, а также социальную похвалу (слова «молодец», «здорово», хлопанье в ладоши). Постепенно помощь мамы уменьшалась. Маме приходилось лишь подталкивать локоток девочки в нужную сторону, а в дальнейшем такая дополнительная помощь вовсе не требовалась, Аня научилась по устной инструкции класть карточку сама. Каждый раз изображения менялись.

Этап 2.

Обучение выбору одинаковой карточки из нескольких

На стол выкладывалась карточка с изображением, а перед ребенком лежали несколько разных карточек, среди которых и нужная. Для лучшей концентрации внимания психологом каждый раз произносилось название изображения, и ее палец указывал на карточку. Аня быстро находила среди своих картинок верную и клала ее рядом, проговаривая свое действие. За успешное выполнение инструкции ей каждый раз давалось поощрение в виде мармелада и похвалы.

Этап 3.

Обучение прикладыванию фишки домино к другой фишке нужной стороной

Как известно, каждая фишка в домино состоит из двух картинок, поэтому ребенку нужно уметь поворачивать и прикладывать фишку таким образом, чтобы одинаковые картинки находились рядом. Обучая девочку, психолог выкладывала в центр стола фишку, где есть два одинаковых изображения («дубль»). На стол перед ребенком выкладывалась фишка, на которой одна из картинок была аналогичной образцу. Педагог закрывала ладонью ненужную половинку фишки, которая находилась перед Аней, и просила

положить фишку к фишке, указывая пальцем и называя фрукт на картинках. Аня прикладывала фишку и проговаривала свое действие, получая поощрение. Потом педагог убирала руку с фишки, которую выложила девочка, указывая на изображение пальцем, и вместе с Аней вслух проговаривала название этого фрукта. Ребенку давалась следующая фишка, и задание повторялось. Постепенно необходимость закрывать «ненужную» половину фишки отпала.

Этап 4.

Формирование представления о том, что домино — игра коллективная

Цель данного этапа — дать понять ребенку, что в домино могут играть несколько человек, что следует играть по очереди, и игра заканчивается тогда, когда каждый участник выложил свою фишку. Для этого Ане, маме и психологу давалось по одной фишке. В центр стола выкладывался «дубль». Сначала психолог, потом мама, а затем ребенок выкладывали свои фишки по цепочке. Каждый раз проговаривалось название фрукта, комментировалось действие, присутствовала визуальная подсказка пальцем. Затем следовало поощрение ребенка и похвала в виде хлопанья в ладоши и слов «ура, конец!». Потом очередность хода менялась, чтобы Аня понимала, что конец игры наступает не тогда, когда она положила свою фишку, а тогда, когда все игроки выложили по фишке.

Этап 5.

Выбор нужной фишки из нескольких

Далее психолог обучала ребенка выбирать нужную фишку из нескольких. Перед Аней выкладывались сначала две, потом три, потом еще больше фишек, среди которых она должна была выбрать верную. С этим этапом выбора девочка спра-

вилась быстро. Кроме того, визуальная подсказка ей требовалась все реже и реже. Пищевое и социальное поощрения сохранялись.

**Этап 6.
Обучение игре по очереди
с несколькими фишками
у каждого игрока**

Игра проходила так же как и на этапе 4. Психолог давала небольшое количество фишек каждому участнику, чтобы избежать долгого ожидания и пресыщения игрой у ребенка, и чтобы поощрение казалось достигаемым.

**Этап 7.
Обучение выкладыванию фишек
как с правой, так и с левой стороны**

Для этого на стол выкладывался «дубль». На столе стирающимся фломастером схематично рисовался поезд, вдоль которого планировалось выкладывать фишки. Около «головы» поезда писали букву «Г», а около «хвоста» букву «Х», конечно, учитывая, что Аня на тот момент знала все буквы и умела читать многие слоги. После этого педагог показывала, что можно прикладывать фишки с разных сторон, как справа, так и слева, в «голове» и в «хвосте» поезда. Первую фишку к «дублю» психолог выкладывала сама, проговаривая свое действие («кладу ... к ...»). Далее девочке давалось по одной фишке, которые она должна была выкладывать в правильные места. Поначалу психолог, как и в предыдущие этапы, помимо называния изображений указывала девочке пальцами на концы цепочки, затем эта подсказка уменьшалась, так что девочка начинала ориентироваться на нарисованный поезд. Когда Аня поняла принцип выкладывания фишек с разных сторон, визуальную подсказку стали уменьшать, стирая поезд и оставляя только буквы, на которые девочка охотно ори-

ентировалась. Через некоторое время Аня стала безошибочно распределять внимание по двум концам цепочки. За каждое правильное выкладывание фишки девочка получала поощрение.

**Этап 8.
Увеличение количества фишек**

Девочке давалось несколько фишек, так что ей приходилось выбирать подходящую, не забывая смотреть на оба конца имеющейся цепочки. Каждый раз при успешном выполнении действия ей давалось поощрение.

**Этап 9.
Обучение очередности ходов
при игре нескольких человек**

На этом этапе происходило обучение ребенка выкладыванию фишек по очереди, когда в игре участвуют несколько человек. Сначала каждому игроку выдавалось по одной фишке, потом по несколько, но на этом этапе «наращивание» цепочки велось по двум концам. Каждый раз, как и на всех предыдущих этапах, все игроки проговаривали свои действия. Подсказка в виде букв, определяющих направления, сохранялась. Когда все участники избавлялись от своих фишек, и произносились слова «ура, конец!», Аня получала пищевое подкрепление и социальную похвалу.

**Этап 10.
Обучение умению брать
дополнительную фишку**

Пора было обучать ребенка брать дополнительную фишку из «базара», когда у нее нет нужной. На этом этапе педагог с Аней играли вдвоем. Каждому игроку сначала раздавалось по 3 фишки. Моделировалась ситуация, при которой у психолога не оказывалось нужной фишки. Тогда психолог показывала на «голову» цепочки и говорила, напри-

мер: «Яблоко. У меня нет яблока», — и показывала на свои фишки. Потом показывала аналогично на «хвост» цепочки и комментировала отсутствие нужного изображения. Затем говорила «Иду на базар», брала из «базара» перевернутых лицом вниз фишек на краю стола одну фишку, смотрела на нее и, в зависимости от ситуации, прикладывала ее, проговаривая свое действие, или говорила «Не подходит» и передавала ход девочке. Моделировалась ситуация, когда нужной фишки у Ани не было, тогда с помощью небольших подсказок девочка делала то же самое, проговаривая свои действия. Далее к игре подключался третий участник, мама. На этом этапе обучения игре в домино отпала необходимость нарисованной подсказки, больше не приходилось отмечать фломастером начало и конец цепочки, девочка начала самостоятельно ориентироваться сама.

Этап 11.

Введение понятий проигрыша и выигрыша

Постепенно вводились понятия проигрыша и выигрыша. Тот участник, кто

первым избавлялся от своих фишек, считался победителем. Такие ситуации заранее моделировались. Позже, когда девочка освоилась, заранее планировать игру уже не приходилось. Поскольку у Ани уже были сформированы понятия «больше» и «меньше», победителем считался тот игрок, который избавился от всех своих фишек, или тот, у которого их осталось меньше. Тот, кто победил, поощрялся, получая похвалу. Девочке было приятно получать вознаграждение, а на социальную похвалу она стала реагировать улыбкой. Если Аня проигрывала, то ее коротко хвалили за то, что она хорошо играла.

Результаты

Описанным способом удалось научить ребенка играть в домино. В ходе занятий девочка обучалась усидчивости, уменьшилась ее импульсивность, она овладела необходимыми навыками визуального и пространственного восприятия, научилась ждать своей очереди, стала позитивно реагировать на социальное поощрение. Кроме того, этот навык стал хорошей базой для развития способности играть со сверстниками и уметь проигрывать. ■

Experience of teaching a child with autism spectrum disorder to play dominoes

M.D. Nogina,
educational psychologist of the Center for Psychological,
Medical and Social Support for Children and Adolescents
of the Moscow State University of Psychology and Education
nogina.md@gmail.com

Development of play skills in children with autism spectrum disorders is one of the most important tasks of special education. Author of the article, practicing psychologist, provides step-by-step description of teaching a child with autism spectrum disorder to play dominoes, as well as new knowledge of the world around and skill of taking turns during the game.

Key words: autism spectrum disorders, play skills, interaction, impulsivity, dominoes, collective play.