

Игровые приёмы формирования просьбы у детей с расстройством аутистического спектра

При формировании просьбы у детей с расстройством аутистического спектра особенно полезны игры, в которых желательный предмет или действие становится естественным поводом для коммуникации. Цель — не добиться обязательного слова, а научить ребёнка понятным ему способом сообщать: «хочу», «дай», «ещё», «помоги», «открой», «поиграй со мной».

Цель: формирование у ребёнка функционального навыка просьбы посредством игры и естественных ситуаций общения.

Ребёнок может выражать просьбу доступным ему способом: взглядом, жестом, движением к предмету, указанием, звуком, словом, фразой, карточкой или другим средством альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК).

Важно: если ребёнок пока не говорит, не следует ждать появления речи, чтобы начать обучать просьбе.

Примеры игровых приёмов:

1. Игра «Хочу ещё»

Материал: пузыри, мяч, качели, музыкальная игрушка или другая деятельность, которая нравится ребёнку.

Ход игры: взрослый несколько раз запускает интересную игру: «Пузыри! Лови!». Затем останавливается и ждёт. Когда ребёнок показывает интерес к продолжению, взрослый предлагает доступный способ попросить: «Ещё?». Ребёнок может показать, протянуть руку, использовать карточку, звук или слово. После попытки коммуникации взрослый сразу продолжает игру: «Ещё! Дует!»

Формируемые слова: ещё, дай, пузыри, мяч, качай.

2. Игра «Дай игрушку»

Материал: любимая игрушка ребёнка.

Ход игры: взрослый держит игрушку и создаёт ситуацию, в которой ребёнку хочется её получить.

Не следует долго удерживать игрушку или провоцировать расстройство.

Взрослый: «Машина. Хочешь машину?». После любой понятной коммуникативной попытки: «На машину!» и игрушка передаётся ребёнку.

Задача: ребёнок постепенно понимает связь: *коммуникативное действие* → *взрослый понимает* → *я получаю желаемое*.

3. Игра «Открой»

Материал: прозрачная коробка, контейнер или баночка с интересным предметом внутри.

Ход игры: предмет виден, но самостоятельно достать его ребёнок не может. Взрослый: «Открой?» и предоставляет ребёнку возможность обратиться за помощью. В зависимости от возможностей ребёнка это может быть: жест → карточка → звук → «открой» → «помоги открыть». После попытки взрослый помогает: «Открываем! Вот машинка!»

Формируемая просьба: «открой», «помоги», «дай».

4. Игра «Выбери»

Материал: два привлекательных для ребёнка предмета, например, мяч и машинка.

Ход игры: взрослый показывает оба предмета: «Что хочешь? Мяч или машину?» Ребёнок может: посмотреть; потянуться; указать; взять предмет; назвать его.

Взрослый озвучивает выбор: «Машина. Ты выбрал машину. На!»

Постепенно можно формировать словесную просьбу: «Дай машину».

5. Игра «Игрушка исчезла»

Любимая игрушка неожиданно «прячется». Например, машинка заезжает за коробку. Взрослый: «Ой! Где машина?». После того как ребёнок показывает интерес: «Машина? Хочешь?». Ребёнок любым доступным способом сообщает о желании продолжить игру. Взрослый: «Вот машина! Поехала!»

Так просьба возникает внутри эмоционально привлекательного игрового сценария.

6. Игра «Помоги мне»

Создаём ситуацию, в которой ребёнку требуется помощь взрослого.

Например: слишком тугая крышка; закрытая коробка; игрушка застряла; конструктор не соединяется; заводная игрушка не запускается.

Взрослый не решает проблему сразу, а даёт небольшую паузу и моделирует: «Помоги». Ребёнок может использовать доступный способ просьбы. После попытки взрослый помогает: «Помогу! Давай вместе».

Формируемые слова: «помоги», «открой», «дай», «ещё».

7. Игра «Сломалась игрушка»

Берём игрушку, которая обычно работает, но намеренно не запускаем её. Например, машинка не едет. Взрослый: «Ой! Не едет. Помоги?». Ребёнок обращается к взрослому. После попытки: «Починили! Поехала!»

Эта игра особенно полезна для формирования функциональных слов: «помоги», «почини», «не работает», «ещё».

8. Игра «Угощаем куклу»

Материалы: кукла, игрушечная посуда и продукты.

Ход игры: взрослый: «Кукла хочет пить. Дай сок». Затем создаём аналогичную ситуацию для ребёнка: «Ты хочешь сок? Дай?» Можно использовать игрушечные продукты: «Дай яблоко». «Ещё суп». «Дай кукле».

Игра позволяет тренировать просьбу в ролевом контексте.

9. Игра «Поезд»

Взрослый запускает поезд: «Ту-ту! Поехали!»

Через несколько секунд останавливает его. Пауза и далее спрашивает: «Ещё?». Ребёнок просит продолжить доступным способом. Взрослый: «Ещё! Поехали!»

Постепенно можно вводить: «Ещё поезд». «Дай поезд». «Поезд едет».

10. Игра «Мыльные пузыри»

Это удобная игра для формирования нескольких типов просьб.

Взрослый пускает пузыри: «Лови!». Затем закрывает баночку. Ребёнок заинтересован в продолжении. Взрослый ждёт инициативу и помогает сформировать коммуникацию: «Ещё?». Ребёнок показывает/жестом просит/использует карточку/произносит звук или слово. Взрослый: «Ещё пузыри!» и продолжает игру.

Можно постепенно вводить: «Открой». «Ещё». «Пузыри». «Дай пузыри».

● Приём «коммуникативной паузы»

Это один из наиболее простых приёмов.

Взрослый создаёт ситуацию, когда ребёнок заинтересован в продолжении, а затем останавливается на несколько секунд.

Например: «Раз, два, три...». И молчит. Если ребёнок показывает, смотрит, издаёт звук или использует слово — взрослый реагирует: «Да! Ещё!».

Важно не превращать паузу в длительное ожидание.

● Приём «моделирования»

Если ребёнок пока не умеет просить, взрослый показывает короткий образец, например, ребёнок тянется к машинке. Взрослый: «Машина. Дай машину». Ребёнку не обязательно сразу повторять фразу.

Если он показывает или издаёт звук, взрослый может принять это как коммуникативную попытку и передать игрушку.

По мере обучения подсказка постепенно сокращается: «Дай машину» → «Дай...» → жест/пауза → самостоятельная просьба.

● Приём «выбора»

Выбор особенно полезен детям, которым сложно самостоятельно инициировать просьбу.

Вместо: «Что ты хочешь?» предлагаем два конкретных варианта: «Мяч или машина?». Ребёнок выбирает. Взрослый обязательно озвучивает выбор: «Мяч! Ты хочешь мяч. На мяч».

Позже выбор можно постепенно переводить в самостоятельную словесную просьбу.

● Приём «отложенного доступа»

Желаемый предмет находится в поле зрения ребёнка, но не доступен непосредственно. Например, любимая игрушка лежит на высокой полке. Ребёнок обращается к взрослому. Взрослый помогает сформировать: «Дай». «Помоги». «Машина».

После коммуникативной попытки предмет предоставляется.

Важно: не следует намеренно создавать много ситуаций фрустрации или отказывать ребёнку в необходимом. Цель — дать возможность обратиться за помощью, а не вызвать сильное расстройство.

Как выбирать первое слово для просьбы

Лучше начинать не с абстрактных или сложных слов, а с тех, которые имеют высокую практическую ценность именно для данного ребёнка.

Например: *дай, ещё, пить, есть, мяч, машина, пузыри, помоги, открой, стоп.*

Если ребёнок ещё не использует речь, те же функции можно формировать с помощью жеста, картинки или другого средства АДК.

Что важно избегать

- ⊗ Не следует многократно требовать «Скажи»;
- ⊗ Не рекомендуется удерживать желаемый предмет до тех пор, пока ребёнок не произнесёт слово;
- ⊗ Не стоит игнорировать жест или другую коммуникативную попытку;
- ⊗ Не рекомендуется требовать именно устной речи, если ребёнок пока не готов к ней;
- ⊗ Не рекомендуется использовать слишком сложные фразы;
- ⊗ Не стоит задавать много вопросов подряд.
- ⊗ Не стоит превращать игру в серию проверок.

Вместо «Скажи: дай мяч. Ну скажи. Дай мяч!» лучше: «Мяч. Дай мяч».
→ пауза → попытка ребёнка → «Да, мяч! На».

Схема формирования навыка

интерес ребёнка



создание естественной ситуации для просьбы



пауза



самостоятельная попытка



при необходимости — подсказка



получение желаемого



постепенное уменьшение подсказки



самостоятельная просьба

Главный результат — ребёнок начинает понимать: «Я могу обратиться к другому человеку, и моя коммуникация влияет на происходящее».

Именно это является основой дальнейшего развития функциональной речи.