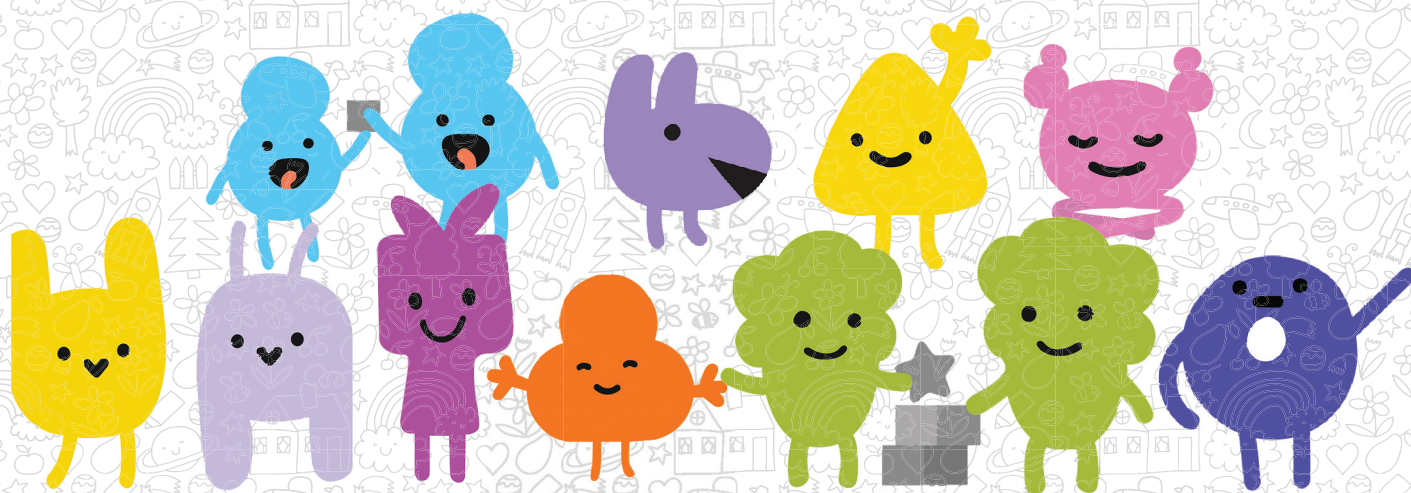


фонд
обнажённые
сердца

ПРОГРАММА Jasper

ДЛЯ ДЕТЕЙ С АУТИЗМОМ

Развитие совместного внимания,
символической игры, вовлеченности
и регуляции



Конни Казари, Аманда К. Гулсруд,
Стефани Шир, Кристина Стробридж

Программа **Jasper**[®] для детей с аутизмом

The Jasper[®] Model for Children with Autism

Promoting Joint Attention,
Symbolic Play, Engagement,
and Regulation



Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud,
Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge



THE GUILFORD PRESS
New York London

Программа **Jasper**[®] для детей с аутизмом

Развитие совместного внимания,
символической игры, вовлеченности
и регуляции



Конни Казари, Аманда К. Гулсруд, Стефани Шир,
Кристина Стробридж

УДК 376-056.2
ББК 74.5
П78

Переводчик *Ульяна Жарникова*
Редактор *Любовь Кравченко*

П78 Программа JASPER для детей с аутизмом. Развитие совместного внимания, символической игры, вовлеченности и регуляции / Конни Казари, Аманда К. Гулсруд, Стефани Шир, Кристина Стробридж ; Пер. с англ. — М. : Альпина ПРО, 2023. — 383 с.

ISBN 978-5-6042934-5-4

Руководство по программе JASPER знакомит специалистов с эффективными стратегиями для развития навыков коммуникации, игры и совместного внимания у детей с РАС. Авторы детально описывают то, как проводится оценка, выбираются цели вмешательства; дают рекомендации по организации окружения, подбору материалов и игрушек. Руководство содержит множество конкретных примеров, формы для сбора данных, а также упражнения, которые помогут лучше понять принципы реализации программы. Несмотря на внешнюю простоту и увлекательность, стратегии программы требуют тщательного анализа и планирования. В руководстве также содержатся ответы на часто возникающие у специалистов вопросы.

УДК 376-056.2
ББК 74.5

ОГРАНИЧЕННАЯ ЛИЦЕНЗИЯ НА КОПИРОВАНИЕ

Материалы предназначены для использования только квалифицированными специалистами в области психического здоровья. Издатель предоставляет читателям непередаваемое разрешение на воспроизведение материалов, сопровождающихся специальной сноской. Эта лицензия ограничена личным использованием или использованием с клиентами, она не дает права воспроизводить материалы для перепродажи, распространения, электронного отображения или любых других целей (включая книги, брошюры, статьи, видео- или аудиозаписи, блоги, сайты обмена файлами, интернет или интранет, сайты, а также раздаточные материалы или слайды для лекций, семинаров или вебинаров, независимо от того, взимается ли за них плата). Разрешение на воспроизведение материалов для перечисленных, а также любых других целей должно быть получено в письменной форме от отдела разрешений Guilford Publications. Авторы сверились с источниками, которые считаются надежными, чтобы предоставить информацию, которая является полной и в целом соответствует стандартам практики, принятым на момент публикации. Однако, учитывая возможность ошибки или изменений в поведении, психическом здоровье или в медицине, ни авторы, ни редактор, ни издатель, ни любая другая сторона, участвовавшая в подготовке или в публикации этой книги, не гарантирует, что содержащаяся в ней информация, точна или полна во всех без исключения отношениях, и они не несут ответственности за любые ошибки, упущения или результаты, полученные в результате использования такой информации. Читателям предлагается подтвердить информацию, содержащуюся в этой книге, другими источниками.

ISBN 978-5-6042934-5-4 (рус.)
ISBN 978-1-4625-4757-9 (англ.)

© Фонд помощи «Обнажённые сердца», 2023
© Оформление. ООО «Альпина ПРО», 2023

Об авторах



Доктор Конни Казари (Connie Kasari, PhD) — заслуженный профессор психологии и развития человека Высшей школы образования и информационных исследований, заслуженный профессор психиатрии Института нейробиологии и поведения человека им. Дж. и Т. Семел Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе (США). Также Конни — одна из основателей Центра исследований и программ помощи при аутизме (CART) Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе (UCLA). Ее исследования направлены на разработку новых вмешательств с доказанной эффективностью, которые можно применять для развития навыков в различных областях социальной жизни. В настоящее время сфера ее научных интересов включает в себя целевые вмешательства, предназначенные для развития ранней социальной коммуникации у детей младенческого, раннего дошкольного и дошкольного возрастов с диагнозом «расстройство аутистического спектра» (РАС) или риском развития данного расстройства. Кроме того, ее исследования охватывают вмешательства, направленные на развитие отношений со сверстниками у детей школьного возраста с РАС. Доктор Казари возглавляла многие многопрофильные проекты, исследующие эффективность различных вмешательств для детей с РАС и другими нарушениями нейроразвития, финансируемые государством. Также она член экспертного совета организации Autism Speaks и регулярно выступает как перед научной аудиторией, так и перед специалистами-практиками — в Лос-Анджелесе, других регионах Соединенных Штатов и различных странах мира.



Доктор Аманда К. Гулсруд (Amanda C. Gulsrud, PhD) — адъюнкт-профессор Клиники детской и подростковой психиатрии в Медицинской школе Дэвида Геффена, а также руководитель программ Мультидисциплинарной клиники нейроразвития детей и взрослых Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе. Доктор Гулсруд — клинический психолог, специализирующийся на расстройствах аутистического спектра и разработке поведенческих вмешательств для людей различного возраста. Ее исследования направлены на раннюю диагностику РАС и разработку программ помощи для детей младенческого и раннего дошкольного возрастов с РАС и схожими нарушениями нейроразвития, в которых используется вмешательство JASPER. Она играет ведущую роль в разработке и адаптации программы JASPER для детей младенческого и раннего дошкольного возрастов и тесно сотрудничает с командой специалистов, тестирующих эффективность подхода JASPER в различных условиях и организациях. Кроме того, в настоящее время она принимает участие в нескольких научных исследованиях, посвященных JASPER.



Доктор Стефани Шир (Stephanie Y. Shire, PhD) — старший преподаватель кафедры раннего вмешательства и специального образования детей раннего возраста в Педагогическом колледже Университета Орегона (США). Ее научные интересы направлены на разработку, адаптацию и повышение практической эффективности программ вмешательства для детей с РАС и другими нарушениями нейроразвития. Она ведет эту деятельность в партнерстве с общественными организациями, которые работают как в условиях хорошей обеспеченности кадровыми, экспертными, экономическими и другими ресурсами, так и в условиях их недостатка. Исследования Стефани Шир включают в себя применение гибридной модели «эффективность — реализация», в рамках которой рассматривается как внедрение стратегий вмешательства специалистами-практиками, так и влияние вмешательства на развитие детей. Доктор Шир играет важную роль в развитии и распространении программы JASPER. Она участвовала в исследованиях, направленных на адаптацию и распространение подхода JASPER в образовательных учреждениях, работала над созданием вмешательств JASPER для детей с минимальным уровнем развития вербальных навыков и осуществляла обучение JASPER в различных местах. Кроме того, доктор Шир — одна из разработчиков стратегии дистанционного обучения, она обучает программе JASPER как в США, так и в других странах мира.



Кристина Стробридж (Christina Strawbridge) — научный ассистент в Институте нейробиологии и поведения человека им. Дж. и Т. Семел Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе. Она работает в лаборатории доктора Казари с 2012 г. Ее основная обязанность — создание печатных материалов о вмешательстве JASPER, в том числе создание пакетов обучающих материалов, руководств для специалистов-практиков и работа с интернет-ресурсами. Ей принадлежала ключевая роль в превращении программы практического обучения в систематизированную и мануализированную программу обучения, которая и стала основой для создания этой книги.

Предисловие

Когда я только начинала работать с младенцами и тоддлерами с нарушениями развития, я познакомилась с маленькой девочкой, особенности которой ставили меня в тупик. Это сейчас я могу с уверенностью сказать, что ее симптомы были характерны для расстройств аутистического спектра. Тогда же мы все были озадачены, что навыки у девочки были неравномерными, и особенно нас удивляло, что она совсем не проявляла интереса к другим людям. К примеру, в понедельник девочка, как нам казалось, научилась делать что-то новое. Почему же во вторник она не могла использовать уже освоенный навык? Самым непонятным для нас было то, что девочка не проявляла никакого интереса к игрушкам и не общалась с другими людьми. Шел 1982 г. Сегодня я ученый, изучающий аутизм, и профессор кафедры развития человека, психологии и психиатрии UCLA. Моя работа посвящена изучению ключевых особенностей аутизма и программам помощи. И я часто думаю о той маленькой девочке: о том, насколько ограничены были тогда наши знания об аутизме и как мало мы могли сделать, чтобы помочь ей и ее родным. К счастью, за прошедшие годы многое изменилось — и в сфере знаний об аутизме, и в области вмешательств, которые помогают детям с РАС.

Суть проблемы

Вернемся в 80-е гг. прошлого века. В то время типичная траектория развития ребенка с РАС выглядела довольно удручающе (DeMyer et al., 1973; Rutter, 1983). К моменту поступления в образовательные учреждения почти три четверти детей с аутизмом могли сказать лишь несколько слов или не говорили вовсе. Начиная с середины и заканчивая концом 1990-х гг. большинство исследователей сходились во мнении, что успешность обучения ребенка во многом определяется уровнем развития языковых навыков к моменту поступления в дошкольное учреждение. Однако практический прогресс у многих детей с аутизмом был довольно медленным. Подходы вмешательств у нас в 1980-е гг. были чересчур структурированными и носили упрощенный поведенческий характер. Они были направлены преимущественно на формирование конкретных когнитивных и языковых навыков, и зачастую обучение не было связано с контекстом использования этих навыков и проводилось без учета динамики взаимодействия с людьми в естественном окружении. Специалист, осуществляющий вмешательство, определял целевой навык, которому хотел научить ребенка, и ребенок повторял этот навык несколько раз, пока не достигал установленного критерия овладения. Затем специалист работал над тем, чтобы добиться генерализации навыка в отношении разных людей, контекстов или ситуаций. В то время этот подход был преобладающим, однако его эффективность не была универсальной: к моменту поступления в образовательное учреждение у многих детей с аутизмом отсутствовала функциональная речь.

Кроме того, возникали и другие проблемы. Во-первых, такие отдельно сформированные навыки зачастую с трудом можно было применять в повседневной жизни ребенка.

Дети сохраняли зависимость от подсказок других людей и не могли использовать навыки спонтанно и самостоятельно. Во-вторых, такой структурированный подход противоречил естественному способу обучения. В то время как типично развивающиеся дети осваивали навыки во время игр и в процессе социальных взаимодействий, дети с РАС в течение многих часов вынуждены были сидеть за столом в условиях, отличающихся от обычной жизни, и повторять навыки снова и снова. В-третьих, этот подход не учитывал многих других аспектов развития, таких как спонтанная коммуникация, вовлеченность, самостоятельность и гибкость, а ведь именно они зачастую необходимы ребенку, чтобы найти свое место в жизни.

Детей с аутизмом не обучали фундаментальным навыкам социального взаимодействия, и полученные ими умения не помогли освоить эти навыки в естественной среде. Основное внимание уделялось выполнению отдельных действий, однако в таком подходе не хватало «клея», который соединил бы отдельные навыки между собой в осмысленное целое. Таким образом, перед нами вставал вопрос: каким образом можно улучшить существующий подход?

Правильные цели

В 1985 г., спустя несколько лет после встречи с той девочкой, с которой начался этот рассказ, я после защиты докторской диссертации работала в лаборатории Мариан Сигман (Marian Sigman) в Калифорнийском университете в Лос-Анджелесе. В то время доктор Сигман была, по сути, крупнейшим ученым в сфере изучения РАС. Мне повезло: в это же время в лаборатории работал Питер Манди (Peter Mundy), а незадолго до этого — Джуди Ангерер (Judy Ungerer). Ранее они работали в области психологии раннего развития нейротипичных детей, что позволило им применить уже имеющиеся знания в сфере социальной коммуникации и игры у детей с РАС. Мы провели множество экспериментальных исследований, посвященных изучению ключевых отличий в развитии детей с РАС от их типично развивающихся сверстников и детей с другими нарушениями развития, не относящимися к РАС.

Предметом нашего изучения стала значительная задержка речевого развития у детей с РАС. Мы хотели узнать, формируются ли у детей с аутизмом предшествующие коммуникативные навыки, типичные для развития обычных детей. Исследования детей раннего возраста позволили обнаружить, что для детей с РАС были характерны определенные сложности в сфере ранней социальной коммуникации, а именно в сфере совместного внимания. Этот навык обычно формируется у детей до того, как у них начинается речь. Совместное внимание включает в себя активную фокусировку внимания двух людей на одном объекте или явлении. При этом один человек привлекает внимание другого или сам направляет свое внимание на объект или активность, которые являются предметом внимания другого человека. Совместное внимание включает взгляд в сторону объекта или явления, указывание на него пальцем или показывание иным способом, передачу объекта другому человеку или комментарии по поводу этого объекта или явления. Дети с аутизмом использовали наименьшее количество жестов, связанных с совместным вниманием, по сравнению с другими детьми, находящимися на том же уровне владения речевыми и когнитивными навыками. При этом в группе детей с РАС более высокий уровень развития речевых навыков был у тех детей, которые демонстрировали большее количество жестов, относящихся к совместному вниманию (Mundy, Sigman & Kasari, 1990).

Таким образом, во время моей работы в лаборатории доктора Сигман главной темой моего исследования стало именно совместное внимание. Конечно, сейчас ключевые сложности в сфере совместного внимания — предмет широкого обсуждения, однако в те времена этот подход только начинал развиваться. Для оценки совместного внимания и других

аспектов социальной коммуникации обычно используют Шкалу ранней социальной коммуникации (Early Social Communication Scales [ESCS]). Питер Манди в своих исследованиях применил эту шкалу для оценки навыков у детей с РАС. Именно эти исследования позволили привлечь внимание к уникальности сильных и слабых аспектов в развитии коммуникативных навыков у детей с аутизмом. Кроме того, они помогли выяснить, что именно совместное внимание — недостающее звено в языковом развитии детей с РАС.

Джуди Ангерер, которая после защиты докторской диссертации также работала в лаборатории доктора Сигман, изучала сходства и различия игрового поведения у детей с РАС. Теоретически предполагалось, что игра занимает важную позицию в развитии, поскольку уже было известно, что она — предиктор речевого и социального развития у нейротипичных детей. Джуди Ангерер разработала параметры для оценки самостоятельной и социальной игры и обнаружила очень специфичные отличия в игре у детей с РАС по сравнению с другими детьми аналогичного возраста. Дети с аутизмом демонстрировали умение играть с игрушками должным образом (например, могли катать грузовик или помещать геометрические элементы в соответствующие отверстия сортера), однако испытывали сложности с символическими игровыми действиями (например, когда нужно было изобразить кого-либо в процессе ролевой игры или вообразить, что кукла живая). Такие аспекты игровой деятельности, как воображение, гибкость и спонтанность, представляли значительную сложность для детей с РАС, кроме того, им было сложно участвовать в социальной игре (реципрокной игре с другими). Именно эти базовые исследования в сфере развития навыков игры и социальной коммуникации помогли нам понять, в направлении каких целей необходимо работать, и определили следующий этап моей карьеры, где я начала разрабатывать и исследовать вмешательства.

Вмешательство

Основы программы JASPER (JASPER — это аббревиатура из терминов «совместное внимание», «символическая игра», «вовлеченность» и «регуляция») были заложены в 1997 г., когда я проводила исследование по обучению навыкам совместного внимания и игры детей дошкольного возраста с РАС. В этом исследовании мы применяли два отдельных вмешательства: одно из них было направлено на формирование навыков совместного внимания, другое — на формирование навыков игры. Также мы сравнивали оба этих вмешательства с наиболее распространенной на тот момент программой помощи — методом обучения отдельными блоками (дискретными пробами) (DTT; Lovaas, 1987). Метод обучения отдельными блоками основан на прикладном анализе поведения (ПАП). Цели обучения разделяют на небольшие контролируемые шаги, а активности упрощаются так, чтобы увеличить количество правильных реакций (Smith, 2001). Главный активный компонент такого подхода включает в себя обучение дискриминации стимулов и предоставление систематического подкрепления (Smith, 2001). Таким образом, вмешательство является крайне структурированным и направляемым со стороны взрослого, при этом для уменьшения отвлекающих факторов оно зачастую проводится в далеком от естественного окружении.

Все дети, участвовавшие в нашем исследовании, получали вмешательство с применением метода обучения отдельными блоками, при этом количество учебных часов было значительным (шесть часов в день, пять дней в неделю). Мы заменили часть времени, отведенного на обучение отдельными блоками, на вмешательства, направленные на формирование совместного внимания и навыков игры. Время замены составляло всего 30 минут, при этом общая продолжительность вмешательства не менялась. Когда исследование подошло к концу, мы обнаружили, что дети, которые получали вмешательства, направленные на формирование навыков совместного внимания и игры, демонстрировали более значительное

улучшение языковых навыков, чем дети, которые получали только программу обучения отдельными блоками (Kasari, Paparella, Freeman & Jahromi, 2008). Кроме того, вмешательство, направленное на развитие совместного внимания, позволило развить этот навык лучше, чем другие вмешательства. Аналогично вмешательство, направленное на развитие игры, позволило улучшить игровые навыки в большей степени, чем остальные вмешательства. Другими словами, если конкретными целями вмешательства были совместное внимание или игра, именно эти навыки и развивались у детей с РАС (Kasari, Freeman & Paparella, 2006).

Это был очень значимый момент в нашем исследовании: мы увидели, что краткосрочное целевое вмешательство может оказывать значительное влияние на языковое развитие ребенка. Мы тестировали детей через год (Kasari et al., 2008), через пять лет (Kasari, Gulsrud, Freeman, Paparella & Helleman, 2012) и даже через 10 лет (Gulsrud, Helleman, Freeman & Kasari, 2014) и обнаружили, что вмешательства, направленные на развитие совместного внимания и игры, в большей степени улучшают языковые навыки детей, чем программа обучения отдельными блоками сама по себе.

Еще одно неожиданное открытие заключалось в том, что дети, которые получали вмешательство, направленное на развитие совместного внимания или на формирование навыков игры, демонстрировали большую социальную вовлеченность во взаимодействие со своими родителями, хотя наше исследование и не включало в себя обучение родителей тому, как осуществлять вмешательство (Kasari et al., 2006). Мы предположили, что совместная вовлеченность (измеряемая продолжительностью времени, в течение которого ребенок и родители занимались той или иной совместной деятельностью) была компонентом, который присутствовал в обоих видах экспериментальных вмешательств. Возможно, именно поэтому дети в этих двух группах демонстрировали схожую тенденцию лучшего развития языковых навыков по сравнению с группой детей, которая получала только обучение отдельными блоками. Более того, у детей, получавших такие вмешательства, отмечены лучшая вовлеченность и регуляция. Эти данные позволили нам получить важную информацию, на основании которой отдельные вмешательства, направленные на формирование совместного внимания и развитие игры, были объединены в единое интегрированное вмешательство. Это вмешательство получило название JASPER, что отражает соответствующие цели: совместное внимание, символическую игру, вовлеченность и регуляцию (Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation).

Результаты

После объединения всех компонентов программы JASPER в единое вмешательство я с головой погрузилась в серию исследований, для того чтобы лучше понимать, как и когда программа JASPER приводит к положительным результатам. Мы провели серию краткосрочных исследований (продолжительностью три-шесть месяцев), чтобы определить, можно ли добиться изменений быстро и какими они будут. Мы исследовали как ближайшие, так и отдаленные эффекты вмешательства. Сначала мы изучали результаты вмешательства у детей дошкольного возраста, с которыми непосредственно работали специалисты, осуществляющие вмешательство. Добившись успеха на этом первоначальном этапе, мы пошли дальше и начали исследовать применение нашего подхода в клиниках, центрах, детских садах, школах и в домашних условиях, при этом реализацию вмешательства осуществляли прошедшие подготовку учителя, родители и парапрофессионалы. В исследованиях принимали участие дети разного возраста — от младенцев до школьников, с уровнем речевого развития, варьирующимся от минимального до высокого, а также дети с интеллектуальными нарушениями. Мы сравнивали вмешательства JASPER с другими эффективными вмешательствами, а также изучали их результаты при осуществлении только вмешательства JASPER

и при его комбинации с дополнительными вмешательствами. После того как было проведено более 10 рандомизированных контролируемых исследований (как в нашей лаборатории, так и другими специалистами в независимых лабораториях), мы смогли обобщить полученные результаты и представить следующие положения.

- 1. Изменения возможны.** Доказано, что изменения в сфере ключевых коммуникативных трудностей, свойственных аутизму, могут быть достигнуты за короткий период времени.
- 2. Изменения важны.** Улучшения в таких ключевых сферах, как совместное внимание и игра, впоследствии оказывают влияние на развитие когнитивных и языковых навыков.
- 3. Изменения связаны с развитием.** Каждый ребенок с аутизмом индивидуален. Одни дети очень быстро осваивают новые навыки, другим для этого требуется гораздо больше времени. Результаты вмешательства индивидуальны для каждого ребенка, но даже небольшие изменения приносят пользу.
- 4. Применение подхода JASPER носит гибкий характер.** Программа JASPER представляет собой комплексный модуль в сфере социальной коммуникации, который хорошо сочетается с другими терапевтическими подходами. Гибкость подхода JASPER позволяет без труда использовать такое вмешательство в различных условиях, в том числе в инклюзивных классах, в сфере специального образования и в повседневных занятиях в домашних условиях. Кроме того, вмешательства JASPER можно сочетать с другими программами помощи, что позволяет сделать их более индивидуализированными.
- 5. Программа JASPER включает в себя активные компоненты.** Когда родители используют стратегию JASPER, имитируя поведение ребенка и участвуя в деятельности в соответствующем темпе (зеркальный темп), это позволяет им добиваться более длительных периодов совместной вовлеченности с ребенком, чем в тех случаях, когда они не используют эту стратегию (Gulsrud, Jahromi & Kasari, 2010). Когда специалисты, осуществляющие вмешательство, используют стратегии JASPER и улучшают совместную вовлеченность, ребенок чаще использует жесты совместного внимания по собственной инициативе. В свою очередь, частое использование жестов совместного внимания в дальнейшем приводит к более успешному формированию языковых навыков (Shih, Shire, Chang & Kasari, 2021).

Значимость научных исследований в сфере раннего вмешательства при аутизме крайне высока. Эта область исследований быстро и динамично развивается: постоянно появляются новые, только что созданные модели вмешательств и публикуются результаты новейших исследований. Тем не менее, когда мы изучаем представленные результаты исследований, стоит принять во внимание некоторые соображения. Во-первых, несмотря на то что для детей с аутизмом разработано множество различных вмешательств, большинство из них не были протестированы должным образом (следовательно, у нас нет доказательств, что данное вмешательство более эффективно, чем любое другое, или же более эффективно, чем отсутствие какого-либо вмешательства). В некоторых случаях вполне очевидно, что вмешательство не работает. Дело в том, что публикация результатов исследования сама по себе не доказывает, что это исследование является клинически или статистически достоверным. Очень важно критически подходить к прочтению любых публикаций. Кроме того, не существует универсального вмешательства, которое подходило бы для любого ребенка. Одни дети очень быстро добиваются значительных результатов, другим требуется гораздо больше времени для достижения сколь-либо значимого прогресса. Очень часто результат вмешательства

напрямую зависит от исходного уровня развития навыков у конкретного ребенка. Именно поэтому необходимо находить баланс между реалистичностью ожиданий и надеждой на лучшее, когда вы оцениваете, чего можно достичь при помощи того или иного вмешательства (Georgiades & Kasari, 2018).

Во-вторых, нужно понимать, что большая часть детей с аутизмом никогда не принимала участия в научных исследованиях. Выбирая детей для участия в исследовании, ученые руководствуются определенными критериями, обусловленными моделью исследования и стоящими перед ними задачами. В свои исследования модели JASPER мы старались включать детей, которые ранее не участвовали в каких-либо научных исследованиях, в том числе детей из малообеспеченных слоев населения, детей с минимальным уровнем развития речи и воспитывающихся в языковой и культурной среде, отличающейся от преобладающей в обществе. Чем шире сфера охвата исследования, тем больше информации мы получаем о том, какие именно вмешательства наиболее эффективны для того или иного ребенка и его семьи.

Наши исследования охватывают разные части Соединенных Штатов, кроме того, мы обучаем специалистов во многих странах мира. Это позволяет нам получить достаточно информации для того, чтобы прошедшие обучение родители, опекуны, педагоги и специалисты, проводящие вмешательства JASPER, могли осуществлять свою работу на должном уровне. Это дает нам возможность проводить обучение и расширять сферу применения подхода JASPER по всему миру.

Заключение

Более 20 лет прошло с тех пор, как мы начали первые исследования в сфере совместного внимания и игры. Мы многого достигли. Много изменилось в сфере вмешательств при аутизме — особенно по сравнению с 80-ми гг. прошлого века, когда я впервые встретила ту маленькую девочку. Сейчас мы намного больше знаем о расстройствах аутистического спектра, в том числе о том, как выявлять и диагностировать такие расстройства у детей раннего возраста. Благодаря этому детей с минимальным уровнем развития вербальных навыков стало намного меньше, и мы имеем в своем распоряжении довольно много эффективных видов вмешательства. За годы своей работы мы многократно видели своими глазами положительный эффект, который вмешательства оказывают на детей и их семьи. Наши исследования применения вмешательств JASPER в различных условиях и с разными детьми дают нам возможность с оптимизмом смотреть в будущее. Нам предстоит дальнейшие, более детальные исследования влияния вмешательств JASPER на развитие детей с РАС. И конечно, мы будем стараться, чтобы эти знания стали доступны многим людям, в том числе и вам. Мы надеемся, что эта книга станет полезным руководством в вашей работе — в помощи и поддержке детей с расстройствами аутистического спектра и их родных.

Конни КАЗАРИ

Благодарности

Наши исследования продолжаются уже много лет, так что нам потребовался не один год, чтобы написать эту книгу. Подход JASPER систематизирован, при этом он носит крайне индивидуальный характер, то есть его применение должно быть гибким и учитывать особенности каждого ребенка. И хотя на протяжении многих лет мы проводим программы индивидуального обучения специалистов и даем им обратную связь о том, как они применяют вмешательство, этот процесс довольно сложно передать на бумаге, где информация излагается последовательно, без учета индивидуальных характеристик обучающихся. Мы смогли усовершенствовать свои методы обучения благодаря многолетним исследованиям и обратной связи, которую мы получаем, проводя тренинги по программе JASPER, и с гордостью представляем эту книгу, которая отражает как методологическую составляющую подхода, так и гибкость вмешательств, входящих в JASPER. Мы хотим поблагодарить многих людей, которые помогли нам в ее создании.

В первую очередь я, Конни Казари, хотела бы поблагодарить тех людей, которые стояли у истоков JASPER. Мариан Сигман (Marian Sigman) и Питер Манди (Peter Mundy) положили начало созданию JASPER — они привлекли меня к своим теоретическим, экспериментальным и лонгитюдным исследованиям, посвященным развитию совместного внимания и игровых навыков. Первыми, кто начал применять JASPER на практике, были студенты, выполнявшие под моим руководством исследования для своих дипломных работ: Стефани Фримен (Stephanny Freeman), Таня Папарелла (Tanya Paparella) и Лавада Минор (Lavada Minor). За прошедшие годы множество студентов и научных ассистентов принимали участие в исследованиях, используя подход JASPER, и именно благодаря их работе эти исследования были воплощены в жизнь. Также я хочу поблагодарить всех тех замечательных педагогов, которые проводят обучение системе JASPER по всему миру и посвящают очень много времени обучению и доброжелательной поддержке своих студентов.

Кроме того, я хочу поблагодарить соавторов. Много лет назад Аманда Гулсруд училась в университете и выполняла под моим руководством дипломный проект. С тех пор на протяжении многих лет она ведет вместе со мной научные исследования. Именно благодаря ей мы всегда принимаем во внимание самый главный компонент, определяющий научные исследования вмешательства, — приоритетность интересов ребенка и его родных. Стефани Шир, еще одна моя бывшая студентка, внесла неоценимый вклад в адаптацию и распространение программы JASPER, а также проводила обучение в разных частях мира. Благодаря ей многие люди научились применять вмешательства JASPER и адаптировать их для детей разного уровня развития. Именно усилия Стефани позволили многим детям, которые ранее не получали должной помощи и не принимали участия ни в каких программах, стать участниками наших научных исследований. Кроме того, я хочу поблагодарить Кристину Стробридж, которая помогала нам двигаться вперед и координировала работу по написанию этой книги на всех этапах работы. Благодаря ее усилиям совокупность наших стратегий превратилась в книгу, которую вы сейчас держите в руках. Создание этой книги было бы невозможным без целеустремленности Кристины и ее вовлеченности в наш проект.

И конечно, все авторы этой книги благодарят Кэри дель Солар (Karie Del Solar), которая разработала дизайн наших материалов. Все компоненты — от геометрических человечков и узоров фона до нашего логотипа — отражают игровой характер подхода JASPER и уникальность детей в спектре аутистических расстройств. Мы очень рады, что нам посчастливилось работать с таким талантливым человеком, которая проявила искреннюю увлеченность нашей программой и была бесконечно терпеливой при работе с нами. Кроме того, мы хотим сказать спасибо Ариель Тренк (Arielle Trenk), нашему талантливому художнику. Она нарисовала так много иллюстраций к этой книге, что стала настоящим экспертом в воссоздании среды JASPER. Энтузиазм в создании персонажей позволил ей идеально передать, насколько дети с аутизмом отличаются друг от друга. Работы этой художницы вы можете увидеть на сайте www.arielletrenk.com.

Мы также хотим поблагодарить Бет Донати (Beth Donati) и Алиссу Лу (Alyssa Lu) — специалистов, разрабатывающих и осуществляющих вмешательства JASPER и проводящих обучение этому подходу. Они проделали огромную работу при создании этой книги. Мисс Донати описала упражнения и примеры, объединила и включила в книгу отзывы, полученные от читателей, а также множество раз редактировала текст будущей книги. Именно благодаря ее усилиям удалось выявить и устранить слабые места в разных главах, и совокупность стратегий JASPER стала намного понятнее для широкого круга читателей. Кроме профессионального редактирования мисс Донати разработала множество сопутствующих материалов, в том числе чек-листы, обобщения в конце глав и визуальные материалы. Все это позволило объединить содержание книги и нашу нынешнюю программу обучения JASPER в единое целое. Алисса Лу создала описание множества упражнений, включенных в различные главы этой книги, и предоставила много примеров из практики, которые приведены в тексте. Ее идеи, изложенные в письменном виде, оказали нам бесценную помощь в систематизации информации в главах, посвященных коммуникации, а также в создании Универсальной схемы устранения проблем ОСП (The ACT Troubleshooting Framework).

Кроме того, мы хотим поблагодарить всех тех студентов, которые читали рукопись на разных этапах ее написания, предлагали примеры из своей работы и в целом помогли нам сделать книгу более понятной и структурированной. Также мы хотим сказать спасибо всем участникам тренингов, которые читали первые черновики, испытывали на практике рекомендованные упражнения и давали нам обратную связь. Особо я хочу поблагодарить Лизу Бейкер Уортман (Lisa Baker Worthman) и ее команду, осуществляющих обучение и практическую работу на базе Департамента здравоохранения и общественных услуг Ньюфаундленда и Лабрадора (Канада). Мы бесконечно признательны им за интерес к проекту и обратную связь. Кроме того, огромную помощь в создании книги оказали сотрудники издательства The Guilford Press. Особо мы хотим поблагодарить Рошель Серватор (Rochelle Serwator), Анну Браскетт (Anna Brackett) и Наоми Бернс (Naomi Burns). Отдельно хотим сказать спасибо Барбаре Уоткинс (Barbara Watkins), которая читала нашу рукопись с самых первых черновых материалов. Именно ее советы и обратная связь помогли нам на всех этапах создания этой книги.

И наконец, мы хотим сказать спасибо всем тем детям с аутизмом, с которыми мы работали на протяжении многих лет, а также родителям, учителям и социальным работникам, которые им помогали. Мы очень много узнали, работая с этими людьми, и искренне благодарны всем им за то, что они были рядом с нами, — ведь без них наша работа была бы невозможной. Эти отважные дети заслуживают того, чтобы их голос был услышан в мире, — и неважно, произнесут ли они эти слова вслух или озвучат с помощью альтернативных систем коммуникации. Мы надеемся, что и дальше будем работать над тем, чтобы сделать этот мир более открытым для нейроразнообразия. Нет, мы не стремимся «излечить» детей с аутизмом или сделать так, чтобы они приспособивались под ожидания окружающих. Наоборот, мы стремимся, чтобы детей принимали такими, какие они есть, хотим помогать им развивать свои сильные стороны и стараемся лучше понять, как поддержать потребности каждого ребенка. Мы надеемся, что эта книга отвечает поставленным целям и вы, читатели, станете частью нашей команды.

От научных редакторов

Вы держите в руках очень нужную и долгожданную русскоязычную версию руководства по программе JASPER. Особую гордость вызывает то, что она выходит практически без задержки — следом за оригинальным, англоязычным изданием, опубликованным в 2022 г.

Важная ценность для Фонда «Обнажённые сердца» — возможность получения современной помощи для любой семьи вне зависимости от места ее проживания, достатка и социального статуса, а для заинтересованных специалистов — возможность доступа к программам с доказанной эффективностью.

Программа JASPER — одно из самых современных натуралистических поведенческих вмешательств. Эта программа получила подтверждение эффективности в многочисленных исследованиях, а профессор Конни Казари — один из самых часто цитируемых исследователей в области помощи маленьким детям с аутизмом. Главное достижение и особенность программы JASPER в том, что она напрямую влияет на ключевые дефициты аутизма, улучшая совместное внимание, социальную вовлеченность и игру, повышая уровень саморегуляции, изменяя возможности для социальной коммуникации и значительным образом способствуя развитию коммуникации и речи.

В представляемой вашему вниманию публикации вместе с коллегами доктор Казари дает подробные рекомендации по применению программы JASPER в работе с детьми с аутизмом. В книге содержится общая информация о программе и ее главных компонентах. Рассказывается о том, как проводить краткую оценку навыков игры, коммуникации и вовлеченности (SPACE) и применять ее для определения освоенных и целевых навыков, как подготовиться к проведению сессии JASPER и использовать основные стратегии программы для развития игры, коммуникации и речи. Особенно полезными для специалистов, работающих по программе, станет раздел, посвященный преодолению трудностей, возникающих в ходе ее реализации.

При работе над публикацией мы уделяли особое внимание точности перевода и аккуратности применения новых для русскоязычной аудитории терминов и понятий, относящихся к области натуралистических поведенческих вмешательств, таких как «совместное внимание», «вовлеченность», «обусловленные стратегии», «базовые игровые рутин» и др.

Важное требование для применения программы JASPER в работе с детьми и родителями — необходимость соблюдения точности воспроизведения всех ее компонентов. Это достигается непрерывным обучением и супервизиями специалистов со стороны сертифицированных тренеров программы. Высокий уровень точности применения стратегий — обязательное требование для специалистов, обучающих стратегиям программы JASPER. Поэтому само по себе чтение пособия без прохождения обучения и супервизий под руководством специалистов, сертифицированных авторами, недостаточно для точного и полноценного применения программы JASPER в работе с детьми с аутизмом,

Последние четыре года Фонд «Обнажённые сердца» работает над созданием устойчивого опыта применения программы JASPER в русскоязычном контексте. Сотрудники Kasari Lab проводят обучение и регулярные супервизии специалистов центров поддержки семьи Фонда «Обнажённые сердца» и партнерских дошкольных организаций. На сегодняшний

день программа успешно реализуется в Москве, Санкт-Петербурге и Нижнем Новгороде. Специалисты центров поддержки семьи Фонда «Обнажённые сердца», показавшие высокий уровень точности применения стратегий JASPER, получили возможность обучать других. Данное пособие станет замечательной методической поддержкой в этой работе. Выражаем огромную благодарность коллегам из Kazari Lab за поддержку в развитии программы JASPER в России.

Татьяна Морозова
Святослав Довбня
ЭКСПЕРТЫ ФОНДА «ОБНАЖЁННЫЕ СЕРДЦА»

Оглавление

ЧАСТЬ I ВВЕДЕНИЕ В JASPER

| | | |
|---------|--------------------|----|
| ГЛАВА 1 | Что такое JASPER? | 3 |
| ГЛАВА 2 | Главные компоненты | 16 |

ЧАСТЬ II ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

| | | |
|---------|---------------------------------------------------------------|----|
| ГЛАВА 3 | Проведение краткой оценки навыков игры и коммуникации (SPACE) | 45 |
| ГЛАВА 4 | Определение освоенных и целевых навыков | 75 |

ЧАСТЬ III ПОДГОТОВКА К СЕССИИ

| | | |
|---------|----------------------------------------------|-----|
| ГЛАВА 5 | Рутины JASPER: введение | 89 |
| ГЛАВА 6 | Организация рутин в программе JASPER | 104 |
| ГЛАВА 7 | Подготовка окружения JASPER | 121 |
| ГЛАВА 8 | Создаем основу для вовлеченности и регуляции | 138 |

ЧАСТЬ IV ИГРА

| | | |
|----------|-------------------------------|-----|
| ГЛАВА 9 | Имитация и моделирование игры | 161 |
| ГЛАВА 10 | Формирование базовой рутины | 175 |
| ГЛАВА 11 | Расширение рутин | 188 |

ЧАСТЬ V КОММУНИКАЦИЯ

| | | |
|----------|-------------------------------------------|-----|
| ГЛАВА 12 | Основные коммуникативные стратегии | 213 |
| ГЛАВА 13 | Программирование для жестов и языка | 226 |
| ГЛАВА 14 | Применение устройства, генерирующего речь | 250 |

ЧАСТЬ VI ПРЕОДОЛЕНИЕ ТРУДНОСТЕЙ

| | | |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ГЛАВА 15 | Поддержание вовлеченности | 265 |
| ГЛАВА 16 | Поддерживаем регуляцию | 283 |
| ГЛАВА 17 | Поддержание продуктивной игры в контексте ограниченного и повторяющегося поведения | 305 |

ЧАСТЬ VII ЗАКЛЮЧЕНИЕ

| | | |
|----------------------|--------------------|-----|
| ГЛАВА 18 | Сводим всё вместе | 331 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ А | Перечень стратегий | 345 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ В | Правильные ответы | 346 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ С | Ящик игрушек Кейти | 355 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ | | 357 |
| АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ | | 361 |

Разрешение на копирование формы
предоставлено читателям для личного использования
или для использования с клиентами
(подробнее см. с. iv). Дополнительные копии
формы можно загрузить по ссылке
<http://www.guilford.com/kasari-materials>.

ВВЕДЕНИЕ В JASPER

Цели

- ✓ Узнать о главных компонентах JASPER

В этом разделе вы познакомитесь с основами программы JASPER, а также узнаете о главных компонентах и целях вмешательства.



Что такое JASPER?

1.1 Введение

В этой книге представлена подробная информация о программе JASPER, направленной на развитие совместного внимания, символической игры, вовлеченности и регуляции (Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation [JASPER]). Эта программа работает с главными сложностями, характерными для детей с расстройствами аутистического спектра (РАС). JASPER — это целевое модульное вмешательство в сфере социальной коммуникации, которое входит в категорию натуралистических поведенческих вмешательств, основанных на психологии развития (NDBI; Schreibman et al., 2015). Цель вмешательства JASPER заключается в том, чтобы улучшить взаимодействие ребенка с другими людьми (совместное внимание и вовлеченность) и объектами (через развитие навыков игры). Кроме того, вмешательство должно помогать ребенку поддерживать и модулировать свои эмоции и поведение (при помощи стратегий регуляции). В данной главе мы познакомим вас с основными характеристиками JASPER, а также расскажем в общих чертах, как осуществлять вмешательство, проводить оценку и применять стратегии для работы с основными компонентами. В следующих главах каждый из этих аспектов рассмотрен более подробно.

1.2 Вмешательство в деталях

Прежде чем мы начнем, давайте рассмотрим небольшой пример того, что представляет собой сессия вмешательства JASPER. Обучение в программе JASPER происходит в естественной среде — во время игры. До начала вмешательства специалист оценивает развитие игровых и коммуникативных навыков ребенка, определяет цели вмешательства, соответствующие уровню развития ребенка, и выбирает мотивирующие игрушки, основываясь на уровне развития навыков в данный момент. Представьте, что вы заглянули в комнату, где проходит сессия вмешательства JASPER. Что вы там увидите? Посмотрим на рисунок 1.1.

Небольшое пространство для игры организовано таким образом, чтобы способствовать вовлеченности и регуляции ребенка. В углу комнаты находится стол, где разложены материалы: часть кубиков сложена в виде домика, а рядом лежат несколько дополнительных кубиков. Кроме того, на столе находится игровой набор: игрушечные кусочки фруктов, нож и миска. На полу лежат несколько картонных кубиков, часть из них сложена в виде башни, а рядом расставлено несколько маленьких фигурок животных.

Окружение организовано таким образом, чтобы обеспечить мотивацию ребенка и тем самым создать условия для плавного перехода к обучающей сессии. Игрушки соответствуют уровню развития ребенка, они расставлены определенным образом и «ожидают» ребенка. Все это сделано для того, чтобы ребенок проявил интерес и начал играть.



РИС. 1.1. Сессия JASPER организована так, чтобы ребенок мог выбрать, во что поиграть, из нескольких вариантов

Взрослый и ребенок входят в комнату, и взрослый восклицает: «Здесь так много прекрасных игрушек!» Ребенок подходит к столу, берет кубик и добавляет к кубикам, сложенным в виде домика. Взрослый поступает так же: добавляет еще один кубик к незавершенной постройке и убирает со стола игрушечные фрукты, чтобы они не отвлекали от строительства домика.

Взрослый и ребенок начинают создавать игровую рутину. Такие рутины включают в себя множество возможностей для содействия игровым идеям ребенка и коммуникации, а также для поддержания его вовлеченности и регуляции.

После того как взрослый и ребенок вместе построили дом из кубиков, взрослый помещает на стол несколько игрушечных стульев и маленькие фигурки людей. Ребенок берет фигурку мальчика, но не знает, что с ней делать. Тогда взрослый берет другую фигурку, помещает ее внутрь дома и с улыбкой комментирует свое действие: «Человек!» Ребенок повторяет за взрослым и комментирует: «Дом», после чего помещает фигурку внутрь строения. Взрослый отвечает: «Большой дом!», и они по очереди перемещают фигурки людей внутрь постройки. После нескольких повторений ребенок начинает вставать из-за стола. Заметив, что вовлеченность ребенка снижается, взрослый пододвигает в его сторону несколько кубиков, и ребенок начинает строить второй этаж дома. Взрослый сразу же присоединяется к строительству, сопровождая свои действия простыми комментариями.

Взрослый восприимчиво реагирует на действия ребенка во время взаимодействия. Если ребенок решил поместить внутрь дома несколько фигурок людей, взрослый подкрепляет эту идею и поступает так же: он имитирует действия ребенка и включается в коммуникацию. Если ребенок теряет вовлеченность, взрослый помогает ребенку вернуться в прежнее русло. Кроме того, взрослый создает ребенку возможности для освоения новых игровых и коммуникативных навыков.

Строительство дома завершено — и взрослый добавляет в окружение дополнительные игровые материалы, чтобы продолжить формирование рутины. Ребенок начинает помещать внутрь постройки фигурки животных. Очередь доходит до взрослого — он берет фигурку собаки, показывает ребенку и говорит: «Щенок». Они продолжают добавлять новые шаги и возможности для коммуникации до тех пор, пока ребенку не надоест играть с этими игрушками. Тогда взрослый создает для ребенка новые варианты игры, ребенок делает свой выбор, и они начинают создавать новую рутину.

На протяжении всего процесса взрослый отслеживает, чтобы в игровой рутине постоянно присутствовали явные возможности для проявления новых игровых и коммуникативных навыков. В окружении присутствуют дополнительные игровые материалы, чтобы ребенок мог добавлять новые шаги в игру, а взрослый использует мотивирующие моменты, чтобы помочь ребенку применять новые навыки. Взрослый создает окружение, которое побуждает ребенка проявлять инициативу, и применяет дополнительные стратегии, когда ребенку требуется больше поддержки для освоения игровых и коммуникативных навыков, а также навыков вовлеченности и регуляции. В следующей главе мы более детально расскажем об этом вмешательстве.

1.2.1 Задачи

Задачи любой сессии JASPER заключаются в том, чтобы увеличить: (1) время, в течение которого ребенок регулирует свое поведение и вовлечен в совместную активность с социальным партнером; (2) разнообразие, гибкость и сложность игровых навыков, которые ребенок проявляет спонтанно и по собственной инициативе; (3) спонтанное проявление инициативы в использовании как невербальных, так и вербальных (и/или с использованием средства дополнительной коммуникации) языковых навыков — для совместного внимания, просьбы или любых других форм намеренной коммуникации.

1.2.2 Участники

Как правило, вмешательство проходит в форме индивидуального занятия, где участвуют специалист, осуществляющий вмешательство, и ребенок с РАС. Оно разработано для детей раннего дошкольного возраста — от 12 месяцев и старше, а также для детей более старшего возраста с минимальным уровнем развития речевых навыков. Кроме того, стратегии JASPER можно эффективно использовать при работе с детьми с другими нарушениями развития, у которых имеются сложности в сферах вовлеченности, регуляции, коммуникации и игровых навыков.

Эта книга предназначена в первую очередь для специалистов, ранее уже прошедших некоторое обучение по работе с детьми с аутизмом, в том числе для медиков, педагогов, специалистов по раннему вмешательству, психологов, специалистов в области детского развития, специальных педагогов и логопедов. Кроме того, вмешательства JASPER успешно применяются родителями и другими ухаживающими за ребенком взрослыми, парапрофессионалами¹ и другими людьми. Если человек хочет использовать программу JASPER, он обязан пройти специальное обучение и достичь определенного уровня точности следования стратегиям под руководством сертифицированного эксперта JASPER. Более подробную информацию можно найти на сайте www.jaspertraining.org.

1.2.3 Условия

Вмешательство JASPER можно осуществлять на дому, где проживает ребенок, в детском саду, в центрах, клиниках и других учреждениях. Оптимальное время одной сессии составляет

¹ Здесь: ассистенты и тьюторы в дошкольных учреждениях и школах и студенты профильных вузов. — Прим. пер.

от 45 до 60 минут, однако продолжительность может меняться в зависимости от возраста и возможностей ребенка. Иногда имеет смысл начать с более коротких сессий и постепенно увеличивать их продолжительность (для младенцев и toddlers; детей, не получавших ранее каких-либо вмешательств; а также детей с частыми эпизодами нарушения регуляции).

1.2.4 Адаптации

В этой книге мы рассматриваем преимущественно индивидуальное применение вмешательства, в котором принимают участие взрослый, реализующий вмешательство, и ребенок. Однако нужно отметить, что также проводилось изучение реализации вмешательств JASPER в небольших группах детей. Так, в ходе ряда исследований было проведено обучение родителей и других ухаживающих за ребенком взрослых, чтобы они могли осуществлять вмешательство JASPER со своими детьми-toddlерами (Kasari, Gulsrud, Paparella, Hellemann & Berry, 2015; Kasari, Gulsrud, Wong, Kwon & Locke, 2010), детьми дошкольного возраста (Kasari et al., 2014b), а также более старшего возраста с минимальным уровнем развития вербальных навыков (Kasari et al., 2014a). Мы обучали педагогов и парапрофессионалов реализовывать вмешательства JASPER как в форме индивидуальных занятий (Chang, Shire, Shih, Gelfand & Kasari, 2016), так и в небольших группах (Lawton & Kasari, 2012; Shire et al., 2017). Кроме того, мы применяли системы дополнительной и альтернативной коммуникации при реализации вмешательства JASPER (Kasari et al., 2014a) и проводили вмешательства в формате, когда в них принимали участие два ребенка одного возраста (Shire, Shih, Bracaglia, Kodjoe & Kasari, 2020a). Если вы научитесь применять вмешательство JASPER с детьми, перед вами откроются новые возможности: после дополнительного тренинга вы сможете сами обучать людей применению подхода JASPER. Так, вы можете помогать родителям в использовании стратегий JASPER в домашних условиях и обучать педагогов применению этих стратегий в образовательных учреждениях. Кроме того, вы можете сами обучать специалистов, которые будут разрабатывать и реализовывать вмешательства, а также учить людей преподаванию подхода JASPER. Формат данной книги не позволяет нам охватить все эти аспекты, но вы можете найти соответствующую информацию на нашем сайте.

1.2.5 Материалы

Для проведения сессии вам понадобятся небольшое помещение для игры, стол и стул, подходящие для ребенка, игрушки, соответствующие уровню развития ребенка, и материалы для организации игрушек (например, сумки, корзины или полки, куда ребенок не может добраться). Если ребенок обычно пользуется системой дополнительной или альтернативной коммуникации, обязательно нужно использовать эту систему во время сессий. Кроме того, вы можете применять системы визуальной поддержки, использовать положительное подкрепление поведения и другие системы поддержки.

1.3 Структура вмешательства

Данный раздел объясняет, в чем заключается подход JASPER, показывает его обширную доказательную основу и роль в области ранних вмешательств для детей с РАС.

1.3.1 Научное обоснование

Подход JASPER является научно обоснованным. Это означает, что он прошел тщательную проверку в исследованиях, которые доказали его эффективность. Вмешательства JASPER были протестированы в ходе 10 рандомизированных контролируемых научных исследований, проведенных нашей научной группой, кроме того, аналогичные исследования были проведены

другими независимыми группами исследователей. Эти исследования проводились на протяжении 20 лет, и в них было задействовано более 500 детей с РАС. Исследования продолжаются и в настоящее время. Все они в совокупности позволяют утверждать, что вмешательства JASPER приводят к увеличению времени вовлеченности ребенка в совместную игру (когда его внимание направлено как на партнера, так и на совместную активность) (Kaale, Fagerland, Martinsen & Smith, 2014; Kaale, Smith & Sponheim, 2012; Kasari et al., 2006, 2010, 2014b, 2015), инициации совместного внимания (например, Kasari et al., 2010, 2014b), а кроме того, отмечаются улучшение языковых навыков (например, Kasari et al., 2008), повышение уровня игры (например, Kasari et al., 2014b) и увеличение ее разнообразия (например, Kasari et al., 2010). Краткосрочные отслеживания показали, что все приобретенные навыки сохраняются у большинства детей, лонгитюдные же исследования подтверждают, что у детей сохраняются сформированные навыки социальной коммуникации, а также языковые и когнитивные навыки (Kasari et al., 2012). На рисунке 1.2 показано, что начало развития подхода JASPER было положено в середине 1980-х в ходе экспериментальных научных исследований особенностей РАС, а затем продолжено в 1990-х, когда мы изучали совместное внимание и игру у детей раннего возраста. Дальнейшая работа была направлена на распространение этого подхода в организациях, работающих на уровне местного сообщества. Потребовались значительные усилия для того, чтобы сделать вмешательства доступными именно для тех людей, которые в них нуждались. Так, в начале 2000-х прошли исследования вмешательств, которые могли осуществлять родители детей с РАС и другие ухаживающие за ребенком взрослые. Далее были созданы вмешательства, которые могли осуществлять педагоги в образовательных учреждениях, и разработаны специальные вмешательства для детей с минимальным уровнем развития языковых навыков. Кроме того, потребовалась значительная работа для включения вмешательств JASPER в государственную систему здравоохранения и распространения подхода JASPER в других странах мира. Более подробный список научных работ в области JASPER приведен в аннотированном библиографическом указателе на сайте, посвященном этой книге. На левой полосе мы разместили оригинальные названия, на правой — их перевод.

1.3.2 Целевая и модульная программа

Программа JASPER — целевая и модульная одновременно. Эта программа *целевая*, поскольку направлена на работу с основными сложностями в сфере социальной коммуникации, характерными для расстройств аутистического спектра. При этом JASPER можно применять как отдельно, в качестве вмешательства, так и встраивать ее в качестве компонента в уже реализуемые программы вмешательства — поэтому JASPER может быть также *модульной* программой. JASPER — всеобъемлющая программа в сфере развития навыков социальной коммуникации, причем эта модель вмешательства не подразумевает целенаправленной работы над формированием более широкого спектра навыков (когнитивных, двигательных и академических) в долговременной перспективе (хотя развитие этих навыков может проявиться как косвенный результат).

1.3.3 Натуралистическое поведенческое вмешательство, основанное на психологии развития (Naturalistic Developmental Behavioral Intervention)

Модель JASPER относится к категории NDBI (натуралистические поведенческие вмешательства, основанные на психологии развития) и представляет собой комплексный подход, сочетающий принципы психологии развития и поведенческих наук (Schreibman et al., 2015). Она осуществляется в естественном контексте, при этом применяются также конкретные обучающие стратегии, разработанные в рамках поведенческой теории (Skinner, 1957). Как и большинство натуралистических поведенческих вмешательств, основанных на психологии развития, программа JASPER реализуется в *естественном* контексте, преимущественно в различных

Key



Characterizing
ASD
(1985–2011)



Early Intervention
Studies Targeting
Joint Attention
and Play
(1998–2003)



Caregiver-
Mediated JASPER
Interventions
(2003–Current)



Teacher-
Implemented
JASPER
Interventions
(2006–Current)



JASPER with
Minimally Verbal
Children
(2008–Current)



JASPER
Implementation
in the
Community and
Internationally
(2017–Current)

Affective Sharing in the Context of Joint Attention Interactions of Normal, Autistic, and Mentally Retarded Children

Kasari, Sigman, Mundy, & Yirmiya (1990)

Nonverbal Communication, Affective Sharing, and Intersubjectivity



Mundy, Kasari, & Sigman (1992)

Nonverbal Communication, Developmental Level and Symptom Presentation in Autism



Mundy, Sigman, & Kasari (1994)

Focused and Social Attention in Caregiver–Child Interactions: A Comparison of Autistic, Mentally Retarded and Nonretarded Children



Kasari, Sigman, & Yirmiya (1994)

Joint Attention across Contexts in Normal and Atypical Children



Sigman & Kasari (1995)

Early Intervention in Autism: Joint Attention and Symbolic Play



Kasari, Freeman, & Paparella (2001)

Joint Attention and Symbolic Play in Young Children with Autism: A Randomized Controlled Intervention Study



Kasari, Freeman, & Paparella (2006)

Language Outcome in Autism: Randomized Comparison of Joint Attention and Play Interventions



Kasari, Paparella, Freeman, & Jahromi (2008)

Randomized Controlled Caregiver Mediated Joint Engagement Intervention for Toddlers with Autism



Kasari, Gulsrud, Wong, Kwon, & Locke (2010)

The Emergence of Nonverbal Joint Attention and Requesting Skills in Young Children with Autism



Paparella, Goods, & Kasari (2011)

A Randomized Controlled Trial of Preschool-Based Joint Attention Intervention for Children with Autism



Kaale, Smith, & Sponheim (2012)

Longitudinal Follow-up of Children with Autism Receiving Targeted Interventions on Joint Attention and Play



Kasari, Gulsrud, Freeman, Paparella, & Hellemann (2012)

Teacher–Implemented Joint Attention Intervention: Pilot Randomized Controlled Study for Preschoolers with Autism



Lawton & Kasari (2012)

Preschool Based JASPER Intervention in Minimally Verbal Children with Autism: Pilot RCT



Goods, Ishijima, Chang, & Kasari (2013)

Preschool-Based Social Communication Treatment for Children with Autism: 12-Month Follow-Up of a Randomized Trial



Kaale, Fagerland, Martinsen, & Smith (2014)

Communication Interventions for Minimally Verbal Children with Autism: A Sequential Multiple Assignment Randomized Trial



Kasari, Kaiser, Goods, Nietfeld, Mathy, Landa, et al. (2014)

Caregiver-Mediated Intervention for Low-Resourced Preschoolers with Autism: An RCT



Kasari, Lawton, Shih, Landa, Lord, Orlich, et al. (2014)

Randomized Comparative Efficacy Study of Parent-Mediated Interventions for Toddlers with Autism



Kasari, Gulsrud, Paparella, Hellemann, & Berry (2015)

Preschool Deployment of Evidence-Based Social Communication Intervention: JASPER in the Classroom



Chang, Shire, Shih, Gelfand, & Kasari (2016)

Longitudinal Effects of Adaptive Interventions with a Speech-Generating Device in Minimally Verbal Children with ASD



Almirall, DiStefano, Chang, Shire, Kaiser, Lu, et al. (2016)

Hybrid Implementation Model of Community-Partnered Early Intervention for Toddlers with Autism: A Randomized Trial



Shire, Chang, Shih, Bracaglia, Kodjoe, & Kasari (2017)

Brief Report: Caregiver Strategy Implementation—Advancing Spoken Communication in Children Who are Minimally Verbal



Shire, Shih, & Kasari (2018)

Developmental Screening and Early Intervention in a Childcare Setting for Young Children at Risk for Autism and Other Developmental Delays: A Feasibility Trial



Gulsrud, Carr, Williams, Panganiban, Jones, Kimbrough, et al. (2019)

Comparison of Face-to-Face and Remote Support for Interventionists Learning to Deliver JASPER Intervention with Children Who Have Autism



Shire, Baker Worthman, Shih, & Kasari (2020)


Joint Engagement Is a Potential Mechanism Leading to Increased Initiations of Joint Attention and Downstream Effects on Language: JASPER Early Intervention for Children with ASD




Shih, Shire, Chang, & Kasari (2021)




Основные этапы




Характерные особенности РАС (1985–2011)




Исследования ранних вмешательств, направленных на развитие совместного внимания и игры (1998–2003)




Вмешательства JASPER, осуществляемые родителями и другими ухаживающими за ребенком взрослыми (2003 — настоящее время)



Вмешательства JASPER, осуществляемые педагогами (2006 — настоящее время)



JASPER для детей с минимальным уровнем развития вербальных навыков (2008 — настоящее время)



Применение JASPER в общественных учреждениях и по всему миру (2017 — настоящее время)

Обмен эмоциями при взаимодействии, включающем совместное внимание, у типично развивающихся детей, детей с аутизмом и детей с нарушениями интеллектуального развития 

Kasari, Sigman, Mundy, & Yirmiya (1990)
Невербальная коммуникация, обмен эмоциями и интерсубъективность 

Mundy, Kasari, & Sigman (1992)
Невербальная коммуникация, уровень развития и проявление симптомов при аутизме 

Mundy, Sigman, & Kasari (1994)
Направленное и социальное внимание при взаимодействиях родитель — ребенок: сравнение детей с аутизмом, детей с нарушениями интеллектуального развития и типично развивающихся детей 

Kasari, Sigman, & Yirmiya (1994)
Характеристики совместного внимания у типично и атипично развивающихся детей 

Sigman & Kasari (1995)
Раннее вмешательство при аутизме: совместное внимание и символическая игра 

Kasari, Freeman, & Paparella (2001)
Совместное внимание и символическая игра у детей раннего возраста с аутизмом: рандомизированное контролируемое исследование вмешательств 

Kasari, Freeman, & Paparella (2006)
Языковое развитие при аутизме: рандомизированное сравнение вмешательств совместного внимания и игры 

Kasari, Paparella, Freeman, & Jahromi (2008)
Рандомизированное контролируемое исследование осуществляемых родителями вмешательств совместной вовлеченности для toddlers с аутизмом 

Kasari, Gulsrud, Wong, Kwon, & Locke (2010)
Формирование невербального совместного внимания и навыков просьбы у детей раннего возраста с аутизмом 

Paparella, Goods, & Kasari (2011)
Рандомизированное контролируемое испытание вмешательств, направленных на формирование совместного внимания у детей с аутизмом, осуществляемых в дошкольных образовательных учреждениях 

Kaale, Smith & Sponheim (2012)
Лонгитюдное исследование детей с аутизмом, получающих целевые вмешательства, направленные на развитие совместного внимания и игры 

Kasari, Gulsrud, Freeman, Paparella & Hellemann (2012)
Вмешательство, направленное на формирование совместного внимания, осуществляемое педагогами: пилотное рандомизированное контролируемое исследование дошкольников с аутизмом 

Lawton & Kasari (2012)
Вмешательства JASPER для детей с минимальным уровнем развития языковых навыков, осуществляемые в дошкольных учреждениях: пилотное рандомизированное контролируемое испытание 

Goods, Ishijima, Chang & Kasari (2013)
Программа помощи для формирования социальной коммуникации у детей с аутизмом, осуществляемая в дошкольных учреждениях: контрольное исследование, проведенное через 12 месяцев после рандомизированного испытания 

Kaale, Fagerland, Martinsen & Smith (2014)
Коммуникативные вмешательства для детей с аутизмом с минимальным уровнем развития вербальных навыков: последовательное рандомизированное исследование с несколькими назначениями (SMART) 

Kasari, Kaiser, Goods, Niefeld, Mathy, Landa, et al. (2014)
Вмешательства для дошкольников с аутизмом из малообеспеченных семей, осуществляемые родителями и другими ухаживающими за ребенком взрослыми: рандомизированное контролируемое исследование 

Kasari, Lawton, Shih, Landa, Lord, Orlich, et al. (2014)
Рандомизированное исследование сравнительной эффективности осуществляемых родителями вмешательств для toddlers с аутизмом 

Kasari, Gulsrud, Paparella, Hellemann & Berry (2015)
Применение научно обоснованных вмешательств для формирования социальной коммуникации в условиях дошкольных учреждений: JASPER в детских садах 

Chang, Shire, Shih, Gelfand & Kasari (2016)
Лонгитюдные эффекты адаптивных вмешательств с применением устройства, генерирующего речь, у детей с РАС с минимальным уровнем развития вербальных навыков 

Almirall, DiStefano, Chang, Shire, Kaiser, Lu, et al. (2016)
Гибридная модель реализации раннего вмешательства для toddlers с аутизмом в партнерстве с общественными организациями: рандомизированное испытание 

Shire, Chang, Shih, Bracaglia, Kodjoe & Kasari (2017)
Краткий отчет: стратегия, реализованная родителями и другими ухаживающими за ребенком взрослыми 

Shire, Shih & Kasari (2018)
Скрининг развития и ранние вмешательства у детей младшего возраста с риском развития аутизма и других нарушений развития, осуществляемые на базе дошкольных учреждений: исследование применимости 

Gulsrud, Carr, Williams, Panganiban, Jones, Kimbrough, et al. (2019)
Сравнение очной и дистанционной поддержки специалистов, обучающихся осуществлению вмешательств JASPER для детей с аутизмом 

Shire, Baker Worthman, Shih & Kasari (2020)
Совместная вовлеченность как потенциальный механизм, приводящий к повышению инициативы совместного внимания, и его последующее влияние на развитие языковых навыков: раннее вмешательство JASPER для детей с РАС 

Shih, Shire, Chang & Kasari (2021) 

РИС. 1.2. Этапы научного становления программы JASPER

видах игры. Это позволяет ребенку испытывать естественные последствия поведения в естественной обучающей среде, соответствующей его уровню развития. Обучающие сессии организованы таким образом, чтобы ведущая роль преимущественно принадлежала ребенку, при этом их структура способствует социальной вовлеченности. Все области вмешательства в рамках модели JASPER основаны на *психологии развития ребенка*. Основные компоненты программы направлены на формирование базовых навыков, которые необходимы для развития игры, вовлеченности и социальной коммуникации. Мы используем данные собственных систем оценки, чтобы определить уровень развития ребенка в настоящее время. После этого мы обращаемся к модели развития, чтобы определить соответствующие цели и отслеживать прогресс. Понимание уровня развития ребенка в данный момент позволяет нам работать над формированием новых навыков: для этого мы организуем возможности для освоения этих навыков и их применения в различных контекстах и занятиях во время сессий JASPER. Для создания таких обучающих возможностей мы используем *поведенческие* стратегии и принципы, в том числе естественное подкрепление, моделирование и предоставление подсказок, помогающих ребенку добиться успеха. Если ребенок проявляет то или иное нежелательное поведение, мы пытаемся понять функцию (мотивацию) этого поведения, чтобы разработать эффективный план действий.

Ребенок в роли инициатора

Программа JASPER направлена на то, чтобы ребенок выражал свои мысли и идеи, в том числе проявлял *спонтанную инициативу* во время взаимодействия с людьми. Нельзя довольствоваться тем, что ребенок просто реагирует на подсказки и предложения других людей. Чтобы научить ребенка проявлять инициативу, взрослый выполняет роль поддерживающего «товарища в игре» и партнера для общения. К примеру, вместо того чтобы выбрать активность, обучить ребенка конкретному навыку и убрать игрушку после того, как цель будет достигнута, взрослый намеренно предоставляет ребенку свободу: он может сам делать выбор и делиться своими идеями. Взрослый при этом реагирует на проявленную ребенком инициативу и обеспечивает поддержку, помогающую ребенку играть продуктивно и сохранять вовлеченность в процесс. Также взрослый регулирует вид и уровень поддержки, учитывая потребности ребенка в данный момент.

1.4 Компоненты

Программа JASPER направлена на обеспечение развития навыков социальной коммуникации в рамках четырех основных компонентов: *совместное внимание* (буквы *JA* (Joint Attention) в слове JASPER), где целью является использование навыков социальной коммуникации совместно с другими людьми; *игра* — от простой до символической (*SP*); *вовлеченность* (*E*) и *регуляция* (*R*) (рисунок 1.3). Эти компоненты соответствуют основным трудностям, характерным для детей с РАС, тесно связаны с социальной коммуникацией и способствуют дальнейшему развитию языковых навыков. Во введении мы приводим лишь краткое описание, более подробно каждый из этих компонентов будет рассмотрен во второй главе книги.

1.4.1 Навыки совместного внимания и социальной коммуникации

Одна из целей вмешательства JASPER — обучение навыкам совместного внимания, а также другим коммуникативным навыкам. *Совместное внимание* — это координация внимания между объектами и людьми в целях обмена. Уже на начальных этапах своих исследований мы обнаружили, что у детей с РАС отмечаются специфические трудности в сфере совместного внимания. В одном из исследований, где отдельно изучалось развитие навыков совместного внимания, показатели детей с РАС значительно отличались от



РИС. 1.3. Четыре компонента JASPER

показателей типично развивающихся детей и детей с общей задержкой развития (Mundy, Sigman, Ungerer & Sherman, 1986). Так, у большинства детей были выявлены задержки и нарушения формирования навыков совместного внимания, при этом у детей, которые демонстрировали более высокий уровень навыков совместного внимания, были лучше развиты языковые навыки (как в момент исследования, так и через год после него) (Mundy et al., 1990). Мы также изучали и другие навыки социальной коммуникации, в том числе навыки просьбы (как вербальные, так и невербальные).

1.4.2 Игра: от простой к символической

Еще одна цель вмешательства JASPER — обучение игровым навыкам (поскольку для детей с РАС характерны задержки и различные нарушения в сфере формирования этих навыков по сравнению с типично развивающимися сверстниками). Игра — это универсальный способ, при помощи которого дети познают окружающий мир, кроме того, именно игры создают необходимый контекст для освоения коммуникативных и языковых навыков. При обучении игре мы оцениваем уровень развития игровых навыков ребенка в данный момент, после чего берем его за основу для определения целей вмешательства. Далее мы систематически работаем над повышением уровня игры, постепенно продвигаясь к более символическим формам. В основу вмешательства положена иерархия навыков игры (базирующаяся на работах Ungerer & Sigman, 1981; Lifter, Sulzer-Azaroff, Anderson & Cowdery, 1993). Всего выделяется 16 уровней игры, которые соответствуют типичному развитию ребенка (более подробно об этом рассказано в главе 2). Обучая ребенка определенным игровым навыкам, мы одновременно учитываем социальные аспекты игры, которые создают контекст для обучения, соответствующий определенному этапу развития ребенка.

1.4.3 Вовлеченность

Следующая цель вмешательства JASPER — это повышение вовлеченности ребенка во взаимодействие с окружающими. *Вовлеченность* — это состояние, когда человек взаимодействует с окружающими его объектами и/или людьми, и чем выше уровень вовлеченности, тем выше координация между человеком и этими объектами и людьми. В качестве основы мы используем модель развития вовлеченности, разработанную для типично развивающихся детей (Adamson, Bakeman and Deckner, 2004). Вовлеченность — важный компонент вмешательства JASPER, так как для любого обучения необходимо, чтобы ребенок был вовлечен в процесс. Поскольку у детей с РАС зачастую отмечаются нарушения в сфере установления

и поддержания *совместной вовлеченности*, вмешательство JASPER акцентирует особое внимание на умении ребенка инициировать (а со временем и координировать) такое взаимодействие (это умение оценивается количеством инициаций в игре и коммуникации).

1.4.4 Регуляция

В подходе JASPER особенно подчеркивается важность эмоциональной и поведенческой регуляции, поскольку дети с РАС испытывают значительные трудности в этой сфере по сравнению с типично развивающимися сверстниками (Konstantareas & Stewart, 2006). *Регуляция* — это процесс, в ходе которого человек отслеживает, оценивает и изменяет проявление своих эмоций, реакций и поведения в соответствии с конкретным контекстом. Ребенок демонстрирует должный уровень регуляции, если он спокоен, внимателен и проявляет готовность учиться. Полноценные эпизоды игры, коммуникации и вовлеченности возможны только тогда, когда ребенок регулирует себя. И хотя мы уделяем большое внимание поддержанию регуляции, нужно понимать, что нарушения регуляции и проявления нежелательного поведения возникают довольно часто.

Если то или иное поведение влияет на способность ребенка эффективно участвовать во взаимодействии с другими людьми, нужно уделить этому особое внимание. Таким образом, мы должны как способствовать улучшению регуляции, так и реагировать на ее нарушение.

1.5 Проведение оценки

Для определения задач вмешательства следует провести исходную оценку, используя для этого краткую оценку навыков игры и коммуникации (*The Short Play and Communication Evaluation*, SPACE; Shire, Shih, Chang & Kasari, 2018). Этот инструмент оценки представляет собой короткую по времени процедуру, где в игровой форме выявляются сформированные и формирующиеся навыки ребенка. На основе этой оценки определяются задачи вмешательства в сферах социальной коммуникации (вербальных и невербальных навыков совместного внимания и просьбы), игры, вовлеченности и регуляции. Оценка SPACE разработана и апробирована на основе используемых в научных исследованиях инструментов, применение которых занимает более длительное время (*Structured Play Assessment and Early Social Communication Scales*; Ungerer & Sigman, 1981; Mundy et al., 2003). Эту систему оценки использовали в партнерских исследованиях, проводимых в местных центрах помощи, для отслеживания изменений в течение определенного периода времени (Shire et al., 2017; Shire et al., 2020a). Используя данные оценки, специалист, разрабатывающий вмешательство, выбирает игровые материалы, которые соответствуют уровню развития ребенка, учитывая при этом текущий и целевой уровни развития игровых и коммуникативных навыков. Прогресс ребенка на протяжении каждой сессии фиксируется в отдельном бланке. Далее приблизительно один раз в три месяца процедура оценки проводится снова. Более подробную информацию можно найти в главах 3, 4 и 18.

1.6 Стратегии

Мы используем множество разнообразных стратегий для поддержания вовлеченности, регуляции, коммуникации и игры. В главах 5–17 вы найдете более детальную информацию о каждой из этих стратегий, а также узнаете, какую роль выполняет каждая стратегия для создания единого целого — программы JASPER. Все эти стратегии перечислены на рисунке 1.4, а более подробный перечень приведен в приложении А. В дополнение к стратегиям мы представляем персонажей JASPER: каждый из них выполняет роль визуального напоминания о конкретной основной стратегии или определенном компоненте вмешательства.


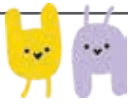









| ОСНОВНЫЕ СТРАТЕГИИ | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Организация среды | <p>Организация среды — это процесс настройки и поддержания всех аспектов физического окружения для обеспечения поддержки ребенка и ограничения отвлекающих факторов. Он включает в себя все то, что находится в комнате, ребенка, игрушки и даже взрослого.</p> <p style="text-align: right;">Глава 7</p> |
|  Имитация и моделирование игры | <p>Имитация — это акт повторения или реагирования на продуктивные игровые навыки ребенка. Моделирование — это акт демонстрации выполнения навыка, соответствующего уровню развития ребенка, в тот момент, когда ребенку требуется поддержка для продуктивной игры.</p> <p style="text-align: right;">Глава 9</p> |
|  Установление игровых рутин | <p>Игровые рутины — это контекст для обучения поставленным целям и задачам. Рутин включают в себя игрушки, соответствующие уровню развития ребенка, двух активных партнеров в игре, неоднократное повторение и комбинирование знакомых и новых шагов.</p> <p style="text-align: right;">Главы 5 и 10</p> |
|  Расширение игровых рутин | <p>Расширение — это процесс добавления новых шагов в сформированную игровую рутину. Мы подготавливаем окружение, чтобы побуждать ребенка проявлять инициативу в отношении новых идей, и предоставляем поддержку, чтобы повышать разнообразие и сложность игры по мере развития рутины.</p> <p style="text-align: right;">Глава 11</p> |
|  Коммуникативные стратегии | <p>Многие стратегии поддержки коммуникации, например имитация проявленной ребенком инициативы, ее усложнение и моделирование соответствующих развитию слов и жестов, относящихся к игровой рутине. Для некоторых детей мы используем устройства для альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК).</p> <p style="text-align: right;">Главы 12, 13 и 14</p> |
|  Программирование | <p>Программирование — это процесс создания конкретных и систематических возможностей для того, чтобы ребенок практиковался в проявлении совместного внимания и навыков просьбы. По мере необходимости мы используем иерархию подсказок, чтобы помочь ребенку успешно применять целевой навык.</p> <p style="text-align: right;">Глава 13</p> |
|  Поддержка вовлеченности и регуляции | <p>Многие стратегии JASPER поддерживают вовлеченность и регуляцию. Мы подготавливаем окружение, способствуем успеху ребенка во время сессии и стараемся предвосхищать возможные сложности до того, как ребенок утратит вовлеченность или проявит нарушение регуляции.</p> <p style="text-align: right;">Основные стратегии и глава 8</p> |
| УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ | |
|  Универсальная схема АСТ | <p>Для устранения проблем мы применяем трехэтапный процесс: оцениваем ситуацию, создаем план и тестируем его успешность (АСТ), чтобы справиться со сложностями во время сессии.</p> <p style="text-align: right;">Глава 8</p> |
| ОБУСЛОВЛЕННЫЕ СТРАТЕГИИ | |
|  Обусловленные стратегии игры и коммуникации | <p>Если ребенку требуется большая поддержка для достижения прогресса, мы используем иерархию подсказок и применяем дополнительные стратегии, способствующие продуктивной игре.</p> <p style="text-align: right;">Главы 8 и 17</p> |
|  Обусловленные стратегии вовлеченности | <p>Если ребенок утратил вовлеченность, например его внимание переключилось на определенный предмет, мы применяем специальные стратегии, чтобы помочь ребенку возобновить контакт со взрослым и вернуться к более высокому уровню вовлеченности.</p> <p style="text-align: right;">Глава 15</p> |
|  Обусловленные стратегии регуляции | <p>Если у ребенка проявляются существенные или повторяющиеся периоды нарушения регуляции, мы определяем функцию такого поведения и разрабатываем план соответствующего реагирования.</p> <p style="text-align: right;">Глава 16</p> |

РИС. 1.4. Перечень стратегий JASPER

1.6.1 Уровни поддержки

Безусловно, специалист, осуществляющий вмешательство, должен знать все эти стратегии. Однако не менее важно уметь объединять их в единое целое и выбирать определенную стратегию, подходящую для каждого конкретного момента. Подход JASPER предлагает три уровня поддержки: основные стратегии, универсальную схему устранения проблем (АСТ) и обусловленные стратегии¹.

1. Основные стратегии представляют собой фундамент вмешательства и включают стратегии подкрепления видов поведения ребенка (например, имитацию) и неявные формы поддержки для демонстрации ребенку новых навыков (например, организацию окружения, моделирование). Мы используем основные стратегии на протяжении всей сессии, чтобы создать ребенку условия для достижения успеха, а также для поддержания его вовлеченности, моделирования новых навыков и реакции на возникающие сложности.

2. Универсальная схема устранения проблем (АСТ). Для устранения проблем мы используем схему действий, состоящую из трех этапов: оценить ситуацию (А), создать план (С) и протестировать его успешность (Т). Такую последовательность мы называем схемой АСТ (ее можно использовать для преодоления трудностей, связанных с главными компонентами вмешательства).

3. Обусловленные стратегии представляют собой более определенные формы поддержки, и их следует применять только в некоторых ситуациях, после того как были использованы основные стратегии и универсальная схема устранения проблем. Эти стратегии включают в себя иерархию подсказок во время игр и коммуникации, а также стратегии для улучшения регуляции и вовлеченности.

Подход JASPER предполагает, что мы используем преимущественно основные стратегии и лишь в определенных обстоятельствах прибегаем к обусловленным. Начинать всегда следует с основных стратегий. Если возникают трудности, следует переходить к использованию схемы устранения проблем (АСТ). После этого нужно сделать выбор: использовать основные стратегии в другом соотношении или начать применение тех или иных обусловленных стратегий (рисунок 1.5). На протяжении этого процесса мы регулируем уровень предоставляемой поддержки таким образом, чтобы помочь ребенку достичь поставленных целей.

1.7 Заключение

Эта книга включает в себя 18 глав, которые объединены в семь основных частей (рисунок 1.6):

- Введение в JASPER.
- Определение целей.
- Подготовка к сессии.



РИС. 1.5. Поддержка в программе JASPER подразумевает, что мы начинаем с основных стратегий, потом переходим к устранению проблем, после чего либо возвращаемся к основным стратегиям, либо применяем обусловленные стратегии

¹ Обусловленные стратегии (в оригинале используется термин *Conditional Strategies*) — это стратегии, направленные на создание специфических условий, необходимых для возобновления потерянной вовлеченности ребенка со взрослым. В дальнейшем для краткости мы будем использовать термин «обусловленные стратегии». — *Прим. ред.*

1. ЧТО ТАКОЕ JASPER?

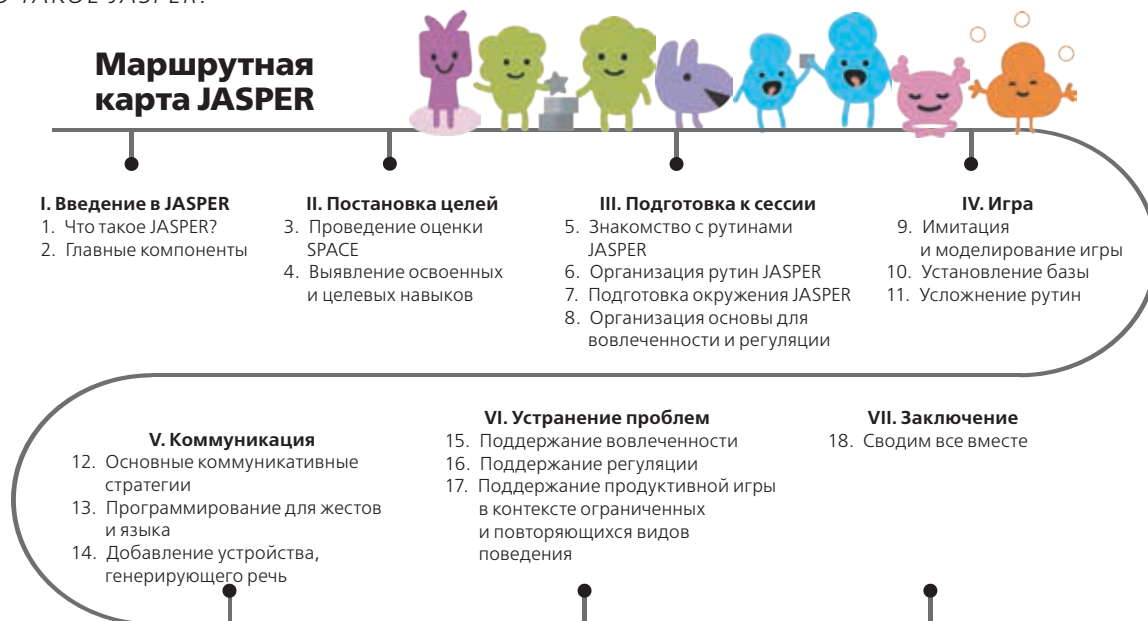


РИС. 1.6. Маршрутная карта JASPER

- Игра.
- Коммуникация.
- Устранение проблем.
- Заключение.

Кроме того, в книге есть дополнительные материалы, которые помогут в изучении подхода JASPER (в том числе упражнения, примеры, иллюстрации, чек-листы, формы и таблицы).

Все дети и специалисты, упоминаемые в этой книге, — это вымышленные персонажи. Они созданы на основе типичных сценариев, которые мы наблюдали на протяжении своей многолетней работы, и любые совпадения имен, событий и персональных особенностей являются случайными. Ответы и объяснения для каждого упражнения приведены в приложении В. Если вы хотите научиться подходу JASPER, рекомендуем вам прочитать эту книгу и записаться на тренинг по программе. Если же вы хотите стать сертифицированным специалистом JASPER, вам необходимо пройти официальное обучение в программе и достичь необходимого уровня владения стратегиями в ходе практического обучения. Самая сложная часть при обучении любому вмешательству заключается в том, чтобы научиться объединять отдельные стратегии в единое целое — программу, которая будет целенаправленной и учитывающей индивидуальные особенности конкретного ребенка. Во время чтения этой книги вам нужно вспоминать свой предыдущий опыт и мысленно представлять определенного ребенка: это поможет вам практиковаться в установлении целей и применении стратегий. Если вы только начинаете учиться, скорее всего, сначала вам будет сложно учитывать все аспекты одновременно. Однако вы будете учиться, получать обратную связь и приобретать опыт — и постепенно научитесь находить правильный баланс и сочетание различных ключевых аспектов.

И немного о терминологии. В этой книге мы используем местоимения как женского, так и мужского рода и язык, где на первом месте стоит человек: «ребенок с аутизмом», «ребенок с РАС». Наш выбор обусловлен желанием сделать текст более легким для чтения, и это не связано с каким-либо неуважением по отношению к тем читателям, которые используют другие личные местоимения (например, «они»), или придерживаются принципа «сначала идентичность» («аутичный», «аутичный ребенок»). На момент создания этой книги единой устоявшейся терминологии в этой сфере еще не существовало. Мы искренне надеемся, что эта книга даст возможность почувствовать свою причастность любому человеку — независимо от его возраста, расы, пола или идентичности. В следующих главах мы более подробно обсудим обозначенные здесь темы — и начнем с основных компонентов.

Главные компоненты

2.1 Введение

В предыдущей главе мы познакомили вас с четырьмя компонентами программы JASPER: совместное внимание (Joint Attention), символическая игра (Symbolic Play), вовлеченность (Engagement) и регуляция (Regulation). В этой главе мы более подробно поговорим о каждом из них и обозначим наши цели относительно их улучшения. Эта информация поможет вам научиться определять конкретные задачи для каждого ребенка и применять стратегии, которые будут описаны в следующих главах. Первый компонент, о котором мы хотим рассказать, — это *вовлеченность*. Именно вовлеченность обеспечивает основу для формирования разнообразных навыков во время сессии. Затем мы познакомим вас с *игрой* — начиная с простого уровня и заканчивая символическим. Мы начинаем с текущего уровня развития игры ребенка и помогаем освоению новых игровых навыков. После этого мы перейдем к описанию *социальной коммуникации* (в частности, совместного внимания). Социальная коммуникация проявляется в форме совместной вовлеченности, и обучение этому компоненту осуществляется в контексте игры. *Регуляция* — последний компонент, который мы обсуждаем в этой книге. Это означает, что детям требуется поддержка, чтобы достичь состояния готовности для обучения. В дополнение к главным компонентам мы поговорим о важности *инициаций ребенка* — именно они являются ключевым элементом для прогресса в отношении всех целей вмешательства. Кроме того, мы обсудим *паттерны ограниченного и повторяющегося поведения*, интересов и активностей. На рисунке 2.1 показано, в какой последовательности главные компоненты описаны в этой главе. И хотя каждый компонент описан в отдельном разделе, они связаны между собой. Улучшение в сфере любого из них зачастую сопровождается улучшениями и в других. Таким образом, при проведении каждой сессии вам нужно воспринимать эти компоненты в совокупности, как единое целое.



РИС. 2.1. Цикл главных компонентов JASPER

2.2 Вовлеченность



Вовлеченность образует систему координат для обучения ребенка. Если ребенок вовлечен, он осваивает больше навыков, дольше взаимодействует с окружающими и способен лучше понимать мир вокруг себя. Кроме того, способность взаимодействовать с окружающими необходима для формирования других навыков, в том числе навыков социальной коммуникации и игры. Однако дети с аутизмом испытывают значительные сложности в сфере вовлеченности по отношению к объектам и людям вокруг. Таким образом, наша цель заключается в том, чтобы помочь детям проявлять вовлеченность на более высоком уровне и в течение более продолжительного времени, а также научить детей координировать свою вовлеченность с другими людьми. Наши стратегии поддержки вовлеченности подробно описаны в главах 8 и 15.

2.2.1 Уровни вовлеченности

Вовлеченность может меняться ежеминутно. Это не постоянный навык — скорее, это динамичное, гибкое состояние. Все дети могут проявлять большую или меньшую вовлеченность в зависимости от конкретных обстоятельств каждого дня, окружения, а также под влиянием других причин, связанных с уровнем энергии, настроением или интересами. Научные исследования, изучавшие вовлеченность детей раннего возраста, выявили шесть разных уровней вовлеченности, которые могут меняться в процессе взаимодействия: отсутствие вовлеченности, наблюдение со стороны, вовлеченность с человеком, вовлеченность с объектом, поддерживаемая совместная вовлеченность и координированная совместная вовлеченность (Bakeman & Adamson, 1984; Adamson et al., 2004). Таким образом, вовлеченность варьируется от наименьшей формы — *отсутствие вовлеченности* — до самой сложной — *координированной совместной вовлеченности* (см. рис. 2.2).

Отсутствие вовлеченности

Отсутствие вовлеченности означает, что ребенок не проявляет какого-либо интереса к объектам, людям или событиям. Он не фокусирует свое внимание ни на чем — ни на людях, ни на объектах. Такое состояние типично для ребенка, которому скучно, а также если он не знает, чем заняться, или устал. Ребенок может слоняться по комнате, смотреть в окно, а также демонстрировать рассеянность или отрешенность от происходящего вокруг. Если в течение продолжительного времени ребенок не участвует во взаимодействии с другими людьми и не играет с игрушками (см. рис. 2.3), его уровень определяется как отсутствие вовлеченности. Отсутствие вовлеченности может проявляться в любое время дня: иногда в такие моменты ребенок погружен в свои мысли, кроме того, отсутствие вовлеченности может проявляться, когда ребенку скучно или происходящее вокруг не вызывает у него интереса.

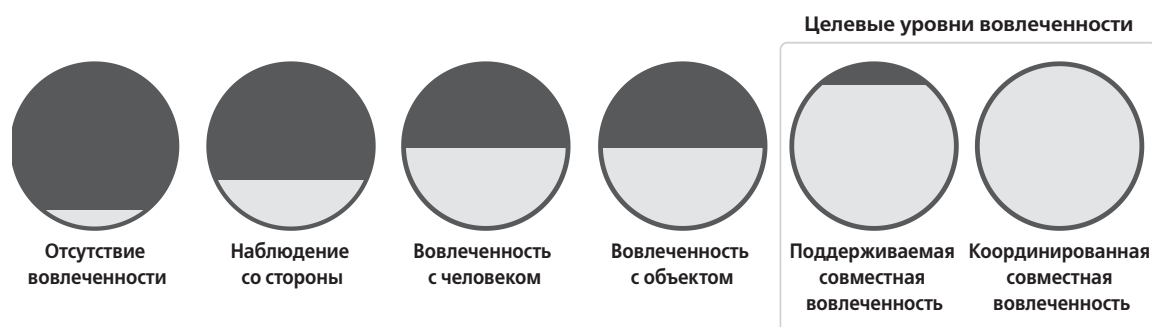


РИС. 2.2. Уровни вовлеченности: от отсутствия до поддерживаемой и координированной совместной вовлеченности

Уровни вовлеченности



Отсутствие вовлеченности

Ребенок не смотрит ни на игрушки, ни на взрослого. Он не играет активной роли во взаимодействии



Наблюдение со стороны

Ребенок наблюдает, как взрослый строит башню из кубиков, но активно в игре не участвует



Вовлеченность с человеком

Ребенок взаимодействует со взрослым в активности, где не требуется использовать объекты



Вовлеченность с объектом

Взрослый пытается вовлечь ребенка во взаимодействие, протягивая ему кубик, но ребенок сосредоточен только на своих кубиках



Совместная вовлеченность

Ребенок смотрит на взрослого, который строит из кубиков, демонстрируя чувство единения при взаимодействии

РИС. 2.3. Уровни вовлеченности

Наблюдение

Если ребенок наблюдает со стороны, он смотрит на что-то или кого-то, но не участвует в игре и не занят какой-либо активностью. К примеру, ребенок стоит в стороне и смотрит, как другие дети играют на площадке, или смотрит, как взрослый строит башню из кубиков, но не присоединяется к игре (как показано на рис. 2.3). Одни дети в таком состоянии могут воспринимать информацию для освоения новых навыков, другие же просто остаются наблюдателями, поскольку не понимают, что происходит, или не знают, как включиться в активность.

Вовлеченность с человеком

Если ребенок проявляет вовлеченность с человеком, он фокусируется исключительно на другом человеке. Фокус внимания направлен только на человека, а объекты оказываются вне зоны внимания. К примеру, этот уровень вовлеченности характерен для таких занятий, как пение, игра в прятки и догонялки с другим человеком. На рисунке 2.3 показан ребенок, играющий со взрослым без использования объектов в игре. В случае с типично развивающимися детьми такой уровень вовлеченности характерен для младенцев младше шести месяцев, до того как они начинают обращать внимание на объекты (Vakeman & Adamson, 1984).

Вовлеченность с объектом

Если ребенок демонстрирует вовлеченность с объектами, он играет только с неодушевленными предметами. При этом он не проявляет социального поведения и фокусирует внимание исключительно на объектах, которые находятся рядом с ним. К примеру, мама пытается добиться, чтобы ребенок запустил мячик вниз по треку, но ребенок не реагирует и продолжает катать мячик по полу. Даже если окружающие играют такими же игрушками или находятся рядом с ребенком (вовлеченным во взаимодействие с объектом), ребенок продолжает фокусировать внимание только на своих игрушках и действиях и не может быстро переключить внимание между неодушевленными объектами и людьми. На рисунке 2.3 мы видим ребенка, который играет кубиками и не проявляет какого-либо внимания или заинтересованности по отношению к взрослому, не реагируя на его попытки принять участие в игре. У типично развивающихся детей такой уровень вовлеченности обычно проявляется в середине первого года жизни.

Совместная вовлеченность

Совместная вовлеченность предполагает, что ребенок одновременно вовлечен во взаимодействие и с человеком, и с объектом, как на рисунке 2.3. Этот уровень вовлеченности требует активного участия и взаимодействия между ребенком, другим человеком и объектом. Ребенок демонстрирует то, что он сейчас «с другим человеком», своим поведением. В этом состоянии ребенок может инициировать идеи (например, делать выбор, производить действия, инициировать жесты совместного внимания или спонтанно говорить) и демонстрировать, что он осознает присутствие взрослого (например, инициировать игру или высказывания другого человека, действовать по очереди в игре или отвечать на идеи или подсказки со стороны другого человека). Это отличается от признаков подчинения (см. вставку 2.1). В типичном развитии совместная вовлеченность начинает проявляться ближе к концу первого года жизни и становится решающим фактором в освоении языка.

Совместная вовлеченность требует активного участия ребенка и другого человека. Она может *поддерживаться* взрослым или *координироваться* ребенком. Когда дети только учатся вовлеченности, они в большей степени полагаются на поддержку взаимодействия со стороны другого человека.

ВСТАВКА 2.1. Совместная вовлеченность и подчинение требованию — это не одно и то же

Состояние совместной вовлеченности нужно отличать от типичных признаков подчинения требованию или выполнения инструкции, которые учитываются в других видах вмешательства. Эти понятия довольно сходны, поскольку ребенок может казаться вовлеченным, когда он проявляет подчинение требованию. Если ребенок моет руки после просьбы взрослого или проявляет внимание при выполнении инструкции, это еще не означает, что он проявляет совместную вовлеченность. При этом во время выполнения этих задач дети обычно проявляют вовлеченность.

- На уровне **поддерживаемой совместной вовлеченности** ребенок демонстрирует некоторые очевидные признаки того, что он сейчас со взрослым, эти признаки могут появляться кратковременно или преимущественно в ответ на поведение взрослого. Это может выражаться в ситуациях, когда ребенок смотрит на лицо взрослого, говорит с ним или даже непосредственно направляет действия взрослого. К примеру, ребенок и взрослый играют с кубиками. Ребенок может брать кубики, которые протягивает ему взрослый, или ждать своей очереди, пока взрослый кладет свой кубик. На этом уровне вовлеченности ребенок не всегда поддерживает зрительный контакт, однако он тем или иным образом показывает свое понимание взаимодействия с другим человеком (например, он повторяет слова взрослого или его действия в игре). Такой уровень вовлеченности характерен преимущественно для детей в возрасте 18–36 месяцев, и именно на этом уровне у ребенка происходит формирование большинства языковых навыков (Adamson et al., 2004).

- В состоянии **координированной совместной вовлеченности** ребенок инициирует и поддерживает взаимодействие при ограниченной поддержке со стороны взрослого. Он демонстрирует, что может инициировать коммуникацию и легко реагировать на коммуникацию другого человека относительно объекта или события. Ребенок может проявлять инициативу относительно идей, играть ведущую роль во время взаимодействия и принимать решения о том, что будет происходить во время игры. Кроме того, он может поддерживать зрительный контакт, использовать жесты и речь для взаимодействия со взрослым и при реагировании на него. Так, на этом уровне ребенок может сказать взрослому, что животные хотят есть, изобразить, что он кормит животных, а затем протянуть взрослому корм, чтобы тот покормил животное.

На уровне поддерживаемой совместной вовлеченности взрослый играет более активную роль в поддержке вовлеченности, однако ребенок при помощи коммуникативного поведения явно демонстрирует, что он воспринимает как взрослого, так и используемые объекты. При координированной совместной вовлеченности ребенок демонстрирует вполне определенные сигналы о своих намерениях и взаимосвязи и даже может играть ведущую роль в направлении взаимодействия. Различные уровни вовлеченности наглядно показаны на рисунке 2.3. Прежде чем двигаться дальше, выполните упражнение 2.1, которое поможет вам попрактиковаться в определении уровней вовлеченности.

УПРАЖНЕНИЕ 2.1. Уровни вовлеченности

Сопоставьте описание взаимодействия с уровнем вовлеченности ребенка.

| Описание взаимодействия | Уровень вовлеченности |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1. Вы с ребенком держитесь за руки и поете песню Old MacDonald, покачиваясь взад-вперед. | A. Отсутствие вовлеченности |
| 2. Вы с ребенком играете с куклами. Ребенок видит, что вы причесываете волосы кукле, и начинает причесывать другую куклу. | B. Наблюдение со стороны |
| 3. Ребенок бродит по комнате. | C. Вовлеченность с человеком |
| 4. Вы с ребенком строите башню из кубиков. Прежде чем положить очередной кубик на башню, ребенок смотрит на вас. Затем он дает вам кубик, и вы кладете его на строящуюся башню. | D. Вовлеченность с объектом |
| 5. Ребенок помещает фигурку человека в игрушечный автобус. Пока ребенок ищет другую фигурку, вы помещаете фигурку в другой автобус. Ребенок быстро помещает в свой автобус еще три фигурки и ложится на пол, чтобы посмотреть, как вращаются колеса автобуса, когда он его двигает. | E. Поддерживаемая совместная вовлеченность |
| 6. Вы раскладываете перед ребенком несколько предметов игрушечной мебели. Ребенок наблюдает, как вы помещаете эту мебель в домик. | F. Координированная совместная вовлеченность |

2.2.2 Возрастные этапы развития вовлеченности

Типично развивающиеся дети проходят определенные этапы развития вовлеченности, достигая наиболее сложных уровней, описанных выше. Ребенок раннего младенческого возраста сначала фокусирует свое внимание на другом человеке, и в первые полгода жизни преобладает взаимодействие «лицо к лицу». Во второй половине первого года жизни (после того как ребенок научился сидеть и воспринимать окружающее пространство) дети, как правило, начинают проявлять особый интерес по отношению к объектам. На этой стадии развития ребенок обычно фокусирует свое внимание либо только на объектах, либо только на другом человеке и не способен быстро переключать внимание между этими двумя объектами. Ближе к концу первого года жизни у ребенка начинает формироваться совместная вовлеченность. Теперь он может довольно быстро перемещать внимание между объектами и людьми вокруг него. Кроме того, он начинает использовать коммуникацию с другим человеком для выражения своего интереса по отношению к объекту или событию. К 18 месяцам типично развивающийся ребенок находится в состоянии совместной вовлеченности на протяжении двух третей времени игрового взаимодействия. И хотя он может довольно долго находиться на более низком уровне совместной вовлеченности (например, вовлеченности с человеком или с объектом), большинство взаимодействий осуществляется в состоянии совместной вовлеченности. Половина такого взаимодействия проходит на уровне поддерживаемой совместной вовлеченности, и незначительная часть взаимодействия (16 %) осуществляется на уровне координированной совместной вовлеченности (Adamson et al., 2004). Исследования показывают, что дети в возрасте от 18 до 36 месяцев проводят больше всего времени в состоянии *поддерживаемой* совместной вовлеченности, и именно в этот период они осваивают большую часть языковых навыков (Adamson et al., 2004).



Если мы говорим о детях с РАС, нужно отметить, что по сравнению с типично развивающимися сверстниками они гораздо меньше времени проводят в состоянии координированной совместной вовлеченности. Так, у типично развивающихся детей к возрасту 30 месяцев на долю координирования вовлеченности приходится около 20 % времени взаимодействия, в то время как у их сверстников с РАС на долю координирования вовлеченности приходится только около 5 % (Adamson et al., 2004). Кроме того, ребенок с аутизмом чаще находится в состоянии отсутствия вовлеченности с человеком или объектом, и состояния вовлеченности у него меняются очень быстро, иногда каждые несколько секунд во время ваших первых взаимодействий (у типично развивающихся детей это время обычно составляет несколько минут) (Adamson et al., 2004). Помимо этого, отмечено существенное качественное отличие в вовлеченности детей с РАС. В то время как типично развивающиеся дети по своей природе довольно социальны и общительны, дети с РАС демонстрируют гораздо меньше признаков и показателей «единения», кроме того, зачастую довольно сложно привлечь внимание такого ребенка или взаимодействовать с ним на социальном уровне. Использование таких показателей взаимодействия является признаком более высокого уровня развития ребенка. К примеру, типично развивающийся ребенок может говорить, смотреть на взрослого, делиться своими идеями в процессе игры или давать игрушки партнеру по игре. В то же время ребенок с РАС может демонстрировать гораздо меньше сигналов, показывающих его понимание происходящего. К примеру, чтобы обозначить свое понимание очередности действий в игре, он просто делает паузу и ждет действия партнера, кроме того, обычно такие дети в меньшей степени реагируют на партнера по игре. Научные исследования подтверждают, что сохранение вовлеченности во время продолжительного взаимодействия является важным условием для формирования языковых и коммуникативных навыков. Таким образом, поддержание вовлеченности становится важнейшим компонентом развития ребенка (Adamson et al., 2004; Bruner, 1983; Tomasello & Todd, 1983).

2.2.3 Цели в сфере вовлеченности

В программе JASPER главная цель в сфере вовлеченности заключается в увеличении времени, в течение которого ребенок находится на высоком уровне совместной вовлеченности. Это означает, что мы стремимся продлить продолжительность эпизодов совместной вовлеченности (поддерживаемой и координированной), сократить эпизоды потери вовлеченности, а также повысить использование символов в состоянии вовлеченности. Таким образом, наша цель заключается в том, чтобы улучшить координацию разделенного внимания, обмен идеями и единение.

- **Увеличение продолжительности совместной вовлеченности.** Мы стремимся увеличить время, которое ребенок проводит в состоянии совместной вовлеченности, и уменьшить время, в течение которого он находится на пассивном уровне, на уровне наблюдения и вовлеченности по отношению к объектам. Наша цель — повысить частоту проявления эпизодов совместной вовлеченности, работать над развитием этих эпизодов и поддержанием их в течение более длительных периодов времени.

- **Увеличение координации во время взаимодействий.** Для того чтобы координировать взаимодействие и достигнуть самого высокого уровня вовлеченности, ребенок должен уметь самостоятельно выдвигать идеи, а не просто следовать идеям взрослых. Проявляя инициативу во время игры и в процессе коммуникации, ребенок пытается вовлечь взрослого во взаимодействие, способствует возникновению чувства единения. Более подробную информацию о важности инициативы со стороны ребенка можно найти во вставке 2.2.

Для успешного вмешательства необходимо уметь различать инициации и ответы. Различные подходы вмешательств обычно по-разному определяют эти навыки, и в подходе JASPER

ВСТАВКА 2.2. Заметки об инициациях ребенка

Отличие *инициаций* от *ответов* — важнейший аспект наших главных компонентов. Для того чтобы успешно проявлять вовлеченность с другими людьми, ребенок должен уметь участвовать в динамических взаимодействиях, включающих попеременную смену ролей, когда участники естественным образом переходят от инициации к ответу и обратно. Так, инициатор может поделиться с другим участником чем-то интересным, задать вопрос, попросить о чем-то и т. п. Участник, который отвечает, в свою очередь может взаимодействовать с объектом, которым поделился инициатор, и ждать реакции со стороны второго участника взаимодействия или поделиться своими мыслями. В программе JASPER мы стремимся к тому, чтобы ребенок уверенно проявлял себя в обеих ролях: инициатора и того, кто отвечает на инициацию. Безусловно, умение реагировать на действия других людей является важной целью программы JASPER, однако дети с РАС обычно испытывают гораздо большие сложности, когда им нужно иницировать социальные или коммуникативные взаимодействия, чем в ситуациях, когда им нужно отвечать. Именно поэтому улучшение инициации — это важная цель вмешательства (Mundy et al., 1986). В научной литературе непросто найти понятное объяснение того, что именно следует считать инициацией, поэтому мы хотим отдельно остановиться на ней, чтобы показать различия между этими ролями.

В программе JASPER *инициации* определяются как спонтанные действия или коммуникации, обусловленные внутренней мотивацией. Если мы говорим об инициации, то подразумеваем, что это действие осуществляется без подсказок, спонтанно и явно преднамеренно (то есть не случайно). *Ответы* же, наоборот, проявляются как реакция на действия или коммуникацию со стороны другого человека. Когда мы говорим об ответе, то подразумеваем, что это действие или коммуникация осуществляются после подсказки или мотивированы другим человеком, непосредственно следуют после действия или коммуникации другого человека или обусловлены внешним влиянием. Рассмотрим ситуацию: взрослый протягивает ребенку мяч и игрушечный грузовик и спрашивает: «Что ты хочешь?» Во многих программах вмешательства выбор ребенка в такой ситуации принято рассматривать как инициацию. Однако в программе JASPER мы придерживаемся более определенного понимания инициации, поэтому выбор ребенка расценивается как ответ — в данном случае ответ ребенка возникает как реакция на вопрос взрослого. Однако, если ребенок спонтанно заявляет, что хочет играть с мячом (то есть без вопросов и подсказок со стороны взрослого), мы рассматриваем это как инициацию. В некоторые моменты ребенок будет имитировать игру или коммуникацию, однако наши стратегии и цели направлены на поддержание спонтанных инициаций ребенка.

Ребенок может проявлять инициации в отношении окружения, игры и коммуникации. Ниже приведены примеры проявления инициаций в каждом из этих компонентов. И хотя мы приводим эти примеры отдельно, важно отметить, что зачастую эти компоненты взаимосвязаны и инициации совместной вовлеченности часто выражаются посредством игры или коммуникации.

- Инициация совместной вовлеченности
 - Ребенок приглашает взрослого поиграть с ним: он держит в руках карту сокровищ и вручает взрослому игрушечный компас. Затем ребенок и взрослый поочередно показывают точки на карте сокровищ, смеются и разговаривают.
 - Ребенок начинает играть с пирамидкой. Он нанизывает одно кольцо и смотрит на взрослого, ожидая, что тот в свою очередь повторит действие.
- Инициация в игре
 - Взрослый и ребенок «нарезают» игрушечные фрукты. Ребенок начинает складывать кусочки фруктов в миску и затем изображает, что готовит из них пирог в духовке.

(продолжение)

ВСТАВКА 2.2 (продолжение)

- После того как ребенок и взрослый поочередно соорудили башню из кубиков, ребенок приносит несколько вставляющихся друг в друга коробочек и начинает помещать их сверху на башню.
- Инициация коммуникации
 - Когда фигурка человека падает с игрушечных качелей, ребенок смотрит на взрослого и говорит: «Ему больно!» (Инициация совместного внимания.)
 - Ребенок пытается открыть контейнер с мячиками. Ему не удается сделать это самостоятельно, и он протягивает контейнер взрослому и говорит: «Бах». (Инициация просьбы.)

Понимание отличия инициаций от ответов крайне важно для успешного осуществления вмешательства. Попробуйте выполнить упражнение 2.2 и определить инициации.

УПРАЖНЕНИЕ 2.2. Инициация или ответ?

Определите, проявляет ли ребенок инициацию или отвечает в приведенных ниже ситуациях.

- | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------|
| 1. Ребенок видит кубики, лежащие на столе. Он кладет кубики один на другой | Ответ | Инициация |
| 2. Ребенок складывает фрагменты пазла. Вы спрашиваете: «Что это?» Ребенок отвечает: «Животные!» | Ответ | Инициация |
| 3. Вы с ребенком по очереди изображаете, что едите торт. Ребенок показывает вам на кусок торта и говорит: «Торт!» | Ответ | Инициация |
| 4. Ребенок подходит к столу, и вы спрашиваете: «Чего ты хочешь?» Ребенок нажимает «пепперони» на устройстве для альтернативной и дополнительной коммуникации | Ответ | Инициация |
| 5. Вы с ребенком по очереди помещаете печенье в банку; затем ребенок помещает печенье в коробку | Ответ | Инициация |

приняты более строгие критерии в этом отношении. Чтобы научиться лучше различать эти навыки, изучите информацию, представленную во вставке 2.2, и выполните соответствующие упражнения 2.2.

2.3 Игра: от простой к символической

Игра является одним из наиболее значимых контекстов обучения в раннем возрасте, при этом именно в этой сфере дети с РАС испытывают значительные сложности. Типичные сложности у детей с РАС возникают не только в самой символической игре (игре, где требуется воображение), но также в связи с социальными и мотивационными аспектами игры. Цель программы JASPER — повысить сложность и разнообразие игровых навыков ребенка и увеличить

проявления спонтанной инициативы в отношении игровых идей. В этой главе мы познакомим вас со схемой поддержки игры, а более подробные стратегии развития игровых навыков будут рассмотрены в главах 9–11.

2.3.1 Уровни игры

Мы разделили игры на четыре главные категории: простая игра, комбинация, предсимволическая и символическая. Первые три группы относятся к функциональной игре, и только последняя является символической (воображаемой). Наглядно это показано на рисунке 2.4. Каждая из этих широких категорий разделена на несколько более конкретных уровней. Список уровней игры создан на основе работ Ангерер и Сигман (Ungerer and Sigman, 1981),



РИС. 2.4. В каждой категории игры, в том числе при переходе от уровня к уровню, характер игры становится более символическим и менее функциональным

а также Лифтер с соавторами (Lifter et al., 1993). Хотя эти четыре категории игр представлены в виде отдельных упорядоченных компонентов, зачастую они взаимосвязаны между собой и присутствуют одновременно на разных этапах развития ребенка.

Простая игра

В простой игре ребенок начинает исследовать объекты и их функции. Он начинает демонстрировать намеренные действия или стремится к этому. Примеры простой игры: ребенок стучит игрушкой, сжимает мягкую игрушку, катает мяч или выбрасывает игрушки из корзины. В категории простых игр выделяются следующие уровни: *неизбирательные действия, избирательные действия и разделение на части*.

- **Неизбирательные действия.** На ранних этапах развития ребенок взаимодействует с объектами неизбирательно. Он может тянуть игрушки в рот, стучать ими, кидать их и повторять действие с игрушкой много раз. На рисунке 2.4 ребенок трясет игрушечный автобус. Игровые действия не соотносятся с конкретными объектами и нередко обусловлены сенсорными аспектами игры (например, ребенок тянет в рот любые игрушки). Это самый первый уровень игры с объектами, однако формирование такой игры не выделяется в качестве отдельной задачи в программе JASPER. Как правило, возраст детей, получающих вмешательство, определяет, что они будут учиться выполнять действия как минимум на следующем уровне игры — уровне избирательных действий.

- **Избирательные действия.** Избирательные действия включают в себя отдельные игровые манипуляции с объектом. Зачастую эти действия отражают причинно-следственные связи. На этом уровне игры ребенок проявляет избирательность в отношении объектов. К примеру, он может скатывать мяч с горки или катать игрушечную машину. На рисунке 2.4 ребенок нажимает на кнопку в «выскакивающей» игрушке.

- **Разделение на части.** В игре разделение на части подразумевает, что объекты, составлявшие единое целое, разделяют на части. К примеру, ребенок вынимает кусочки пазлов из общей картины, берет одну машину из набора или достает геометрические формы из сортера. На рисунке 2.4 ребенок снимает элементы с разборной цепочки бус-шариков.

Ранняя игра-комбинация

На самом раннем уровне игра-комбинация заключается в том, что один объект помещают в другой, и это действие является осмысленным и логичным. Каждый объект имеет четко определенное место, например фрагмент пазла нужно поместить в соответствующее место общей картины, а геометрическую форму — в определенное отверстие сортера. Ребенок может складывать башню из кубиков или помещать их в корзину, но такая комбинация не отражает что-либо конкретное. Начальный уровень комбинации включает в себя следующие уровни: *комбинацию-презентацию и общую комбинацию*.

- **Комбинация-презентация.** На этом уровне игры объекты объединяют или помещают вместе в определенное конкретное место. К примеру, ребенок помещает отдельные фрагменты пазла в единую картину (рис. 2.4), собирает матрешку, нанизывает кольца пирамидки на стержень или бросает монетки через прорезь в копилку.

- **Общая комбинация.** Общая комбинация подразумевает, что объекты объединяются по принципу любой их функции. Не существует единого правильного способа сочетания материалов. К примеру, ребенок может строить башню из кубиков (рис. 2.4), помещать игровые материалы один на другой или складывать объекты в кузов игрушечного грузовика.

Предсимволические действия и комбинация

На предсимволическом уровне появляется больше элементов игры понарошку, однако игра все еще является скорее функциональной, чем символической. Появление элементов игры понарошку проявляется в том, что ребенок сам совершает игровые действия, когда они направлены на другого человека или неодушевленные объекты, и в тех случаях, когда манипуляции с игровыми объектами отражают традиционные или культурно обусловленные аспекты (например, ребенок помещает в домик игрушечную кровать). Такие типы предсимволических действий и комбинаций возникают одновременно. (Одновременное появление этих навыков будет более подробно рассмотрено в главе 4, где мы будем устанавливать цели и выбирать игрушки для рутин.)

▪ **Игра понарошку.** В игре понарошку ребенок совершает знакомые ему действия, направляя их либо на себя самого, либо на другого человека. К примеру, ребенок понарошку ест игрушечную еду, подносит расческу к своей голове или к голове другого человека, держит телефон возле уха или надевает шапку — на себя или на другого человека. На рисунке 2.4 ребенок понарошку откусывает кусочек от игрушечной клубники.

▪ **Физическая комбинация.** Физическая комбинация подразумевает, что ребенок объединяет объекты, явно показывая, что он сооружает что-то определенное или воссоздает знакомый ему объект, место, человека или животное. Даже если ребенок не сообщает вербально, что именно он делает, он должен тем или иным способом показать, что он преднамеренно сооружает что-то определенное. К примеру, ребенок собирает машину из деталей магнитного конструктора или строит из кубиков стул или самолет. На рисунке 2.4 ребенок строит домик из кубиков.

▪ **Ребенок как агент.** Игра, где ребенок выступает в роли действующего лица (агента), подразумевает, что действия, которые ребенок выполнял на предыдущем уровне, переносятся на игровые объекты (кукол или животных). На этом уровне игры ребенок направляет действия на объекты (например, ребенок кормит собачку игрушечной ягодой, как на рис. 2.4, или расчесывает волосы кукле). Этот уровень игры является функциональным (по сравнению со следующим уровнем символической игры, где кукла становится агентом, то есть действующим лицом игры), потому что ребенок воображает, что кукла живая. Как вариант — ребенок воображает, что игрушечная собачка ест клубнику. Это довольно тонкое, но очень важное различие с точки зрения развития.

▪ **Традиционная комбинация.** Традиционная комбинация — это игра, в которой предметы используются совместно на основе знаний об общепринятом порядке вещей, правилах или на основе предыдущего опыта. К примеру, ребенок ставит чашку на поднос, кладет игрушечные продукты на тарелку (рис. 2.4), игрушечной ложкой «размешивает сахар» в чашке, ставит стул около стола и кладет подушку на кровать.

▪ **Следование одной схеме.** Следование одной схеме подразумевает, что ребенок выполняет действие, где он выступает в роли агента (действующего лица) последовательно в отношении нескольких персонажей игры. К примеру, ребенок подносит игрушечную еду сначала одной кукле, затем другой (рис. 2.4) или расчесывает волосы сначала одной кукле, а затем другой.

Символическая игра

Символическая игра — это репрезентативное использование объектов, то есть ребенок изображает, что один объект представляет собой другой. (К примеру, губка — это еда, а несколько синих кубиков изображают океан.) Также в символической игре ребенок может изображать, что куклы и животные — это живые существа, или же сам ребенок играет роль

персонажа реального или воображаемого мира. Главное отличие символической игры от предсимволической в том, что в таких играх ребенок проявляет настоящее воображение. В предсимволической игре действия ребенка направлены на куклу, а в символической ребенок изображает, что кукла живая, или сам выполняет роль куклы. Чтобы определить, является ли игровое действие символическим, мы принимаем во внимание языковое сопровождение игрового процесса. В качестве вторичного показателя используется игровой контекст, в котором происходит действие.

- **Замена с объектом.** Замена с объектом предполагает, что в игре один объект выполняет роль другого. Как правило, ребенок демонстрирует это в форме коммуникации (в том числе при помощи звуков или слов), и это позволяет понять, что ребенок заменяет один объект другим. К примеру, ребенок подносит к уху кубик и говорит: «Алло!» (кубик в роли телефона) или двигает кубик и изображает звук мотора автомобиля (кубик в роли машины) (рис. 2.4).

- **Замена без использования объекта.** Замена без использования объекта подразумевает, что ребенок изображает, что использует некий объект, без замены его чем-либо материальным. Другими словами, ребенок изображает манипуляции неким объектом, которого на самом деле нет. К примеру, во время игры «посещение ресторана» ребенок делает вид, что протягивает партнеру по игре деньги, помешивает ложкой в тарелке, как будто там действительно налита жидкость, и говорит: «Суп». Или изображает, что наливает чай из чайника, издавая при этом звук льющейся воды (рис. 2.4).

- **Кукла как агент.** Уровень «кукла как агент» подразумевает, что ребенок выполняет действия куклы и изображает, что кукла живая. К примеру, ребенок изображает, что кукла ест обед, игрушечный динозавр летает, а фигурка фермера управляет трактором. Как правило, при этом ребенок использует речь (например, говорит: «Поехали!») или изображает звуки (например, храп), что показывает символическую природу игры. Кроме того, ребенок может помогать игровому персонажу «использовать» объекты и выполнять ими действия (например, ребенок удерживает молоток в руке куклы и изображает, что она чинит мост). Также ребенок может говорить от лица куклы (например, кукла изображает пирата, и ребенок говорит от ее имени: «Давайте искать сокровища!»). На рисунке 2.4 ребенок действует от имени кошки: он изображает, что кошка ест ягоду, и говорит: «Мяу! Я хочу есть!»

- **Мультихема (последовательность разных действий).** Последовательность игровых действий предполагает, что кукла в роли действующего лица (агента) выполняет последовательно несколько действий. Последовательность отражает историю, произошедшую с одним персонажем. К примеру, кукла идет гулять в парк, скатывается с горки, качает на качелях другую куклу, «своего друга», возвращается домой, ложится в кровать и засыпает. На рисунке 2.4 ребенок выполняет роль игрушечной кошки: кошка откусывает кусочек клубники и говорит: «Ням-ням», затем пьет из кружки, прихлебывая.

- **Социодраматическая игра.** В процессе социодраматической игры ребенок исполняет знакомую ему роль, например роль учителя или родителя. Примерами такой игры являются игры «домик» и «ресторан». На рисунке 2.4 показан ребенок, изображающий пожарного.

- **Тематическая игра.** Тематическая игра похожа на социодраматическую, однако ребенок здесь изображает фантастического персонажа, а не человека из реальной жизни. Так, в процессе тематической игры ребенок может изображать супергероя или фею. На рисунке 2.4 девочка играет роль волшебницы.

В упражнении 2.3 приведены примеры игр, которые нужно сопоставить с соответствующим уровнем.

УПРАЖНЕНИЕ 2.3

Сопоставьте описанные ниже игровые действия с соответствующими им уровнями игры.

| Игровое действие | Уровень игры |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1. Изображает, что салфетка — это одеяло | A. Неизбирательные действия |
| 2. Нанизывает кольцо на основание пирамидки | B. Избирательные действия |
| 3. Ставит стул к столу | C. Разделение на части |
| 4. Помещает игрушечную фигурку на горку | D. Комбинация-презентация |
| 5. Изображает, что кукла держит в руке чашку и хочет попить из нее | E. Общая комбинация |
| 6. Изображает, что солил игрушечную еду (при этом ничего не держит в руке) | F. Игра понарошку |
| 7. Ставит кубик на стол | G. Физическая комбинация |
| 8. Вынимает камешки из кузова игрушечного самосвала | H. Ребенок как агент |
| 9. Кладет кубики разной формы друг на друга | I. Традиционная комбинация |
| 10. Подносит к уху игрушечный телефон | J. Следование одной схеме |
| 11. Помещает на кровать две игрушечные фигурки | K. Замена с объектом |
| 12. Изображает, что игрушка идет, затем садится в машину и едет | L. Замена без использования объекта |
| 13. Изображает маму | M. Кукла как агент |
| 14. Катает паровозик туда-сюда | N. Мультисхема — последовательность разных действий |
| 15. Строит из кубиков зоопарк | O. Социодраматическая |
| 16. Изображает супергероя | P. Тематическая |

2.3.2 Возрастные этапы развития игры

У типично развивающегося ребенка игра появляется довольно рано и последовательность формирования игровых навыков предсказуема. К возрасту 2,5–3 года у большинства детей социальные навыки и навыки игры сформированы достаточно хорошо для того, чтобы участвовать в символических играх самого высокого уровня (Lillard, Pinkham & Smith, 2011). В возрасте от 4 до 6 месяцев ребенок начинает взаимодействовать с объектами неизбирательно. В период 9–12 месяцев ребенок начинает изучать, для чего нужны различные объекты, и его игра становится более преднамеренной. Он может начать с простых действий, например катать мячик или рушить башню из кубиков. На втором году жизни ребенок начинает играть более целенаправленно, комбинируя объекты. Вскоре после этого игра начинает становиться все более интерактивной и включать в себя объекты, при этом роль воображения в игре усиливается. Ребенок может изображать, что он что-то ест, или строить из кубиков домик. К примеру, ребенок ставит чашку на блюдце, подносит чашку к губам,

делая вид, что пьет, или протягивает чашку кукле. Несмотря на возрастающую роль воображения, такие действия все еще относятся к предсимволическому уровню игры. В возрасте от 18 до 36 месяцев игра ребенка становится все более символической. На этом этапе ребенок, как правило, генерирует множество новых идей, создает более сложные игровые сценарии и сочетает игровые действия разных категорий. К возрасту 48 месяцев ребенок обычно умеет сочинять и разыгрывать сложные игровые сценарии (например, изображает, что пираты отправляются искать сокровища). Ребенок сам распределяет роли и действия («я буду пиратом, а ты спрячешь сокровища») и творческим образом использует объекты из своего окружения как замещающие объекты: например, окатанные камешки играют роль сокровищ (Lillard, 2015; Ungerer, Zelazo, Kearsley & O'Leary, 1981). Кроме того, игра носит социальный характер, и каждый ребенок участвует во взаимодействии. Совместно дети генерируют идеи и реагируют на идеи других, вслух комментируют свои действия с игрушками, используют игрушки, чтобы построить что-либо или воплотить с их помощью сценарий игры. При этом между участниками игры возникает чувство единения, которое выражается при помощи улыбок и смеха. Если во время игры возникают разногласия, дети совместно разрешают проблемы, оценивают эмоции других участников игры и учатся друг у друга. В процессе игры они естественным образом улучшают творческие и коммуникативные навыки и умение решать проблемы.

Дети с РАС, как правило, играют на менее сложном уровне, чем их типично развивающиеся сверстники (Mundy et al., 1986; Sigman & Ungerer, 1984). К примеру, четырехлетний ребенок с РАС только учится строить башню из кубиков (общая комбинация), в то время как типично развивающиеся дети этого возраста уже играют в домик (социодраматический уровень). Кроме того, когда дело касается детей с аутизмом, довольно сложно провести различие между функциональным и символическим уровнями игры: игры у детей с РАС обычно имеют скорее конкретный, чем абстрактный характер (Jarrold, Boucher & Smith, 1996; Rutherford, Young, Hepburn & Rogers, 2007). К примеру, ребенку может быть проще строить из кубиков башню (общая комбинация), чем сооружать из них самолет (физическая комбинация). Так, ребенку довольно несложно «оживить» куклу, если игра связана с ситуациями, хорошо знакомыми ему из личного опыта (например, изобразить, что кукла принимает ванну или садится в автобус, чтобы ехать в школу). Но если ребенок сталкивается с более абстрактными идеями (например, ему нужно надеть на куклу космический скафандр и отправить в полет на Луну), это вызывает у него существенные сложности. Для игры ребенка с РАС также могут быть характерны повторяющиеся действия, ригидность или сопротивление изменениям, ограниченные интересы, сложность формирования интереса к игрушкам, а также сложности при совместной игре с другими людьми (Kasari & Chang, 2014).

2.3.3 Цели в сфере игры

Цели программы JASPER заключаются в том, чтобы повысить сложность и разнообразие игровых взаимодействий ребенка, а также улучшить качество игры в целом.

- **Увеличение инициаций в игре.** Мы стремимся добиться, чтобы ребенок спонтанно и креативно придумывал новые игровые идеи и воплощал их. В конце концов, само определение игры подразумевает, что ребенок взаимодействует с объектами и игрушками спонтанно и креативно, основываясь на своих идеях и предпочтениях.

- **Повышение разнообразия в игре.** Разнообразие относится к диапазону игровых навыков в рамках определенного уровня игры. Так, когда ребенок играет на уровне традиционной комбинации, мы стремимся, чтобы он проявлял как можно больше различных навыков этого уровня: расставлял чашки на блюдца, раскладывал продукты на тарелки, подушки помещал на кровать, стулья — рядом со столом, дорожные знаки — возле дороги и тому подобное. Важность разнообразия зачастую не принимается во внимание или недооценивается.

Не стоит стремиться как можно быстрее сформировать у ребенка сложные навыки. Для того чтобы развивать сложность игрового процесса, требуется также работать над разнообразием навыков.

- **Повышение сложности игровых навыков.** Под сложностью мы подразумеваем повышение уровня игры (например, переход от игры понарошку к игре, где ребенок сам является игровым агентом). При этом мы не стремимся к тому, чтобы ребенок как можно быстрее достиг самого высокого уровня игры. Скорее, мы работаем над тем, чтобы последовательно развивать у ребенка игровые навыки, начинаем с того уровня, который уже сформирован, и последовательно «заполняем пробелы» — работаем над навыками, которые у ребенка отсутствуют. Да, мы стремимся, чтобы ребенок достиг символического уровня игры, поскольку именно этот уровень тесно связан с познанием, однако мы не пытаемся сформировать у ребенка игровые навыки этого уровня до тех пор, пока он не освоит навыки предшествующих уровней (Lillard et al., 2011).

2.4 Социальная коммуникация



Социальная коммуникация — еще один главный компонент программы JASPER. Социальная коммуникация входит в число основных проблем у людей с РАС и является одним из двух диагностических критериев РАС. Совместное внимание является той сферой, где дети с РАС испытывают особые сложности (Mundy & Sigman, 1989). Чтобы подчеркнуть его важность, мы включили соответствующие буквы в аббревиатуру названия (JA in JASPER) и отводим особую роль этому компоненту в наших вмешательствах. Однако мы работаем над развитием у ребенка множества навыков, чтобы сформировать комплексный репертуар навыков социальной коммуникации. Наша цель заключается в том, чтобы улучшить главные аспекты социальной коммуникации в целом. Мы стремимся не просто увеличить частоту использования ребенком языковых навыков — мы работаем над тем, чтобы в целом улучшить качество, разнообразие, сложность и гибкость коммуникативных навыков. Сюда относятся вербальные и невербальные навыки, используемые в контексте совместного внимания и для выражения просьбы (более подробно мы поговорим об этом далее). Подробно вопросы коммуникации рассмотрены в главах 12–14.

2.4.1 Навыки совместного внимания

Дети используют совместное внимание, чтобы устанавливая социальную взаимосвязь с другими людьми и делиться с ними чем-либо. Как уже было сказано в главе 1, совместное внимание представляет собой координацию внимания между объектами и людьми, чтобы поделиться своими мыслями или идеями. Совместное внимание — это не один навык, а, скорее, совокупность навыков, которые помогают ребенку осуществлять коммуникацию с другими людьми относительно своего опыта в чем-либо. В программе JASPER мы фокусируемся на таких навыках совместного внимания (JA), как *реагирование на совместное внимание, направляемый совместный взгляд, показывание, указание пальцем, передача объекта и язык*.

- **Ответ на совместное внимание.** Ребенок переводит свой взгляд, следуя инициации совместного внимания, проявленной взрослым.
- **Координированный совместный взгляд.** Ребенок переводит взгляд с взрослого на объект или явление и обратно на взрослого или наоборот (то есть объект — взрослый — объект или явление — взрослый — явление), чтобы поделиться своими мыслями или впечатлениями (рис. 2.5).
- **Совместное внимание — показывание.** Ребенок протягивает объект взрослому, чтобы привлечь его внимание к чему-либо, что вызвало у ребенка интерес (рис. 2.5).



Навыки совместного внимания

Контекст: ребенок смотрит в корзину и видит там игрушку



Координированный совместный взгляд

Ребенок использует зрительный контакт, чтобы поделиться своим открытием со взрослым



Совместное внимание — показывание

Ребенок держит яблоко в руке, чтобы показать его взрослому



Совместное внимание — указывание

Ребенок указывает пальцем, чтобы поделиться своей радостью по поводу того, что в корзине



Совместное внимание — передача объекта

Ребенок подает взрослому грушу, тем самым сообщая: «Это тебе!»



Совместное внимание — язык

Ребенок говорит: «Здесь яблоко», чтобы поделиться со взрослым впечатлением от находки



Комбинация навыков совместного внимания

Ребенок смотрит на взрослого, показывает яблоко и говорит: «У меня яблоко!», чтобы поделиться полученным опытом со взрослым

РИС. 2.5. Навыки совместного внимания

- **Совместное внимание — указывание.** Ребенок вытягивает руку и использует указательный палец, чтобы поделиться опытом или указать на что-то удивительное или интересное (рис. 2.5).
- **Совместное внимание — передать объект.** Ребенок подает объект взрослому, чтобы поделиться действием или опытом с другим человеком (рис. 2.5).

Мы стремимся к тому, чтобы ребенок умел использовать сочетание этих навыков — зрительный контакт, жесты и язык — и делиться чем-либо с другим человеком. Когда ребенок начинает использовать совместное внимание, такое сочетание навыков начинает проявляться естественным образом (особенно в форме зрительного контакта). На рисунке 2.5 показаны эти навыки совместного внимания.

2.4.2 Навыки просьбы

Ребенок использует навыки просьбы, чтобы сообщить другим людям о своих желаниях и потребностях. Он может использовать для этого множество различных способов, однако мы работаем преимущественно над такими навыками, как зрительный контакт, протягивание руки, передача объекта, указывание и язык.

- **Зрительный контакт для выражения просьбы.** Ребенок переводит взгляд с объекта на человека, чтобы выразить свое желание или потребность (рис. 2.6).
- **Просьба — тянется рукой.** Ребенок протягивает руку по направлению к объекту, чтобы выразить просьбу дать ему этот объект (рис. 2.6).
- **Просьба — указательный жест.** Ребенок протягивает руку и показывает указательным пальцем на предмет, который ему нужен, или показывает, что ему нужна помощь с чем-либо (рис. 2.6).
- **Просьба — передача объекта.** Ребенок протягивает объект другому человеку, показывая, что ему нужна помощь в использовании или ремонте объекта. Также ребенок может протянуть объект взрослому, показывая, что он закончил использовать объект и хочет, чтобы взрослый его убрал (рис. 2.6).
- **Язык для выражения просьбы.** Ребенок использует речь или средство дополнительной коммуникации, чтобы попросить взрослого о чем-то, например: «Я хочу сок» (рис. 2.6).

В начале программы ребенок может использовать только один навык (зрительный контакт или язык без зрительного контакта), но наша цель — со временем научить ребенка сочетать несколько коммуникативных навыков, используя зрительный контакт, язык и жесты, чтобы сообщить о своих желаниях и потребностях. Эти навыки просьбы показаны на рисунке 2.6.

2.4.3 Различия между навыками совместного внимания и просьбы

При различении навыков просьбы и совместного внимания нередко возникают сложности. Во многом это обусловлено тем, что отдельные коммуникативные навыки могут быть использованы для обеих этих функций. К примеру, ребенок может использовать указательный жест, чтобы *привлечь внимание* к объекту или *попросить* дать ему этот объект. Чтобы интерпретировать намерение ребенка в неоднозначных ситуациях, мы полагаемся на социальный контекст и другие коммуникативные индикаторы (язык тела, настроение). Чтобы потренироваться в различении этих навыков, попробуйте выполнить упражнение 2.4.



Навыки совместного внимания

Контекст: ребенок и взрослый играют машинками, у машины ребенка отвалилось колесо



Просьба — зрительный контакт

Ребенок смотрит на взрослого в поисках помощи, как бы спрашивая: «Ты можешь помочь?»



Просьба — показывание

Ребенок протягивает руку, чтобы попросить дать ему колесо



Просьба — указывание пальцем

Ребенок указывает пальцем на колесо, до которого не может дотянуться, чтобы попросить взрослого подать его



Просьба — передача объекта

Ребенок подает взрослому колесо, чтобы попросить о помощи в починке машины



Просьба — язык

Ребенок говорит: «Помоги починить», чтобы попросить взрослого поставить на место отвалившееся колесо



Комбинация навыков просьбы

Ребенок смотрит на взрослого, указывает пальцем и говорит: «Помоги починить», чтобы попросить помочь ему поставить на место отвалившееся колесо

РИС. 2.6. Навыки просьбы

УПРАЖНЕНИЕ 2.4. Отличия между совместным вниманием и выражением просьбы

Определите, какой навык проявляет ребенок: совместного внимания или просьбы.

| Описание проявления навыка | Функция | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------|
| 1. Ребенок указывает пальцем на большую ракету, которую вы вместе с ним построили | Просьба | Совместное внимание |
| 2. Ребенок смотрит по сторонам, после того как вы вместе построили дорогу. Затем нажимает на «грузовик» на устройстве, генерирующем речь | Просьба | Совместное внимание |
| 3. Ребенок ставит паровозик на рельсы игрушечной железной дороги, потом протягивает вам паровозик, чтобы вы поставили его на рельсы | Просьба | Совместное внимание |
| 4. Ребенок держит в руках две половинки игрушечного помидора, которые хочет соединить, и говорит: «Помоги!» | Просьба | Совместное внимание |
| 5. Ребенок указывает пальцем на замок, который вы вместе строите, и говорит: «Хочу кубики» | Просьба | Совместное внимание |
| 6. Ребенок берет яблоко и говорит: «Смотри, яблоко!» | Просьба | Совместное внимание |

2.4.4 Возрастные этапы развития социальной коммуникации

У типично развивающихся детей коммуникация — это преобладающая социальная активность. Типично развивающийся ребенок использует взгляд и жесты для взаимодействия с окружающими задолго до того, как учится общаться при помощи устной речи. В течение первого года жизни ребенок учится следовать взглядам и жестам других людей (реагировать на совместное внимание), а также разделять внимание, используя эти же невербальные методы (инициация совместного внимания; Mundy & Newell, 2007). Доказано, что использование невербальных способов для намеренной коммуникации с окружающими является очень важным для дальнейшего развития разговорной речи (Tomasello & Todd, 1983). Исследования показывают, что ранние невербальные навыки совместного внимания, такие как следование взгляду другого человека, его указательному жесту или показыванию, связаны с языковым развитием и являются потенциальными предикторами дальнейшего формирования языковых навыков у детей с РАС как в данный момент, так и в будущем (Kasari et al., 2008; Mundy et al., 1990).

У детей с аутизмом довольно часто отмечается задержка в развитии как невербальных, так и речевых навыков социальной коммуникации. Это влияет на понимание ребенком окружающих людей и на его способность делиться с другими людьми своими мыслями и потребностями. Как правило, к возрасту 20 месяцев типично развивающиеся дети осваивают полный репертуар невербальных навыков совместного внимания и просьбы (Paragella, Goods, Freeman & Kasari, 2011), однако дети с РАС демонстрируют намного меньше видов совместного внимания (например, координированный взгляд или использование жестов) и, как правило, овладевают навыками просьбы раньше, чем навыками совместного внимания (а не одновременно с ними) (Mundy & Sigman, 1989). Такая разница в раннем развитии видов социального обмена является уникальным показателем, отличающим детей с РАС от детей с другими нарушениями развития (Mundy et al., 1986; Shumway & Wetherby, 2009).

Такие нарушения часто приводят к неоднозначным паттернам коммуникации. К примеру, дети с РАС зачастую не используют зрительный контакт при коммуникации или используют его

ограниченно. Кроме того, такие дети могут использовать непонятные или атипичные жесты, например показывать объект самому себе или недостаточно четко направлять указательный палец, когда указывают на что-либо. Ребенок с РАС может кричать или плакать, чтобы выразить свои потребности, вместо того чтобы использовать функциональный язык. Также дети с аутизмом могут проявлять атипичные формы коммуникации, например подводить взрослого за руку, чтобы получить доступ к желаемому объекту. Когда предложения ребенка неоднозначны, не направлены явно на окружающих людей, повторяются, недостаточно четко проговариваются или непонятны в целом, даже самому внимательному взрослому бывает очень сложно понять, что именно пытается сообщить ребенок. Это может вызывать гнев ребенка и нарушения регуляции.

2.4.5 Цели в сфере социальной коммуникации

Наша цель заключается в том, чтобы ребенок с аутизмом умел осуществлять как вербальную, так и невербальную коммуникацию и таким образом выражать просьбы и делиться мыслями и идеями с окружающими. Для достижения этой цели необходимо, чтобы ребенок был способен естественным образом сочетать все эти навыки.

- **Увеличение количества инициаций коммуникации.** Мы предоставляем ребенку требующуюся поддержку для правильного реагирования на действия взрослого, однако в большей степени наши усилия направлены на то, чтобы побуждать ребенка делиться своими мыслями и идеями, а также спонтанно обращаться к окружающим с просьбами.

- **Увеличение использования совместного внимания и просьбы.** Существуют подходы, где применяют раздельное обучение этим группам навыков коммуникации (то есть сначала ребенка обучают навыкам просьбы, а затем навыкам совместного внимания). Однако в программе JASPER мы устанавливаем конкретные цели для обеих функций коммуникации, над которыми работаем в одно и то же время (как это обычно происходит при типичном развитии ребенка). У детей с РАС навыки совместного внимания и просьбы могут формироваться в своеобразной последовательности (Paparella et al., 2011). Мы определяем, какие именно навыки сформированы вне обычного порядка их освоения, и работаем над формированием у ребенка недостающих навыков.

- **Увеличение использования невербальных и вербальных средств коммуникации.** В программе JASPER овладение навыками невербальной коммуникации является не менее значимой целью, чем обучение вербальной коммуникации. Мы работаем над тем, чтобы ребенок научился использовать жесты, даже если он уже использует языковые навыки. Детям с высоким уровнем развития вербальных навыков также будет полезно обучение использованию жестов: когда социальные предложения трудно понять однозначно, именно жесты могут помочь прояснить ситуацию.

2.5 Регуляция



Регуляция — это процесс, в ходе которого человек должным образом отслеживает, интерпретирует и изменяет диапазон эмоций, реакций и видов поведения в рамках отдельного контекста (рис. 2.7). Навыки регуляции являются важными предшествующими навыками для процесса обучения (Graziano, Reavis, Keane & Calkins, 2007; Trentacosta & Izard, 2007). Как известно, если ребенок испытывает сложности с регуляцией, для него также характерны проблемы с вовлеченностью (Jahromi, Bryce & Swanson, 2013) и обучением. Именно поэтому для достижения наших целей так важно сосредоточиться на навыках регуляции. Регуляция и связанные с ней виды поведения будут более подробно рассмотрены в следующей главе, а соответствующие стратегии приведены в главах 8 и 16.



РИС. 2.7. Ребенок находится в состоянии регуляции и радостно играет



РИС. 2.8. Ребенок плачет и находится в состоянии дисрегуляции, поскольку игрушечный корабль перевернулся

2.5.1 Дисрегуляция



Проблемы в сфере регуляции возникают в тех ситуациях, когда определенные виды поведения, эмоции или отсутствие внимания влияют на способность ребенка учиться. К примеру, ребенок в порыве гнева сбрасывает со стола игрушки или настолько расстроен, что не может продолжать участвовать во взаимодействии. В таких случаях у ребенка возникает состояние *дисрегуляции*. Это состояние выражается в том, что ребенок испытывает значительные трудности в сфере управления эмоциональными реакциями и их соотнесения с контекстом. Это, в свою очередь, влияет на взаимодействие ребенка с окружающими (рис. 2.8).

Дисрегуляция обычно сопровождается широким диапазоном измеряемых видов поведения (например, плачем) (Cole, Martin & Dennis, 2004). Такие виды поведения являются показателями нарушения регуляции, при этом такое поведение может также выступать в качестве инструмента для саморегуляции или проявляться как специфическая реакция на стрессовое состояние (например, ребенок может сосать большой палец, стучать пальцами по поверхности, кружиться или раскачиваться, чтобы справиться с состоянием дискомфорта; Cole et al., 2004). Также у ребенка могут быть сформированы паттерны поведения, которые не связаны напрямую со стрессовым состоянием (например, ребенок кричит, чтобы получить желаемое, даже если он не сердится: просто он обнаружил, что ранее такая стратегия помогала ему добиться успеха).

Функции поведения

Когда дисрегуляторные виды поведения повторяются регулярно или проявляются с высоким уровнем интенсивности, может потребоваться работа для замены их приемлемым поведением. В таких сложных случаях мы оцениваем *функцию поведения*, то есть расшифровываем сообщение, которое выражает поведение ребенка. Принято выделять четыре типичные функции поведения: социальное внимание, избегание, доступ или автоматическая функция (Cooper, Heron & Heward, 2007; Fisher, Piazza & Roane, 2011).

- **Социальное внимание.** Поведение возникает, чтобы получить или увеличить внимание со стороны другого человека. Социальное внимание может быть поощряющим (похвала, имитация) или наказывающим (выговор, наказание).
- **Избегание / уклонение.** Поведение возникает, чтобы избежать или прекратить взаимодействие с кем-либо или с чем-либо. К примеру, чтобы избежать требования, менее предпочитаемой активности или неприятного места.

- **Доступ.** Поведение возникает, чтобы получить что-то желаемое (например, игрушку, активность, вознаграждение или сладости).

- **Автоматически подкрепляемое поведение / сенсорная функция.** Поведение приводит к немедленному получению вознаграждения и подкрепляет само себя. Обычно такие виды поведения связаны с удовлетворением сенсорных потребностей (то есть приводят к возникновению желаемых зрительных, тактильных, вкусовых и аудиальных ощущений).

Методы для понимания и реагирования на эти функции поведения будут рассмотрены в главе 16.

2.5.2 Возрастные этапы развития регуляции

У типично развивающихся детей стратегии регуляции начинают формироваться в младенческом возрасте, совершенствуются и усложняются по мере взросления. На ранних этапах развития главную роль играют родители, реагируя на потребности ребенка и управляя ими. По мере того как ребенок учится самостоятельно использовать стратегии саморегуляции, взрослые естественным образом снижают оказываемый уровень поддержки (Thompson & Goodman, 2010). Как правило, сначала родители используют преимущественно физические и активные стратегии, чтобы успокоить ребенка, и по мере его взросления переходят к более пассивным стратегиям, например перенаправляют внимание ребенка или вербально объясняют ему ситуацию (Grolnick, Kurowski, McMenamy, Rivkin & Bridges, 1998). Постепенно ребенок осваивает стратегии и модели, которые применяли родители, и становится способен нести большую ответственность за свое эмоциональное состояние. Использование стратегий самоуспокоения (например, сосание пальца) уменьшается — они заменяются более сложными стратегиями. Когда ребенок достигает дошкольного возраста, он зачастую довольно уверенно выбирает и использует приемлемые стратегии саморегуляции, например отвлекается или переключает внимание на что-то более приятное (Feldman, Dollberg & Nadam, 2011; Morris et al., 2011; Raver, Blackburn, Bancroft & Torp, 1999). При типичном развитии у детей бывают моменты раздражения или фрустрации, и даже умеренные и значительные формы дисрегуляции являются нормой для детского возраста. К примеру, ребенок может кричать или бросать игрушки, когда проверяет границы для получения желаемого или, наоборот, избегания требования, которое он не хочет выполнять. Постепенно ребенок учится справляться с такими негативными ситуациями (Gross et al., 1997; Thompson & Goodman, 2010). Со временем эпизоды дисрегуляции становятся менее частыми и интенсивными (Gross et al., 1997). У детей с РАС степень и типы нарушений регуляции могут быть более значительными (Sofronoff, Attwood, Hinton & Levin, 2007). Дети с аутизмом часто испытывают сложности с вовлеченностью, что, в свою очередь, ограничивает их возможности учиться стратегиям регуляции у других людей (Kasari et al., 2010). Кроме того, ребенку с РАС зачастую сложнее выразить свои желания и потребности, поскольку у него хуже сформированы коммуникативные навыки или они менее понятны окружающим (Mazefsky & White, 2014). Именно поэтому родителям и другим ухаживающим за ребенком взрослым довольно сложно предвосхищать и интерпретировать повседневные сложности, с которыми сталкивается их ребенок, и реагировать на них. Как правило, родители отмечают, что их ребенок с РАС более капризный, медленнее приспосабливается, менее настойчив, ему сложнее сосредоточиться и переключить внимание и он чаще отвлекается, чем его типично развивающиеся сверстники (Bailey, Hatton, Mesibov, Ament & Skinner, 2000; Capps, Kasari, Yirmiya & Sigman, 1993; Konstantareas & Stewart, 2006). Из-за всех этих сложностей детям с РАС зачастую требуется больше поддержки, чтобы сохранять вовлеченность и регуляцию. Это становится особенно очевидно в контексте программы вмешательства, когда для развития навыков ребенку постоянно необходимо справляться с требованиями.

2.5.3 Цели в сфере регуляции

В программе JASPER цель в сфере регуляции заключается в том, чтобы поддерживать приемлемое управляемое эмоциональное состояние и внимание к задаче. Как правило, мы подразумеваем, что ребенок находится либо в состоянии регуляции (проявляемом в виде внимания, поведения или эмоционального состояния), либо в состоянии дисрегуляции той или иной степени выраженности. Таким образом, наша цель заключается в том, чтобы ребенок проводил больше времени в состоянии, благоприятном для обучения, а препятствующие обучению виды поведения и эпизоды дисрегуляции проявлялись как можно реже.

- **Удлинение периодов регуляции.** Мы стремимся к тому, чтобы ребенок проводил больше времени в состоянии регуляции, поскольку при этом возникает больше возможностей для целенаправленного проявления совместного внимания и обучения. Будем реалистами: от ребенка с РАС сложно ожидать, что он сможет сохранять состояние полной регуляции (и вовлеченности) на протяжении всей сессии. Однако мы можем улучшить его готовность к обучению при помощи поддержки как регуляции, так и вовлеченности.

- **Уменьшение эпизодов дисрегуляции.** Мы стремимся, чтобы во время каждой сессии количество эпизодов дисрегуляции уменьшалось. Если же дисрегуляция возникает, мы используем необходимую поддержку, чтобы помочь ребенку вернуться в регулируемое состояние. В целом мы стремимся уменьшить количество поведенческих эпизодов, которые могут негативно влиять на способность ребенка учиться (описание ограниченных и повторяющихся паттернов поведения приведено во вставке 2.3).

ВСТАВКА 2.3. Заметки об ограниченных и повторяющихся паттернах поведения

Ограниченные и повторяющиеся паттерны поведения, интересы и активности весьма типичны для детей с РАС и являются одним из диагностических критериев при постановке данного диагноза (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013). Поэтому мы приведем здесь краткий обзор таких видов поведения, рассмотрим, как они могут влиять на проведение сессий JASPER, и опишем наши цели при возникновении таких видов поведения.

Ограниченные и повторяющиеся паттерны поведения могут проявляться как повторяющиеся действия с объектами, стереотипные движения или звуки, ограниченные интересы, повышенная или пониженная реакция на сенсорные ощущения (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013). Кроме того, такие паттерны могут проявляться в форме речевых стереотипий (скриптов, повторяющихся фраз) и эхололий. Нужно отметить, что такие типы поведения могут проявляться и у типично развивающихся детей, но в гораздо меньшей степени. Типично развивающийся ребенок может увлечься расстановкой паровозиков по цветам, однако при этом его поведение довольно гибкое и он сохраняет вовлеченность. Ребенок же с РАС будет настаивать на том, чтобы паровозики стояли в строго определенном порядке, и может протестовать, если окружающие попытаются прервать его занятие или захотят присоединиться к игре.

Так как ограниченные и повторяющиеся паттерны поведения являются одним из диагностических критериев РАС, мы часто наблюдаем их проявления во время сессий. Они могут быть неявными или проявляться побочно, но иногда их проявление настолько значительно, что ребенку сложно взаимодействовать с окружающими. Иногда повторяющееся поведение проявляется в форме игровых действий: например, ребенок многократно открывает и закрывает дверцы автомобиля.

(продолжение)

ВСТАВКА 2.3 (продолжение)

На рисунке 2.9 изображен ребенок, который непрерывно крутит колеса игрушечного автобуса, вместо того чтобы осуществлять более сложные игровые действия: катать автобус или поместить в него фигурки людей. Эти паттерны поведения могут ограничивать возможности при работе над увеличением разнообразия игры, особенно в тех случаях, когда ребенок придерживается очень устойчивой идеи относительно того, как нужно использовать конкретную игрушку или какую роль должен выполнять взрослый в игровой рутине. Такие виды поведения могут также приводить к возникновению сложностей в сфере вовлеченности ребенка и усиливать дисрегуляцию.

Ниже приведены некоторые признаки, которые указывают, что действия ребенка становятся повторяющимися, негибкими или ригидными.

- У ребенка усиливается вовлеченность по отношению к объекту.
- Ребенок начинает избыточно повторять этапы игры: взрослый может это заметить по тому, что ребенок «застревает» на определенном этапе игры или игрушке.
- Ребенок организует материалы определенным образом (например, выстраивает игрушки в ряд, сортирует и сопоставляет их), вместо того чтобы играть ими.
- Эмоциональное состояние ребенка изменяется или не соответствует ситуации.
- Ребенок реже инициирует социальные взаимодействия (смотреть на партнера, должным образом общаться с ним).
- Ребенок отворачивается от партнера по игре.
- Ребенок постоянно отвергает идеи, которые предлагает партнер по игре.
- Проявления дисрегуляции увеличиваются.

Когда мы сталкиваемся с повторяющимися или ригидными видами поведения во время сессии JASPER, наша цель заключается в том, чтобы поддерживать взаимодействие на высоком уровне, уменьшать проявление влияющего на него поведения и повысить гибкость. Чтобы этого добиться, мы работаем в отношении других наших целей — в сферах игры, коммуникации, вовлеченности и регуляции, поскольку ребенку бывает сложно достигнуть прогресса, когда проявляются ограниченные и повторяющиеся паттерны поведения. Ограниченные и повторяющиеся паттерны поведения будут более подробно рассмотрены далее, в главах 6, 9, 11, 16 и 17.



РИС. 2.9. Ребенок непрерывно крутит колеса игрушечного автобуса, вместо того чтобы осуществлять какие-либо продуктивные игровые действия

2.6 Заключение

Все компоненты JASPER взаимосвязаны. Вовлеченность и регуляция необходимы для обучения игре и социальному взаимодействию, а стратегии, которые поддерживают игру и социальную коммуникацию, в свою очередь, поддерживают состояние вовлеченности и регуляцию ребенка. Таким образом, эти компоненты являются взаимосвязанными, и улучшение в сфере одного компонента естественным образом приводит к прогрессу во всех других. Очень важно постоянно помнить об этом, когда вы будете читать эту книгу. Подход JASPER высокоиндивидуализированный. Наиболее успешными становятся те вмешательства, где специалист понимает взаимодействие между компонентами, способен найти баланс в отношении разных целей и соизмерять оказываемую поддержку с потребностями ребенка в каждый конкретный момент (рис. 2.10). В следующих главах мы поговорим о том, как оценивать навыки ребенка и ставить индивидуализированные задачи вмешательства для каждого компонента.



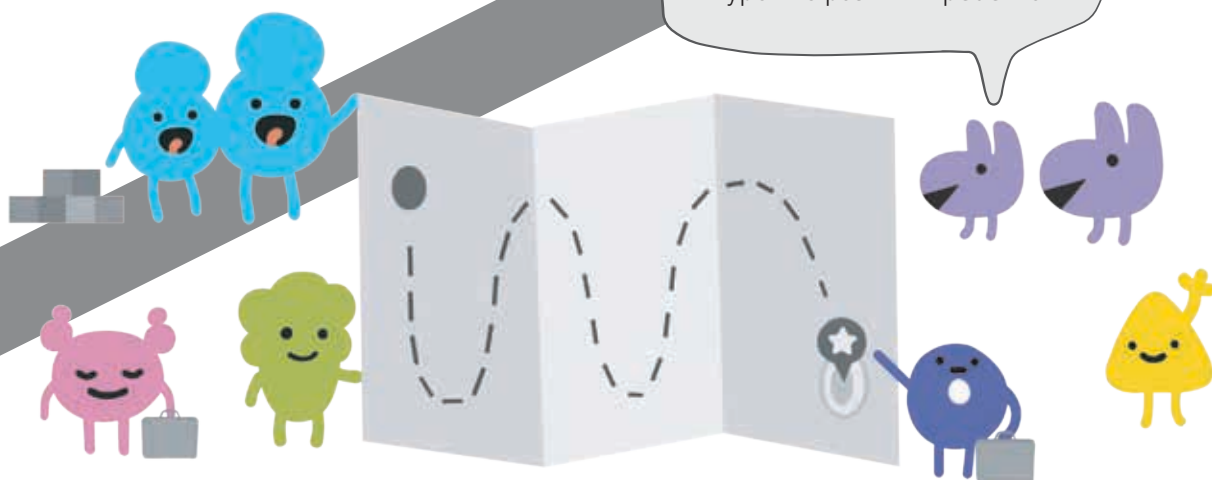
РИС. 2.10. Цели для главных компонентов

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

В этом разделе вы узнаете, как использовать краткую оценку навыков игры и коммуникации (SPACE), чтобы определить цели вмешательства.

Цели

- ✓ Оценить спонтанные игровые и коммуникативные навыки ребенка
- ✓ Определить цели для основных компонентов, соответствующие уровню развития ребенка



Проведение краткой оценки навыков игры и коммуникации (SPACE)

3.1 Введение

Главные компоненты — социальная коммуникация, игра, вовлеченность и регуляция — по-разному проявляются у каждого ребенка с РАС. Если принять во внимание различия навыков, которые демонстрируют дети с РАС, становится очевидной необходимость персонального подхода к вмешательству, для того чтобы оказывать поддержку с учетом уникального сочетания сильных сторон и трудностей каждого ребенка. Как специалист, осуществляющий вмешательства JASPER, вы должны будете лучше узнать ребенка, определить профиль его навыков и приспособить стратегии так, чтобы они соответствовали каждой потребности ребенка. Наиболее точный способ, позволяющий оценить совокупность навыков ребенка в настоящий момент, заключается в проведении оценки до того, как вы начнете первую сессию. Для этого мы используем краткую оценку навыков игры и коммуникации (SPACE), разработанную Shire, Shih, Chang и Kasari (2018). Оценка SPACE позволяет измерить возможности ребенка в отношении главных компонентов вовлеченности, регуляции игры и социальной коммуникации. Кроме того, вы получаете возможность составить первое впечатление о том, как ребенок ведет себя в других сферах, например составить представление о его потребностях относительно окружения, предпочтениях в игре, навыках коммуникации и готовности к обучению. Совокупность полученной информации поможет определить конкретные цели вмешательства и понять описанные далее стратегии.

3.2 Информация об оценке SPACE

Оценка SPACE разработана для того, чтобы выявить спонтанные навыки ребенка и определить подходящие цели вмешательств для детей раннего возраста с РАС. Оценка проводится в игровом контексте и занимает около 15 минут. Процедура оценки начинается с того, что ребенок сидит на стуле возле стола, на котором разложены материалы SPACE. Материалы находятся в поле зрения ребенка, но дотянуться и взять их он не может. Активности представляются поочередно, и у ребенка есть возможность попросить игрушки в процессе проведения оценки. Каждая активность дает ребенку возможность продемонстрировать игровые и коммуникативные навыки. Кроме того, оценивается, насколько хорошо ребенок способен сохранять вовлеченность и регуляцию. Для записи данных о навыках, проявляемых ребенком во время процедуры оценки, используют форму 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства, SPACE Data Collection and Targets Form, с. 72–73). Информация, полученная при помощи оценки SPACE, будет использована для определения целей вмешательства, описанных в следующей главе.

3.2.1 Задачи

Оценка SPACE позволяет собрать большое количество информации относительно навыков ребенка в следующих компонентах.

Вовлеченность и регуляция

Для таких компонентов, как вовлеченность и регуляция, мы будем определять количество времени, в течение которого ребенок сохраняет состояние готовности к обучению (подробное определение и описание этого состояния приведены в главе 2). Мы будем оценивать следующие аспекты:

- **совместную вовлеченность.** Общее количество времени, в течение которого ребенок участвует в совместной активности, оставаясь при этом социально взаимодействующим с партнером;
- **регуляцию.** Общее количество времени, в течение которого ребенок остается спокойным и сосредоточенным, готовым к обучению.

Игра и коммуникация

Для компонентов игры и коммуникации мы будем определять типы спонтанных навыков и частоту их проявления. Навык считается спонтанно инициированным, если ребенок проявляет его без прямой или завуалированной инструкции, подсказок, моделирования или требований (подробное описание каждого из этих навыков приведено в главе 2, вставка 3.1 содержит дополнительную информацию о том, почему инициации являются нашей целью). Для компонентов игры и коммуникации мы будем оценивать следующие навыки:

- **игровые навыки.** Спонтанно инициированные действия с игрушками (см. таблицу 3.1 в разделе 3.5);
- **невербальные навыки совместного внимания.** Спонтанно инициированные зрительный контакт и жесты, чтобы привлечь внимание другого человека к объекту или явлению;
- **языковые навыки совместного внимания.** Спонтанно инициированное использование языка (включая все функциональные модели коммуникации, такие как речь и слова из системы дополнительной коммуникации), чтобы привлечь внимание другого человека к объекту или явлению;
- **невербальные просьбы.** Спонтанно инициированные зрительный контакт и жесты, чтобы получить желаемое или необходимое;

ВСТАВКА 3.1. Почему мы учитываем только спонтанно инициированные действия?

Дети с РАС зачастую могут имитировать то, что они видели или слышали, однако испытывают значительные сложности, когда нужно инициировать эти навыки самостоятельно. При проведении оценки SPACE нам нужно определить, какие навыки ребенок может демонстрировать самостоятельно. Навык не учитывается, если ребенок сначала видел или слышал, как его демонстрировал другой человек, а также в тех случаях, когда ребенок получил инструкцию к действию в виде модели, вербальной или физической подсказки.

- **просьбы с использованием языка.** Спонтанно инициированное использование языка (включая все функциональные модели коммуникации, такие как речь и слова из системы дополнительной коммуникации: слова, созданные при помощи устройства, генерирующего речь, системы обмена карточками или языка жестов), чтобы получить желаемое или необходимое.

3.2.2 АКТИВНОСТИ

Материалы для оценки SPACE — не готовый набор, который можно купить. Мы предлагаем список материалов, которые дают возможности для игровых действий на каждом из уровней игры, а также создают специальные возможности для социальной коммуникации. Специалист, проводящий оценку, может выбрать: использовать рекомендованные материалы или заменить предметы из списка имеющимися в наличии игрушками, которые выполняют сходные функции. Нельзя использовать во время оценки те же игрушки, которые вы применяете во время вмешательства JASPER, иначе может возникнуть ситуация, когда ребенок «тренируется» выполнять определенные действия в процессе вмешательства, а потом вы «проверяете» эти действия при проведении оценки. Воспользуйтесь рекомендациями из раздела 3.2.3, чтобы подготовить материалы для проведения оценки SPACE:

Набор игрушек № 1: кубики, грузовик, сортер с геометрическими формами и пазлы (рис. 3.3 в разделе 3.3.2)

- 8–10 небольших кубиков
- Грузовик с откидывающимся кузовом (достаточно большой, чтобы в кузов могли поместиться несколько кубиков)
- Деревянные пазлы-вкладыши — с ручками и без них (желательно с фигурками животных или людей)
- Сортер, содержащий от 6 до 8 разных геометрических фигур (используйте сортер с крышкой)
- Непрозрачная коробка или сумка
 - Коробка или сумка должна быть достаточно большой, чтобы в нее можно было убрать часть игрушек из этого набора. Выберите несколько фрагментов одной игрушки (например, несколько кубиков или элементов пазла) и уберите их в коробку или сумку до начала проведения оценки. Позднее мы будем использовать их, чтобы создать для ребенка возможность попросить или поделиться.

Набор игрушек № 2: игрушечный дом / сарай, еда, мебель и фигурки людей (см. рис. 3.4 в разделе 3.3.2)

- Мебель: два стула, стол, кровать, на которую поместятся обе куклы, две подушки, одеяло, салфетка (которая служит заменой для одеяла)
- Две куклы, размер которых соответствует игрушечной мебели
- Небольшой дом / сарай для животных
- Две фигурки животных, размер которых соответствует домику / сараю
- Игрушечное печенье (набор из 6–8 фрагментов с липучкой велкро и поднос для печенья с липучкой велкро)
- Две вилки, два ножа, две ложки
- Две тарелки, две чашки
- Щетка для волос или расческа
- Непрозрачная коробка или сумка
 - Коробка или сумка должна быть достаточно большой, чтобы в нее можно было убрать часть игрушек из этого набора. Выберите несколько фрагментов одной игрушки (например, предметы мебели) и уберите их в коробку или сумку до начала

проведения оценки. Позднее мы будем использовать их, чтобы создать для ребенка возможность попросить или поделиться.

Мыльные пузыри или воздушные шарики (см. рис. 3.5 в разделе 3.3.2)

- Мыльные пузыри, включающие емкость для раствора и палочку для пуска пузырей
- Воздушные шарики одного цвета (два на одну процедуру оценки)

Картинки с изображением героев мультфильмов (см. рис. 3.6 в разделе 3.3.2)

- Три картинки с изображением героев разных мультфильмов
- Картинки должны изображать визуальные сюжеты, напоминающие иллюстрации из детских книг, и включать в себя несколько персонажей или действий, которые ребенок сможет рассматривать. Не следует использовать картинки с одним персонажем, изображением или действием — нужно представить больше интересных объектов, которые ребенок может заметить.

Заводная игрушка (см. рис. 3.7 в разделе 3.3.2)

- Небольшая заводная игрушка (желательно фигурка человека или животного)

Мяч (см. рис. 3.8 в разделе 3.3.2)

- Мяч небольшого или среднего размера

3.2.3 Подготовка

Во время проведения оценки SPACE ребенок обычно сидит на стуле возле стола. Игрушки размещены на другом столе или полке так, чтобы ребенок мог их видеть, но не мог дотянуться (см. рис. 3.1).

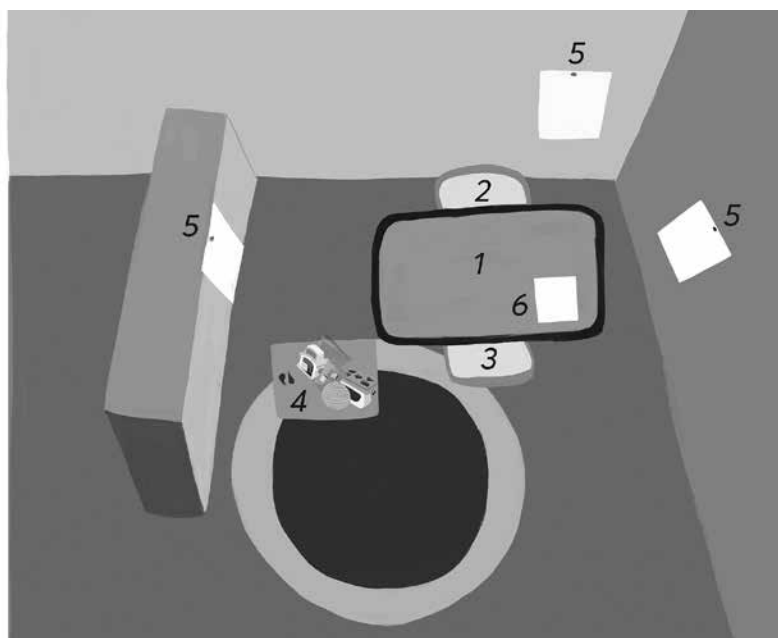


РИС. 3.1. Окружение для проведения оценки SPACE включает: (1) стол, (2) стул для ребенка, (3) стул для взрослого, (4) игрушки на небольшом столе или на полке рядом со взрослым, (5) три плаката (постера) с изображением персонажей разных мультфильмов, (6) форму сбора данных SPACE и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets)

Окружение (см. рис. 3.1)

- Стол
- Два стула (один для ребенка, другой для взрослого)
- Полка или второй стол для игрушек
- Форма 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства, SPACE Data Collection and Targets, с. 72–73)
- Ручка или карандаш
- Оборудование для видеозаписи (если нужно)
- Устройство для альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК)
 - Если ребенок обычно использует систему АДК для коммуникации (например, устройство, генерирующее речь, или систему обмена карточками), попросите родителей, других заботящихся о ребенке взрослых или педагога, чтобы они предоставили ее для проведения оценки.

Инструкции для подготовки

1. Поставьте небольшой стол и два стула возле него: один для взрослого, проводящего оценку, второй для ребенка (см. рис. 3.1, предметы 1–3).
 - Взрослый должен сидеть за столом прямо напротив ребенка.
 - Организуйте проведение оценки таким образом, чтобы стул ребенка находился в углу комнаты. В этом случае ребенку будет сложнее уйти из-за стола. Кроме того, можно поместить дополнительную преграду (на иллюстрации эту роль выполняет книжный шкаф), чтобы создать пространство меньшего размера.
2. Поместите игрушки на маленький стол или полку рядом со стулом взрослого (рис. 3.1, предмет 4).
 - Игрушки должны быть в зоне видимости, но располагаться таким образом, чтобы ребенок не мог до них дотянуться (и когда он входит в комнату и идет к своему стулу, и когда он сидит на стуле). Наличие в поле зрения игрушек создает возможности для ребенка использовать просьбы на протяжении процедуры оценки.
 - Игрушки должны быть хорошо видны. Они должны стоять отдельно друг от друга и быть организованы таким образом, чтобы их можно было легко перенести на стол.
3. Поместите три плаката с персонажами мультфильмов на стены так, чтобы ребенок не мог до них дотянуться (см. рис. 3.1, предмет 5).
 - Слева от ребенка.
 - Справа от ребенка.
 - Позади ребенка, смещены немного вправо или влево.
4. Держите под рукой форму 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства) и ручку или карандаш, чтобы делать записи о навыках ребенка на протяжении проведения оценки (см. рис. 3.1, предмет 6). Вставка 3.2 включает дополнительные советы относительно того, как отслеживать навыки.

3.3 Проведение оценки SPACE

Следующие разделы содержат разъяснения относительно проведения оценки SPACE и описывают, какие именно навыки нужно отслеживать во время каждой активности и как убедиться, что вы предоставляете ребенку явные возможности для демонстрации навыков.

ВСТАВКА 3.2. **Дополнительные советы относительно записи данных о навыках**

Если вы только учитесь проведению оценки SPACE, вам может быть сложно одновременно осуществлять процедуру оценки и записывать навыки ребенка. Чтобы аккуратно и точно фиксировать навыки, продемонстрированные ребенком, можно воспользоваться нижеприведенными советами.

- Один человек проводит процедуру оценки, а второй вносит данные в форму.
- Вы делаете видеозапись процедуры оценки и заполняете форму позднее, просматривая записанные материалы.
- Используйте кодирование по мере оценки и сравнивайте результаты с кодированием, выполненным вторым взрослым.

3.3.1 Шаги

При проведении оценки SPACE выполните последовательно все описанные далее шаги. *Не моделируйте действия с игрушками, не используйте подсказки и не играйте с игрушками.* Когда ребенок имитирует модель или реагирует на подсказку, это нельзя отнести к спонтанному проявлению навыка.

1. Предложите ребенку поиграть.

- Протяните *открытую ладонь* в сторону игрушек и скажите: «Давай играть!» (см. рис. 3.2).
- Не *указывайте* на игрушки пальцем. Это будет считаться жестовой моделью для *указательного жеста просьбы*. Если ребенок в ответ на ваш указательный жест тоже укажет пальцем, этот навык не учитывается.

2. Подождите, чтобы дать ребенку возможность попросить игрушку.

- Следите, чтобы игрушки все время находились так, чтобы ребенок не мог до них дотянуться.
- Если ребенок попросил игрушку, поместите ее на стол, а затем остальные игрушки из этого же набора.
- Если ребенок не просит игрушку, выберите любую из них для начала процедуры оценки.

3. Дайте ребенку возможность поиграть игрушками и продемонстрировать навыки, прежде чем двигаться дальше. Не торопитесь переходить к следующим наборам.

- Убедитесь, что ребенок заметил все игрушки из набора и у него есть возможность с ними взаимодействовать.
- По мере необходимости организуйте и перемещайте игрушки на столе перед ребенком, чтобы поместить на передний план игрушки, которые ребенок мог не заметить ранее. При этом будьте внимательны: ваши действия не должны становиться подсказками для ребенка.

4. Определите, когда нужно перейти к следующей активности.

- Время, которое вы отводите для каждой активности, будет варьироваться. Если ребенок заметил и исследовал все материалы из конкретного набора и больше не демонстрирует



РИС. 3.2. Взрослый протягивает открытую ладонь в сторону игрушек, приглашая ребенка поиграть

новых навыков или начинает повторять действия, которые делал раньше, можно считать это надежным показателем того, что пора двигаться дальше.

- Продолжайте представлять ребенку наборы игровых материалов поочередно, один за другим, до тех пор пока не используете все материалы.
 - Предоставьте ребенку возможности выражать просьбы во время перехода от одного набора игрушек к другому.
 - Если это возможно и целесообразно, следуйте выбору игрушек, которые делает ребенок.
 - Если ребенок не выражает просьбы, переходите к следующей активности.
 - Вам не обязательно представлять игрушки в определенной последовательности. Представляйте материалы в таком порядке, чтобы инициации ребенка были максимальными (см. раздел 3.3.3).
- 5.** Следите за временем. Вам необходимо представить *все* материалы примерно за 15 минут (если оцениваются навыки маленького ребенка, процедура оценки может длиться меньше, если же у ребенка сформировано большое количество игровых навыков, оценка может продолжаться дольше). Найдите баланс между возможностью дать ребенку достаточно времени для демонстрации навыков и пониманием, когда нужно перейти к следующему набору. К примеру, если ребенок просит дать ему ту же игрушку во второй раз, вы можете это сделать, однако если ребенок продолжает выполнять такие же игровые действия, что и в первый раз, это не даст вам какой-либо новой информации о навыках ребенка. В этом случае можно дать ребенку возможность немного поиграть с игрушкой повторно, а затем переходить к новым игрушкам.
- 6.** Когда ребенок завершит последнюю активность, это сигнал для вас, что процедура оценки закончилась.
- Старайтесь закончить на позитивной ноте. Можно похвалить ребенка за то, что он продолжает сидеть за столом или что он играет с игрушками.
 - Если вы ранее пообещали, что ребенок получит вознаграждение за то, что играл, предоставьте его.

- Если ребенок проявляет дисрегуляцию, помогите ему восстановить состояние регуляции, прежде чем он покинет место проведения оценки, — это позволит завершить оценку на позитивной ноте.

3.3.2 Инструкции для активностей

Приведенные ниже активности можно проводить в любом порядке. Представляйте их в том порядке, в каком просит ребенок. Убедитесь, что предоставили ребенку достаточно возможностей для того, чтобы поиграть со всеми игрушками в каждом наборе.

Набор игрушек № 1: кубики, грузовик, сортер и пазлы

Такая активность дает возможность использования навыков просьбы и совместного внимания, а также демонстрации игровых навыков на всех уровнях игры. Несмотря на то что эти игрушки можно использовать на предсимволическом и символическом уровнях, в первую очередь это целевые навыки для оценки простой игры и игры-комбинации. Поместите предметы для такой активности в центр стола и дайте ребенку возможность поиграть с ними или вступить в коммуникацию (см. рис. 3.3). Предметы нужно поместить на стол в разобранном виде (например, элементы пазла нужно вынуть из доски для пазлов) — благодаря этому у каждого ребенка будет одинаковая возможность проявить себя в этой активности. Рекомендуется одновременно помещать на стол весь набор игрушек — это даст ребенку возможность комбинировать в игре разные игрушки. Однако, если такой подход слишком утомителен для ребенка, можно представлять игрушки одну за другой (например, сначала пазлы, затем сортер и т. д.), пока все игрушки не окажутся на столе. Организуйте материалы таким образом, чтобы помочь ребенку дотянуться до каждой игрушки. Если ребенок не обращает внимания на непрозрачную коробку или пакет, следуйте приведенной ниже инструкции.

ИНСТРУКЦИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО НЕПРОЗРАЧНОЙ КОРОБКИ ИЛИ ПАКЕТА

Цель использования такой коробки или пакета — скрыть некоторые игрушки, чтобы создать ребенку возможность для инициации совместного внимания. К примеру, ребенок может открыть пакет и обнаружить там что-то интересное — и с восторгом поделиться своим открытием со взрослым. Мы стараемся сохранить сюрпризный характер такого момента,



РИС. 3.3. Представление набора игрушек № 1, включающего кубики, грузовик, сортер и пазлы

предоставляя ребенку возможность самому открыть пакет — так, чтобы взрослый не вмешивался слишком быстро.

1. Поместите закрытую коробку или пакет, где спрятаны игрушки, на стол перед ребенком среди других материалов набора игрушек № 1. *Подождите* около 5 секунд.
 - Если вы поместили в пакет элементы пазла, убедитесь, что у ребенка есть доступ к соответствующей доске для пазлов. В противном случае у ребенка не будет возможности продемонстрировать какие-либо игровые действия с этими элементами.
2. Если ребенок не проявляет интереса к коробке (пакету), откройте ее частично. Если ребенок так и не открыл коробку, откройте ее полностью сами.
3. Если ребенок так и не продемонстрировал никакого взаимодействия с игрушками в коробке, достаньте их сами.

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕВЫХ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ

Набор игрушек № 1 предоставляет возможности для использования множества навыков. Ниже приведено несколько примеров.

Игровые навыки

- Толкает грузовик (избирательное действие)
- Помещает элементы пазла на доску (презентация-комбинация)
- Складывает фигуры сортера (общая комбинация)
- Строит стул (физическая комбинация)
- Ребенок делает вид, что элемент пазла (животное) управляет грузовиком (кукла как агент)

Навыки просьбы

- Протягивает взрослому геометрическую фигуру, которую трудно вставить в отверстие сортера (передача объекта в качестве просьбы)

Навыки совместного внимания

- Вынимает кубики из коробки и показывает взрослому (совместное внимание — показывает)
- Указывает пальцем и комментирует каждый элемент пазла, изображающий животное (совместное внимание — указательный жест и язык)

Набор игрушек № 2: игрушечный дом / сарай, еда, мебель и фигурки

Этот набор игрушек, изображенный на рисунке 3.4, предоставляет возможности для демонстрации игровых навыков на различных уровнях игры, включая самые сложные: предсимволический и символический. Кроме того, здесь ребенок может использовать коммуникативные навыки. Поместите предметы этого игрового набора на стол и дайте ребенку возможность поиграть с ними или вступить в коммуникацию. Как и при использовании предыдущего набора, игрушки нужно предоставлять в разобранном виде (например, не нужно расставлять игрушечные стулья вокруг столика). Также рекомендуется помещать на стол весь набор игрушек одновременно: так ребенок сможет их комбинировать. Однако, если большое количество игрушек вызывает у ребенка утомление, набор можно разделить на несколько частей. Если вы решили разделить набор на несколько частей, убедитесь, что фигурки присутствуют и в наборе с сараем или домом (фигурки, сарай, мебель), и в наборе с продуктами (фигурки,



РИС. 3.4. Набор игрушек № 2: дом / сарай для животных, еда, мебель и фигурки

ВСТАВКА 3.3. Зачем нам нужны фигурки?

Фигурки персонажей позволяют ребенку продемонстрировать более сложные уровни игры. К примеру, ребенок не только может изобразить, что он ест столовыми приборами из тарелки (игра понарошку), он может «покормить» фигурки (ребенок как агент) и изобразить, что фигурки едят столовыми приборами из тарелок (кукла как агент). Именно поэтому мы рекомендуем, чтобы заводные игрушки и пазлы изображали животных или людей, — так ребенок сможет использовать эти игрушки в качестве дополнительных агентов игры.

еда, тарелки, чашки и столовые приборы, см. вставку 3.3). Порядок представления игрушек в наборе не имеет значения. Убедитесь, что ребенок видит все игрушки и у него достаточно времени, чтобы поиграть со всеми предметами набора. Если ребенок не обращает внимания на непрозрачную коробку или пакет, следуйте инструкции относительно непрозрачной коробки или пакета, приведенной выше для набора игрушек № 1.

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕВЫХ НАВЫКОВ

Набор игрушек № 2 предоставляет ребенку возможности для демонстрации более сложных уровней игры. Ниже приведено несколько примеров.

Игровые навыки

- Помещает фрагменты кондитерского декора с липучкой велкро на печенье (комбинация-презентация)
- Помещает фигурку животного в сарай (ребенок как агент)
- Помещает двух кукол на стулья (следование одной схеме)
- Помещивает (традиционная комбинация) чашку с «соком» (замена без использования объекта)

Навыки просьбы

- Протягивает взрослому коробку или пакет, чтобы тот помог ее/его открыть (дать, чтобы попросить)

Навыки совместного внимания

- Держит в руке фигурку, чтобы показать взрослому (совместное внимание — поделиться)
- Протягивает взрослому ложку, чтобы он ею ел (совместное внимание — дать)

Мыльные пузыри или воздушные шары

Представление мыльных пузырей и воздушных шариков предоставляет ребенку возможности для демонстрации навыков совместного внимания или просьбы, выраженных в форме жестов, взгляда и языка. Вы надуваете мыльные пузыри или шарик, чтобы ребенок инициировал совместное внимание и поделился своим восторгом. Кроме того, ребенок может *потянуться рукой* или *указать пальцем*, чтобы попросить дать ему игровой предмет или повторить действие (например, продолжить пускать пузыри или надуть шарик снова). Также ребенок может вручить вам игровой предмет — и тем самым попросить помочь активировать игрушку. Вам нужно выбрать для процедуры оценки что-то одно — либо мыльные пузыри, либо воздушные шарики, а не обе активности. Взрослый, проводящий оценку, должен принять во внимание мотивацию и возраст ребенка и выбрать подходящий вариант. К примеру, для детей младшего возраста может быть небезопасно использовать воздушные шарики, а также звуки, издаваемые выходящим из шара воздухом, могут быть неприятными для некоторых детей. Пузыри (или шарик) нужно представить два раза (см. инструкцию ниже). Если ребенок просит продолжить игру, подкрепите просьбу и повторите игру еще раз.

ИНСТРУКЦИИ

1. Поместите воздушный шарик или мыльные пузыри в центр стола перед ребенком и дайте ему возможность осмотреть предмет — в результате ребенок сможет поделиться своим восторгом (например, прокомментировать или взять игрушку и показать ее вам). Вы не должны специально привлекать внимание ребенка (например, возгласами или демонстрацией ожидания).

В зависимости от того, что вы выбрали — мыльные пузыри или воздушный шарик, перейдите к соответствующему шагу 2.

Инструкции для действий с мыльными пузырями

2. Выдуйте несколько пузырей, затем поместите плотно закрытую игрушку перед ребенком. *Сделайте паузу.* Подождите, пока ребенок инициирует просьбу или поделится. (Обратите внимание: ожидание — это важная часть процедуры оценки. Иногда ребенку требуется больше времени для коммуникации, именно поэтому важно сделать паузу и дать ребенку возможность для инициации или ответа. Более подробно такие паузы будут рассмотрены в разделе 3.3.3).
3. Проявите реакцию на коммуникацию ребенка (например, если ребенок в качестве просьбы использовал указательный жест, вручите ему палочку от мыльных пузырей, чтобы дать возможность выдуть пузыри).
4. В игровой форме заберите у ребенка емкость с мыльным раствором и палочку. Теперь у вас есть выбор действий, который зависит от того, какие навыки ребенка вы хотите увидеть. Вы можете выдуть еще пузыри и убрать емкость с раствором и палочку, чтобы ребенок не смог до них дотянуться (ваша цель — указательный жест или протягивание руки в качестве просьбы). Как вариант — можно выдуть пузыри, плотно закрыть емкость и поставить ее в центр стола (цель — передача предмета в качестве просьбы). *Сделайте*



РИС. 3.5. Взрослый держит надутый шарик так, чтобы ребенок не мог до него дотянуться, с целью вызвать использование коммуникативных навыков

паузу и подождите, пока ребенок проявит коммуникацию. Примите во внимание навыки, которые вы можете увидеть на этом этапе оценки:

- когда взрослый выдувает мыльные пузыри, это обычно приводит к демонстрации навыков совместного внимания;
 - когда взрослый убирает емкость с раствором и палочку для пуска пузырей туда, куда ребенок не может дотянуться, это обычно приводит к использованию взгляда, протягиванию руки / указанию пальцем и/или использованию речи для просьбы;
 - когда взрослый ставит плотно закрытую емкость с раствором в центр стола, это обычно приводит к просьбе в форме передачи предмета — так ребенок просит помочь ему начать игру с мыльными пузырями.
- 5.** Если ребенок использует коммуникацию, реагируйте должным образом: выполните просьбу или проявите реакцию на совместное внимание ребенка. Если ребенок не инициирует взаимодействие, снова выдуйте пузыри и подождите.
- 6.** Повторите последовательность действий как минимум два раза.

Инструкции для использования воздушных шариков

- 2.** После того как ребенок изучит ненадутый шарик, в игровой форме заберите его и надуйте второй шарик (мы берем два шарика одного цвета, чтобы избежать обмена микробами). Вы выполняете действия со своим шариком, а ребенку даете второй, если он об этом попросит.
- Держите надутый шарик так, чтобы ребенок не мог до него дотянуться. *Сделайте паузу* (см. рис. 3.5). Ребенок может использовать взгляд, жесты или комментарии, чтобы поделиться мнением о шарике.
 - Не завязывайте шарик — далее вам нужно будет выпустить из него воздух.
- 3.** Медленно выпустите воздух из шарика. Можно позволить воздуху выходить с забавным звуком — если это покажется ребенку смешным и не вызовет у него раздражения.
- *Сделайте паузу* и подождите, чтобы ребенок инициировал коммуникацию. Вполне вероятно, что в этот момент он использует взгляд, жест или речь, чтобы попросить шарик.

4. Если ребенок использует коммуникацию, реагируйте должным образом: выполните просьбу или проявите реакцию на инициацию совместного внимания. Если ребенок не иницирует взаимодействие, снова надуйте шарик и подождите.

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕВЫХ НАВЫКОВ

Использование мыльных пузырей и воздушных шариков создает возможности для демонстрации разнообразных навыков. Ниже приведено несколько примеров.

Навыки просьбы

- Смотрит на шарик (просьба — зрительный контакт)
- Протягивает взрослому шар, чтобы тот помог (просьба — передача объекта)

Навыки совместного внимания

- Выдувает пузыри и говорит: «Пузыри!» (совместное внимание — язык)

Указательные жесты совместного внимания — указывание на картинки

Продемонстрируйте серию из трех указательных жестов, направленных на картинки, висящие на некотором расстоянии на стенах (см. рис. 3.6). Укажите на три картинки с героями мультфильмов в том порядке, который описан далее. Основная цель заключается в том, чтобы оценить способность ребенка реагировать на предложения совместного внимания со стороны взрослого и перемещать взгляд, следуя указательному жесту.

Взрослый последовательно указывает пальцем:

- слева направо: не поворачивая корпус, направьте *левую* руку вправо и укажите на картинку *справа*;
- справа налево: не поворачивая корпус, направьте *правую* руку влево и укажите на картинку *слева*;
- позади: согните любую руку в локте и укажите на картинку позади ребенка.

Согните руку в локте, чтобы ребенок наверняка увидел ваш указательный жест. Если вы укажете на плакат вытянутой рукой, указательный жест может оказаться вне поля зрения ребенка.



РИС. 3.6. Взрослый использует очевидный указательный жест, одновременно направляя свой взгляд на плакаты

ИНСТРУКЦИИ

1. Дважды позовите ребенка по имени (например, «Джоуи, Джоуи!») в тот момент, когда вы указываете на картинку на стене. *Не нужно* говорить: «Посмотри!»
2. Посмотрите *в направлении* указательного жеста и подождите около 3 секунд, чтобы ребенок проявил реакцию или инициацию.
 - Смотрите в том направлении, куда вы указываете, а *не* на ребенка (если вы будете смотреть на ребенка, вы лишите его возможности следовать за вашим взглядом; если переводить взгляд с ребенка на картинку и обратно, это создаст дополнительные подсказки для ребенка, чтобы он переместил взгляд).
 - Во время паузы ваша цель заключается в том, чтобы ребенок проявил реакцию и переместил свой взгляд в направлении, которое вы указываете (реакция на совместное внимание). Кроме того, ребенок может использовать коммуникацию, чтобы поделиться: он может посмотреть сначала на картинку, потом снова на вас и использовать жесты или комментарии относительно того, что он видит.
3. После паузы:
 - если ребенок *не* проявил реакции, назовите изображенное на картинке, на которую вы указывали: «Джоуи, Джоуи! (Пауза.) Это лев!»;
 - если ребенок проявил реакцию в форме комментария, реагируйте соответственно: «Джоуи, Джоуи!» (Пауза.) Ребенок реагирует: «Лев!» Вы реагируете соответственно: «Это лев!»

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕВЫХ НАВЫКОВ

Указательные жесты создают возможности для демонстрации разнообразных навыков. Ниже приведено несколько примеров.

Реакция на совместное внимание

- Следует взгляду взрослого
- Следует указательному жесту взрослого

Инициация совместного внимания

- Комментирует изображение на картинке (совместное внимание — язык)
- Указывает на что-то новое в комнате (совместное внимание — указательный жест)

Заводная игрушка

Основная цель использования заводной игрушки — вызвать использование координированного совместного взгляда, жестов или языка (см. рис. 3.7). Кроме того, такие игрушки создают для ребенка дополнительные возможности для проявления просьбы.

ИНСТРУКЦИИ

1. Запустите заводную игрушку на углу стола, куда ребенок *не сможет дотянуться*, и *сделайте паузу*. Ребенок может использовать взгляд, жест или язык, чтобы поделиться мнением об игрушке, пока она движется.
 - *Не нужно* предварительно давать игрушку ребенку.
2. Когда игрушка перестанет двигаться, *сделайте паузу*. Если ребенок попросит дать ему игрушку, сразу же реагируйте и дайте игрушку ребенку.



РИС. 3.7. Взрослый запускает заводную игрушку так, чтобы ребенок не мог ее схватить, с целью вызвать использование коммуникативных навыков

- Во время процедуры оценки вам нужно запустить заводную игрушку один раз, однако, если ребенок попросит, можно запустить ее повторно.
- Постарайтесь дать ребенку игрушку только в ответ на его коммуникацию (например, ребенок начинает тянуться к игрушке) и не позволяйте ему схватить игрушку со стола или выхватить у вас из рук. Если ребенок схватил игрушку, это не считается проявлением навыков коммуникации, которые мы оцениваем.

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕВЫХ НАВЫКОВ

Использование заводной игрушки создает возможности для демонстрации разнообразных навыков. Ниже приведено несколько примеров.

Навыки просьбы

- Указывает пальцем на ту сторону стола, где находится игрушка (просьба в форме указательного жеста)
- Смотрит на игрушку и говорит: «Включи снова!» (просьба — язык)

Навыки совместного внимания

- Смотрит на движущуюся заводную игрушку, переводит взгляд на взрослого, потом снова смотрит на игрушку (совместное внимание — взгляд)
- Берет игрушку со стола и показывает взрослому (совместное внимание — показывание)

Мяч

Основная цель использования мяча — увидеть, будет ли ребенок демонстрировать совместное внимание в форме передачи объекта, в частности будет ли он катать мяч в вашу сторону.

ИНСТРУКЦИИ

1. Поместите мяч на середину стола и держите руки таким образом, будто вы готовы поймать мяч. *Сделайте паузу* и продемонстрируйте ожидание, как показано на рисунке 3.8.
 - Не спешите на этом шаге. Дайте ребенку несколько секунд, чтобы он осмотрел мяч и толкнул его в вашу сторону.
2. Если ребенок подал или толкнул вам мяч, несколько раз покатайте мяч туда-обратно поочередно с ребенком. Если ребенок *не* толкнул мяч вам, наклонитесь вперед и покажите ребенку свое ожидание того, что он толкнет вам мяч.



РИС. 3.8. Взрослый помещает мяч на середину стола и держит руки таким образом, будто готов его поймать

- Если ребенок заметил, что вы ждете, но все еще не толкает мяч в вашу сторону, моделируйте действие — толкните мячик к ребенку, чтобы он понял, чего вы ожидаете. Если ребенок проявил реакцию, несколько раз катайте мяч туда-обратно поочередно с ребенком. Если ребенок не реагирует, уберите мяч со стола.
- Убедитесь, что вы предоставляете ребенку возможность заметить ваше ожидание и разделить с вами действие с мячом *до того*, как вы используете моделирование. Если взрослый первым моделирует катание мяча, реакция ребенка не учитывается в оценке.

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕВЫХ НАВЫКОВ

Использование мяча создает возможности для демонстрации разнообразных навыков. Ниже приведено несколько примеров.

Игровые навыки

- Катает мяч туда и обратно (избирательные действия)
- Подбрасывает и ловит мяч (избирательные действия)

Навыки совместного внимания

- Делится мячом со взрослым (совместное внимание — передача объекта)
- Перемещает взгляд с мяча на взрослого и обратно (совместное внимание — взгляд)

Активность на вовлеченность с человеком (необязательный компонент)

Если ребенок демонстрирует недостаточный интерес по отношению к игрушкам или ему требуется поддержка для регуляции или вовлеченности, в процедуру оценки может быть добавлена дополнительная активность, которая фокусируется на вовлеченности с человеком. Активности на вовлеченность с человеком непродолжительны и выполняются без использования объектов. Они могут включать игры со щекоткой, игры, где задействованы движения крупной моторики (например, качели), и песни (такие как «Малютка паучок» [Itsy Bitsy Spider] или «Лодочка» [Row, Row, Row Your Boat]). Это может оказаться особенно полезным для детей, которые не знакомы с окружением для проведения оценки и не взаимодействуют с игрушками. Кроме того, такие активности создают для ребенка дополнительную возможность продемонстрировать навыки просьбы в мотивирующем контексте.

ИНСТРУКЦИИ

1. Обозначьте начало игры — скажите: «Давай споем песню» или «Давай поиграем».
2. Спойте несколько строк песни или начните игру со щекоткой. *Сделайте паузу* и подождите, пока ребенок инициирует просьбу, чтобы вы продолжили петь.
3. Повторите песню или игру с щекоткой.
4. Предоставьте ребенку две-три возможности, чтобы инициировать просьбу продолжить активность.

3.3.3 Предоставляйте понятные возможности для инициаций

Самый лучший способ помочь ребенку продемонстрировать спонтанные навыки — как можно точнее выполнять все пункты руководства по проведению оценки, приведенные выше. Ниже описано несколько дополнительных приемов и тонкостей, которые помогут вам улучшить достижения ребенка во время проведения оценки без использования подсказок или моделирования.

Принимайте во внимание вовлеченность и регуляцию

- Предлагайте активности в такой последовательности, которая способствует лучшей регуляции и вовлеченности ребенка.
- Начните с активности, которая, как вам кажется, покажется ребенку забавной и привлечет его внимание.
- Проявите обдуманый подход относительно того, когда именно использовать игрушки, которые создают более сильную мотивацию у ребенка (например, заводную игрушку, мыльные пузыри или воздушный шарик). Вы сможете использовать их, когда внимание ребенка начинает ослабевать. Кроме того, можно повторно использовать любимую игрушку ребенка, если это требуется для создания мотивации.
- Этап оценки с указательным жестом нужно проводить, когда ребенок проявляет наибольшую вовлеченность (как правило, ближе к концу процедуры оценки вовлеченность ребенка снижается).

Принимайте во внимание окружение

- Правильно организуйте окружение и уменьшите количество отвлекающих факторов.
- Игрушки должны быть расставлены аккуратно. Не нужно сваливать все игрушки кучей и ожидать, что ребенок сам их рассортирует.
- На столе не должно быть беспорядка (особенно в той части стола, где сидит ребенок).
- Располагайте игрушки группами (например, геометрические фигуры поместите рядом с сортером), при этом вы не должны показывать ребенку конкретные игровые действия (например, не ставьте игрушечные стулья возле стола).
- Пододвиньте объекты ближе к ребенку (если нужно).
- Помогите ребенку заметить все игрушки — для этого переместите некоторые игрушки ближе к ребенку (например, если фигурки людей или животных затерялись среди других игрушек, поместите их прямо перед ребенком). Если ребенок не заметит некоторые игрушки или у него не будет доступа к ним, он может упустить некоторые возможности продемонстрировать все свои игровые навыки.
- Не показывайте ребенку, как использовать игрушки, и не предоставляйте никаких подсказок — такие навыки не учитываются при оценке.

Не спешите, когда делаете паузу

Как правило, инициации представляют значительную сложность для детей с РАС. Пауза дает ребенку явную возможность для демонстрации навыков.

- Каждая пауза должна быть явной. Смотрите на ребенка и ждите его коммуникации.
- Не нужно делать слишком длинные паузы — это может привести к потере интереса и внимания у ребенка (достаточно трех секунд или меньше).
- Если ребенок ничего не делает, просто двигайтесь дальше.

Изменяйте время ожидания

Изменяйте время ожидания в зависимости от возможностей и потребностей ребенка.

- Если ребенок быстро утрачивает вовлеченность или у него нарушается регуляция, время ожидания в паузах и для представления выбора игрушек не должно превышать пары секунд.
- Если вы видите, что ребенок собирается проявить коммуникацию или выразить просьбу (а также для детей с продолжительными периодами вовлеченности и регуляции), используйте более длинные паузы, чтобы дать ребенку шанс проявить коммуникацию.

Держите предметы вне зоны досягаемости ребенка, когда вы ждете выражения просьбы

Когда вы используете мыльные пузыри, воздушный шар или заводную игрушку для создания возможности выражения просьбы, обязательно убедитесь, что ребенок не сможет дотянуться и схватить игрушку. Если ребенок может взять игрушку сам, вы лишаетесь возможности увидеть, как он использует жесты или слова, чтобы попросить ее. Это важно учитывать как во время проведения оценки, так и в тот момент, когда ребенок перед началом процедуры оценки идет по комнате к своему месту.

Приоритетными являются навыки, которых вы пока не видели у ребенка

Сочетайте активности, исходя из того, демонстрацию каких навыков вы хотите вызвать у ребенка.

- Если во время проведения оценки ребенок уже неоднократно продемонстрировал тот или иной навык, вы можете сократить возможности для проявления именно этого навыка.
- Если ребенок пока не продемонстрировал тот или иной навык, отведите больше времени на активности, которые приводят к использованию этих навыков. К примеру, во время активности с воздушным шариком ребенок еще ни разу не использовал указательный жест для просьбы. Вы можете держать шар так, чтобы ребенок не мог до него дотянуться, тем самым создавая дополнительную возможность для просьбы. Если ребенок еще не продемонстрировал передачу объекта в качестве просьбы, можно положить спущенный шарик на стол, чтобы создать дополнительную возможность для передачи.

Будьте веселы, позитивны и социальны

Вы не будете играть с ребенком во время проведения оценки, однако это не мешает вам оставаться активным, воодушевленным и приятным партнером во время взаимодействия. Если вы не будете создавать позитивное социальное окружение, ребенку вряд ли понравится

взаимодействовать с вами, а это уменьшает вероятность того, что ребенок будет демонстрировать навыки игры и коммуникации.

- Обеспечьте теплую и располагающую атмосферу своим настроением и тоном.
- Реагируйте на все коммуникации ребенка (включая зрительный контакт) улыбкой, хвалите ребенка, комментируйте то, что он делает, и имитируйте функциональную коммуникацию ребенка.
- Не нужно сидеть молча. Чтобы ребенок делился с вами, окружение должно быть комфортным для него.

3.4 Часто задаваемые вопросы

В следующем разделе мы обсудим типичные вопросы относительно оценки SPACE.

Могу ли я говорить во время проведения оценки?

Да! Вы должны реагировать на коммуникацию и игровые навыки ребенка — это помогает создать социальную и доброжелательную обстановку. Вы можете комментировать или описывать словами действия ребенка с игрушками (например: «О, это хорошая идея!» или «Замечательно!»). Старайтесь *не использовать* выражения, которые направляют ребенка применять определенные игровые или коммуникативные навыки.

- **Старайтесь не использовать фразы, которые подразумевают, что действия ребенка относятся к более сложному уровню игры.** К примеру, ребенок помещает куклу на кровать, накрывает ее одеялом и говорит: «Одеяло». Вы реагируете словами: «Кукла спит».
 - *Проблема:* вы делаете предположение, что кукла спит, тем самым вы подразумеваете, что кукла живая (кукла как агент), а это более сложный уровень игры, чем простое помещение куклы в кровать (ребенок как агент).
 - *Вместо этого:* имитируйте язык ребенка (например, повторите: «Одеяло!»), прокомментируйте само действие или похвалите ребенка.

Далее приведено несколько примеров, где взрослый использует формулировки, подразумевающие более сложный уровень игры.

- **Ребенок делает движения, будто он набирает ложкой пищу, и изображает, что ест.** Ребенок смотрит на вас, но вы ничего не говорите. В качестве реакции на взгляд ребенка вы произносите: «О, ты ешь суп!»
 - *Проблема:* высказывая предположение, что ребенок ест суп, вы подразумеваете (а возможно, и даете подсказку) замену объекта. Если ребенок говорит: «Суп», это действие нужно расценивать как действие после подсказки, из-за чего ребенок не получает оценку за символическое игровое действие (замена без использования объекта).
 - *Вместо этого:* прокомментируйте действие ребенка (например: «Ты ешь ложкой») или похвалите его (например: «Хорошая идея! Выглядит просто здорово!»).
- **Не следует активно привлекать внимание ребенка или пытаться спровоцировать применение навыков.** К примеру, вы не должны издавать восторженные восклицания или переводить взгляд с ребенка на заводную игрушку и обратно, пока вы ждете коммуникации со стороны ребенка.
 - *Проблема:* когда вы используете зрительный контакт, звуки или мимику для того, чтобы добиться от ребенка просьбы или совместного внимания, вы непреднамеренно даете ребенку подсказку.

- *Вместо этого:* сохраняйте невозмутимость в те моменты, когда вы ждете, что ребенок продемонстрирует навыки. Не пытайтесь провоцировать использование навыков — просто проявляйте реакции на инициации ребенка.
- **Не следует учить ребенка новым словам.** К примеру, ребенок берет элемент пазла, и вы сразу же говорите, что на нем изображено («Жираф!»).
 - *Проблема:* когда вы моделируете язык комментирования для ребенка, его реакция не учитывается при оценке, поскольку имитация слов не считается их спонтанным использованием.
 - *Вместо этого:* подождите, пока ребенок что-нибудь скажет, или используйте общие слова (например: «Хорошая идея!»). Старайтесь использовать такой язык, уровень которого сложнее, чем язык, который может использовать ребенок (например: «О, ты поставил его на место»), — это поможет избежать моделирования слов, которые ребенок может использовать для комментирования.

Могу ли я использовать жесты для коммуникации?

Не следует использовать жесты (указательный жест, показывание, передача объекта) при проведении процедуры оценки, поскольку такие жесты выполняют роль подсказки или модели. Если ребенок имитирует жесты, они не учитываются в оценке.

Могу ли я тоже играть?

Старайтесь не играть с ребенком активно. *Не нужно* показывать ребенку, как играть с игрушками, или имитировать игровые действия ребенка (за исключением тех случаев, когда ребенок просит вас поиграть). Лучше всего использовать общие комментарии и хвалить ребенка — это позволяет поддерживать позитивное социальное окружение. Ваша цель — быть вовлеченным, социальным и проявлять реакции, не играя при этом с материалами.

Могу ли я помогать ребенку, если он не играет?

Если вы предоставили ребенку достаточно времени и возможностей для игры, но он так и не начал играть с игрушками, попробуйте использовать приведенные ниже идеи.

Лучше попытаться использовать наименее интрузивную форму помощи, необходимую, чтобы ребенок начал играть.

- Убедитесь, что стол не загроможден материалами и перед ребенком достаточно свободного места для игры (иногда требуется ограничить количество предметов на столе, чтобы ребенку было проще выбирать. Когда ребенок начнет играть, вы сможете вернуть дополнительные элементы в его окружение).
- Поместите интересные игрушки поближе к ребенку и переместите предметы, которыми он еще не играл, так, чтобы они оказались прямо перед ним.
- Уберите предметы, которые вызывают фокусирование на объекте или повторяющееся поведение (визуальный осмотр, стучание предметом). Признаки, позволяющие отличить продуктивные действия от нефункциональных действий с игрушками, мешающих игре, описаны в главе 6, разделе 6.2.3.
 - Вы можете использовать некоторые поведенческие стратегии, которые помогут справиться с проблемными ситуациями (например, для поддержки при переходе от одного вида деятельности к другому) во время проведения оценки SPACE. К примеру, если вам нужно убрать тот или иной предмет, вы можете использовать для ребенка вербальное предупреждение или визуальный отсчет.
- Просто поверните игрушку к ребенку или вручите ребенку фрагмент игрушки.

- Предоставьте общую вербальную подсказку (например: «Давай поиграем!»).
- При проведении оценки для маленького ребенка будет полезно присутствие родителя или другого ухаживающего за ребенком взрослого, особенно в том случае, если процедура оценки — это одно из первых ваших взаимодействий. В этом случае объясните родителю или другому взрослому цели проведения оценки и попросите не подсказывать ребенку.

Могу ли я выполнять просьбы ребенка, не относящиеся к контексту проведения оценки?

Быстро выполните просьбы, если это возможно (в той степени, чтобы это не отвлекло от процедуры оценки), и сразу перенаправьте ребенка обратно к процедуре оценки. Если просьба ребенка — это его метод избегания взаимодействия (например, он повторяет просьбу закончить), используйте свое профессиональное суждение (то есть профессиональный опыт и интуицию), чтобы определить, будете ли вы реагировать или перенаправлять ребенка. Эффективными вариантами подкрепления участия в процедуре оценки могут быть мотивирующие активности или предметы (например: «Сначала поиграем, потом получишь угощение»).

Могу ли я давать игрушки повторно?

Если ребенок просит дать игрушку повторно, вы можете снова ее достать и продолжить записывать навыки, которые демонстрирует ребенок, — до тех пор пока он использует игрушки продуктивно и правильно. Если ребенок продолжает просить определенную игрушку и делает это несколько раз, возможно, вам придется перейти к следующему игровому набору, чтобы успеть уложиться в отведенное для процедуры оценки время. Полагайтесь на свой здравый смысл. Также вы можете использовать игрушку, которую просит ребенок, в качестве подкрепления и перенаправить ребенка на другие активности (например: «Сначала поиграем, потом получишь шарик»).

Что делать, если ребенок не демонстрирует навык, который, как мне известно, он умеет использовать?

Если ребенок не использует навык, который, как вам кажется, он уже освоил, это может быть обусловлено несколькими причинами:

- ребенок умеет использовать этот навык только в ответ, но не умеет его инициировать;
- ребенку не очень комфортно использовать этот навык, поскольку он пока не овладел им в полной мере;
- сегодня просто «не его день». Это может быть показателем того, что ребенку недостаточно комфортно в новой обстановке.

Просто фиксируйте навыки, которые вы наблюдаете во время проведения оценки SPACE. Если позднее, во время вмешательства, станет очевидно, что ребенок полноценно овладел этим навыком, вы сможете соответствующим образом изменить цели вмешательства.

3.5 Формы для проведения оценки SPACE

Для проведения оценки вам потребуются следующие формы и таблица.

- **Форма 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства, SPACE Data Collection and Targets Form, с. 72–73).** Используйте эту форму, чтобы записывать

навыки ребенка во время проведения оценки и для установления целей вмешательства (инструкции по установлению целей подробно рассмотрены в главе 4).

- **Таблица 3.1 (перечень наиболее типичных игровых действий в оценке для уровней игры SPACE, SPACE List of Most Common Play Acts by Level, с. 67).** Используйте эту таблицу как справочную информацию, чтобы определять уровни игры, соответствующие тем или иным игровым действиям.
- **Форма 3.2 (форма проверки точности применения оценки SPACE, SPACE Administration Fidelity Form, с. 74).** Если вы только учитесь проводить оценку SPACE, используйте эту форму, чтобы добиться надежности оценки.

3.6 Инструкции по баллам оценки

После проведения оценки SPACE у вас сформируется лучшее понимание относительно способности ребенка инициировать навыки.

Иногда инициации могут быть вполне явными (например, ребенок держит в руке фигурку и говорит: «Иди в сарай»), другие же проявляются в неявной форме (например, ребенок смотрит на новую игрушку, которую он хочет осмотреть, затем смотрит на вас). Этот раздел поможет вам определить и зафиксировать в оценке навыки ребенка.

3.6.1 Запись навыков в форму сбора данных SPACE и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets Form)

Записывайте все навыки, которые вы наблюдаете во время проведения оценки, в форму сбора данных SPACE и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets Form). Запись данных непосредственно во время процедуры — наиболее эффективный метод сбора данных для оценки SPACE. Научные исследования показывают, что специалисты, проводящие оценку в местных службах, в том числе педагоги, научились качественно собирать данные во время проведения оценки SPACE с высоким уровнем точности (Shire et al., 2018). Не забывайте, что вам нужно записывать только *спонтанно инициированные* ребенком игровые действия, жесты и язык. Если ребенок использует навык, имитируя действие взрослого или реагируя на подсказку, не учитывайте этот навык.

Суммарное время совместной вовлеченности (столбец 1)

- После окончания процедуры оценки обведите суммарное количество времени, которое ребенок провел в состоянии поддерживаемого или координируемого совместного внимания.

Суммарное время регуляции (столбец 2)

- После окончания процедуры оценки обведите суммарное количество времени, которое ребенок провел в состоянии регуляции.

Навыки совместного внимания (столбец 3)

Отвечает на указательный жест совместного внимания

- Во время проведения оценки подсчитывайте, сколько раз ребенок переводил взгляд в ответ на указательный жест взрослого, направленный на картинку на стене.

ТАБЛИЦА 3.1. Перечень наиболее типичных игровых действий для уровней игры в оценке SPACE

Введение

- Используйте этот перечень как руководство для определения уровня игры, соответствующего каждому игровому действию.
- Ребенок может демонстрировать игровые действия, которые не включены в этот перечень (более подробная информация относительно определения уровней игры приведена в главе 2 «Основные компоненты»).

| Уровень игры | Игровое действие |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Простая игра | Толкает грузовик (избирательные действия) Открывает и закрывает дверцы загона (избирательные действия) Достаёт кубики из кузова грузовика (разделение на части) Вынимает элементы из доски для пазлов (разделение на части) |
| Комбинация | Помещает фрагменты в пазл (комбинация-презентация) Помещает игрушечное печенье на поднос с лентой-липучкой (комбинация-презентация) Помещает крем на основу печенья (комбинация-презентация) Помещает геометрические фигуры в сортер (комбинация-презентация) Ставит предметы мебели друг на друга (общая комбинация) Складывает печенье друг на друга (общая комбинация) Складывает кубики друг на друга или строит из них (общая комбинация) Помещает кубики в грузовик (общая комбинация) Складывает элементы пазлов друг на друга (общая комбинация) |
| Предсимволическая игра | Подносит вилку или ложку ко рту (игра понарошку) Подносит печенье ко рту (игра понарошку) Расчесывает свои волосы или волосы взрослого (игра понарошку) Сооружает постройку из кубиков (физическая комбинация) Помещает фигурку на кровать (ребенок как агент) Помещает фигурку в сарай (ребенок как агент) Помещает фигурку на стул (ребенок как агент) Подносит чашку или ложку к фигурке (ребенок как агент) Подносит печенье к фигурке (ребенок как агент) Помещает ложку в чашку (традиционная комбинация) Помещает печенье в чашку или на тарелку (традиционная комбинация) Кладет одеяло на кровать (традиционная комбинация) Кладет подушку на кровать (традиционная комбинация) Ставит стул возле стола (традиционная комбинация) Помешивает ложкой в чашке или в тарелке (традиционная комбинация) Предпринимает действие, где он выступает в качестве агента, в отношении двух игровых фигурок (следование одной схеме) |
| Символическая игра | Изображает, что салфетка — это одеяло (замена с объектом) Изображает, что готовит какое-то блюдо в чашке или на тарелке (замена без использования объекта) Изображает, что грузовик подает сигнал «бип» (замена без использования объекта) Изображает, что фигурка спит или храпит (кукла как агент) Изображает, что фигурка гуляет (кукла как агент) Изображает, что фигурка ест или пьет (кукла как агент) Выполняет последовательность из двух отдельных действий, где кукла выполняет роль агента, с одной игровой фигуркой (мультихема) Изображает, что он — кондитер (социодраматическая игра) |

- После окончания процедуры оценки обведите суммарное количество раз, когда ребенок реагировал на указательный жест взрослого.
- Не учитывайте жесты или язык, которые ребенок использует в качестве ответа, как отдельные проявления совместного внимания. Однако, если ребенок позднее проявляет обособленные инициации, их *нужно* учитывать.

К примеру, вы указываете на плакат и говорите: «Бенни, Бенни!» Бенни реагирует: смотрит на плакат, указывает на него пальцем и говорит: «Это лев!» Вы записываете это как один ответ. Затем Бенни спонтанно указывает пальцем на другую картинку и говорит: «Это жираф!» Вы записываете это как спонтанный жест и язык. Всего вы должны записать один ответ на совместное внимание, один спонтанный указательный жест совместного внимания и одно проявление совместного внимания с использованием речи.

Взгляд, протягивание руки, передача и указательный жест для того, чтобы поделиться

- Во время проведения оценки подсчитывайте количество эпизодов использования каждого навыка.
- После окончания процедуры оценки обведите суммарное количество случаев использования ребенком каждого навыка.
- Не учитывайте неявные или частично выполненные жесты, фиксируйте только определенное законченное действие.
- Не учитывайте жесты, которые моделировал взрослый, особенно в случае активности с мячом. К примеру, если взрослый моделировал катание мяча, а ребенок имитировал действие и толкнул мяч обратно, не учитывайте этот эпизод.

Использование языка для того, чтобы поделиться

- После окончания процедуры оценки обведите «да», если ребенок использовал спонтанный язык, чтобы поделиться мыслями и впечатлениями. Если ребенок не использовал спонтанный язык, обведите «Не демонстрирует».

Навыки просьбы (столбец 4)

Просьба-взгляд, протягивание руки, передача и указательный жест

- Во время проведения оценки подсчитывайте, сколько раз ребенок использовал каждый из навыков.
- После окончания процедуры оценки обведите суммарное количество случаев использования ребенком каждого навыка.
- Не учитывайте неявные или частично выполненные жесты, фиксируйте только определенное законченное действие.

Язык для выражения просьбы

- После окончания процедуры оценки обведите «да», если ребенок использовал язык для выражения просьбы. Если ребенок не использовал язык для выражения просьбы, обведите «Не демонстрирует».

Сочетание зрительного контакта, жестов и языка (столбец 4)

- После окончания процедуры оценки обведите «Просьба», если ребенок часто использовал зрительный контакт, жест и язык одновременно для выражения просьбы. К примеру, ребенок держит в руках заводную игрушку, он смотрит на взрослого и говорит: «Помоги!», протягивая взрослому игрушку и тем самым выражая просьбу.

- Обведите «Совместное внимание», если ребенок комбинировал эти навыки, чтобы поделиться или что-либо прокомментировать. К примеру, во время игры с мыльными пузырями ребенок смотрит на взрослого, указывает пальцем на пузырь и говорит: «Он лопнул!»
- Обведите «Не демонстрирует», если ребенок не демонстрирует одновременное применение этих навыков с достаточной частотой.

Уровень языка (столбец 5)

- После окончания процедуры оценки обведите уровень использования ребенком языка. Уровень развития языка определяется при помощи средней длины высказывания (СДВ) (mean length of utterance (MLU)). Этот показатель отражает среднее количество слов, которое ребенок использует в одном высказывании (как произнесенных, так и слов из системы дополнительной коммуникации). Чтобы попрактиковаться в определении уровня использования ребенком языка, выполните упражнение 3.1.

Игровые навыки

- Определите сложность спонтанных игровых навыков ребенка и количество уникальных типов игровых действий, которые ребенок демонстрирует в каждой игровой категории (см. табл. 3.1.)
- Во время проведения оценки подсчитывайте количество различных типов игровых действий, которые ребенок использует на каждом уровне игры (например, катает игрушечную машину, складывает один на другой четыре кубика и помещает три элемента на доску пазла — это три различных типа игровых действий: один тип — избирательные действия, второй — комбинация-презентация, третий — традиционная комбинация).
- После окончания процедуры оценки обведите суммарное количество всех типов игровых действий (для тренировки выполните упр. 3.2).

Обратите внимание

Оценка SPACE также дает возможность получить первое впечатление о ребенке в некоторых областях, которые не оцениваются отдельно. В этом разделе вы сможете внести информацию

УПРАЖНЕНИЕ 3.1. Уровень языка в оценке SPACE

Обведите уровень использования ребенком языка на основании следующих слов или фраз, которые были использованы ребенком во время проведения оценки SPACE.

| Использованные слова | Уровень языка |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| <i>Загон, слон, мальчик, в, старый Макдональд, печенье, дверь, корова, снаружи</i> | Слова отсутствуют |
| | Часть слова (нечетко произнесенное слово) |
| | Одно слово |
| | Два слова |
| | Фразы |
| | Предложения |

УПРАЖНЕНИЕ 3.2. Игровые действия в оценке SPACE

На примере приведенного описания обведите количество игровых действий, которые ребенок продемонстрировал на каждом игровом уровне во время проведения оценки SPACE.

| Продемонстрированные игровые действия | Баллы | | |
|-------------------------------------------|------------------|-------------------------|---------|
| | | | |
| ▪ Помещает три кубика один на другой | | <u>Общая комбинация</u> | |
| ▪ Помещает два кубика в сарай | Не демонстрирует | 1–2 типа | 3+ типа |
| ▪ Помещает ложку себе в рот | | | |
| ▪ Складывает четыре печенья друг на друга | | <u>Игра понарошку</u> | |
| ▪ Помещает два кубика в кузов грузовика | Не демонстрирует | 1–2 типа | 3+ типа |
| ▪ Изображает, что ест печенье | | | |

о дополнительных наблюдениях. Эти наблюдения помогут вам создать более полную картину развития ребенка, помочь определить, какая поддержка ему необходима, и подготовиться к последующему применению определенных стратегий. Ниже приведены примеры, которые помогут вам понять, какая информация может быть зафиксирована.

Окружение и поддержка

- Требующиеся или применяемые виды поведенческой поддержки (трудности при переходе от одного занятия к другому)
- Требующиеся или применяемые виды поддержки, связанной с изменением окружения (отвлечения в комнате)
- Требующиеся или применяемые виды физической поддержки (ребенку сложно долго сидеть на стуле, низкий мышечный тонус)

Игра

- Специфические игровые действия, продемонстрированные ребенком
- Темп игры (быстрый или медленный, много шагов или мало)
- Предпочтения относительно игрушек
- Стиль игры: гибкий или ригидный
- Повторяющиеся игровые действия, нефункциональные действия с игрушками, мешающие игре, игрушки, отвлекающие ребенка)

Зрительный контакт и жесты в качестве совместного внимания или просьбы

- Неполные, нечеткие, несформированные навыки

Язык

- Слова и фразы, используемые ребенком, чтобы попросить что-то или поделиться
- Темп коммуникации, когда ребенок отвечает, просит о чем-либо или делится мыслями и впечатлениями (быстрый, медленный, сразу же, после паузы)
- Слова, произносимые нечетко
- Требующиеся или применяемые виды коммуникативной поддержки (система обмена карточками; устройство, генерирующее речь)

Регуляция и вовлеченность

- Ограниченные или повторяющиеся виды поведения, поведение, направленное на поиск сенсорных ощущений
- Первые признаки и возможные триггеры (провоцирующие факторы) для нарушения регуляции
- Повторяющиеся игровые действия, нефункциональные действия с игрушками, игрушки, отвлекающие ребенка

Настроение и личность

- Бодрое или подавленное настроение
- Ребенку скучно или он мотивирован
- Не интересуется игрой или игра вызывает радость
- Не интересуется людьми или радуется взаимодействию с людьми

3.6.2 Инструкции по заполнению формы проверки точности применения оценки SPACE (SPACE Administration Fidelity Form, форма 3.2)

Используйте форму проверки точности применения оценки SPACE (форма 3.2), чтобы определить, насколько качественно была проведена оценка, и выявить, в каких областях требуется ее улучшить. Достижение точности применения необходимо для того, чтобы у каждого ребенка были равные возможности для демонстрации своих навыков. Специалист, проводящий оценку, должен получить балл от 90 % относительно проведенных им процедур оценки трех детей, которые репрезентативно представляют ту группу, которую специалист планирует оценивать в дальнейшем. Если вы хотите стать сертифицированным специалистом по проведению оценки SPACE, сертифицированный тренер должен рассмотреть проведенную вами процедуру оценки и определить точность проведения с использованием соответствующей формы. Более подробную информацию можно найти на нашем сайте: <https://www.jaspertraining.org/>.

3.7 Заключение

Оценка SPACE — важный инструмент для измерения навыков ребенка и установления целей. Мы рекомендуем повторять процедуру оценки достаточно часто (например, каждые 2–3 месяца) — это поможет отследить, есть ли прогресс у ребенка и движется ли он в сторону намеченных целей. Дополнительно вы будете оценивать навыки ребенка во время реализации вмешательства, используя методы сбора информации, описанные в главе 18. В следующей главе мы рассмотрим, каким образом использовать данные, полученные при проведении оценки SPACE, для установления совокупности соответствующих целей вмешательства.

ФОРМА 3.1. SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets Form)

Ребенок: _____ Взрослый: _____ Данные: _____

Инструкция

- Записывайте данные об общем качестве совместной вовлеченности и регуляции, затем определяйте цели для каждого из этих состояний.
- Подсчитывайте и обводите коммуникативные навыки, затем определяйте цели для этих навыков.
- Используйте страницу 2, чтобы записывать игровые навыки ребенка и соответствующие цели.
- Фиксируйте только спонтанные инициации навыков (не учитывайте имитацию навыков и демонстрацию навыков после подсказки).



| ДАнные | | | | |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Совместная вовлеченность | Регуляция | Навыки совместного внимания | Навыки просьбы | Язык (MLU) |
| Отсутствует _____ | Отсутствует _____ | Ответ на указательные жесты Отсутствует 1 2 3 | Взгляд в качестве просьбы Отсутствует 1 2+ | Отсутствие слов _____ |
| Непродолжительные действия _____ | Непродолжительные действия _____ | Взгляд, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — протягивание руки Отсутствует 1 2+ | Часть слова (аппроксимация) _____ |
| Устойчивые промежутки времени _____ | Устойчивые промежутки времени _____ | Показывает, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — передача объекта Отсутствует 1 2+ | 1 слово _____ |
| 1–2 минуты _____ | 1–2 минуты _____ | Указательный жест, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — указательный жест Отсутствует 1 2+ | Комбинация 2 слов _____ |
| Несколько минут _____ | Несколько минут _____ | Передача объекта, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — язык Отсутствует Присутствует | Фраза _____ |
| Большая часть времени взаимодействия _____ | Большая часть времени взаимодействия _____ | Язык, чтобы поделиться Отсутствует Присутствует | Просьба — сочетание зрительного контакта, жестов и языка Отсутствует Просьба Совместное внимание | Предложения _____ |

| ЦЕЛИ В СФЕРЕ СОВМЕСТНОЙ ВОВЛЕЧЕННОСТИ И РЕГУЛЯЦИИ | | | | | |
|---------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------|-----------------|--------------------------------------|
| Совместная вовлеченность: | Непродолжительные мгновения | Устойчивые промежутки времени | 1–2 минуты | Несколько минут | Большая часть времени взаимодействия |
| Регуляция: | Непродолжительные мгновения | Устойчивые промежутки времени | 1–2 минуты | Несколько минут | Большая часть времени взаимодействия |

| КОММУНИКАТИВНЫЕ ЦЕЛИ | | | | | | |
|----------------------|---------------------|---------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|
| Совместное внимание: | Отвечает* | Взгляд* | Показывание | Указательный жест | Передача | Координирование навыков |
| Выражение просьбы: | | Взгляд* | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Координирование навыков |
| Язык: | Разнообразие: _____ | | Сложность: _____ | | | |

* Если нужно, определите цели в сфере жестов (показывание, указательный жест или передача).

(продолжение)



Разрешение на копирование формы предоставлено читателям для личного использования или для использования с клиентами (подробнее см. с. iv). Дополнительные копии формы можно загрузить по ссылке <http://www.guilford.com/kasari-materials>.

ФОРМА 3.1. SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства
(вторая страница)



| СБОР ДАННЫХ ОТНОСИТЕЛЬНО ИГРОВЫХ НАВЫКОВ | | | |
|------------------------------------------|------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| Простая | Неизбирательные действия | Избирательные действия | Разделение на части |
| | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |
| Комбинация | Комбинация-презентация | Общая комбинация | |
| | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | |
| Предсимволическая | Игра понарошку | Физическая комбинация | Ребенок как агент |
| | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |
| | Традиционная комбинация | Следование одной схеме | |
| | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | |
| Символическая | Замена с объектом | Замена без использования объекта | Кукла как агент |
| | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |
| | Мультисхема | Социодраматическая игра | Тематическая игра |
| | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |

ЦЕЛИ В СФЕРЕ ИГРЫ

Освоенный уровень игры: _____ Целевой уровень игры: _____

Рекомендуется также улучшать качество использования следующих навыков!

Разнообразие

Гибкость

Креативность

Комментарии:



Разрешение на копирование формы предоставлено читателям для личного использования или для использования с клиентами (подробнее см. с. iv). Дополнительные копии формы можно загрузить по ссылке <http://www.guilford.com/kasari-materials>.

ФОРМА 3.2. Форма проверки точности применения оценки SPACE (SPACE Administration Fidelity Form)

Ребенок: _____ Взрослый: _____ Кто заполняет форму: _____

Дата проведения оценки: _____ Дата проверки: _____

Инструкции

- Отметьте «да», если взрослый использовал эту стратегию должным образом и в соответствии с руководством JASPER.
- Отметьте «нет», если взрослый не использовал эту стратегию должным образом и она не соответствовала руководству JASPER.
- Отметьте «неприменимо», если у взрослого не было возможности использовать эту стратегию во время сессии.
- Дополнительные заметки можно внести ниже этой формы.

| Действие во время проведения | Да | Нет | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------|------------|
| 1. Взрослый предоставил полный набор соответствующих материалов | | | |
| 2. Взрослый начинает процедуру оценки с того, что протягивает открытую ладонь и говорит: «Давай играть!», а затем делает паузу, чтобы ребенок выбрал игрушку | | | |
| 3. При помощи организации окружения взрослый помогает ребенку заметить все материалы и взаимодействовать с ними | | | |
| 4. Взрослый не использует моделирование игры и не предоставляет ни вербальных, ни физических подсказок, связанных с игрушками | | | |
| 5. Взрослый использует соответствующую поддержку для вовлеченности и регуляции | | | |
| Набор, включающий кубики, грузовик, геометрический сортер и пазлы | Да | Нет | |
| 6. Взрослый представляет непрозрачную коробку или пакет с игрушками и ждет, пока ребенок откроет коробку и увидит игрушки | | | |
| 7. Взрослый дает ребенку достаточно времени, чтобы поиграть со всеми материалами набора | | | |
| Набор, включающий сарай для животных, еду, мебель и фигурки | Да | Нет | |
| 8. Взрослый представляет непрозрачную коробку или пакет с игрушками и ждет, пока ребенок откроет коробку и увидит игрушки | | | |
| 9. Взрослый дает ребенку достаточно времени, чтобы поиграть со всеми материалами набора | | | |
| Мыльные пузыри или воздушные шарик | Да | Нет | |
| 10. Взрослый помещает мыльные пузыри или воздушные шарик в центр стола и 2–4 раза показывает их ребенку | | | |
| 11. Взрослый делает паузу, дает ребенку возможность спонтанно инициировать просьбы (зрительный контакт, указательный жест, передачу объекта, язык) и не дает ребенку подсказок, чтобы он вернул шарик или пузыри взрослому | | | |
| Указательный жест на картинке | Да | Нет | |
| 12. Взрослый выполняет три указательных жеста на объекты, находящиеся в удалении. Указательные жесты взрослого полностью соответствуют указанной форме, при этом он не разгибает руку в локте. Взгляд взрослого направлен туда же, куда указательный жест, и он не переводит его на ребенка. Взрослый использует указательные жесты в должной последовательности (наискосок влево, наискосок вправо, позади ребенка) | | | |
| 13. Взрослый дважды называет имя ребенка, когда указывает на картинку. Взрослый делает паузу и ожидает реакции, затем называет изображение на картинке | | | |
| Заводная игрушка | Да | Нет | |
| 14. Взрослый запускает заводную игрушку в углу стола (там, куда ребенок не может дотянуться), делает паузу и дает ребенку возможность попросить игрушку или поделиться своим восторгом относительно игрушки | | | |
| Мяч | Да | Нет | |
| 15. Взрослый помещает мяч на середину стола и держит руки так, чтобы показать свою готовность катить мяч. Взрослый делает паузу и ждет от ребенка инициации | | | |
| 16a. Если ребенок толкает мяч в сторону взрослого, взрослый толкает мяч обратно, и так несколько раз 16b. Если ребенок не толкает мяч в сторону взрослого, взрослый толкает мяч к ребенку один раз. Если ребенок не проявляет интереса к тому, чтобы катать мяч друг другу со взрослым, взрослый убирает мяч со стола | | | |
| Активность — с вовлечением с другим человеком (если таковая включена в процедуру оценки) | Неприменимо | Да | Нет |
| 17. Взрослый начинает с приглашения, например говорит: «Давай петь песню» или «Давай поиграем» | | | |
| 18. Взрослый делает паузу, чтобы ребенок выразил просьбу, затем повторяет песню | | | |
| Оценка | | | |
| Общее количество ответов «да», или процент точности применения (проходной балл — 90 %), _____ % | | | |

Определение освоенных и целевых навыков

4.1 Введение

В этой главе мы расскажем, как выбирать цели вмешательства, соответствующие уровню развития ребенка, на основе информации, полученной при оценке SPACE (см. главу 3). Для каждого ребенка мы определяем цели в отношении следующих компонентов: совместной вовлеченности, регуляции, игры, языка, жестов совместного внимания и жестов просьбы. Когда ребенок достигает той или иной цели, мы переходим к следующему навыку в рамках того же компонента. Скорость прогресса индивидуальна для каждого ребенка. И даже если вам не удастся достигнуть самого высокого уровня навыков в каждой категории, вы должны регулярно наблюдать индикаторы улучшений, которые показывают прогресс вмешательства.

4.2 Определение целей

Используйте форму 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства), приведенную в предыдущей главе, для определения целей вмешательства, соответствующих уровню развития ребенка. В программе JASPER мы устанавливаем *цели* в форме небольших достижимых шагов, всего на уровень отличающихся от нынешнего уровня развития ребенка. К примеру, если ребенок начинает с уровня неизбирательных действий, первой целью становится уровень простой игры «избирательные действия», второй — уровень простой игры «разделение на части» и т. д. Мы не ставим целью формирование более сложных навыков в рамках одного компонента до тех пор, пока ребенок не освоит все промежуточные уровни. Это делает цели реалистичными и достижимыми для ребенка.

4.2.1 Индикаторы освоения и формирования навыка

Чтобы установить цели, вы должны иметь четкое понимание, какие навыки уже освоены, какие только появляются, а какие отсутствуют. *Освоенный* навык — это навык, которым ребенок уже овладел и может пользоваться спонтанно. *Формирующийся* навык — это навык, который ребенок может демонстрировать, но его использование представляет для ребенка некоторую сложность или ребенок использует его редко. На рисунке 4.1 приведены показатели освоенных и формирующихся навыков.

Как правило, самый очевидный признак освоения навыка — частота его использования, однако сам по себе этот показатель не всегда является надежным. В дополнение к частоте применения вам обязательно нужно учитывать качество выполнения навыка. К примеру, ребенок несколько раз использует указательный жест, однако не полностью выпрямляет указательный палец и делает это со значительной временной задержкой. В этом случае нельзя считать навык полностью освоенным. Или, например, ребенок только имитирует навык и никогда не использует его спонтанно — и в этом случае мы считаем, что навык пока не сформирован.

| ОСВОЕННЫЕ НАВЫКИ | ФОРМИРУЮЩИЕСЯ НАВЫКИ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Используются часто (2+ демонстрации жестов, 3+ типа игровых действий за время проведения оценки SPACE) ○ Ребенок способен инициировать спонтанно ○ Используются без труда, постоянно и гибко ○ В сочетании с другими навыками (например, одновременно со зрительным контактом) ○ Используются в разнообразных контекстах (например, в различных активностях, с разными людьми и в разных ситуациях) | <ul style="list-style-type: none"> ○ Используются редко ○ Не используются спонтанно (только имитируются или проявляются как реакция на подсказки) ○ Ригидные и повторяющиеся ○ Ребенку сложно использовать навык ○ Неполные навыки (неполные слова, частично сформированные жесты) |

РИС. 4.1. Освоенные и формирующиеся навыки

По-настоящему освоенным можно считать навык, который ребенок способен инициировать уверенно и спонтанно в разнообразных ситуациях.

Чтобы определить, является ли навык освоенным или формирующимся, обычно требуется профессиональное суждение. Другими словами, чтобы составить объективное суждение, вы должны оценивать совокупность факторов и полагаться на свои знания о конкретном ребенке и свой профессиональный опыт. Если вы не до конца уверены, что навык сформирован, лучше ошибиться в меньшую сторону и считать навык формирующимся, а также создать больше возможностей для закрепления навыка во время сессии.

4.2.2 Почему не нужно выбирать в качестве целей навыки слишком высокого уровня?

Программа JASPER устанавливает в качестве целевых такие навыки, которые относятся к *зоне ближайшего развития* ребенка (Vygotsky, 1978). Другими словами, в качестве целевых мы устанавливаем навыки, которые находятся в одном шаге от нынешнего уровня ребенка, то есть они не должны быть ни слишком простыми, ни слишком сложными. Только такие цели будут реалистичными и достижимыми. Если ребенок находится на самом начальном уровне развития (A), а мы хотим, чтобы он достиг самого высокого уровня (Z), мы должны быть уверены, что ребенок освоил все небольшие, но важные промежуточные этапы (от B до Y). Когда целевые навыки находятся в пределах уровня развития ребенка, наши требования остаются разумными и выполнимыми, благодаря чему мы не перегружаем ребенка большим количеством одновременных сложных задач. Если мы сразу перейдем на самые сложные навыки, ребенку будет трудно участвовать во взаимодействиях высокого уровня, и это повысит вероятность того, что он будет взаимодействовать более ограниченными (или даже шаблонными) способами.

4.3 Цели для каждого компонента

В следующих разделах мы представим информацию и практические упражнения для постановки целей в отношении каждого компонента, представленного в форме 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства). Последовательность навыков в рамках каждого компонента отражает типичную последовательность формирования навыков у ребенка — от самых простых навыков раннего возраста до более сложных, формирующихся позднее (подробнее это описано в главе 2). Как правило, сначала вам нужно будет определить

уже сформированный навык у ребенка в каждом компоненте, а затем определить целевые навыки — на один уровень выше, чем освоенные (используя последовательность навыков, приведенную в форме 3.1). Когда вы работаете над поставленными целями, принимайте во внимание возраст ребенка. Иногда фактический возраст ребенка не позволяет работать над самыми сложными уровнями навыков для каждого компонента. К примеру, не стоит ожидать, что младенец будет в течение долгого времени находиться в состоянии координированной совместной вовлеченности или сможет играть на символическом уровне, — такие цели являются неадекватными для его возраста.

4.3.1 Цели в сфере вовлеченности и регуляции



Установите цели на один шаг выше, чем обведенный вами пункт. К примеру, если вы отметили время регуляции у ребенка как «непродолжительные мгновения» (то есть 3–5 секунд), в качестве цели для регуляции установите «устойчивые промежутки времени» (то есть 15–30 секунд). Когда вы установите цель для ребенка, начинайте работать над постепенным удлинением периодов времени, которое ребенок проводит в состоянии совместной вовлеченности и регуляции.

4.3.2 Цели в отношении жестов



Установите целевой жест на один шаг выше, чем сформированные жесты, продемонстрированные ребенком во время оценки SPACE. К примеру, у ребенка сформирован навык показывания в качестве совместного внимания — тогда целевым будет навык указательного жеста совместного внимания. Жест считается сформированным, если ребенок правильно и спонтанно использовал его два или более раз на протяжении оценки SPACE. Если жест нечеткий или демонстрируется не полностью, скорее всего, его нужно отнести к формирующимся навыкам. Вот несколько примеров нечетких жестов.

- **Нечеткий указательный жест.** Ребенок указывает всей кистью или любым другим пальцем, вместо того чтобы четко показывать указательным пальцем.
- **Нечеткое показывание.** Ребенок держит предмет «лицом» к себе или недостаточно определенно направляет объект в сторону взрослого.
- **Нечеткая передача объекта.** Ребенок помещает объект перед другим человеком, но не пытается передать объект ему в руки.
- **Нечеткое протягивание руки.** Тянется к объекту без явного намерения социальной просьбы.

В большинстве случаев для определения целей вы можете придерживаться последовательности навыков, представленной в форме 3.1. Однако в некоторых ситуациях более логичным будет выбор целевого жеста на основе формирующихся навыков ребенка. К примеру, если ребенок демонстрирует формирующийся навык, который не соответствует последовательности формы 3.1 (например, ребенок начинает использовать передачу объекта как проявление совместного внимания, но не демонстрирует ни указательных жестов, ни показывания), вы можете выбрать в качестве первой цели в сфере совместного внимания именно навык передачи объекта. Мы не придерживаемся определенной последовательности, когда определяем цели в сфере жестов, поскольку у типично развивающихся детей такие жесты могут появляться одновременно или почти одновременно друг с другом.

Если вы решили выбрать в качестве цели реакцию (ответ) на совместное внимание, взгляд в качестве совместного внимания или взгляд в качестве просьбы, вам также нужно выбрать целевой жест (например, показывание, указательный жест или передачу объекта). Если ребенок использует жест и язык отдельно друг от друга, установите в качестве цели комбинирование (сочетание) этих навыков — чтобы ребенок мог использовать их одновременно

УПРАЖНЕНИЕ 4.1. Освоенные и целевые жесты

Определите освоенные и целевые навыки на основе представленной информации.

ПРОСЬБА — ЦЕЛИ

1. Ребенок несколько раз смотрел на вас, чтобы получить доступ к игрушке, и однажды протянул руку к заводной игрушке

| | | | | | |
|-------------------------|--------------------|-------------------|----------|-------------------|-------------------|
| Освоенный навык просьбы | Зрительный контакт | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |
| Целевой навык просьбы | Зрительный контакт | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |

2. Ребенок несколько раз смотрел на вас, несколько раз тянулся к различным объектам

| | | | | | |
|-------------------------|--------------------|-------------------|----------|-------------------|-------------------|
| Освоенный навык просьбы | Зрительный контакт | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |
| Целевой навык просьбы | Зрительный контакт | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |

3. Ребенок ни разу не посмотрел на вас, однажды протянул руку к воздушному шару

| | | | | | |
|-------------------------|--------------------|-------------------|----------|-------------------|-------------------|
| Освоенный навык просьбы | Зрительный контакт | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |
| Целевой навык просьбы | Зрительный контакт | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |

СОВМЕСТНОЕ ВНИМАНИЕ — ЦЕЛИ

4. Ребенок несколько раз использовал указательный жест, чтобы поделиться, и несколько раз поднимал перед собой игрушки, как будто показывая их вам

| | | | | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|--------|-------------------|----------|-------------------|-------------------|
| Освоенный навык совместного внимания | Реакция на зрительный контакт | Взгляд | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |
| Целевой навык совместного внимания | Реакция на зрительный контакт | Взгляд | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |

5. Ребенок несколько раз использовал указательный жест и один раз передал вам игрушечную фигурку, чтобы поделиться

| | | | | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|--------|-------------------|----------|-------------------|-------------------|
| Освоенный навык совместного внимания | Реакция на зрительный контакт | Взгляд | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |
| Целевой навык совместного внимания | Реакция на зрительный контакт | Взгляд | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Сочетание навыков |

(например, ребенок использует навык показывания как проявление совместного внимания — протягивает желтый кубик и одновременно говорит: «Желтый!»). Чтобы потренироваться в определении сформированных и целевых жестов ребенка, выполните упражнение 4.1.

4.3.3 Цели в области развития языка



Чтобы определить цели ребенка в сфере развития языка, вам нужно начать с определения длины высказывания ребенка (как описано в главе 3). После этого вы сможете установить цели относительно разнообразия и сложности. Краткосрочная цель заключается в увеличении разнообразия на нынешнем языковом уровне ребенка, а долгосрочная цель — это увеличение сложности. Для этого вы устанавливаете цель на один шаг выше нынешнего уровня. К примеру, во время оценки ребенок преимущественно использовал высказывания из одного слова, тогда в качестве целей мы устанавливаем использование высказываний из одного слова (разнообразие) и комбинаций из двух слов (усложнение).

4.3.4 Цели в игре



Чтобы установить для ребенка цели в области игры, вам нужно определить освоенный уровень игры ребенка и установить целевой уровень на один шаг выше.

УПРАЖНЕНИЕ 4.2. Освоенная и целевая длина высказывания

Основываясь на предоставленной информации, обведите освоенную и целевую длину высказывания и запишите в таблицу цели для развития разнообразия и сложности. Примечание: вокализации обозначаются символом V.

1. Лошадь, кошка, собака, грузовик, круг, сломался, старый Макдональд, печенье

| Освоенная средняя длина высказывания (MLU) | Слова отсутствуют / части слов | 1 слово | 2 слова | Фразы | Предложения |
|--------------------------------------------|--------------------------------|---------|---------|-------|-------------|
| Цель для развития разнообразия | _____ | | | | |
| Цель для развития сложности | _____ | | | | |

2. Еще кубики, грузовик, иди, пора спать, кубик на, ест печенье, еще ешь печенье

| Освоенная средняя длина высказывания (MLU) | Слова отсутствуют / части слов | 1 слово | 2 слова | Фразы | Предложения |
|--------------------------------------------|--------------------------------|---------|---------|-------|-------------|
| Цель для развития разнообразия | _____ | | | | |
| Цель для развития сложности | _____ | | | | |

Как правило, освоенным уровнем игры считается наивысший уровень, на котором ребенок демонстрирует три или более различных спонтанных игровых действия, и это *не* самый высокий уровень игры, который демонстрирует ребенок. Если уровень игры ребенка — комбинация-презентация, целевым уровнем будет общая комбинация. Если же у ребенка сформированы игровые навыки на уровне общей комбинации, целевым будет уровень игры понарошку, и т. д. Обратите внимание, что неизбирательные действия, которые являются первым уровнем игры, никогда не устанавливаются в качестве целевого уровня в программе JASPER. Если ребенок не демонстрирует никаких игровых действий или преимущественно проявляет неизбирательные действия, мы начинаем работать над формированием уровня избирательных действий. Когда вы устанавливаете цели, нужно постоянно помнить, что цели в сфере игры не всегда являются линейными — последовательность формирования игровых уровней может быть индивидуальной для каждого ребенка. Более подробно мы поговорим об этом далее.

Принимайте во внимание контекст игрового действия

Не всегда можно определить уровень игры только на основе игровых действий — довольно часто нужно учитывать более широкий контекст и другие показатели. Одно и то же игровое действие у разных детей может отражать разные уровни развития. К примеру, ребенок помещает игрушечную еду в миску. У одного ребенка это действие — простая комбинация (он складывает предметы вместе разными способами). У другого ребенка такое действие будет частью символической игры — например, он говорит, что готовит суп, и описывает ингредиенты, которые помещает в миску. Тем самым ребенок демонстрирует более символическую идею — приготовление пищи.

Учитываем сплинтерные игровые навыки

Иногда дети с РАС осваивают игровые навыки непоследовательно. Если возникает быстрый скачок от простейших уровней игры к более высоким, но промежуточные навыки остаются неосвоенными, такие навыки принято называть *сплинтерными*. К примеру, ребенок преимущественно демонстрирует действия уровня комбинации, однако в его репертуаре присутствуют некоторые формирующиеся символические действия. Такие ситуации поначалу могут вызывать недоумение, поскольку создается впечатление, что уровень игровых навыков ребенка выше, чем он есть на самом деле. Тем не менее обычно присутствуют индикаторы, показывающие, что более высокие уровни игры не являются в должной мере гибкими и естественными. В таких случаях вам нужно продолжать придерживаться последовательности формирования навыков, приведенной в форме 3.1, устанавливая в качестве цели первый навык последовательности, который пока не сформирован у ребенка. В приведенном выше примере вам нужно сосредоточиться на формировании игровых действий уровня комбинации, а затем переходить к предсимволическому уровню игры.

Проявляйте гибкость, когда работаете над предсимволическими уровнями игры

Даже если вы уже определили освоенные и целевые уровни игры, вам необходимо проявлять гибкость, когда вы учите ребенка навыкам предсимволической игры. Как уже упоминалось в главе 2, формирование предсимволических игровых навыков может происходить по-разному у разных детей (на рис. 4.2 показаны примеры трех потенциальных траекторий). Одни дети сначала осваивают действия предсимволической комбинации, другие — предсимволические действия с агентами, а третьи одновременно осваивают и те и другие действия. Таким образом, обычно мы одновременно обучаем ребенка различным навыкам предсимволической игры во время игрового процесса. Природа игры такова, что возможности для обучения могут возникать на протяжении выполнения рутины и вы можете работать

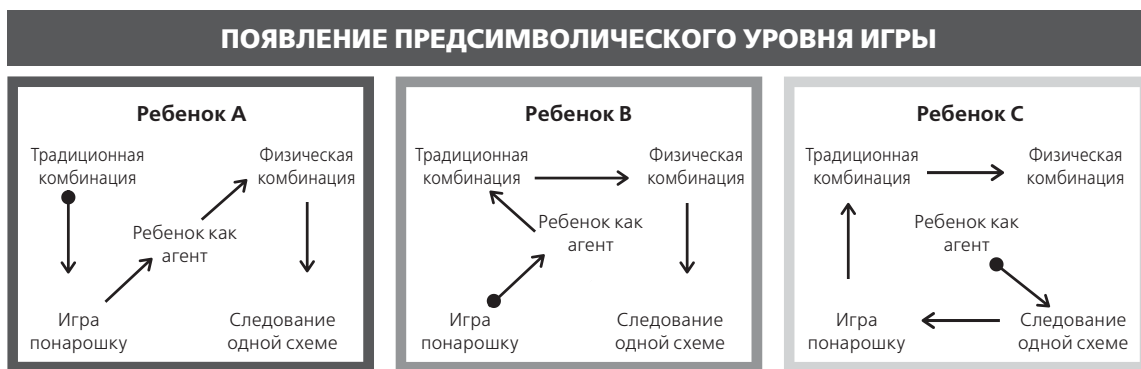


РИС. 4.2. Формирование у ребенка навыков предсимволической игры

над различными игровыми навыками в рамках предсимволического уровня. К примеру, ребенок выбирает игру с кубиками — это может создать хорошую возможность для работы над навыками физической комбинации и уровнем «ребенок как агент». Если ребенок во время той же самой сессии переходит к рутине с игрушечной пищей, вы можете работать над действиями традиционной комбинации, игры понарошку и навыками уровня «ребенок как агент».

УПРАЖНЕНИЕ 4.3. Освоенные и целевые игровые навыки

Основываясь на предоставленной информации, обведите освоенный и целевой уровни игры.

1. Ребенок демонстрирует три типа избирательных действий, три типа разделения на части, один тип комбинации-презентации, один тип общей комбинации и одно действие игры понарошку

| | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Освоенный уровень игры | Избирательные действия | Разделение на части |
| | Комбинация-презентация | Общая комбинация |
| | Игра понарошку | Физическая комбинация |
| Целевой уровень игры | Комбинация-презентация | Общая комбинация |
| | Игра понарошку | Физическая комбинация |
| | Ребенок как агент | Традиционная комбинация |

2. Ребенок демонстрирует три типа общей комбинации, один тип действия физической комбинации, три типа действий «ребенок как агент» и одно действие типа «кукла как агент»

| | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Освоенный уровень игры | Комбинация-презентация | Общая комбинация |
| | Игра понарошку | Физическая комбинация |
| | Ребенок как агент | Традиционная комбинация |
| Целевой уровень игры | Игра понарошку | Физическая комбинация |
| | Ребенок как агент | Традиционная комбинация |
| | Следование одной схеме | Кукла как агент |

4.4 Практическое определение целей вмешательства

Прежде чем вы приступите к проведению первой оценки SPACE, попрактикуйтесь в определении баллов оценки и целей вмешательства, используя описанный ниже практический пример.

При проведении оценки используйте следующую информацию.

- Форма 3.1 (SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства)
- Раздел 3.6.1. Запись навыков в SPACE: форму сбора данных и целей вмешательства
- Разделы 4.2–4.3 — инструкции для определения целей
- Рисунок 4.3. SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства для Джеки

После описания примера из практики мы рассмотрим типичные вопросы, которые обычно возникают при выполнении этого задания.

4.4.1 Практический пример

Описание действий ребенка во время проведения оценки SPACE.

Джеки — шестилетняя девочка с аутизмом, уровень развития вербальных навыков минимальный. Оценка SPACE проводилась ее педагогом в учебном классе. Во время проведения оценки Джеки продемонстрировала очень мало игровых навыков, кроме того, для поддержания состояния регуляции требовалось предоставлять девочке значительную поддержку. Джеки стучала по столу некоторыми игрушками и часто использовала зрительный контакт с педагогом, чтобы попросить о чем-либо или поделиться. Ее заинтересовали дверцы игрушечного сарая — в течение продолжительного времени она их открывала и закрывала. Девочке понравились мыльные пузыри, и она часто использовала координированные взгляды, чтобы поделиться с педагогом своим восхищением. Когда педагог указывал на картинки на стене, Джеки иногда демонстрировала реакцию — переводила взгляд на картинку. Несколько раз она тянулась рукой к мыльным пузырям. Джеки минимально использовала язык для просьбы во время этого взаимодействия (например, «еще», «давай»).

Девочка продемонстрировала несколько простых игровых навыков и некоторые навыки комбинации (например, помещала два печенья на поднос и складывала три кубика друг на друга). Во время проведения оценки отмечено несколько моментов, когда она демонстрировала предсимволические навыки, например подносила ложку и печенье ко рту (игра понарошку). Джеки было трудно сохранять вовлеченность во время проведения оценки. Нарушение регуляции выражалось в форме раскачивания на стуле и громких вокализаций. Несколько раз педагог использовал сенсорную стратегию — «сжимание» и короткие песни, чтобы помочь девочке восстановить регуляцию. Кроме того, педагог комментировал игровые действия Джеки, но девочка не проявляла видимых признаков, что обращает на это внимание.

На рисунке 4.3 приведена заполненная SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства для Джеки. Используя эту информацию, обведите цели вмешательства для ребенка.

4.4.2 Объяснение целей вмешательства

В этом разделе мы приводим ответы и объяснения относительно выбора целей вмешательства по каждому компоненту.

SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets Form)

Ребенок: Дж. М. Взрослый: К. С. Дата: 02 июля

Инструкция

- Записывайте данные об общем качестве совместной вовлеченности и регуляции, затем определяйте цели для каждого из этих состояний.
- Подсчитывайте и обводите коммуникативные навыки, затем определяйте цели для этих навыков.
- Используйте страницу 2, чтобы записывать игровые навыки ребенка и соответствующие цели.
- Фиксируйте только спонтанные инициации навыков (не учитывайте имитацию навыков и демонстрацию навыков после подсказки).



| ДАнные | | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Совместная вовлеченность | Регуляция | Навыки совместного внимания | Навыки просьбы | Язык (MLU) |
| Отсутствует | Отсутствует | Ответ на указательные жесты Отсутствует 1 2 3 | Взгляд в качестве просьбы Отсутствует 1 2+ | Отсутствие слов |
| Непродолжительные действия | Непродолжительные действия | Взгляд, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — протягивание руки Отсутствует 1 2+ | Часть слова (аппроксимация) |
| Устойчивые промежутки времени | Устойчивые промежутки времени | Показывает, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — передача объекта Отсутствует 1 2+ | 1 слово |
| 1–2 минуты | 1–2 минуты | Указательный жест, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — указательный жест Отсутствует 1 2+ | Комбинация 2 слов |
| Несколько минут | Несколько минут | Передача объекта, чтобы поделиться Отсутствует 1 2+ | Просьба — язык Отсутствует Присутствует | Фраза |
| Большая часть времени взаимодействия | Большая часть времени взаимодействия | Язык, чтобы поделиться Отсутствует Присутствует | Просьба — сочетание зрительного контакта, жестов и языка Отсутствует Просьба Совместное внимание | Предложения |

| ЦЕЛИ В СФЕРЕ СОВМЕСТНОЙ ВОВЛЕЧЕННОСТИ И РЕГУЛЯЦИИ | | | | | |
|---------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------|-----------------|--------------------------------------|
| Совместная вовлеченность: | Непродолжительные мгновения | Устойчивые промежутки времени | 1–2 минуты | Несколько минут | Большая часть времени взаимодействия |
| Регуляция: | Непродолжительные мгновения | Устойчивые промежутки времени | 1–2 минуты | Несколько минут | Большая часть времени взаимодействия |

| КОММУНИКАТИВНЫЕ ЦЕЛИ | | | | | | |
|----------------------|---------------------|---------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|
| Совместное внимание: | Отвечает* | Взгляд* | Показывание | Указательный жест | Передача | Координирование навыков |
| Выражение просьбы: | | Взгляд* | Протягивание руки | Передача | Указательный жест | Координирование навыков |
| Язык: | Разнообразие: _____ | | | Сложность: _____ | | |

* Если нужно, определите цели в сфере жестов (показывание, указательный жест или передача). (продолжение)

РИС. 4.3. Заполненная форма сбора данных SPACE и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets Form) для Джеки

SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства (SPACE Data Collection and Targets Form) (с. 2 из 2)



| СБОР ДАННЫХ ОТНОСИТЕЛЬНО ИГРОВЫХ НАВЫКОВ | | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Простая | Неизбирательные действия Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Избирательные действия Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Разделение на части Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |
| | <i>Стучит игрушками по столу</i> | <i>Катает грузовик Открывает / закрывает двери сарая</i> | <i>Убирает кубики из башни Убирает печенье с подноса Ломает сложенное печенье</i> |
| Комбинация | Комбинация-презентация Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Общая комбинация Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | |
| | <i>Вставляет элемент пазла Кладет печенье на поднос Кладет фигурки в сортер</i> | <i>Складывает кубики</i> | |
| Предсимволическая | Игра понарошку Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Физическая комбинация Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Ребенок как агент Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |
| | <i>Печенье ко рту Ложка ко рту</i> | | |
| | Традиционная комбинация Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Следование одной схеме Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | |
| Символическая | Замена с объектом Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Замена без использования объекта Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Кукла как агент Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |
| | | | |
| | Мультисхема Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Социодраматическая игра Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа | Тематическая игра Отсутствуют 1–2 типа 3+ типа |

ЦЕЛИ В СФЕРЕ ИГРЫ

Освоенный уровень игры: _____ Целевой уровень игры: _____

Рекомендуется также улучшать качество использования следующих навыков!

Разнообразие

Гибкость

Креативность

Комментарии: Коммуникация:
Регулярно слова: «еще», «давай»
Передача объекта — для пузырей (не полностью)
(формируется)
Нужно: коммуникативное устройство,
генерирующее речь, устойчивый стол / стул
Первое впечатление: преимущественно
не вовлечена, иногда с объектами

Регуляция: подпрыгивает на стуле,
вокальный стимминг (легко нарушается
регуляция)

РИС. 4.3. (продолжение)

Цель в сфере регуляции: устойчивые промежутки времени

- Джеки требуется помощь в области регуляции. Во время проведения оценки SPACE Джеки сохраняла регуляцию только на протяжении непродолжительных мгновений, поэтому в качестве цели мы определяем устойчивые промежутки времени. При осуществлении вмешательства взрослому нужно будет применять соответствующие стратегии (например, поддержка из окружения, поддерживаемая вовлеченность) и понимать, что сохранение состояния регуляции на протяжении значительных временных интервалов — значимая цель для этого ребенка.

Целевые игровые навыки: общая комбинация

- Мы определили, что сформированный уровень игровых навыков Джеки — это комбинация-презентация. Джеки продемонстрировала несколько избирательных игровых действий и действий уровня «комбинация-презентация» и одно действие уровня общей комбинации. Хотя девочка продемонстрировала единичные действия на уровне предсимволической игры, Джеки ни разу не проявила ни одного навыка, соответствующего уровням, находящимся между простой и предсимволической играми. Чтобы сформировать у нее эти недостающие навыки, мы определяем в качестве первоначальной цели уровень общей комбинации. Поскольку навыки комбинации и предсимволической игры формируются у девочки одновременно, мы можем использовать во время сессии JASPER такие игрушки, которые способствуют проявлению как предсимволических игровых действий, так и действий уровня комбинации.

Целевые жесты для выражения просьбы: передача объекта

- Джеки несколько раз использовала для просьбы комбинацию зрительного контакта и протягивания руки. В качестве целевого мы устанавливаем следующий недостающий навык — передачу объекта.

Целевой навык для совместного внимания: показывание

- Джеки дважды продемонстрировала реакцию на указательные жесты педагога и использовала взгляд, чтобы поделиться, поэтому мы устанавливаем в качестве цели следующий уровень возрастного развития — показывание как совместное внимание.

Целевой языковой навык — одно слово

- У Джеки пока не сформированы высказывания, состоящие из одного слова. Она использовала пару слов для выражения просьбы и ни разу не использовала язык, чтобы поделиться. Поскольку девочка использует только неполные и одиночные слова, мы устанавливаем в качестве цели использование однословных высказываний — как в сфере разнообразия, так и в области сложности языка (поскольку мы не устанавливаем в качестве цели неполные слова, а комбинация из двух слов — это слишком сложная цель для Джеки).

4.4.3 Часто задаваемые вопросы

В следующем разделе мы обсудим типичные вопросы относительно определения целей.

Что делать, если ребенок не использовал навык, который, как мне известно, он умеет использовать?

Если ребенок не использует навык, который, как вам кажется, он уже освоил, это может быть обусловлено несколькими причинами.

II. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

- Ребенок умеет использовать этот навык только в качестве ответа, но не умеет его инициировать.
- Ребенку не очень комфортно использовать этот навык, поскольку он пока не овладел им в полной мере.
- Сегодня просто «не его день». Это может быть показателем того, что ребенку недостаточно комфортно в новой обстановке.
- Ребенку не были предоставлены определенные возможности, чтобы продемонстрировать этот навык.
- Этот навык настолько проще нынешнего уровня навыков ребенка, что ему уже неинтересно его применять.

Определите цели вмешательства, основываясь на тех навыках, которые вы увидели во время проведения оценки SPACE. Если позднее, во время реализации вмешательства, вы поймете, что целевой навык уже сформирован у ребенка в полной мере, вы сможете изменить цели вмешательства.

Могу я устанавливать один и тот же жест в качестве целей и для просьбы, и для совместного внимания?

Скорее всего, вы уже заметили, что некоторые жесты применяются и для выражения просьбы, и в качестве совместного внимания. Конечно, просьба и совместное внимание — это две разные функции коммуникации, однако физическая форма жеста может быть одинаковой. К примеру, ребенок может использовать указательный жест, чтобы поделиться (совместное внимание) или для того, чтобы получить желаемое или необходимое (просьба). Когда ребенок начинает учиться использовать жесты для коммуникации, вы можете выбрать в качестве целевых такие жесты совместного внимания и просьбы, физическое выражение которых отличается друг от друга. Если физическое и визуальное воплощения этих жестов различаются, это может помочь ребенку связать каждый из этих жестов с конкретной коммуникативной функцией. К примеру, вместо того чтобы выбрать указательный жест в качестве целевого навыка и для совместного внимания, и для выражения просьбы, лучше выбрать показывание в качестве целевого жеста для совместного внимания, а указательный жест — для выражения просьбы.

4.5 Заключение

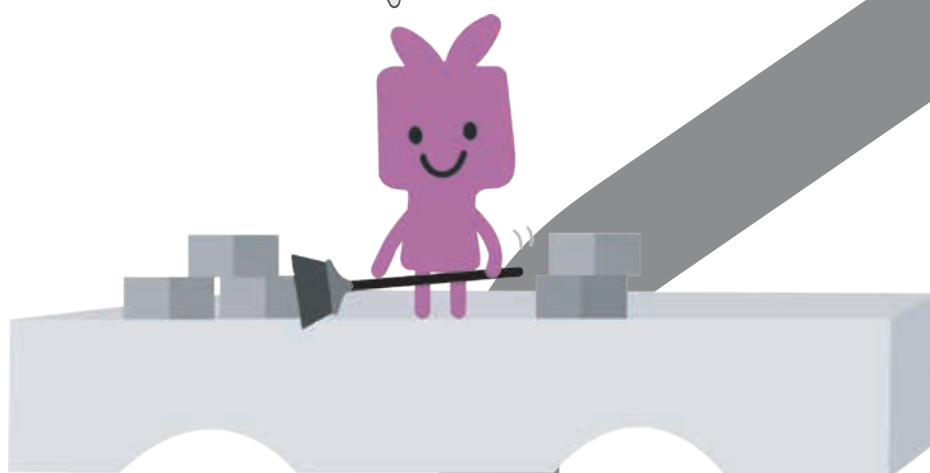
В этой главе мы рассказали, как распознать освоенные и формирующиеся навыки ребенка и выбрать цели вмешательства для всех главных компонентов программы JASPER. Эта информация потребуется вам в дальнейшем — на протяжении вмешательства, когда вы будете работать над достижением этих целей. По ходу реализации вмешательства вы увидите, как развиваются игровые и коммуникативные навыки ребенка, а также станете отслеживать улучшения в сфере вовлеченности и регуляции. По мере того как вы будете обнаруживать появление новых навыков (а также после каждой очередной оценки SPACE), вам следует устанавливать новые, актуальные цели. На этом часть II завершается. Часть III познакомит вас с первичным комплексом основных стратегий JASPER, и в первую очередь мы расскажем там об игровых рutiнах JASPER.

ПОДГОТОВКА К СЕССИИ

В этой части мы расскажем о стратегиях подготовки учебного окружения и планировании игровых рутин.

Цели

- ✓ Подготовить ребенка к продуктивной игре
- ✓ Способствовать инициациям ребенка
- ✓ Способствовать вовлеченности и регуляции



Рутины JASPER: введение



5.1 Введение

В этой главе мы обсудим основные стратегии JASPER и начнем с игровых рутин. Игровая рутина — это контекст, в котором объединяются все главные компоненты вмешательства: игра, коммуникация, вовлеченность и регуляция. Игровые рутины в программе JASPER помогают добиваться поставленных целей, поскольку они одновременно обеспечивают структуру, помогающую ребенку сохранять вовлеченность, и поддерживают гибкость и увлекательность, характерные для игровых взаимодействий. В этой главе мы объясним, что представляют собой игровые рутины, расскажем, какие компоненты и характеристики для них типичны, и опишем роль взрослого в игровой рутине.

5.2 Описание игровых рутин

Идея рутины довольно часто используется в различных вмешательствах и активностях. В программе JASPER мы определяем *игровую рутину* как основанное на использовании игрушек взаимодействие, которое включает игрушки, соответствующие уровню развития ребенка, двоих активных игроков, регулярное повторение и сочетание знакомых и при этом гибких шагов, которые строятся вокруг центральной цели или темы. Рутин в программе JASPER непрерывные, то есть они не имеют четкого начала, середины и окончания. Они могут развиваться в разных направлениях, начинаться заново и заканчиваться в любой момент. Рутин содержат явные возможности для коммуникации и обучения, при этом для них характерны такие типичные качества игровых взаимодействий, как увлеченность, естественность и гибкость. На рисунке 5.1 показано, как все эти характеристики соединяются в игровой рутине.

5.3 Компоненты игровой рутины

Базовая структура рутины включает в себя *базу*, или основу (то есть начало), несколько *расширений* (то есть новые дополнения) и возможности *начать рутину заново* (то есть дополнительная практика) (см. рис. 5.2). С небольшими изменениями эти шаги повторяются раз за разом, что позволяет рутине оставаться гибкой и одновременно быть знакомой ребенку.

Чтобы рутина была успешной, вам необходимо начать с установления надежного основания для игровых шагов — базовой рутины, а затем либо начать игру заново / перезапустить, либо расширить рутину. В совокупности эти шаги усиливают вовлеченность

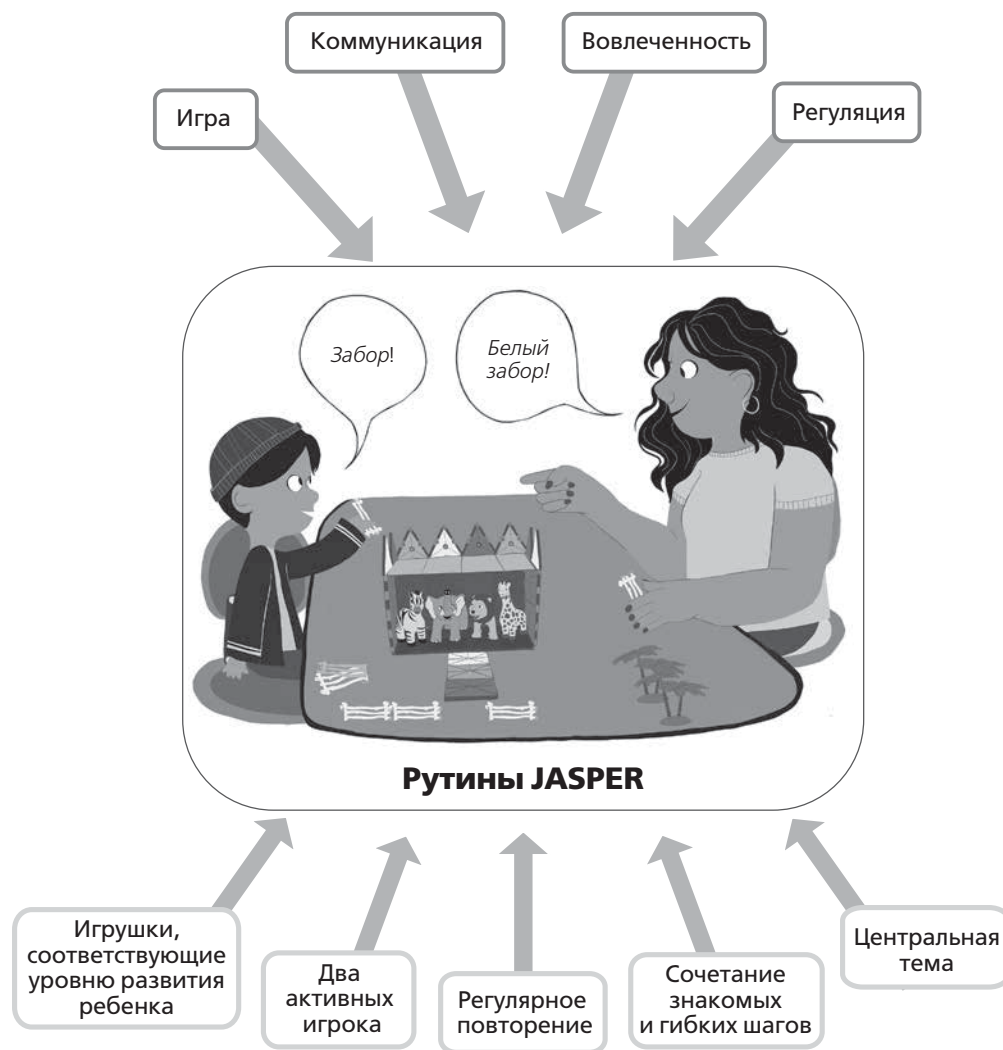


РИС. 5.1. Игровые рутины помогают достижению всех целей JASPER

и поддерживают развитие взаимодействия. Рассмотрим на примере, как компоненты рутины работают в совокупности.

Взрослый и ребенок строят из кубиков — и вот они построили зоопарк (база). Затем они ломают построенный зоопарк и начинают строить его снова (перезапуск базы); они строят другой зоопарк (база), помещают в зоопарк животных (расширение); затем вместе ломают построенный зоопарк и начинают строить снова (перезапуск — начать заново после расширения).

Эти компоненты рутины являются наиболее очевидными, когда ребенок только начинает учиться играть. Для ребенка с РАС зачастую требуется больше времени и усилий, чтобы сформировать основу/базу и расширить рутину, возможно, вам часто придется повторять заново эти шаги, чтобы сформировать их. По мере того как ребенок будет осваивать больше игровых навыков на более сложных уровнях игры, рутины будут становиться более гибкими и комплексными. В такой рутине сохраняются главные компоненты: база, расширение и перезапуск, однако они, как правило, становятся менее очевидными и возникают более естественно.

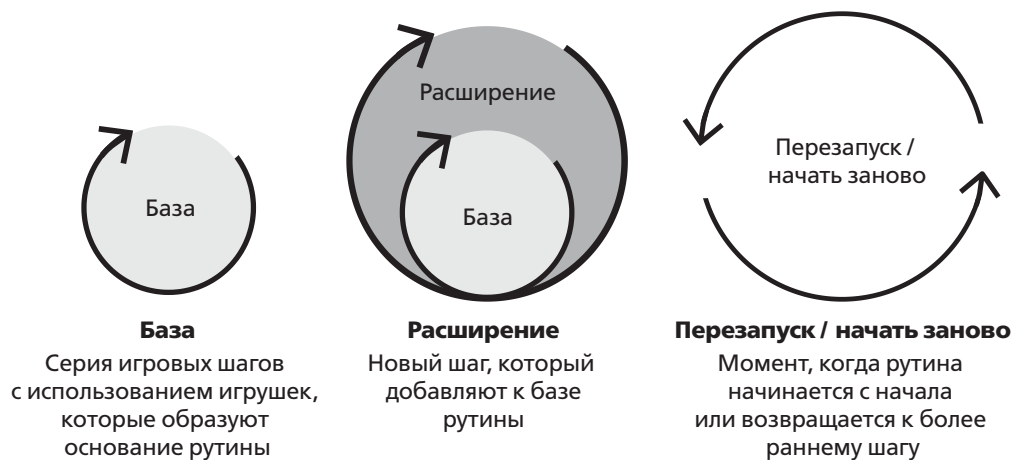


РИС. 5.2. Компоненты рутины

5.3.1 База

Любая рутина начинается с базы, которая представляет собой один игровой шаг или короткую последовательность игровых шагов. Эти шаги должны соответствовать уровню игры, сформированному у ребенка (более подробно индикаторы освоенного уровня игры описаны в главе 4, раздел 4.2.1). Цель базы заключается в том, чтобы сформировать серию игровых действий, которую ребенок может без труда поддерживать, добавлять к ней новые элементы и возвращаться к исходному шагу на протяжении всего времени рутины. Мы начинаем заново, тем самым повторяя базу, до тех пор пока исходные шаги не станут знакомы ребенку. Это создает основание для дополнительных навыков — языковых, жестовых — и, наконец, для новых игровых действий. На рисунке 5.3 показана база рутины: элементы глазури помещают на печенье, а затем печенье кладут на поднос.

Количество шагов базы может варьироваться в зависимости от конкретного ребенка. К примеру, база рутины с печеньем может состоять из одного шага (помещают печенье на поднос) или включать в себя несколько шагов (помещают глазурь поверх печенья, печенье кладут на поднос, изображают, что едят печенье) (см. рис. 5.4). При определении необходимого количества шагов базы нужно учитывать, требуется ли ребенку немедленное повторение, насколько спокойно ребенок воспринимает добавление новых шагов, а также его



РИС. 5.3. Взрослый и ребенок добавляют на поднос печенье, чтобы сформировать базу рутины

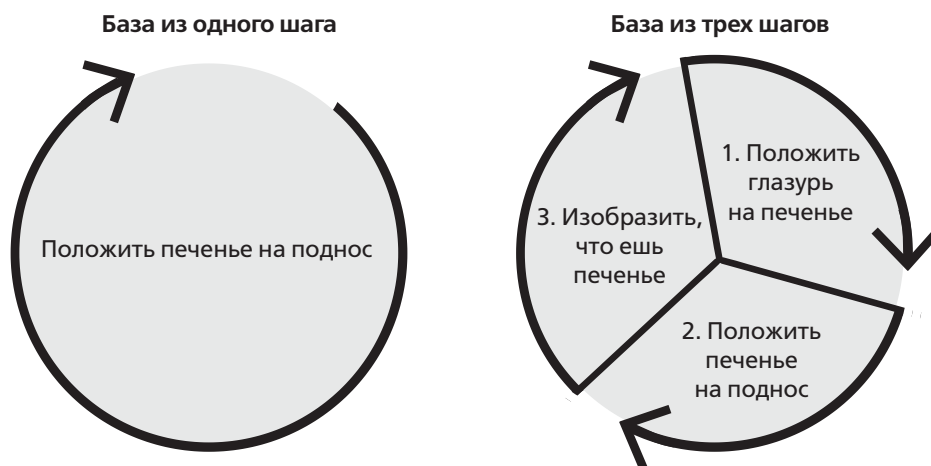


РИС. 5.4. База может включать один шаг или несколько

степень осведомленности о конкретной рутине. Шаги базы должны быть такими, чтобы ребенок спокойно и легко мог выполнить их и повторить несколько раз, при этом ребенок должен инициировать шаги, а вы — поддерживать его в этом.

В главе 6 мы расскажем, как выбрать игрушки для базы, а детали формирования базы будут изложены в главе 10.

5.3.2 Расширение

Когда ребенок научится спокойно выполнять шаги базы, вы можете расширить рутину, добавив в нее новые шаги. К примеру, на рисунке 5.5 ребенок расширяет рутину — он кормит печеньем игрушечного крокодила. Так база рутин остается предсказуемой и повторяющейся, а расширения помогают рутине развиваться — со временем она становится более гибкой, разнообразной и творческой. Кроме того, расширения делают рутину более занимательной и похожей на естественную игру!

По мере расширения рутин возникают разнообразные варианты того, в каком направлении она будет идти, — это зависит от уровня освоения игры ребенком и от наличия игровых материалов. К примеру, на рисунке 5.5. показано, что ребенок инициирует кормление игрушечного крокодила (ребенок как агент), однако возможны и другие варианты расширения: ребенок мог бы складывать печенье друг на друга (общая комбинация) или помещать их на поднос (традиционная комбинация).



РИС. 5.5. Ребенок расширяет рутину — помещает печенье в рот игрушечному крокодилу

В каждой рутине мы обеспечиваем ребенку доступ к разным игрушкам — это поддерживает разнообразие возможных путей развития рутины.

Степень сложности расширений зависит от возможностей ребенка. Для одних детей расширение игровых рутин — это добавление лишь нескольких шагов, а другие могут использовать несколько расширений и создавать сложную сюжетную линию игры. Одни дети могут расширять игровые рутины очень быстро, другим же требуется больше времени и повторений, чтобы сформировать базу, и только потом можно переходить к расширению. Вы должны всегда думать о том, как использовать эти шаги для развития рутины и помочь сделать ее более гибкой и разнообразной. Именно так мы работаем над достижением поставленных игровых целей и в конечном итоге повышаем игровой уровень ребенка, улучшаем его вовлеченность и увеличиваем возможности для коммуникации и инициаций. В главе 6 мы расскажем, как выбрать игрушки для расширения рутины, а более подробно расширения будут изложены в главе 10.

5.3.3 Перезапуск / начать заново

Вы можете также начать рутину заново, чтобы вернуться к самым первым ее шагам. Чтобы это сделать, нужно просто разрушить или разобрать комбинацию материалов или снова расставить их так, чтобы вернуться к предыдущему шагу рутины. Вы можете начать заново на любом шаге рутины, однако наиболее естественные моменты для этого — после завершения шагов базы, после расширения, во время снижения вовлеченности (чтобы снова вовлечь ребенка во взаимодействие) или просто в любое время, когда возникает подходящая для этого возможность (например, приходит чудовище и разрушает башню, которую вы строите). На рисунке 11.11 показаны признаки того, что пришло время начать заново.

Перезапуск — начинаем заново после базы

В программе JASPER мы повторяем базу до тех пор, пока ребенок не познакомится со всеми начальными шагами рутины. К примеру, возьмем рутину с печеньем, показанную на рисунке 5.5: мы можем начать заново — убрать глазурь с печенья, а печенье — с подноса. Это дает ребенку дополнительную возможность познакомиться с шагами базы, прежде чем вы перейдете к расширению рутины. Если ребенок только учится играть, возможно, вам придется начать заново несколько раз, прежде чем у ребенка сформируется устойчивая вовлеченность, а для другого ребенка можно начать расширение рутины сразу же, без повторений. В главе 10 мы более подробно обсудим, как начать заново после базы.

Перезапуск — начинаем заново после расширения

Также вы можете начать заново после расширения. На рисунке 5.6 взрослый достает печенье из пасти крокодила. Когда вы начнете заново, можете вернуться к базе и попытаться снова добавить такое же расширение. Как вариант — можно вернуться к более раннему шагу рутины и добавить новое расширение. Перезапуская рутину заново, мы помогаем ребенку практиковаться в использовании нового шага расширения как части рутины. В главе 11 мы более подробно расскажем, как начать заново после расширения.

Перезапуск — начать заново для поддержания вовлеченности

Зачастую нам нужно начать заново, чтобы поддержать вовлеченность ребенка. Если рутин становится слишком сложной или вовлеченность ребенка начинает снижаться, вы можете начать заново в любой момент рутины. Это даст ребенку возможность повторить более простые, знакомые шаги и восстановить вовлеченность. В главе 15 мы более детально расскажем, как использовать рутину для поддержания вовлеченности ребенка.



РИС. 5.6. Взрослый вытряхнул печенье, чтобы начать рутину с начала

Начните заново, когда появляются естественные возможности

Чтобы начать рутину заново, вам не обязательно ждать, пока ребенок выполнит определенное количество шагов. Вы можете начать в любой момент, когда возникает естественная возможность сделать это, например если построенная вами башня упала. Это отражает типичную игру: с гибкими шагами и незначительной добавленной структурой.

5.3.4 **Переход к новой рутине**

В определенный момент ребенок теряет интерес к рутине. Если это произошло, вы можете начать что-то новое. Конечно, мы можем попытаться продлить вовлеченность ребенка в определенную рутину, однако не стоит требовать, чтобы он обязательно закончил активность или продолжал выполнять шаги рутины, несмотря ни на что. Через какое-то время ребенок теряет интерес к определенной игрушке или рутине — и это вполне естественно и ожидаемо. Более подробная информация о переходе к новой рутине изложена в главе 11.

5.3.5 **Часто задаваемые вопросы**

В следующем разделе мы рассмотрим ряд типичных вопросов, касающихся компонентов рутины. Довольно часто невозможно найти универсальный ответ, который подходит для любого ребенка, так что вам придется принимать во внимание общую картинку и конкретные потребности ребенка, сидящего напротив вас.

Сколько шагов должно быть в рутине?

Невозможно назвать точное количество шагов для каждой рутины. Шаги могут изменяться — в рамках одной рутины, в разных рутинах и по прошествии времени. Количество шагов динамично изменяется в зависимости от игрового уровня ребенка, уровня его регуляции, а также от качества и продолжительности вовлеченности. Однако, как правило, количество шагов рутины должно увеличиваться по мере того, как различные рутины становятся более привычными для ребенка и он осваивает новые игровые навыки.

Могу я вернуться к предыдущей рутине во время той же сессии?

Да! Во время одной сессии ребенок может вернуться к ранее использованной игрушке или рутине. Если ребенок способен поддерживать вовлеченность по отношению к определенным игрушкам и к взрослому, имеет смысл повторять одну и ту же рутину.

Это довольно характерно и для типично развивающихся детей — зачастую они возвращаются к наиболее интересным для них игровым действиям или активностям. Однако если вам кажется, что ребенок чрезмерно заинтересован определенной рутинной и его игра становится ригидной или повторяющейся, возможно, вам не следует позволять ему возвращаться к этим конкретным шагам рутины.

Какое суммарное количество рутин необходимо для ребенка?

Со временем вы вместе с ребенком начнете формировать совокупность рутин, которые сможете использовать во время сессий. Количество рутин зависит от конкретного ребенка и продолжительности вмешательства. Сначала вы будете использовать лишь несколько рутин, вносить в эти рутины изменения, затем начнете добавлять новые рутины. Возможно, со временем вы откажетесь от некоторых использованных ранее рутин. В целом мы не придаем большого значения количеству рутин или количеству игровых действий в каждой рутине. Скорее, наша цель — создавать для ребенка разнообразные контексты, чтобы он мог практиковаться в использовании разных игровых действий, а также улучшать коммуникацию и социальное взаимодействие.

Прежде чем перейти к следующему разделу, выполните упражнение 5.1, чтобы попрактиковаться в использовании компонентов рутины.

УПРАЖНЕНИЕ 5.1. Компоненты рутины

Определите, является ли каждое из следующих утверждений верным или неверным согласно руководству JASPER.

- | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|
| 1. Рутинa может включать несколько шагов, которые совместно образуют базу. | Верно | Неверно |
| 2. В каждой рутине обязательно должно быть два или более расширения. | Верно | Неверно |
| 3. Перезапустить рутину с начала можно только после расширения. | Верно | Неверно |
| 4. Рутину нужно повторять, пока она является интересной для ребенка и остается гибкой. | Верно | Неверно |
| 5. Если ребенок готов к новой рутине, вы должны заставить его завершить последовательность шагов нынешней рутины и только потом переходить к новой. | Верно | Неверно |
-
-

5.4 Характеристики игровой рутины

Самый лучший способ для понимания духа рутины — это наблюдение на протяжении нескольких сессий JASPER, которые проводятся с разными детьми, отличающимися своими интересами, характеристиками и уровнем развития. Структура сессии и рутинa будут одинаковыми, однако течение и дух каждой сессии будут адаптированы в соответствии с потребностями, мотивацией и интересами каждого ребенка. В реальной жизни не существует двух совершенно одинаковых сессий или рутин. В следующем разделе мы рассмотрим характеристики рутины JASPER.

5.4.1 Рутинa представляет собой естественный игровой контекст

Естественная среда обучения для ребенка должна быть веселой и приносящей удовольствие. Она должна вызывать у ребенка радость и создавать мотивацию, а также вызывать

у него чувство открытости, пробуждать любопытство и стремление к исследованию. Если мы уделяем слишком много внимания обучению в ущерб игре, мы теряем тот естественный контекст, который стремимся создать. Сложность заключается в том, чтобы найти соответствующий баланс между предоставлением поддержки для обучения и поддержанием мотивирующего опыта.

Поддержание целенаправленного движения

Не следует воспринимать рутину как серию случайных действий, выполненных в определенной последовательности. Рутинa должна иметь определенное направление, связанное с историей или темой, понятной ребенку. Рассмотрим следующие шаги.

Ребенок помещает игровую фигурку в дом, дает плюшевой игрушке еду, а затем помещает кубик на башню. Это нельзя назвать рутиной, поскольку такие шаги не связаны между собой. Игровые шаги должны следовать друг за другом в осмысленном порядке, как будто вы вместе с ребенком создаете некую историю. Когда вы вовлечены в последовательность не связанных между собой действий, у вас нет возможности создать импульс в рутине, расширения не имеют смысла, а общение лишено центральной темы. Целенаправленное движение необходимо для того, чтобы способствовать более продолжительным периодам вовлеченности и регуляции, а также для формирования игровых, коммуникативных и когнитивных навыков.

Не нужно заучивать с ребенком определенные слова или игровые действия

Рутинa не является обучающим блоком. Ребенок не обязан произносить определенные слова или учиться конкретным игровым действиям, которые вы заранее предусмотрели. Вместо этого нужно использовать множество возможностей для обучения, которые естественным образом встроены в игровые рутины. Чтобы по-настоящему научиться играть и общаться, ребенку требуется нечто большее, чем отдельные навыки. Ему нужно научиться объединять эти навыки в гибких двусторонних взаимодействиях и делать это без постоянных подсказок со стороны взрослого.

Не нужно воспринимать рутину как задачу

Рутинa не является задачей, которую нужно выполнить. Не нужно ждать, чтобы ребенок завершил определенную последовательность или конкретное количество шагов, прежде чем двигаться дальше. К примеру, если вы даете ребенку пирамидку, рутинa не заканчивается, когда ребенок эту пирамидку собрал. Вместо того чтобы завершить рутину на этом стандартном шаге, вы можете продолжить ее, например начать заново (снять кольца со стержня) или добавить креативные расширения (к примеру, добавить другой тип колец на стержень).

5.4.2 Рутинy изменяются для каждого ребенка

Изменяйте рутины в соответствии с интересами и опытом конкретного ребенка.

Учитывайте интересы ребенка

Старайтесь максимально использовать игровые идеи ребенка и позволяйте ему принимать решения, которые задают направление рутины. Следите, куда направлено внимание ребенка, и следуйте его выбору. (Именно так мы работаем над формированием уровня координированной совместной вовлеченности.) При этом вам нужно весьма осмотрительно подходить к поддержанию выбора ребенка. Если игровые действия ребенка становятся ригидными, повторяющимися или они намного ниже его нынешнего уровня развития, вы не должны следовать таким шагам в игре. Вместо этого мы предлагаем на выбор такие

игрушки, которые приводят к использованию более продуктивных действий и совместной вовлеченности.

Принимайте во внимание опыт ребенка

При формировании игровых рутин нужно постоянно держать в уме опыт ребенка, находящегося рядом с вами. Оставаясь на уровне развития ребенка, вы можете проявлять креативность и адаптировать рутину к его повседневному жизненному опыту. К примеру, ребенок часто ездит на метро и в данное время учится играть на символическом уровне — вы можете создать рутину, где игрушечные фигурки покупают билет на метро, сканируют билет, садятся в поезд и изображают, что выходят на нужной остановке. Это позволяет встроить жизненный опыт ребенка в увлекательный игровой процесс. Если у ребенка нет практического опыта в той сфере, которую вы пытаетесь воссоздать в рутине, маловероятно, что он будет инициировать новые шаги, делиться идеями или комментировать происходящее в игре. По мере того как ребенок будет все лучше осваивать шаги и идеи символической игры, вы сможете добавлять более абстрактные темы (например, новый для ребенка опыт или фантастические моменты), чтобы стимулировать креативность и символизм.

5.4.3 Рутинны соответствуют уровню развития ребенка

Рутинны состоят из шагов, отвечающих нынешнему уровню развития ребенка. В рутине должно быть несколько шагов, соответствующих освоенному уровню игры, — именно это позволит создать базу рутинны. Новые шаги на том же уровне помогут развивать разнообразие в игре, а остальные шаги должны соответствовать целевому уровню ребенка — это поможет сформировать сложность. Баланс знакомого и нового в игре помогает поддерживать вовлеченность и одновременно развивать новые навыки. Рутинны на разных уровнях игры могут очень сильно отличаться друг от друга. Некоторые из таких отличий мы рассмотрим далее.

Рутинны на простых уровнях игры

Рутинны на простых уровнях игры могут выглядеть более структурированными: их компоненты — база, расширение и перезапуск — выражены довольно четко. Такие рутинны, как правило, содержат больше повторений и являются менее тематическими. К примеру, складывать картонные коробочки одна в другую (база), складывать их друг на друга (расширение), помещать в коробочки другие геометрические фигуры (расширение) и разложить все коробочки по отдельности, чтобы начать заново (перезапуск). Разрезать игрушечные продукты (база), положить продукты на тарелку (база), положить продукты в рот игрушке, которую можно «кормить» (расширение), изобразить, что игрушка чихает, когда вы вытряхиваете из нее игрушечные продукты (перезапуск).

Рутинны на более сложных уровнях игры

Рутинны на более сложных уровнях игры обычно состоят из нескольких действий, которые объединены общей темой (например, приготовление торта или посещение куклой парка развлечений). Такие рутинны уже не напоминают повторяющуюся последовательность действий — скорее, это история, которая развивается. К примеру, ребенок может изобразить, что куклы собираются пойти в зоопарк, садятся в автомобиль, глядят разных животных и т. п. После зоопарка куклы могут пойти в другое место. На сложных уровнях игры все еще сохраняются все компоненты рутинны, однако зачастую они становятся менее очевидными. Такие рутинны могут включать в себя большое количество оригинальных шагов, а сами компоненты рутинны становятся более гибкими. На самых сложных уровнях игры традиционный компонент «начать заново» может вообще исчезнуть — рутинна будет развиваться

и изменяться, включая в себя множество разнообразных шагов, относящихся к различным уровням игры.

Примеры

Рассмотрим несколько примеров рутин разных уровней.

Рутина на уровне комбинации. Ребенок и взрослый помещают геометрические фигуры в сортер. Они вынимают элементы из сортера, складывают их друг на друга, снова помещают их в сортер, помещают сверху элементы кубиков-вкладышей, а затем разрушают построенное. Далее они строят пирамидку из кубиков-вкладышей, помещают в каждый из них геометрическую фигуру, маленькие элементы накладывают поверх больших, а затем разбирают постройку, помещая кубики и фигуры в контейнер.

Рутина на уровне комбинации и предсимволической игры. Взрослый и ребенок собирают праздничный торт, помещая друг на друга его коржи. Они вместе украшают торт кремом и свечками, затем «разрезают» его на кусочки игрушечным ножом и раскладывают кусочки на тарелки. Затем они изображают, что едят торт, и разбирают торт на исходные элементы, чтобы начать рутину снова.

Рутина на уровне предсимволической и символической игры. Взрослый и ребенок вместе одевают кукол. Они надевают на кукол разные элементы одежды, затем строят из кубиков школьный автобус. Они изображают, что каждая кукла идет и садится в автобус, затем перемещают автобус по комнате, изображая, что куклы едут в школу. Взрослый и ребенок сооружают из магнитного конструктора здание школы, выводят кукол из автобуса и помещают их в построенное сооружение.

Рутина для символического уровня. Взрослый и ребенок изображают пожарных. Они изображают, что башня в выдуманном городе охвачена огнем. Они берут ведра и делают вид, что поливают огонь водой и спасают всех людей из горящего здания. Затем они возвращаются в пожарную часть и изображают, что ждут очередного пожара.

Как видите, компоненты рутин более четко обозначены на простых уровнях игры, когда ребенок выполняет более простые шаги и только учится играть. В рутинах более сложных уровней отдельные компоненты не так очевидны и шаги, как правило, более разнообразны. Со временем мы помогаем ребенку переходить от более линейной и повторяющейся игры к все более гибким и креативным игровым историям. Сначала рутин может выглядеть и ощущаться довольно прерывистой и неоднородной, однако цель заключается в том, чтобы начинать рутину на исходном уровне ребенка и постепенно повышать качество и сложность взаимодействия.

5.4.4 Рутин должны быть гибкими

Компоненты рутин — базу, расширение и перезапуск — нужно использовать гибко. Даже если у вас есть определенная идея относительно развития рутин, ее компоненты и шаги должны быть естественными. Ребенок может инициировать не те шаги, которые вы планировали, или осуществлять их в другой последовательности. Он может начать рутину заново раньше или начать расширение рутин до того, как вы выполните все шаги базы. До тех пор пока рутин сохраняет внутреннюю логику (то есть не превращается в набор разрозненных действий), вы должны поддерживать такой уровень гибкости.

Рутин должны динамично развиваться

Рутин должны гибко развиваться и изменяться со временем. Это помогает ребенку осваивать новые способы игры с игрушками. Вот некоторые аспекты, которые могут меняться.

Расширения меняются и усложняются от сессии к сессии

- База включает в себя больше шагов, по мере того как расширения становятся более знакомыми и понятными ребенку.
- Не обязательно повторять все шаги в рутине. К примеру, база включает постройку дороги: не обязательно каждый раз, когда вы начинаете рутину с начала, строить дорогу заново. Можно оставить дорогу построенной, а начать заново с того, что вы будете строить что-то новое, например дома возле дороги.
- Можно полностью изменить базу. К примеру, на одной сессии база рутины — это разрезание на части игрушечных продуктов, а во время другой сессии ребенок может начать рутину с помещения продуктов в кастрюлю.

Вы должны поощрять гибкость и изменение рутин! Это показывает, что ребенок может гибко играть с одной и той же игрушкой, поддерживая при этом историю рутины. Это еще один пример того, как рутины должны отражать типичную игру. Если рутина развивается, как правило, это означает, что ребенок осваивает новые навыки и играет более естественно и динамично (более подробно это описано в главах 11 и 17).

Чтобы проверить свои знания о характеристиках игровой рутины, выполните упражнение 5.2.

УПРАЖНЕНИЕ 5.2. Характеристики игровой рутины

Определите, является ли каждое из следующих утверждений верным или неверным согласно руководству JASPER.

- | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|
| 1. Вы должны заранее определить, какие шаги будут в рутине, и учить ребенка выполнять эти шаги в определенном порядке. | Верно | Неверно |
| 2. Следует ожидать, что ребенок выполнит определенные игровые действия в каждой рутине. | Верно | Неверно |
| 3. У вас должно быть подготовлено несколько вариантов рутин для каждой сессии. | Верно | Неверно |
| 4. Последовательность игровых шагов может быть гибкой. Не обязательно каждый раз выполнять их в одной и той же последовательности и одинаковыми способами. | Верно | Неверно |
| 5. Вы должны следовать всем идеям ребенка, даже если они являются повторяющимися или препятствующими. | Верно | Неверно |
-
-

5.5 Взрослый должен быть равным и активным партнером в рутине

Теперь, когда вы понимаете компоненты и характеристики рутины, пришло время обсудить вашу роль во взаимодействии. Ребенок не может оставаться в состоянии совместной вовлеченности без вас, поэтому вы обязательно должны быть вовлечены во взаимодействие. В каждой игровой рутине вы должны играть роль *равного и активного партнера*. Это означает, что вы должны играть и общаться наравне с ребенком (как показано на рис. 5.7), — ваша роль в рутине должна быть сбалансированной, а поддержка не должна превращаться



РИС. 5.7. Роль взрослого может варьироваться от слишком пассивной до слишком направляющей. Роль взрослого должна быть активной и соответствующей роли ребенка, как будто они играют наравне

в управление взаимодействием. Вы также должны сохранять активную вовлеченность и внимание по отношению к ребенку. У вас с ребенком должны быть равные возможности для того, чтобы создавать новые идеи и делиться ими. Ребенок не должен покорно отвечать на ваши инициативы — у него должна быть возможность активно участвовать в совместном игровом опыте. Ваша цель — поддерживать роль ребенка, поэтому рутина должна в большей степени направляться мотивациями и инициациями ребенка. Иногда довольно сложно найти баланс своей роли в рутине. Наиболее типичные ошибки в этой сфере рассмотрены в этой главе и на рисунке 5.8.

5.5.1 Не будьте слишком пассивным

Вы должны быть активным, а не пассивным партнером в игре. Иногда взрослый просто сидит и смотрит, как ребенок играет, не участвуя в рутине активно. На рисунке 5.7 показано, как ребенок выполняет все игровые действия, а взрослый просто наблюдает. Такая пассивная роль не позволяет обучать ребенка новому. Еще одна форма пассивного поведения — взрослый просто комментирует действия ребенка и хвалит его, не выполняя никаких игровых действий. К примеру, взрослый говорит: «Ты собираешься угостить кукол чаем... О, ты наливаешь им попить? Хорошая идея!» И хотя это выглядит так, будто взрослый участвует во взаимодействии, на самом деле комментирование происходящего не является действием в игре.

| РАВНЫЙ И АКТИВНЫЙ ПАРТНЕР | НЕРАВНЫЙ ИЛИ НЕАКТИВНЫЙ ПАРТНЕР |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Взрослый совершает игровые действия и общается с ребенком, когда наступает его очередь в игре ◦ Взрослый дает ребенку возможность совершать игровые действия и проявлять коммуникацию, когда наступает его очередь в игре  | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Взрослый направляет игру ◦ Взрослый пассивен ◦ Взрослый требует строгого соблюдения очередности |

РИС. 5.8. Равный и активный партнер / неравный или неактивный партнер

5.5.2 Не следует брать на себя направляющую роль

Другая ошибка состоит в том, что взрослый берет на себя направляющую роль, то есть слишком много говорит или совершает много игровых действий. Конечно, вы должны поддерживать ребенка в игре, однако не стоит брать на себя направляющую роль. Если взрослый направляет взаимодействие, а ребенок ему подчиняется, это нельзя расценивать как состояние совместной вовлеченности (ранее мы говорили об этом во вставке 2.1), и их роли в таком взаимодействии не являются равными и активными. Обычно взрослый совершает такую ошибку, когда говорит ребенку, как именно нужно играть, задает много вопросов или предлагает слишком много своих идей. На последней иллюстрации рисунка 5.7 взрослый берет на себя большую часть игровых действий и коммуникации, так что ребенок может только отвечать ему. Взаимодействие может быть слишком направляемым и в том случае, когда взрослый не дает ребенку достаточно времени, чтобы инициировать или ответить (например, вместо того чтобы подождать, взрослый слишком быстро начинает моделирование).

Если взрослый принимает все решения в игре и направляет ее, обычно это приводит к тому, что он начинает доминировать во взаимодействии. Такая игровая рутина приносит ребенку меньше радости, кроме того, он начинает излишне полагаться на подсказки взрослого. В итоге у ребенка почти не остается возможности для самостоятельного инициирования коммуникации и игровых действий.

5.5.3 Не заставляйте ребенка соблюдать очередность

Чтобы быть равным и активным партнером в игре, вы можете выполнять игровые действия поочередно с ребенком. Однако это не означает, что вы с ребенком должны выполнить абсолютно одинаковое количество игровых действий. Очередность в игре должна быть гибкой и поддерживать рутину. К примеру, иногда для поддержания динамики рутины взрослому нужно выполнить подряд два быстрых игровых действия после одного действия ребенка. Ваше взаимодействие поддерживается не только тем, что вы просто действуете поочередно с ребенком, а скорее тем, что ваши очередные действия оказывают необходимую поддержку. Если мы заставляем ребенка соблюдать очередность, игра очень быстро становится неестественной и утрачивает гибкость и увлекательность. К примеру, реплики взрослого могут звучать так: «Моя очередь»; «Так, твоя очередь»; «Подожди, подожди! Сейчас моя очередь» (*забирает игрушку у ребенка*); «Хорошо, сейчас твоя очередь» (*вручает ребенку игрушку*). Вместо того чтобы следовать инициациям ребенка, взрослый начинает направлять ригидное взаимодействие. Мы рекомендуем вам избегать следующего:

- не нужно считать количество очередных действий или настаивать на равенстве;
- не нужно убирать игрушки или блокировать действие ребенка;
- не нужно называть очередность вслух (то есть говорить: «Моя очередь», «Твоя очередь»);
- не нужно говорить ребенку, чтобы он подождал, пока вы выполните действие в свою очередь;
- не нужно привлекать внимание ребенка к тому, что сейчас ваша очередь в игре.

5.5.4 Найдите сбалансированную роль

Ваши с ребенком роли в рутине должны быть сбалансированы. Ни один из вас не должен брать на себя ответственность за принятие всех решений. Наоборот, приоритетным для вас должно быть следование идеям ребенка, и только в отдельные моменты, когда это необходимо, вы будете поддерживать его. Чтобы ваши роли в игре были сбалансированными, нужно создавать для ребенка больше возможностей делиться идеями во время взаимодействия. Именно поэтому взрослый не совершает никаких действий и ничего не говорит вместо ребенка. Взрослый спокойно ждет все это время и наблюдает, что именно сделает ребенок.


| ОЧЕРЕДЬ РЕБЕНКА | ОЧЕРЕДЬ ВЗРОСЛОГО | НА ПРОТЯЖЕНИИ РУТИНЫ |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Дайте ребенку возможность для инициаций ◦ Не говорите и не выполняйте игровых действий ◦ Следите за проявлением игровых действий и коммуникации | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Отвечайте на инициации ребенка ◦ Имитируйте и моделируйте игру ◦ Используйте язык и жесты совместного внимания | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Работайте с окружением ◦ Поддерживайте вовлеченность и регуляцию  |

РИС. 5.9. Описание ролей в игре

УПРАЖНЕНИЕ 5.3. Равные и активные роли

Определите, какую роль играет взрослый во взаимодействии: слишком пассивную, слишком направляющую или равную и активную.

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------|-------------------|
| 1. Ребенок кладет кубик на стол. Вы поддвигаете несколько кубиков поближе к ребенку. Ребенок помещает второй кубик на первый, и вы говорите: «Хорошая постройка!», передавая при этом ребенку еще один кубик | Пассивная | Направляющая | Равная и активная |
| 2. Ребенок подносит ложку ко рту куклы и говорит: «Ешь». Вы подносите ложку ко рту куклы и говорите: «Ешь еду!» | Пассивная | Направляющая | Равная и активная |
| 3. Вы с ребенком играете набором игрушечной еды, где фрагменты соединены лентой велкро. Ребенок изображает, что ест кусочек пищи. Вы говорите: «Не сейчас. Давай сначала разрежем!» — и продолжаете «разрезать» еду | Пассивная | Направляющая | Равная и активная |
| 4. Вы с ребенком собираете игрушечные пирожные из отдельных элементов. Ребенок кладет на игрушечное пирожное крем. Вы кладете крем на другое пирожное и говорите: «На [пирожное]». Ребенок помещает пирожное на поднос. Вы помещаете пирожное на поднос и говорите: «Пирожное» | Пассивная | Направляющая | Равная и активная |
| 5. Вы с ребенком помещаете фигурки людей в автобус. Ребенок помещает фигурку в автобус, а вы говорите: «Поедем в школу». Ребенок отвечает: «Хорошо, поехали!» — и катит автобус. Вы говорите: «Мы приехали. Все выходят из автобуса!» Вы с ребенком достаете все фигурки из автобуса, затем вы спрашиваете ребенка: «Ты хочешь быть учителем или учеником?» Ребенок отвечает: «Я хочу быть учителем!» | Пассивная | Направляющая | Равная и активная |

Пока вы ждете и наблюдаете, не нужно пытаться привлечь внимание ребенка или давать ему какие-либо подсказки. Ваше ожидание создает для ребенка возможность самостоятельно проявить свои идеи. Когда ребенок это делает, вы можете использовать свою очередь, чтобы подкрепить действия ребенка (или предоставить поддержку, если нужно). Еще один аспект вашей роли заключается в том, чтобы подстраивать окружение и поддерживать регуляцию и вовлеченность. На рисунке 5.9 показано, как должна выглядеть роль взрослого, а более подробно эти стратегии будут рассмотрены в главах 9–12.

Выполните упражнение 5.3, чтобы попрактиковаться в определении баланса роли взрослого в рутине.

5.6 Заключение

Рутин JASPER создают структуру, которая позволяет ребенку получить доступ ко многим преимуществам игры. Рутин устраняет отвлекающие факторы и дает ребенку возможность сосредоточиться на обучающих возможностях, которые отвечают его целям и задачам. Вы начинаете рутин — и затем продолжаете повторять ее заново или расширяете до тех пор, пока ребенок не будет готов перейти к чему-то новому. Такой процесс формирования рутины, ее расширения и перехода к новой рутине повторяется до тех пор, пока сессия не закончится. Изучите стратегии и информацию об игровой рутине, показанные на рисунке 5.10. В следующих главах мы подробнее остановимся на каждом шаге, рассмотрим типичные стратегии устранения проблем и начнем использовать их для работы над целями обучения ребенка.

| ЗАПОМНИТЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ РУТИНЫ | ЗАПОМНИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРОВОЙ РУТИНЫ | НАУЧИТЕСЬ ИГРАТЬ РАВНУЮ И АКТИВНУЮ РОЛЬ |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Сформируйте надежную базу рутины</p> <ul style="list-style-type: none"> Начните со сформированного у ребенка уровня игры <p>Расширяйте рутин</p> <ul style="list-style-type: none"> Добавляйте новые шаги к основе рутины <p>Перезапустите — начните заново</p> <ul style="list-style-type: none"> Вернитесь к предыдущему шагу рутины Начните заново после завершения базы или после любого шага расширения | <ul style="list-style-type: none"> Создайте естественный и способствующий игре контекст Рутин должна соответствовать интересам и опыту ребенка Рутин должна соответствовать уровню развития ребенка Рутин должна быть гибкой  | <ul style="list-style-type: none"> Возьмите на себя определенную роль в игре Дайте ребенку возможность инициировать игру и коммуникацию Очередность игровых действий должна быть естественной Найдите оптимальное соотношение своей роли в рутине |

РИС. 5.10. Ключевые положения главы 5

Организация рутин в программе JASPER



6.1 Введение

В этой главе мы расскажем, как подготовить игрушки, спланировать действия и коммуникацию для нескольких игровых рутин. Сначала мы поговорим об игрушках и действиях, а затем познакомим вас с некоторыми базовыми принципами коммуникации. Затем, используя всю изложенную в главе информацию, вы заполните форму 6.1 (Организация игровых рутин, с. 119) где подберете варианты рутин, подходящие для конкретного ребенка. При этом вам нужно постоянно держать в уме, что выбранные игрушки и действия должны быть подходящими для этого ребенка, а ваш выбор должен способствовать реализации целей и задач вмешательства. Итак, вы приложили значительные усилия, чтобы выбрать и подготовить игрушки, однако вы должны все время проявлять гибкость в зависимости от того, что именно захочет делать ребенок в конкретный момент.

6.2 Выберите игрушки и действия

Программа JASPER не требует, чтобы вы использовали стандартный набор игрушек. Как правило, мы используем игрушки, которые находятся у ребенка дома или в детском саду, поскольку именно этими игрушками он будет играть не только во время вмешательства, но и в других ситуациях. Игрушки, которые вы выбираете, не обязательно должны быть высокотехнологичными или произведенными определенным брендом. Вы можете импровизировать и использовать игрушки, сделанные своими руками, например использовать картонные коробки вместо кубиков или пластиковые столовые приборы, чашки и тарелки для рутины, связанной с пищей. Кроме того, можно заменять одни объекты другими, например сделать из книги пандус для машин. Тип игрушки имеет меньшее значение, чем игровые действия, — они должны соответствовать уровню развития ребенка. Используйте рекомендации, показанные на рисунке 6.1, чтобы составить список игрушек, которые вы выберете для первой сессии.

6.2.1 Выбирайте игрушки и действия, соответствующие уровню развития ребенка

Выбирайте игрушки и действия, которые соответствуют развитию ребенка (как показано на рис. 6.2). Большая часть игрушек и действий должна относиться к уже освоенному ребенком

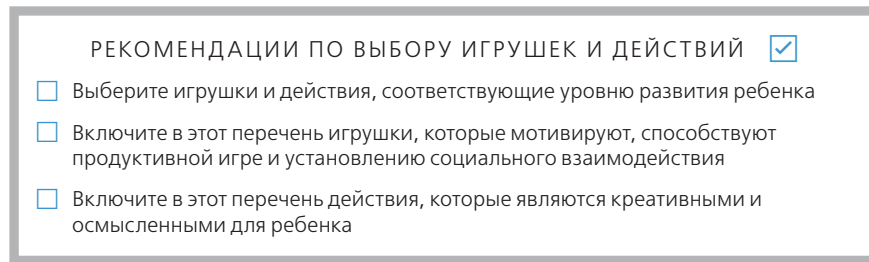


РИС. 6.1. Рекомендации по выбору игрушек и действий

уровню игры. Вам нужно будет оказывать поддержку для перехода на целевой уровень игры ребенка (когда базовая рутина будет сформирована и ребенок будет готов к расширению). Также вам понадобятся игрушки для игры на уровне ниже освоенного — для тех моментов, когда ребенку потребуются действия более простого уровня для улучшения вовлеченности, а также после эпизодов нарушения регуляции (см. вставку б.1; главу 15, раздел 15.3.2; главу 16, раздел 16.3.2). Если уровень игровых действий намного превышает сформированный у ребенка уровень игры (то есть слишком сложный), у него возникают трудности с поддержанием вовлеченности, кроме того, он не может инициировать игру или коммуникацию и его раздражение, как правило, усиливается. Если уровень игровых действий намного ниже сформированного уровня игры ребенка (то есть слишком простой), это также не способствует оптимальной вовлеченности — ребенку становится скучно, и он начинает искать себе другую активность.

Понятно, что игрушка сама по себе не устанавливает конкретного уровня игры, — только действия с этой игрушкой определяют, будет ли она соответствовать уровню развития конкретного ребенка. Возьмем, к примеру, игрушечную пиццу — ее можно использовать на различных уровнях игры. Можно прикреплять к основе пиццы разные виды начинки (комбинация-презентация), помещать кусочки пиццы на тарелки (традиционная комбинация), изображать, что вы едите пиццу (игра понарошку), изображать, что кормите пиццей куклу (ребенок как агент), изображать, что кукла угощает пиццей другую куклу (кукла как агент), и т. п. (более подробно игровые уровни описаны в главе 2). Тем не менее некоторые игрушки лучше подходят для определенных уровней игры, чем другие. К примеру, сортер прекрасно подходит для комбинации-презентации, но, как правило, не годится для более сложных уровней игры. А кукла и щетка для волос понадобятся для предсимволической и символической игры, но не подходят для более простых игровых уровней.

В упражнении б.1 в качестве примера описаны четыре ребенка с различными сформированными уровнями игры. Попробуйте сопоставить профили этих детей с вариантами выбранных игрушек, которые соответствуют уровню развития каждого ребенка. Имейте в виду, что представленные в примере игрушки — это лишь некоторые возможные варианты, и они не обязательно подойдут вашему ребенку, даже если его уровень совпадает с уровнем условного ребенка из этого упражнения.

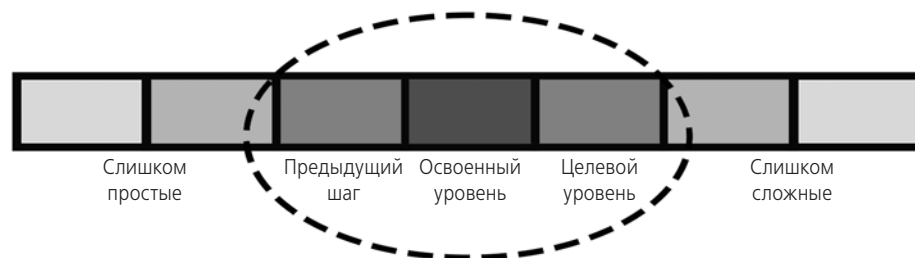


РИС. 6.2. Соответствие игрушек уровню развития ребенка

УПРАЖНЕНИЕ 6.1. Выбор игрушек

Сопоставьте описание каждого ребенка с наиболее подходящим для его уровня развития вариантом набора игрушек.

| Описание ребенка | Варианты игрушек |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ребенок тянет в рот почти все игрушки и лишь иногда стучит игрушкой по столу | A. Игрушечная мебель, несколько строений, собачки, игрушечная еда, набор для игры «Доктор» |
| 2. Ребенок помещает геометрические фигуры в сортер, но не демонстрирует каких-либо еще игровых действий | B. Сортер, коробки-вкладыши, магнитный конструктор |
| 3. Ребенок помещает все геометрические фигуры в отверстия сортера, собирает пазлы, помещает вместе игрушечную еду и предметы обстановки, помещает кубики в кузов грузовика и изображает, что ест игрушечную пищу | C. Игрушка-нажималка, барабан, пирамидка |
| 4. Ребенок строит сооружение из элементов магнитного конструктора, собирает еду из имеющихся фрагментов, изображает, что кукла расчесывает волосы щеткой, идет в дом и садится на стул, затем изображает, что кукла идет в сарай и садится там | D. Кубики, игрушечная еда, магнитный конструктор, фигурки людей и животных |

6.2.2 Выбирайте мотивирующие игрушки и действия

Выбирая игрушки, принимайте во внимание интересы ребенка. Намного проще поддерживать периоды совместной вовлеченности, если ребенок играет с мотивирующими игрушками. К примеру, ребенок интересуется животными — вы можете использовать такие игрушки в играх, соответствующих уровню ребенка, то есть выбирать игрушки, так или иначе связанные с животными. Действия с такими игрушками будут зависеть от уровня развития ребенка: он может вставлять элементы с изображениями морских животных в отверстия пазла-вкладыша (комбинация-презентация), поместить животных в грузовик (ребенок как агент) или положить домашних животных спать на кровать и изображать, как они храпят (кукла как агент). Имейте в виду, что некоторые игрушки могут слишком сильно отвлекать ребенка и их применение приводит скорее к *препятствующим*, чем к *продуктивным* действиям (подробно об этом мы поговорим далее).

6.2.3 Выбирайте игрушки, которые способствуют продуктивной игре

Нам нужно, чтобы ребенок играл с игрушками продуктивными способами, приводящими к достижению поставленных целей. Продуктивной мы называем такую игру, которая соответствует уровню развития ребенка, является гибкой, разноплановой и креативной, а также дает возможность ребенку поддерживать совместную вовлеченность. Не нужно использовать игрушки, которые приводят к появлению *нефункциональных действий с игрушками, мешающих игре*. К примеру, не давайте ребенку электронные игрушки со звуковыми и световыми эффектами (или уберите из них элементы питания), игрушки, которые очень сильно отвлекают ребенка, а также приводят к нарушению регуляции, вовлеченности с объектом, ригидному и повторяющемуся поведению или способствуют проявлению ограниченных интересов.

| ПРИЗНАКИ ПРОДУКТИВНОЙ ИГРЫ | ПРИЗНАКИ ПРЕПЯТСТВИЙ ДЛЯ ИГРЫ |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Игровые действия соответствуют уровню развития ребенка ○ Игровые действия гибкие, разноплановые и креативные ○ Ребенок демонстрирует усиливающуюся совместную вовлеченность ○ Эмоции ребенка соответствуют игровой рутине ○ Ребенок чаще инициирует игру и коммуникацию ○ Ребенок довольно часто делится своей радостью с вами (например, улыбается, смеется, смотрит на вас) | <ul style="list-style-type: none"> ○ Ребенок не может использовать игрушку в соответствующих его уровню развития играх ○ Ребенок демонстрирует усиление ригидного и повторяющегося поведения ○ Ребенок не позволяет вам играть с конкретной игрушкой ○ Игрушка вызывает снижение вовлеченности ○ Игрушка вызывает чрезмерно позитивные эмоции (например, неконтролируемый смех или хлопанье в ладоши) ○ Игрушка вызывает негативные эмоции (например, ребенок бросает игрушки, стучит ими) |

РИС. 6.3. Признаки продуктивной игры и нефункциональных действий с игрушками, мешающих игре

На рисунке 6.3 показаны признаки, помогающие отличить продуктивную игру от действий, мешающих игре. Если ребенка слишком сильно отвлекает определенная игрушка, имеет смысл на время исключить ее из сессии. Когда вы сформируете несколько рутин, вы сможете помочь ребенку включать эту игрушку в игровой процесс более продуктивными способами.

6.2.4 Содействуйте проявлению креативности

Будьте креативны! Довольно часто взрослые и дети по-разному воспринимают игру. Взрослые, как правило, тяготеют к более стандартным способам игры, в то время как дети зачастую подходят к игре творчески. Для того чтобы повысить гибкость и разнообразие навыков ребенка, вам придется выйти за пределы своего привычного традиционного мышления. Это особенно важно, если вы стараетесь расширить рутину. Вы можете использовать одновременно игрушки из разных игровых наборов, комбинировать разные рутины и использовать игрушки новыми способами. К примеру, вместо того чтобы использовать только деревянные кубики, можно строить из деревянных и пластиковых кубиков. И помните, что вам нужно всегда поддерживать креативные идеи ребенка, даже если они отклоняются от запланированной вами рутины. К примеру, коробку для игрушек ребенок может использовать как ванну для игрушек и изображать, что купает в ней куклу. Это креативное и продуктивное игровое действие, которое вы должны имитировать и одобрять. Не существует «правильных» и «неправильных» способов игры — до тех пор, пока игровые действия остаются продуктивными и соответствующими развитию ребенка.

6.3 Выбор коммуникации



Теперь нужно обдумать, какую коммуникацию использовать в рутинных действиях. Как и в случае с игрой, вы должны использовать язык, который соответствует уровню развития ребенка, а также является мотивирующим, гибким и креативным. Кроме того, вы моделируете жесты совместного внимания. В главах 12 и 13 вы сможете найти описание дополнительных коммуникативных стратегий. Используйте рекомендации, приведенные на рисунке 6.4, чтобы выбрать правильную коммуникацию для первой сессии. (Если ребенок использует систему АДК, заранее подготовьте слова, которые вы планируете использовать в рутине, и следуйте рекомендациям в главе 14.)

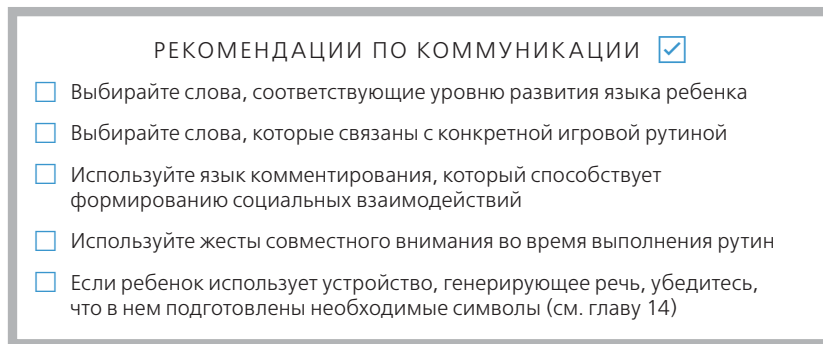


РИС. 6.4. Рекомендации по выбору коммуникации

6.3.1 Ваши реплики должны соответствовать средней длине высказывания ребенка

Обычная скорость речи, словарный запас и языковой уровень взрослого человека зачастую слишком сложны для ребенка. Вместо того чтобы говорить так, как вы делаете в обычной жизни, используйте фразы, которые отличаются от средней длины высказывания (СДВ) ребенка не более чем на одно слово. Как вы помните из главы 3, это среднее количество слов, которое ребенок использует в одном высказывании (см. таблицу 6.1).

Не забывайте, что этот показатель рассчитывается как среднее количество слов, которое ребенок может использовать спонтанно и самостоятельно, а не количество слов, которые ребенок может имитировать. Таким образом, для ребенка с начальным уровнем формирования языка вам следует существенно уменьшить количество произносимых слов, чтобы он мог самостоятельно повторять ваши языковые модели.

Выполните упражнение 6.2, чтобы попрактиковаться в выборе соответствующего уровня языка.

ТАБЛИЦА 6.1. Соответствие длине высказывания ребенка

| Длина спонтанного высказывания ребенка | Длина высказывания взрослого |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Использует вокализации, аппроксимацию слов или язык отсутствует | ➔ Использует комментарии из одного слова |
| Использует высказывания из одного слова | ➔ Использует комментарии из одного или двух слов |
| Использует высказывания из двух или трех слов | ➔ Использует комментарии из двух, трех или четырех слов |
| Использует короткие предложения | ➔ Использует короткие предложения |
| Использует длинные предложения | ➔ Использует длинные предложения |

УПРАЖНЕНИЕ 6.2. Уровень сложности языка, используемого взрослым

Сопоставьте длину высказывания ребенка с наиболее подходящим языком взрослого, который он будет использовать в рутине «Купание в ванне»

| Средняя длина высказывания ребенка | Язык взрослого |
|------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1. Аппроксимации (например, «ма») | А. «Малыш» |
| 2. Одно слово | Б. «Малыш купается в ванне с пеной» |
| 3. Два или три слова | В. «Я мою грязные волосы малыша шампунем» |
| 4. Короткие предложения | Г. «Добавим мыла» |
| 5. Длинные предложения | Д. «Моем» |

6.3.2 Использование языка комментирования

Используйте для *комментирования* простой язык, который относится к игрушкам и действиям рутины. К примеру, вы можете называть объекты («машина», «малыш»), комментировать, что сейчас происходит или только что произошло в рутине («Упал!», «Мы едем!»), или подчеркнуть что-то интересное относительно игрушек или событий («Башня упала!»).

Не используйте директивный язык, чтобы изменять поведение ребенка или добиваться определенной реакции во время игры (например, «Положи квадрат сюда!»; «Найди оранжевое животное!») Кроме того, вы должны очень ограниченно использовать высказывания, чтобы привлечь внимание ребенка, задавать вопросы или проверять его знания (например, «Смотри!»; «Ты можешь толкнуть машинку?»; «Какой это цвет?»). На рисунке 6.5 показаны примеры отличия языка комментирования от директивного языка.

Многие из наших детей уже умеют отвечать, но не знают, как самостоятельно играть или делиться идеями. Именно поэтому важно моделировать язык, который ребенок сможет использовать. Директивный язык (язык указаний) уместно использовать в ситуациях, когда у ребенка нарушается регуляция или ему требуется указание относительно поведения (см. главы 8 и 16).

6.3.3 Способы коммуникации должны быть гибкими и естественными

Довольно часто дети с РАС запоминают повторяющиеся речевые паттерны или используют их механически. Наша цель заключается в том, чтобы помочь ребенку развить более естественные и гибкие способы коммуникации. Именно поэтому нам нужно стараться быть гибкими и естественными, когда мы говорим с ребенком.

Используйте разные слова

Используйте разные слова во время рутины. К примеру, если вы моделируете язык на протяжении рутины, посвященной пикнику, не нужно говорить «ем» или «ест» каждый раз, когда приходит ваша очередь поднести пищу к фигурке. Вы повторяете одно и то же, и ребенок знакомится только с одним новым словом. С другой стороны, если вы будете каждый раз использовать разные слова (например, «бургер», «булочка», «сыр», «кетчуп», «ем», «ест», «еще»), ваш язык будет недостаточно предсказуемым для ребенка, чтобы он мог учиться говорить. Старайтесь найти естественный баланс.


| ЯЗЫК СОВМЕСТНОГО ВНИМАНИЯ, КОТОРЫЙ НУЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ | ЯЗЫК, КОТОРЫЙ СЛЕДУЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОГРАНИЧЕННО |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ «Красный мяч» ○ «Сломался!» ○ «Страшный динозавр» ○ «Строим из кубиков!» ○ «Малыш спит» ○ «Мы кормим малышей!»  | <ul style="list-style-type: none"> ○ «Какого он цвета?» ○ «Теперь сломай это» ○ «Какой это динозавр?» ○ «Положи кубик сверху» ○ «Ты можешь уложить малыша спать?» ○ «Кто из них мальчик?» |

РИС. 6.5. Язык совместного внимания, который стоит использовать, и язык, использование которого нужно ограничивать

Ваша речь и интонация должны быть естественными

Ребенок будет имитировать все аспекты вашей речи — от произнесенных вами слов до интонации, с которой они были сказаны. Иногда люди, стараясь выразить положительные эмоции, непроизвольно повышают тон голоса в конце высказывания, из-за чего комментарий начинает звучать скорее как вопрос: «Строим из кубиков?» В результате язык ребенка начинает приобретать сходное звучание, и каждое его высказывание тоже звучит как вопрос. Старайтесь говорить естественно. С одной стороны, не нужно произносить слова монотонно и механически, с другой — не следует отчетливо проговаривать слова по слогам, растягивать каждое слово, говорить речитативом или от третьего лица.

6.3.4 Возьмите за основу продолжительность высказывания ребенка

Вы должны быть гибким и естественным, отталкиваясь от длины высказывания ребенка.

Опирайтесь на аппроксимации слов

Если ребенок произносит слова частично (использует аппроксимацию), берите за основу звуки, которые использует ребенок, и выбирайте слова, соответствующие этим звукам, которые можно использовать в контексте конкретной рутины. К примеру, ребенок легко произносит звук [п], но испытывает сложности со звуком [с] — тогда вам нужно моделировать слово «положить», а не «строить».

Переходим от одного слова к двум

Если языковой уровень ребенка — одно или два слова, вам будет непросто использовать гибкий и естественный язык. В этом случае вы можете добавлять еще одно слово, чтобы ваши речевые модели не казались механическими или нелепыми. К примеру, вы моделируете слово «ставим» и периодически в свою очередь говорите: «Ставим кубики». Если вы обычно говорите: «Внутрь», когда помещаете фигурки в автобус, время от времени говорите: «Внутрь, в автобус».

Креативно используйте фразы и предложения

Если языковые навыки ребенка сформированы в большей степени, вы можете быть намного более естественным и креативным, особенно если речь ребенка включает предложения. Если ребенок говорит длинными фразами и предложениями, вы можете добавить гибкости и использовать комментарии, как в повседневной жизни. К примеру, ребенок говорит: «Я учитель. Пора начинать урок!» Вы можете ответить: «Хорошо, я ученик. Сейчас я достану учебники». Кроме того, вы сможете работать и над другими функциями, которые возникают по мере того, как ребенок осваивает коммуникацию (например, игровые (а не директивные) просьбы и вопросы, относящиеся к игровой рутине). К примеру, ребенок говорит: «Я буду хот-дог!» Взрослый может ответить: «А я буду пиццу. А что ты будешь пить?»

6.3.5 Используйте жесты совместного внимания



При выполнении действий по очереди в игровых рутинках вам нужно не только использовать слова, но и сопровождать их моделированием жестов совместного внимания. Такое моделирование полезно для любого ребенка независимо от уровня его языкового развития. Мы используем преимущественно те жесты, которые определили в качестве целевых для этого ребенка, — их нужно моделировать как можно чаще. Однако вы можете моделировать и другие жесты, если их использование больше соответствует конкретному моменту в контексте определенной рутины. Более подробно о моделировании жестов мы поговорим в главе 12, в разделе 12.4.3.

6.4 Организуем игровую рутину

Итак, вы выбрали игрушки, действия и коммуникацию, соответствующие уровню развития ребенка. Используйте форму 6.1 (организация игровой рутины, с. 119), а также приведенные ниже рекомендации, чтобы составить перечень материалов для первой сессии.

Шаги для организации игровой рутины

- Составьте список мотивирующих игрушек, соответствующих уровню развития ребенка.
- Подготовьте не менее восьми разных рутин.
- Выберите игрушки для базы и расширений.
- Выберите действия для базы и расширений.
- Подберите для каждой рутины слова и жесты, которые соответствуют уровню развития ребенка.

6.4.1 Заполните перечень игрушек, действий и коммуникации

В верхней части формы запишите сформированный и целевой уровни игры ребенка, целевые жесты просьбы и совместного внимания и длину высказывания. Эту информацию вы получите при проведении оценки SPACE, описанной в главе 3.

Рутины

Выберите как минимум восемь различных рутин и запишите кратко название и описание каждой. Постарайтесь понять потребности вашего ребенка, когда проводите оценку SPACE, — это поможет вам. В зависимости от того, как быстро ребенок обращается с материалами, вам может потребоваться больше или меньше игровых рутин. На этом этапе лучше подготовиться к заведомо большому количеству рутин, тогда во время сессии вам не придется суетиться, если под рукой не окажется нужных материалов. Так что планируйте и готовьте больше игрушек, чем вам может понадобиться по предварительным расчетам. Когда вы планируете рутины, старайтесь придумывать шаги, которые соответствуют уровню развития ребенка и естественным образом связаны друг с другом. На простых уровнях и уровнях комбинации рутины обычно включают два-три игровых уровня. Когда ребенок осваивает предсимволическую и символическую игру, вполне естественно, что рутины начинают включать в себя больше уровней, поскольку ребенок использует больше навыков. Это характерно и для типичного развития ребенка. К примеру, рутина символической игры может включать более простые уровни: ребенок помещает игрушечные продукты в духовку (традиционная комбинация), поскольку это часть большой идеи — так работает кухня ресторана. Кроме того, подготовьте рутину для поддержания вовлеченности и регуляции (см. вставку 6.1).

ВСТАВКА 6.1. Подготовка рутины для поддержания вовлеченности и регуляции

Вы должны заранее подготовить рутину, которая соответствует освоенному уровню игры ребенка или на один шаг ниже него — она понадобится вам, если ребенку потребуется дополнительная помощь для поддержания вовлеченности и регуляции. Выберите что-то мотивирующее и спокойное, что, по вашему мнению, понравится ребенку. Это особенно полезно для детей, которые только начинают участвовать в программе JASPER. Однако даже на более поздних этапах вмешательства, когда у ребенка уже будут сформированы несколько рутин, хорошо знакомая рутина освоенного ребенком уровня игры служит той же цели: поддержанию вовлеченности и регуляции. Более подробно мы поговорим об этом в главе 15.

Игрушки и действия для базовой рутины

Составьте список игрушек и действий, которые вы будете использовать для формирования базы. Не забывайте, что база закладывает основание рутины, поэтому игрушки должны соответствовать шагам сформированного у ребенка уровня игры. Для предсимволической и символической игры некоторые освоенные шаги базы оптимально поддерживать при помощи других уровней игры. Так, возможно, вам будет легче начать, используя шаги уровня физической комбинации, чем формировать базу на уровне следования одной схеме, — большое количество элементов поможет вам установить более определенную очередность в игре. Поэтому имеет смысл сначала построить дерево из кубиков Lego, а потом поместить игрушечных белок на это дерево. В таблице 6.2 приведен список шагов для разных игровых уровней.

Игрушки и действия для расширений

Выберите несколько игрушек, чтобы способствовать появлению новых шагов на освоенном и целевом уровнях игры ребенка. Убедитесь, что эти шаги логически связаны с базой и развивают данную рутину. В таблице 6.3 приведены примеры расширений для разных уровней игры. Более подробную информацию о том, как выбирать игрушки для расширений, вы найдете в главе 11.

Жесты и слова

Заранее придумайте жесты и слова, которые вы будете использовать для комментирования при выполнении своих действий в рутине. Подумайте, каким образом можно

ТАБЛИЦА 6.2. Примеры игрушек и действий для базы рутины

| Игровой уровень | Соответствующие уровню игрушки | Возможные шаги для базы |
|--------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <i>Избирательные действия</i> | Игрушка-нажималка | ➔ Нажимать на кнопки |
| <i>Разделение на части</i> | Пирамидка | ➔ Снимать кольца со стержня |
| <i>Комбинация-презентация</i> | Свинка-копилка | ➔ Помещать монеты в копилку |
| <i>Общая комбинация</i> | Кубики | ➔ Строить башню из кубиков |
| <i>Игра понарошку</i> | Печенье и столовые приборы | ➔ Положить печенье на поднос и есть его понарошку |
| <i>Физическая комбинация</i> | Кубики из вспененного полимера | ➔ Строить из кубиков подводную лодку |
| <i>Ребенок как агент</i> | Игрушечные фигурки людей, дом и мебель | ➔ Поместить фигурки на мебель |
| <i>Традиционная комбинация</i> | Игрушечные фигурки людей, дом и мебель | ➔ Поставить мебель в домик |
| <i>Следование одной схеме</i> | Пупсы, еда, бутылочки | ➔ Собрать еду из элементов; дать еду каждому пупсу |
| <i>Замена</i> | Плоские детали, пицца, фигурки людей | ➔ Положить на основу пиццы детали как начинку |
| <i>Замена без объекта</i> | Кубики, пицца, фигурки людей | ➔ Испечь пиццу в духовке, подуть на горячую пиццу |
| <i>Кукла как агент</i> | Игровая площадка, фигурки людей | ➔ Куклы взбираются по сооружению игровой площадки |
| <i>Мультисхема</i> | Игровая площадка, фигурки людей | ➔ Куклы играют в классики, затем взбираются по сооружению игровой площадки |
| <i>Социодраматическая игра</i> | Костюм доктора, животные | ➔ Ветеринары одеваются для проведения операции |
| <i>Тематическая игра</i> | Плащ супергероя, кубики | ➔ Едет на бэтмобиле на место преступления |

ТАБЛИЦА 6.3. Примеры возможных шагов расширений

| Игровой уровень | Шаг базы | Вариант шага расширения |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <i>Избирательные действия</i> | Стучит палочкой по барабану | → Стучит палочкой по ксилофону |
| <i>Разделение на части</i> | Разбирает коробки-вкладыши | → Складывает коробки-вкладыши друг в друга |
| <i>Комбинация-презентация</i> | Кладет печенье в коробку для печенья | → Кладет печенье на поднос |
| <i>Общая комбинация</i> | Делает постройку из кубиков | → Помещает фигурки в постройку |
| <i>Игра понарошку</i> | Изображает, что пьет из чашки | → Протягивает чашку кукле |
| <i>Физическая комбинация</i> | Строит зоопарк из кубиков | → Помещает в зоопарк животных |
| <i>Ребенок как агент</i> | Рассаживает фигурки людей на стулья | → Изображает, что фигурки едят мороженое |
| <i>Традиционная комбинация</i> | Кладет одеяло на кровать | → Кладет подушку на кровать |
| <i>Следование одной схеме</i> | Помещает на кровать двух кукол | → Накрывает кукол одеялами |
| <i>Замена</i> | Строит из плоских деталей дорогу | → Катит автомобиль по дороге |
| <i>Замена без объекта</i> | Смешивает в миске тесто для торта | → Переливает тесто в форму для маффинов |
| <i>Кукла как агент</i> | Изображает, что кукла пьет чай | → Изображает, что добавляет в чай сахар |
| <i>Мультисхема</i> | Кукла идет к автомобилю, кукла ведет машину | → Строит школу для кукол |
| <i>Социодраматическая игра</i> | Изображает, что он доктор, который слушает сердцебиение пациента | → Дает пациенту лекарство |
| <i>Тематическая игра</i> | Летит на ковре-самолете | → Прилетает домой и кормит тигра |

включить в рутину целевые жесты, которые вы выбрали для ребенка в главах 3 и 4. Подберите различные слова или фразы, которые соответствуют языковому уровню ребенка. Определите несколько значимых слов или фраз (чтобы не использовать одно и то же слово каждый раз, когда будете выполнять очередное действие в рутине) — это поможет познакомить ребенка с ними.

Вы можете использовать сочетание существительных, глаголов, предлогов и прилагательных, если они связаны с вашими действиями и соотносятся с уровнем языка ребенка.

6.4.2 Подготовьте достаточно игрушек, чтобы делиться ими

В программе JASPER вам тоже придется играть! Поэтому нужно подготовить достаточно игрушек, чтобы их хватило для активной совместной игры и вам, и ребенку. Если у ребенка есть игрушечная машина, вам тоже понадобится машина. Если ребенок перемешивает ложкой, вам тоже понадобится ложка, чтобы помешивать пищу. Это не означает, что вам нельзя объединять игрушки с ребенком или делиться и что вы обязаны играть точно такой же игрушкой, как у ребенка. Скорее, это означает, что у вас должно быть под рукой достаточно материалов, чтобы играть вместе с ребенком. Если речь идет о больших игрушках (таких как игрушечная плита, трек для машин или сарай для животных), вы можете играть одной игрушкой вместе с ребенком. Вам не нужна отдельная игрушечная плита. Следует подготовить достаточно игрушек, чтобы поддерживать совместное игровое взаимодействие на протяжении 7–12 шагов для каждого играющего, прежде чем вы начнете с начала. К примеру, вы помещаете элементы мозаики на основу: необходимо иметь достаточно элементов, чтобы вы могли играть вместе с ребенком. Довольно сложно начать формировать рутину, если у вас неожиданно заканчиваются материалы для игры.

6.4.3 Обновляйте игрушки со временем

После окончания каждой сессии просматривайте список использованных игрушек и записывайте все изменения, которые вы хотите сделать для следующей сессии. Для одного ребенка целесообразно использовать одни и те же рутины на протяжении нескольких сессий, другому ребенку для поддержания мотивации во время сессии каждый раз необходимы новые рутины. Если определенные игрушки отвлекают ребенка или создают препятствия для игры, подумайте, возможно, стоит убрать их вообще или использовать дополнительную поддержку. Также постарайтесь организовать рутины с использованием игрушек, которые мотивируют ребенка и способствуют продуктивным игровым действиям. Со временем у вас должна сформироваться совокупность игровых рутин, которые можно использовать для достижения целей и задач сессии.

Отложите на время популярные игрушки

Проведено довольно много сессий — и вы видите, что игрушка или рутина, которая раньше очень нравилась ребенку, постепенно утрачивает свою мотивирующую силу. Если вы уже добавили большое количество расширений и ребенок начинает терять интерес, имеет смысл отложить на время популярные игрушки и не использовать их в течение нескольких сессий. Это поможет значительно изменить мотивацию ребенка. Когда после небольшого перерыва вы снова используете эту игрушку, ребенок радуется, и время, в течение которого он вовлечен в процесс, снова увеличивается.

6.4.4 Практический пример

На рисунке 6.6 показан пример заполненной формы 6.1 (организация игровых рутин) для ребенка, который играет преимущественно на уровне простой игры (но иногда использует навыки уровня «комбинация-презентация») и средняя длина высказывания которого — одно слово. Дополнительные примеры рутины приведены в приложении С.

6.5 Типичные сложности при организации рутины

Мы выбираем игрушки методом проб и ошибок. Допустим, ребенку не понравились выбранные вами игрушки, ему сложно играть продуктивно или он быстро пробежался по всем предложенным вами вариантам и вы не знаете, что делать дальше. Только время и опыт помогут вам определить, какие игрушки будут мотивирующими для этого ребенка, а какие — отвлекающими. Далее в этой главе мы ответим на наиболее типичные вопросы, а потом рассмотрим несколько практических примеров. Если вы застряли на любом этапе, используйте схему устранения проблем АСТ, описанную в главе 8, чтобы преодолеть возникшие затруднения.

6.5.1 Часто задаваемые вопросы

В следующем разделе мы ответим на самые распространенные вопросы относительно выбора игрушек.

Как быть, если у меня нет правильных игрушек для программы JASPER?

В некоторых случаях выбор игрушек ограничен, например у педагогов / воспитателей или в семьях с недостаточным уровнем ресурсов. В этой ситуации вы можете подойти к вопросу творчески и изготовить игрушки из подручных материалов. Вот несколько примеров.

Организация игровых рутин

Ребенок: ДЖ. М.Освоенный уровень игры: комбинация-презентацияВзрослый: К. С.Целевой уровень игры: общая комбинацияДата: 06 июляЦелевой жест просьбы: передача объектаЦелевой жест совместного внимания: показываниеЦелевой уровень языка: 1-2 слова

| РУТИНЫ | | | | |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Организируйте восемь разных игровых рутин | | | | |
| Рутин | Игрушки | Действия | Жесты и слова | |
| Рутин 1: мозаика с отверстиями | База: детали мозаики, основа с отверстиями | База: помещает детали в каждое отверстие основы, складывает детали одну на другую, образуя башню | Деталь / штука / фишка, складывать в, из, кольцо, на, из, коробка, еще | Совместное внимание — указательный жест |
| | Расширение: кольца и стержень пирамидки, коробки- вкладыши | Расширение: поместить кольца пирамидки на элементы мозаики, поместить элементы мозаики в коробки- вкладыши, поместить коробки друг на друга, поместить кольца пирамидки на коробки-вкладыши | | Совместное внимание — показывание |
| Рутин 2: мороженое | База: мороженое, вазочка для мороженого | База: складывать шарики мороженого, поместить мороженое в вазочку, выложить мороженое | Мороженое, сложить, на, из, цвета, печенье, прилипло, еще, есть | Совместное внимание — показывание |
| | Расширение: ложка для мороженого, игрушка, которую можно кормить, печенье на подносе | Расширение: набрать мороженое ложкой, положить мороженое на печенье, кормить мороженым и печеньем игрушку | | |
| Рутин 3: сортер | База: геометрические фигуры, сортер | База: поместить фигуры в сортер, вынуть фигуры | В, из, фигуры, кузов, сложить, грузовик, ехать, вперед, коробка, строить | Совместное внимание — показывание |
| | Расширение: самосвал, конструктор из соединяющихся элементов дороги, коробки-вкладыши | Расширение: складывать фигуры друг на друга, поместить фигуры в самосвал, собрать из конструктора дорогу, катить самосвал по дороге, складывать коробки-вкладыши друг на друга, поместить фигуры в коробки-вкладыши | | Передача как просьба |
| Рутин 4: торт | База: кусочки торта, украшения | База: объединить коржи торта, добавить украшения на торт, складывать кусочки торта один на другой | Торт, на, из, сделать, сложить, украшать, свечи, есть, еще | Совместное внимание — указательный жест |
| | Расширение: свечи, пластиковые коржи для торта, вкладыши, мороженое, игрушка, которую можно кормить | Расширение: добавить свечи на торт, петь: «С днем рождения тебя», складывать друг на друга коробочки-вкладыши, положить на торт шарики мороженого, кормить кусочками торта игрушку | | Совместное внимание — показывание |
| | | | | Передача как просьба |

РИС. 6.6. Пример заполненной формы 6.1 (организация игровых рутин)

- Вместо кубиков можно использовать коробки от обуви.
- Используйте предметы домашнего обихода: миски, ложки, зубные щетки.
- В качестве игрушечной ванны и люльки можно использовать корзинки.
- Из старой одежды и ковриков можно изготовить одежду и одеяла для игрушек.
- Прорежьте отверстие в крышке банки или пластикового контейнера, чтобы заполнять их монетами.
- Сохраняйте коробки и упаковки от продуктов, чтобы использовать их в рутинных, связанных с пищей.
- Изготовьте из картона реквизит для символической игры (например, сделайте костюм для дайвинга).

Что делать, если ребенок играет с игрушкой всего несколько секунд?

Убедитесь, что выбранные игрушки соответствуют сформированному игровому уровню ребенка (то есть они не слишком сложные и не слишком простые для него), и учитывайте уровень развития ребенка. Если вы играете с ребенком, которому всего 15 месяцев, вполне нормально, что он выполняет поочередно с вами одно-два игровых действия с одной игрушкой, а затем отправляется походить по комнате, чтобы осмотреть остальные игрушки. Иногда ребенку требуется некоторое время, чтобы его способность проявлять вовлеченность усилилась. Вы можете дать ребенку время, чтобы осмотреться. Возможно, у ребенка не было возможности поиграть какими-то из предложенных игрушек дома, а некоторые из них он видит впервые. Если ребенок не знаком с какой-то игрушкой, возможно, вам нужно будет показать ему, как играют этой игрушкой, моделируя игровые действия (см. главу 9). И даже если ребенок не заинтересовался игрушкой с первого раза, это вовсе не означает, что в дальнейшем он не проявит к ней интереса.

Как быть, если ребенка не мотивируют выбранные игрушки?

Подумайте, что нравится ребенку, и постарайтесь найти способы использовать его интересы. К примеру, ребенку очень нравятся бабочки — вы можете использовать фигурки бабочек для рутины уровня «ребенок как агент» (конечно, если ребенок сможет продуктивно играть такими фигурками). Обратите внимание, какими игрушками ребенок играет (даже если он использует их для одного-двух очередных игровых действий), и отметьте игрушки, которые он полностью игнорирует. Какие игрушки — новые или уже знакомые — мотивируют ребенка сильнее? Регулярно пересматривайте свой выбор игрушек в соответствии с предпочтениями ребенка и периодически возвращайте ранее отвергнутые игрушки через какое-то время.

Каждая рутина должна включать в себя не более двух-трех игровых уровней?

Не обязательно. Такая рутина характерна для простых уровней игры, где небольшое количество игровых уровней отвечает уровню развития ребенка. Однако по мере того как игра приобретает все более предсимволический характер, вполне естественно, что рутины включают большее количество различных игровых уровней. Возьмем, к примеру, символическую рутину «Аэропорт»: она начинается с физической комбинации — сооружения аэропорта и самолета, несмотря на то что текущий освоенный уровень игры ребенка более сложный. Это отражает типичное развитие такой игры и соответствует развитию ребенка. Цель состоит в том, чтобы просто выбрать игрушки, которые способствуют естественным рутинам, значимым для этого ребенка, и помогают формировать целевые навыки более высокого уровня. Не забывайте также, что вы выбираете между несколькими подходящими предсимволическими целями, основываясь на мотивации ребенка, поскольку для типичного развития характерно одновременное формирование разных навыков предсимволической игры (см. главу 4, раздел 4.3.4 и рис. 4.2).

6.5.2 Практические примеры

Приведенные далее практические примеры иллюстрируют процесс устранения проблем. Они оформлены в стиле газетной колонки «Советы читателям» и будут представлены в таком виде в следующих главах. Каждый пример иллюстрирует описанные в главах стратегии, и его предваряет заголовок «Практические примеры». Все примеры — вымышленные, однако они описывают типичные сценарии, с которыми мы сталкивались на протяжении многих лет нашей работы.

Начинающий пользователь

Дорогой JASPER!

Только что завершилась моя третья сессия с маленьким мальчиком, который в данное время осваивает навыки общей комбинации. У него сформированы некоторые языковые навыки, кроме того, он проявляет значительный интерес к игрушкам. Наша главная проблема заключается в том, что нам требуется много времени, чтобы сформировать настоящую игровую рутину. Я приношу на каждую сессию разные игрушки, надеюсь, что настоящая рутина наконец-то получится. Я пыталась изменить игровое окружение, использовать визуальное расписание и показывать свою радость, когда мальчик делает первое игровое действие с игрушкой, однако ничего не помогает. Он все так же перебирает игрушки одну за другой в течение почти 10 минут, и только затем мы начинаем двигаться вперед. В чем моя ошибка?

Спасибо!

Начинающий пользователь

Дорогой *Начинающий пользователь!*

Мы очень рады, что вы используете различные стратегии, чтобы заинтересовать ребенка. Из вашего рассказа у нас создалось впечатление, что, возможно, вам не хватает стабильности в использовании игровых материалов. Конечно, разнообразие — это хорошо, но для этого конкретного ребенка изменение игрушек от сессии к сессии приносит слишком много новизны, и это может быть одной из причин того, что ребенок рассматривает игрушки слишком долго. Попробуйте предлагать мальчику каждый раз выбирать из совокупности одних и тех же игрушек — это поможет ему быстрее найти что-то знакомое и начать играть. После того как ребенок выбрал игрушку, отодвиньте остальные игрушки в сторону, чтобы они не отвлекали его от выбранной рутины.

Всего наилучшего!

JASPER

Пользовательница, застрявшая на повторе

Дорогой JASPER!

Я выполнила оценку SPACE и определила, что освоенный игровой уровень моего ребенка — игра понарошку, а его целевой игровой уровень — ребенок как агент. Когда я начала планировать рутины, смогла придумать только такие материалы, как расчески, зубные щетки и игрушечная еда. Затем я начала планировать базовые шаги и шаги расширения — и застряла! Как мне придумать восемь разных рутин, состоящих из действий, которые ребенок может применять либо к самому себе, либо к кукле?! Я боюсь, что такая игра не будет занимательной и станет похожа на обучение адаптивным навыкам. Что мне нужно сделать? Помогите сделать рутину увлекательной.

Пользовательница, застрявшая на повторе

Дорогая Пользовательница, застрявшая на повторе!

Действительно, ваши рутины не будут естественными и увлекательными, если в них будут только действия уровней «игра понарошку» и «ребенок как агент». В игровой рутине мы обычно объединяем несколько игровых уровней, чтобы создать шаги и историю, которые гармонично развиваются. Не стоит ограничивать себя двумя игровыми уровнями — ведь можно добавить шаги других, более простых уровней игры. К примеру, в рутину с игрушечной едой, где ребенок понарошку ест и пьет игрушечные еду и напитки и протягивает еду и напитки игрушечным фигуркам, можно добавить шаги уровня комбинации: например, нарезать игрушечные продукты, собирать их вместе, раскладывать по тарелкам или помещать в печь. Кроме того, можно включить в базу рутины новые темы (например, строительство из кубиков), чтобы добавить в нее действия физической комбинации, а шаги уровней «игра понарошку» и «ребенок как агент» использовать в расширении — это поможет сделать ваши действия более разнообразными и интересными.

Успехов в вашем нелегком труде!

JASPER

6.6 Заключение

Когда вы заполните форму 6.1, в ваших руках окажется список мотивирующих и подходящих для ребенка игрушек, действий, жестов и слов для игровых рутин. Хотя вы планируете заранее, не забывайте, что вы не предопределяете все шаги в рутине. Возможно, ребенок выберет другие игрушки, не те, что вы ожидали, или начнет с другой последовательности шагов базы. В результате может начаться новая рутина, где вам придется использовать другой набор слов. Вам нужно последовательно менять игрушки от сессии к сессии, чтобы они продолжали мотивировать ребенка, соответствуя при этом поставленным целям. По мере того как вы будете усложнять рутины, вы должны каждый раз видеть движение ребенка в сторону достижения установленных целей. Вы будете все лучше понимать, какие игрушки и действия мотивируют ребенка, а ребенок будет лучше инициировать идеи и использовать действия из предыдущих рутин. На рисунке 6.7 показаны стратегии компоновки рутин. В следующей главе мы объясним, как подготовить игровое окружение, и в том числе — как организовывать рутины.



РИС. 6.7. Ключевые положения главы 6

ФОРМА 6.1. Организация игровых рутин

Ребенок: _____

Освоенный уровень игры: _____

Взрослый: _____

Целевой уровень игры: _____

Дата: _____

Целевой жест просьбы: _____

Целевой жест совместного внимания: _____

Целевой уровень языка: _____



| РУТИНЫ | | | |
|-------------------------------------------|-------------|-------------|---------------|
| Организируйте восемь разных игровых рутин | | | |
| Рутины | Игрушки | Действия | Жесты и слова |
| Рутина 1: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |
| Рутина 2: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |
| Рутина 3: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |
| Рутина 4: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |

(продолжение)



Разрешение на копирование формы предоставлено читателям для личного использования или для использования с клиентами (подробнее см. с. iv). Дополнительные копии формы можно загрузить по ссылке <http://www.guilford.com/kasari-materials>.

ФОРМА 6.1. Организация игровых рутин (с. 2 из 2)

| Рутины | Игрушки | Действия | Жесты и слова |
|---------------|----------------|-----------------|----------------------|
| Рутинa 5: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |
| Рутинa 6: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |
| Рутинa 7: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |
| Рутинa 8: | База: | База: | |
| | Расширение: | Расширение: | |

Примечания:

Подготовка окружения JASPER



7.1 Введение

В этой главе вы узнаете, как организовать и поддерживать окружение, необходимое для проведения сессии. Используя термин «окружение», мы имеем в виду все аспекты физического пространства, включая обстановку в комнате, расположение игрушек и ваше расположение относительно ребенка. В программе JASPER вы не найдете универсальной рекомендованной планировки, подходящей для любого ребенка. Наоборот, мы приспосабливаем окружение для каждого ребенка и располагаем игрушки (а также определяем свое место в комнате) таким образом, чтобы игра и вовлеченность ребенка находились на максимальном уровне. В начале главы мы расскажем о некоторых целях и характеристиках окружения JASPER. Затем мы объясним, каким образом организовать окружение, в том числе расскажем, как подготовить место для игры, организовывать рутины и регулировать свое положение и материалы во время рутины. Далее мы рассмотрим наиболее типичные сложности и практические примеры.

7.2 Используйте окружение для поддержания достижения целей ребенка

Прежде чем начать объяснять, как подготовить окружение, мы обозначим характеристики окружения JASPER и обсудим, какие стратегии использовать для поддержки достижения целей. Идеальное окружение JASPER должно создавать обстановку, в которой ребенок по-настоящему сможет играть (см. главу 5). Мы говорим не просто о действиях, выполняемых с игрушками, речь идет о гораздо большем — о естественном процессе обучения, происходящем посредством творческой, спонтанной исследовательской деятельности, которая мотивирует и радует ребенка. Окружение — это значимый инструмент, который можно использовать для поддержания вовлеченности, регуляции и инициирования игровых действий ребенком. Организуя окружение, вы даете ребенку визуальные подсказки, которые служат косвенными индикаторами того, где ребенок должен находиться и что делать. Это повышает возможности для инициации и уменьшает необходимость частого использования моделирования и других более директивных подсказок. Чтобы поддерживать такой тип взаимодействия, нам нужно удостовериться, что окружение имеет должную структуру, помогая развитию идей и инициаций ребенка, способствует его вовлеченности и предоставляет достаточный выбор игрушек. На рисунке 7.1 показаны три примера организации окружения: в первом слишком много игрушек и отвлекающих факторов, в последнем — окружение слишком структурировано и дает слишком много поддержки. Окружение JASPER находится между ними.

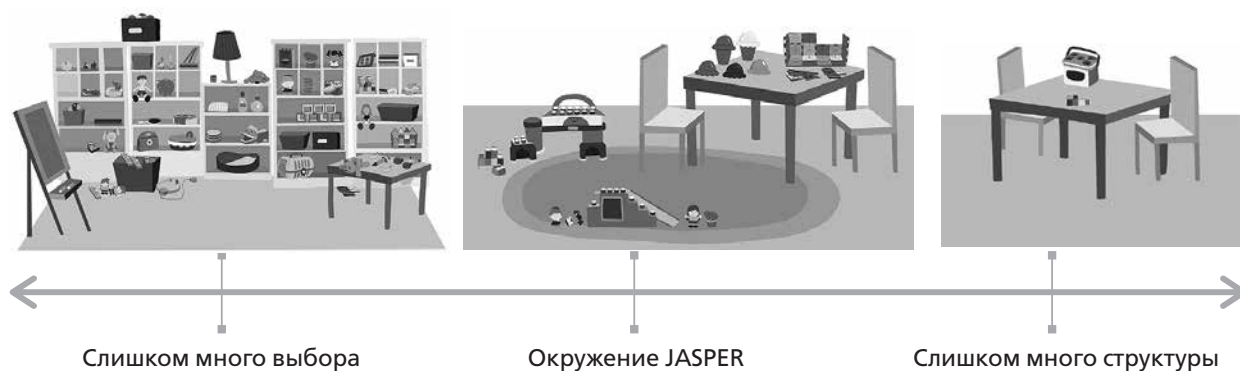


РИС. 7.1. Окружение JASPER — это баланс структурированности и возможности для выбора

7.2.1 Создайте структуру для поддержания вовлеченности и регуляции



Структура окружения может как поддерживать вовлеченность и регуляцию, так и препятствовать им. Если окружение не подготовлено должным образом, оно становится причиной нарушения регуляции и источником отвлекающих факторов. Так, беспорядок и неорганизованность могут излишне утомлять ребенка. Если окружение содержит много отвлекающих факторов (как на первом изображении рис. 7.1, где ребенку на выбор предлагается слишком много игрушек), ребенок может ходить по комнате, брать игрушки, но не играть с ними, он может быстро переключаться с одной игрушки на другую, не участвовать в активностях или играть с игрушкой ригидными или повторяющимися способами. Если же окружение слишком структурировано (как на третьем изображении рис. 7.1), оно перестает быть мотивирующим, вызывающим радость и располагающим к игре. И даже если ребенок знает, где ему сидеть и что делать, он будет гораздо реже делать выбор, следовать своим интересам или инициировать идеи самостоятельно. Таким образом, в программе JASPER мы стараемся организовать окружение таким образом, чтобы ребенок мог видеть понятный и простой способ участия в игре. Мы ограничиваем количество отвлекающих факторов, организуем ребенку определенное место, где он будет сидеть, и предлагаем варианты игрушек для вовлеченности ребенка (как показано на втором изображении рис. 7.1).

7.2.2 Приготовьтесь следовать за инициативой ребенка

Окружение подготовлено: оно содержит мотивирующие игрушки для продуктивной игры, которые поддерживают инициации ребенка и помогают ему взять на себя ведущую роль. Все материалы, доступные в игровом пространстве, могут использоваться ребенком для игры. Окружение JASPER всегда предоставляет выбор игрушек, в том числе несколько различных игровых рутин на выбор, а также варианты действия для каждой рутины, которые соответствуют освоенному и целевому уровням игры ребенка. Каждая игрушка имеется в нескольких экземплярах. Это позволяет ребенку выбирать игрушки, которыми он хочет играть, делать выбор шагов в каждой рутине, при этом у взрослого есть возможность следовать идеям ребенка.

7.2.3 Индивидуализируйте окружение для конкретного ребенка

Окружение всегда должно быть индивидуально подобрано для ребенка. Одним детям требуется больше физической структуры, чтобы комфортно взаимодействовать, другим же нужно больше свободы, чтобы передвигаться по комнате и делать выбор. Скорее всего, вам

придется изменять организацию окружения для каждой сессии, по мере того как вы будете лучше понимать потребности ребенка. Постепенно вам нужно делать окружение менее структурированным, чтобы подготовить ребенка к игре в более естественной обстановке (например, в группе детского сада).

7.3 Подготовка игрового пространства

До начала сессии вам нужно подготовить игровое пространство для ребенка. Как правило, для этого требуется небольшое пространство, где взрослый и ребенок смогут удобно сидеть лицом друг к другу, а между ними будут находиться игрушки и другие предметы (на столе или на полу). Обычно мы начинаем с пространства размером 1,5 на 1,5 метра в свободном, незахламленном углу комнаты и далее вносим изменения в зависимости от потребностей ребенка (см. рис. 7.2).

Если вы работаете дома или в образовательном учреждении, вам, возможно, придется провести перестановку в комнате, чтобы создать пространство, оптимальное для ребенка. Вы можете отгородить часть помещения при помощи мебели или ширмы (как показано на рис. 7.3). Дома для этих целей можно использовать стулья, диван или стеллаж.

Постарайтесь максимально оградить ребенка от отвлекающих факторов. Если вы находитесь в образовательном учреждении и ребенка отвлекают люди, которые входят и выходят из комнаты, организуйте игровое пространство в спокойной части помещения, где в поле зрения ребенка будет попадать меньше отвлекающих факторов.

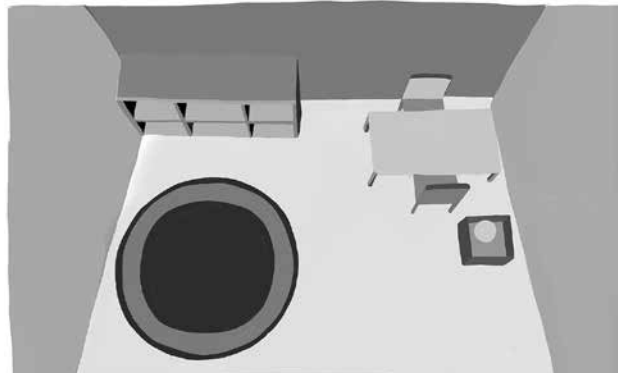


РИС. 7.2. Понятное незахламленное игровое пространство

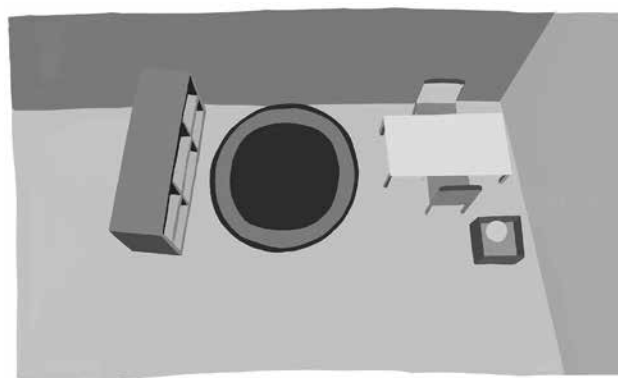


РИС. 7.3. Физические барьеры создают более ограниченное игровое пространство

7.3.1 Выберите, где играть: стол, пол или и то и другое

Сессии JASPER обычно проводятся за столом, на полу или с использованием комбинации этих вариантов. Не всегда один из вариантов лучше другого, и вы можете изменять структуру пространства как на протяжении одной сессии, так и от сессии к сессии. Вам важно выбрать именно такое расположение, которое лучше всего поддерживает вовлеченность ребенка.

Ваш выбор — стол

Некоторым детям легче играть и сохранять вовлеченность, когда они сидят за столом. Стол обеспечивает большую физическую поддержку, кроме того, на нем легче организовать игрушки (как показано на рис. 7.4). Стол — знакомое детям дошкольного возраста место для занятий, при этом ребенок получает явную визуальную подсказку относительно того, где он может сесть или встать. Кроме того, поверхность стола представляет собой обособленное пространство, где вы можете поместить игрушки для выбора и контролировать количество доступных игрушек. Вот некоторые признаки, которые показывают, что стоит попробовать использовать для игры стол:

- ребенок очень активен, он часто блуждает по комнате бесцельно;
- у ребенка пониженный мышечный тонус или ему сложно оставаться в положении сидя без поддержки;
- ребенок быстро переходит от одной игрушки к другой;
- ребенок лучше поддерживает вовлеченность в структурированной обстановке.

Высота и форма стола также имеют значение. По возможности старайтесь не использовать высокие или широкие столы, где участникам будет сложно дотянуться до игрушек и друг до друга. Высота стола должна быть такой, чтобы ребенок мог положить локти на стол, а ноги поставить на пол.

Ваш выбор — пол

Для некоторых детей больше подходит игра на полу. На полу меньше ограничений и больше пространства для передвижения (см. рис. 7.5). Дополнительное пространство позволяет предоставить ребенку больше игрушек для выбора, кроме того, некоторые рутины предполагают использование большего количества материалов или для них нужно больше места. Вот некоторые признаки, которые показывают, что стоит выбрать для игры пол:

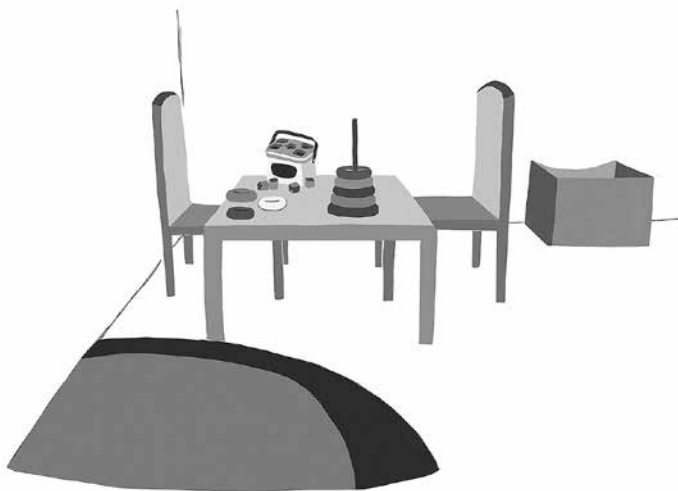


РИС. 7.4. Рутин, организованные на столе

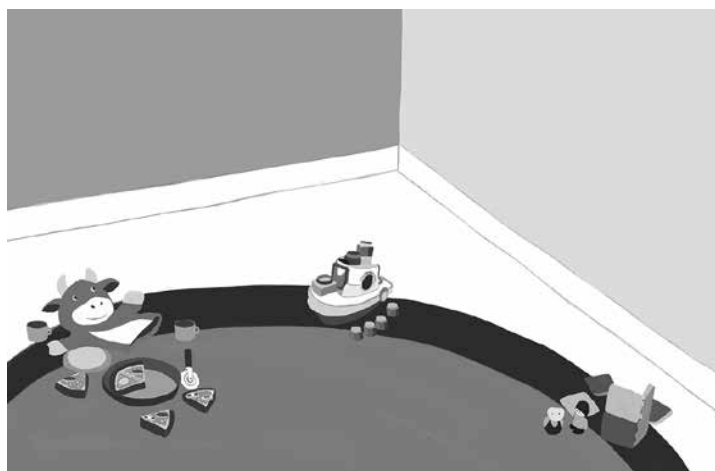


РИС. 7.5. Рутинные, организованные на полу

- ребенок чувствует себя комфортно, если у него есть выбор из нескольких вариантов, представленных одновременно;
- рутины ребенка требуют большего пространства или количества материалов;
- нахождение за столом ограничивает ребенка, вызывает неприятные ощущения или нарушение регуляции;
- ребенок демонстрирует лучшую вовлеченность в свободной обстановке, позволяющей передвигаться по комнате.

Если вы будете сидеть на полу, организуйте четко обозначенное место, где будет находиться ребенок: это может быть плоская подушка, небольшой коврик или место, обозначенное цветным скотчем. Такая визуальная подсказка поможет ребенку понять, где он будет находиться, и поможет ему найти это место, когда он войдет в комнату.

Ваш выбор — комбинация двух вариантов

Зачастую оптимальной будет комбинация двух вариантов — стол и пол (как показано на рис. 7.6). Это дает вам возможность в каждый конкретный момент предоставлять именно столько поддержки, сколько нужно ребенку. Вот некоторые признаки, которые показывают, что стоит выбрать комбинацию двух вариантов:

- ребенок может долгое время сохранять вовлеченность при игре на полу, однако иногда возникают ситуации, когда ему нужна помощь для восстановления вовлеченности (например, ребенок отвлекся, сосредоточен только на одном объекте или у него нарушилась регуляция);
- ребенку необходимо больше поддержки в начале сессии и меньше в конце (или наоборот).

Некоторым детям необходимо находиться за столом в начале каждой сессии, а затем можно переместиться на пол (или наоборот). Если вы не совсем уверены, какое именно окружение подходит для конкретного ребенка, начните с комбинации. Если вам до конца сессии не потребуется стол, его можно просто отодвинуть в сторону. Выполните упражнение 7.1 и посмотрите, смогли ли вы определить, какое именно окружение оптимально подходит профилю ребенка.

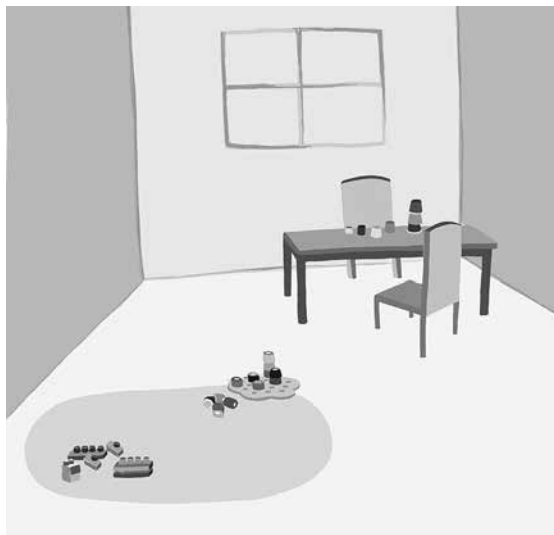


РИС. 7.6. Рутины, организованные на столе и на полу

УПРАЖНЕНИЕ 7.1. Выбираем окружение

Сопоставьте описание каждого ребенка с наиболее подходящей для него организацией окружения.

Профиль ребенка

Соответствующее окружение

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Ребенок часто бродит по комнате, ему сложно оставаться на одном месте, у него часто возникают эпизоды нарушения регуляции | А. Преимущественно на полу |
| 2. Ребенок без труда остается на одном месте, может находиться в положении сидя, редко отвлекается на другие объекты, находящиеся в его поле зрения | В. Преимущественно за столом |
| 3. Иногда у ребенка случаются эпизоды нарушения регуляции, и он бродит по комнате, однако способен находиться на одном месте в течение довольно продолжительных периодов времени. Также он способен играть, когда в его поле зрения находятся несколько объектов | С. Комбинация: на полу и за столом |

7.3.2 Изменяйте окружение по мере необходимости

Определившись с игровым пространством (как описано выше), вы сможете продолжать подбирать оптимальный уровень поддержки, необходимый конкретному ребенку. Ваша цель заключается в том, чтобы уменьшить любые препятствия, которые могут отнимать часть энергии ребенка, снижая его способность играть. Ниже приведен перечень модификаций, которые вы можете использовать (также вы можете использовать любые другие, не включенные в этот перечень, если это повышает вовлеченность ребенка). Не используйте модификации, которые излишне ограничивают или контролируют ребенка, а также вызывают нарушения регуляции. Ваша цель в том, чтобы учесть сильные и слабые стороны ребенка и создать окружение для позитивного, плодотворного и увлекательного взаимодействия,

где ребенок будет получать должную поддержку, чтобы спокойно играть и взаимодействовать со взрослым.

Модификации за столом

Перечень некоторых модификаций, которые вы можете использовать при организации сессии за столом:

- дайте ребенку возможность стоять возле стола, а не сидеть за ним;
- используйте предметы мебели, стену или другие барьеры рядом с ребенком, чтобы ограничить пространство;
- используйте стул со спинкой и/или с подлокотниками (например, кресло-куб), чтобы обеспечить поддержку ребенку в положении сидя;
- сядьте рядом с ребенком (лицом к лицу, игрушки расположены прямо между вами и ребенком, как показано на рис. 7.7);
- посадите ребенка в угол комнаты и поставьте стол так, чтобы создать ограничение пространства сбоку от ребенка (см. рис. 7.8).

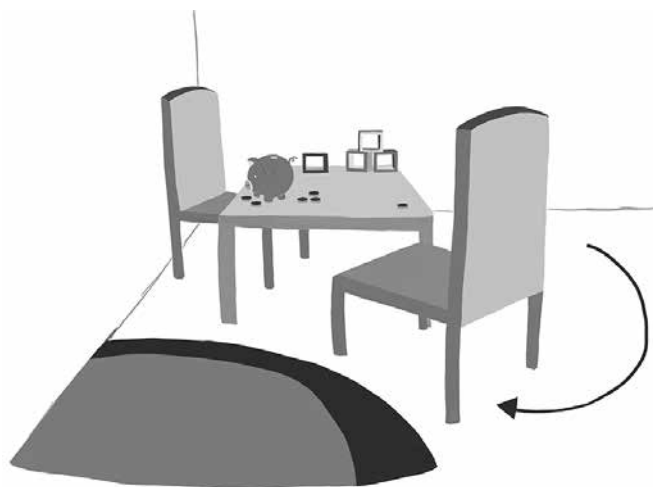


РИС. 7.7. Места для сидения расположены рядом

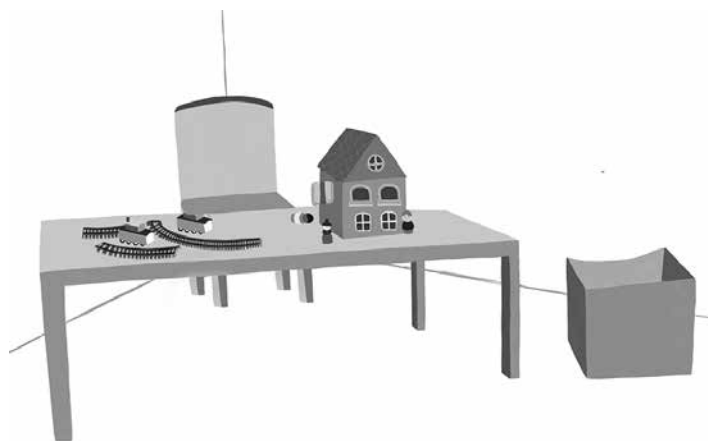


РИС. 7.8. Стол в углу

Модификации на полу

Примеры некоторых модификаций, которые вы можете использовать при организации сессии на полу:

- посадите ребенка спиной к стене или в углу комнаты, чтобы стены создавали поддержку для тела ребенка;
- используйте кресло без ножек для поддержки спины (см. рис. 7.9);
- переместите игрушки так, чтобы они были более доступны и ребенку не приходилось тянуться к ним (см. рис. 7.9);
- сядьте так, чтобы ваши ноги образовывали угол и ограничивали пространство.

7.3.3 Уменьшите количество отвлекающих факторов

Убедитесь, что в комнате порядок и игровое пространство не захламлено. Как правило, некоторые отвлекающие факторы заметны сразу. Руководствуйтесь общим правилом: на полу и в окружающем пространстве должны быть только те объекты, которые являются частью программы вмешательства. Все объекты, которые находятся в поле зрения и в пределах досягаемости ребенка, могут быть использованы в игре. Это означает, что все предметы, до которых ребенок может дотянуться без особых усилий, он может использовать во время сессии. Если тот или иной предмет нарушает вовлеченность ребенка во время сессии (например, предметы, на которые ребенок может взбираться, электронные устройства или игрушки, не соответствующие уровню ребенка), возможно, вам стоит убрать его.

7.4 Организуйте рутины

Итак, вы организовали игровое пространство, теперь вы можете начать организацию рутин, которые вы подготовили согласно главе 6. Вам не нужно сразу же выставлять все подготовленные игрушки — вместо этого организуйте несколько явных вариантов, из которых ребенок сможет выбирать. Ваша цель заключается в том, чтобы ребенок увидел доступные варианты, сделал выбор и начал играть. Это создает для ребенка возможности инициации и поддерживает его вовлеченность в рутину. На рисунке 7.10 показан пример окружения JASPER для ребенка с освоенным уровнем игры «общая комбинация», а его целевой уровень — навыки предсимволической игры.



РИС. 7.9. Взрослый использует стул без ножек и невысокую платформу для игрушек



РИС. 7.10. Рутин, организованные для ребенка с освоенным уровнем игры «общая комбинация» и целевым уровнем «предсимволическая игра»

7.4.1 Предоставьте четкие варианты выбора

Организируйте исходный выбор рутин рядом с тем местом, где ребенок будет сидеть: на столе, на полу или и там и там. Сгруппируйте игрушки для каждой рутины, чтобы материалы для разных рутин стояли отдельно друг от друга на некотором расстоянии. Это поможет ребенку понять, какие варианты выбора рутин ему предлагают, и будет способствовать инициации первого шага рутины. К примеру, на рисунке 7.10 показаны четыре варианта выбора рутин: комбинация постройки из кубиков, самолет с фигурками людей, конструктор «Мороженое» и магнитный конструктор, где часть элементов уже соединены друг с другом. Каждый из этих вариантов содержит несколько исходных элементов для базовой рутины, кроме того, рядом находится коробка с игрушками для расширений. Этот пример показывает, как можно организовать окружение для конкретного ребенка.

Частично соберите игрушки

Когда вы организываете рутины, соедините несколько элементов вместе, чтобы создать визуальную подсказку относительно того, как играть с этими игрушками. Так, на рисунке 7.10 несколько элементов магнитного конструктора уже соединены друг с другом, а остальные лежат рядом, кроме того, некоторые части конструктора «Мороженое» уже соединены с вафельным рожком. Это дает ребенку некоторые идеи относительно того, как начать играть с игрушками, при этом вам не нужно давать явных подсказок или моделировать первый шаг игры. (Ребенок не обязательно должен играть с игрушкой каким-то predetermined способом — это только способ вызвать игровое действие.)

Предоставьте достаточно материалов, чтобы организовать базовую рутину

Не обязательно сразу предоставлять все игрушки для каждой рутины. Это будет слишком сильно отвлекать ребенка, кроме того, для этого нужно очень много места. Вам нужно предоставить достаточное количество материалов для того, чтобы начать рутину, и подготовить варианты для одного-двух расширений. К примеру, если вы будете организовывать рутины в комнате, как на рисунке 7.10, вам нужно поместить на стол несколько элементов конструктора «Мороженое». Если ребенок выберет рутину с мороженым, вы сможете позднее добавить дополнительные элементы этого конструктора на стол, и у вас с ребенком будет возможность поочередно выполнять игровые действия и развивать рутину.

Дополнительные игрушки и материалы для расширений должны быть организованы таким образом, чтобы находиться в доступе, рядом с вами

Дополнительные материалы должны находиться рядом с вами и быть хорошо организованными — так вы в любое время сможете быстро достать то, что вам нужно. Используйте прозрачные пакеты с застежкой зиплок, небольшие коробки, корзинки или ящики, контейнеры с крышками и другие емкости для упорядоченного хранения предметов. Дополнительные игрушки можно поставить рядом с собой, позади или на полке поблизости — так, чтобы они были легкодоступны для вас, но ребенок не мог до них дотянуться. На рисунке 7.10 дополнительные материалы для каждой рутины находятся рядом со взрослым. (Обратите внимание: дополнительные материалы не всегда показаны на наших иллюстрациях; см. вставку 7.1.) Если вы переместитесь со стола на пол, возьмите игрушки с собой. Если вы хотите, чтобы ребенок сохранял вовлеченность, у вас не будет времени, чтобы подготовиться к очередной рутине, искать определенные игрушки или лихорадочно пытаться открыть плотные крышки контейнеров. Поэтому нужно планировать все заранее.

7.4.2 Организуйте отдельные места для сложных уровней игры

Дети, освоившие сложные уровни игры, зачастую соединяют отдельные рутины друг с другом, чтобы создать одну большую рутину. Вы можете использовать игрушки, чтобы помочь ребенку создавать такие связи между рутинными. К примеру, на рисунке 7.11 показано, как можно использовать фрагменты конструктора для сооружения дороги, чтобы помочь связать между собой две рутины: одна содержит людей и мебель, вторая — животных и коробки. Это поддерживает гибкость рутин, помогает рутинам развиваться естественно и побуждает ребенка играть креативно.

7.5 Продолжайте поддерживать организацию окружения в процессе развития рутин

Мы подробно разобрали, каким образом организуется окружение перед сессией. Следующий важнейший аспект этой стратегии — то, как вы будете управлять организацией окружения в процессе проведения сессии.

7.5.1 Оставайтесь лицом к лицу с ребенком

Вы тоже часть окружения. Именно поэтому вам важно находиться в оптимальном положении по отношению к ребенку. Сядьте напротив ребенка — так, чтобы игрушки находились между вами. На рисунке 7.12 показано оптимальное расположение участников за столом, на рисунке 7.13 — на полу. Как правило, не рекомендуется, чтобы взрослый сидел рядом с ребенком, позади него или держал его у себя на коленях: при таком размещении ребенку придется поворачивать голову или корпус, чтобы посмотреть на взрослого.

Старайтесь оставаться в поле зрения ребенка. Лучше всего сесть так, чтобы ребенку вообще не приходилось менять положение, чтобы посмотреть на вас. В некоторых случаях взрослому нужно сесть пониже за столом или на полу, чтобы ребенку было легче смотреть на него. Вы можете даже лечь или просто наклониться ближе к полу, однако старайтесь сохранять естественность. Не следует придвигаться к ребенку вплотную или пытаться установить непосредственный зрительный контакт. Расстояние между вами и ребенком должно быть естественным и комфортным.

ВСТАВКА 7.1. Поговорим об иллюстрациях

Мы поместили в эту книгу множество иллюстраций. Как правило, на них изображены упрощенные примеры, наглядно показывающие определенные стратегии или виды поведения. Однако иллюстрации не всегда отражают всю сложность окружения JASPER. К примеру, на иллюстрациях окружение всегда аккуратное и в нем нет ничего лишнего. Действительно, поддержание порядка очень важно для ребенка, однако в реальной жизни обычное окружение JASPER зачастую содержит предметы, которые нужно иметь под рукой, это и варианты игрушек для расширений, и контейнеры с материалами специалиста, и предметы для рутин. Кроме того, некоторые дети могут играть с большим количеством игрушек, чем мы можем изобразить на иллюстрации, когда показываем примеры окружения для объяснения определенных стратегий.



РИС. 7.11. Дорога создает визуальную подсказку, которая соединяет три отдельные рутин



РИС. 7.12. Взрослый и ребенок находятся в оптимальном положении за столом, игрушки расположены между ними



РИС. 7.13. Взрослый и ребенок находятся в оптимальном положении на полу, игрушки расположены между ними

Если ребенок переходит с места на место, соответствующим образом меняйте свое положение

Если через какое-то время ребенок перешел на другое место и вы начали новую рутину, вам также нужно поменять положение и перенести игрушки. Если вы заметили, что уже не находитесь напротив ребенка, не нужно давать ребенку подсказку вернуться обратно. Вместо этого поменяйте свое положение или перенесите игрушки, которые находились между вами, чтобы снова оказаться напротив ребенка.

7.5.2 Расположите игрушки лицом к ребенку

Во время игры следите за тем, как расположены игрушки. Если игрушка находится слишком высоко, слишком низко или в стороне, переместите ее так, чтобы она находилась в оптимальном положении по отношению к ребенку. К примеру, копилку можно повернуть так, чтобы ее отверстие было направлено в сторону ребенка, игрушечные продукты расположить так, чтобы линия разреза была напротив ножа в руках ребенка, а сортер повернуть так, чтобы ребенку было проще вставлять фигуры в отверстия. Если у игрушки есть передняя и задняя стороны, как на ракете на рисунке 7.13, убедитесь, что игрушка расположена лицевой стороной к ребенку. В этом случае вам, а не ребенку, нужно будет тянуться с противоположной стороны, чтобы выполнить очередное игровое действие. Если одному из участников нужно прилагать больше усилий для участия в рутине, этим участником должны быть вы, а не ребенок.

7.5.3 Продолжайте играть равную и активную роль в рутине

Ваши изменения окружения должны быть целенаправленными. На протяжении сессии вам придется периодически обновлять окружение, добавляя новые варианты по ходу игры ребенка. Эффективное преобразование окружения должно поддерживать вовлеченность ребенка и помогать ему инициировать новые игры и идеи коммуникации. Вы можете изменять окружение в те моменты, когда у ребенка возникает новая идея (например, вы добавляете новые игрушки для расширения рутины) или ему требуется большая поддержка для совместной вовлеченности (например, вы ликвидируете беспорядок или убираете лишние игрушки, чтобы ребенок меньше отвлекался). На рисунке 7.14 показаны характеристики преобразования окружения, которыми вы должны руководствоваться.

| ОРГАНИЗАЦИЯ ОКРУЖЕНИЯ ДОЛЖНА | ОРГАНИЗАЦИЯ ОКРУЖЕНИЯ НЕ ДОЛЖНА |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Предоставлять ребенку выбор ◦ Быть незаметной для ребенка, дискретной и своевременной ◦ Поддерживать следующие шаги игры ◦ Поддерживать моторные навыки ребенка ◦ Предоставлять ребенку возможности для инициирования новой идеи  | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Заменять собой ваше очередное игровое действие ◦ Быть слишком контролирующей ◦ Прерывать игровую рутину ◦ Быть заметной или отвлекающей для ребенка ◦ Создавать перерыв в игре, в течение которого ребенок ждет игровые материалы |

РИС. 7.14. Характеристики организации окружения

Не забывайте придерживаться очередности в игре, когда вы организуете окружение

Правильная организация окружения — дело тонкое и неочевидное. Пока вы вносите изменения в окружение, вы не должны пропускать свою очередь в игре, прерывать рутину или отвлекать ребенка от игры. Ваше внимание все время должно быть направлено на ребенка: если вы одной рукой убираете лишние игрушки, другой рукой вы должны выполнять очередное игровое действие. Вы не должны отворачиваться от ребенка, тратить много времени на то, чтобы найти новые игрушки, организовать их или расположить правильно.

Избегайте излишнего контроля игровых материалов

Когда вы следите за использованием игровых материалов, старайтесь избегать излишнего контроля. Не нужно давать ребенку элементы игрушек по одному или постоянно предоставлять подсказки, чтобы ребенок просил их у вас. Если взрослый слишком сильно контролирует игровые материалы, часто это заканчивается тем, что он начинает контролировать шаги игры, ее темы и общее направление развития рутины. В такой ситуации игровое взаимодействие становится похожим на обучение отдельными блоками / дискретными пробами или выполнение задания и перестает быть спонтанным и увлекательным для ребенка.



7.5.4 Используйте окружение для поддержки новых навыков

Вы можете использовать окружение для формирования базы рутины, ее расширения и создания отдельных возможностей, для того чтобы ребенок учился коммуникации (например, такая программа описана в главе 13). Кроме того, мы используем окружение для неявных, наводящих подсказок, чтобы помочь ребенку освоить новые навыки без использования более интрузивных подсказок. Более подробная информация об этих стратегиях представлена в следующих главах (она отмечена персонажем окружения).

7.6 Типичные трудности, связанные с окружением

Если во время сессии возникают трудности, начинайте с оценки текущего окружения. Убедитесь, что игровое пространство ясно организовано, ребенку доступны игрушки для выбора и вы сами находитесь в оптимальном положении для взаимодействия. Возможно, вам стоит изменить количество доступных игрушек или переместиться со стола на пол (или наоборот). В следующих разделах мы разберем наиболее типичные сложности, которые могут

возникнуть, а также представим несколько практических примеров, которые покажут, каким образом устранить проблемы.

7.6.1 Часто задаваемые вопросы

В данном разделе мы ответим на типичные вопросы, которые могут возникнуть у вас при подготовке окружения для сессии JASPER.

Сколько игрушек должно находиться в окружении в тот или иной момент?

Количество игрушек в окружении в тот или иной момент может быть самым разным и определяется в зависимости от вовлеченности и регуляции ребенка. Используйте информацию, полученную при оценке SPACE и во время предыдущих сессий с ребенком, чтобы найти баланс между избыточным и недостаточным количеством игрушек для выбора. Если ребенок сбрасывает игрушки со стола, кидает их, утрачивает вовлеченность и испытывает сложности с поддержанием регуляции, возможно, это показатель того, что игрушек слишком много. Если же игрушек слишком мало, ребенок может демонстрировать раздражение или скуку.

Возможные признаки того, что ребенку нужно меньше игрушек

- Рутинны содержат меньшее количество шагов.
- Ребенок утомляется от большого количества возможностей (или элементов).
- Ребенок медленнее играет.
- Вы ожидаете, что база рутины займет больше времени.
- Ригидное или повторяющееся поведение усиливается, если слишком много игровых предметов находится в доступе.

Возможные признаки того, что ребенку нужно больше игрушек

- Рутинны содержат большое количество шагов.
- Ребенок быстро начинает испытывать скуку при игре.
- Ребенок может играть на более высоких уровнях игры.
- Ребенок играет в более быстром темпе.
- Вы собираетесь добавить больше расширений.

Как организовать окружение, если у меня недостаточно возможностей для контроля?

Если вы работаете с ребенком в образовательном учреждении или у него дома, у вас не всегда есть возможность должным образом организовать окружение. В таких ситуациях вы можете творчески использовать материалы, чтобы организовать игровое пространство: к примеру, можно передвинуть диван в угол комнаты или повернуть в другую сторону стеллаж с книгами, чтобы они не отвлекали ребенка. Прежде чем начать сессию, организуйте игрушки в соответствии с темой и рутинной, используя для этого контейнеры и пакеты, — это позволит вам быстро организовать окружение для сессии, и игрушки будут у вас под рукой. Принесите плед или кусок ткани, чтобы закрыть материалы, которые вы хотите использовать во время сессии, но планируете представить позже. Можно на несколько минут занять ребенка мотивирующей игрушкой или активностью, пока вы организуете рутинны для сессии. В этой ситуации нужно выбирать такую активность, которая позволит занять ребенка, однако она не должна быть слишком интересной — иначе вы столкнетесь с нарушением регуляции у ребенка, когда будете готовы начать сессию.

Что делать, если ребенок не хочет сидеть напротив меня?

Некоторые дети предпочитают играть, сидя на коленях у взрослого, другие же хотят играть самостоятельно, подальше от взрослого. И в том и в другом случае вам нужно преобразовать окружение так, чтобы помочь ребенку находиться лицом к лицу с вами, чтобы вы могли лучше реагировать на все социальные предложения ребенка. Вот некоторые приемы, которые могут быть полезны: переместите игрушки ближе к центру комнаты — так, чтобы ребенок не мог сидеть лицом к стене; сделайте пространство более структурированным, например поставьте стулья или ширмы; поместите материалы на небольшую коробку или скамеечку, чтобы приподнять их над полом.

Что я могу сделать, чтобы ребенок не сползал под стол?

Проверьте, удобно ли ребенку сидеть за столом на том стуле, который вы поставили. Возможно, ему нужен более низкий стул, чтобы его ноги твердо стояли на полу, или же стол меньшего размера, чтобы он мог легко дотянуться до игрушек. Возможно, ребенку требуется более структурированное пространство, например кресло со спинкой и подлокотниками или стол, прикрепленный к полу. Кроме того, ребенок может сползать со стула, чтобы избежать указаний взрослого во время игры или уклониться от их исполнения. В такой ситуации используйте окружение, чтобы сделать пространство более структурированным, например переседайте на угол стола или поставьте под стол коробку, чтобы блокировать избегание. Кроме того, можно попробовать начать сессию на полу.

Что делать, если ребенок слишком быстро движется вперед и у меня нет времени, чтобы поддерживать окружение в порядке?

Во время сессии вам приходится контролировать множество аспектов, так что в комнате довольно быстро может возникнуть беспорядок, что будет утомительно и для вас, и для ребенка. Если возникает такая ситуация, зачастую требуется устроить небольшой перерыв, чтобы перегруппировать материалы и навести порядок. После того как ребенок поучаствовал в сложной рутине, вам может понадобиться перерыв на одну-две минуты, чтобы навести порядок, оценить состояние комнаты и материалов и подготовить выбор игрушек для следующей рутины. Учитывайте также и темп игры ребенка. Если ребенок играет в быстром темпе, возможно, вам нужно будет повлиять на темп рутины (как описано в главе 10).

7.6.2 Практические примеры**Пользователь с непоседливым ребенком**

Дорогой JASPER!

Я работаю с ребенком, который очень активен и играет на уровне комбинации. Его мама говорит, что он любит прыгать и бегать, и действительно — я вижу это во время сессий! Он постоянно переходит от игрушки к игрушке, ходит по комнате и скачет во время наших сессий. Сначала мы играли на полу, но потом я решила, что лучше проводить сессии, стоя за столом, потому что ребенок более вовлечен, когда может стоять возле стола и переминаться с ноги на ногу. В целом это привело к улучшениям, однако иногда мальчик стремится выскочить из-за стола и бегать по комнате, и это происходит даже чаще, чем во время игры на полу. Я не уверена, что действую правильно. Как я могу помочь ребенку сохранять взаимосвязь со мной и играть дольше?

Спасибо, Пользователь с непоседливым ребенком

Дорогой *Пользователь с непоседливым ребенком!*

Довольно сложно организовать окружение таким образом, чтобы оно отвечало потребностям такого ребенка. Да, вы сделали шаг в правильном направлении — дали ему возможность играть стоя. Еще один способ для увеличения времени игры — это включить поведенческий импульс в рутину или между разными рутинами. К примеру, можно попробовать организовать игровые станции в разных частях комнаты — тогда у ребенка будет возможность подвигаться, когда он переходит от одной рутины к другой. Кроме того, попробуйте добавить игрушки, которые задействуют крупную моторику, например большие кубики или коробки из-под обуви, — тогда ребенку придется наклоняться, чтобы поднять с пола такой кубик, или вставить, чтобы поставить кубики друг на друга. Попробуйте проверить, как долго ребенку приходилось сидеть в течение дня до начала сессии (например, в транспорте или в течение долгого учебного дня в школе). Вы можете помочь ребенку размяться и подвигаться до начала сессии, например дать ему время поиграть на свежем воздухе (если у вас есть поблизости детская игровая площадка или пространство на открытом воздухе). Также можно организовать быструю рутину для крупной моторики (например, прыгать или кататься на самокате), так что к началу сессии ребенок будет готов участвовать в игре.

Хорошей игры!

JASPER

Пользователь, пытающийся вовлечь ребенка

Дорогой JASPER!

Я работаю с шестилетней девочкой, которая любит бродить по комнате и изучать все игрушки в игровом пространстве. Она довольно активна, но мне очень сложно привлечь ее внимание. Однако недавно мне удалось добиться вовлеченности девочки во время базовой рутины, когда мы бросали монетки в свинку-копилку. Иногда эту рутину начинает девочка, в других случаях я моделирую первые шаги. Мы можем поместить в копилку все десять монет — и это огромное достижение! Когда у нас заканчиваются монеты, обычно я смотрю на свою полку с игрушками и пытаюсь найти другие объекты, которые можно поместить в копилку, тем самым расширив рутину. Но даже если мне требуется всего несколько секунд, чтобы найти расширение или другой вариант игрушки, когда я поворачиваюсь, девочка уже бродит по комнате. Это очень утомительно, поскольку затем требуется очень много работы, чтобы снова заинтересовать ребенка игрушкой. Как я могу помочь девочке сохранять вовлеченность?

Спасибо за помощь, *Пользователь, пытающийся вовлечь ребенка*

Дорогой *Пользователь, пытающийся вовлечь ребенка!*

Это замечательно, что вам удалось добиться успеха и вовлеченности девочки в базовую рутину комбинации-презентации! Возможно, вам нужно действовать быстрее, когда вы добавляете дополнительные шаги в рутину. Запланируйте несколько расширений заблаговременно и поместите необходимые материалы поближе, чтобы быть готовым, прежде чем ребенок поместит в копилку последнюю монету. В этом случае вам не придется отворачиваться и перебирать материалы в ключевой момент, когда девочке нужна поддержка для сохранения вовлеченности. К примеру, вы планируете в качестве расширения помещать в копилку печенье — поместите печенье в контейнер без крышки и поставьте рядом (например, под стол,

7. ПОДГОТОВКА ОКРУЖЕНИЯ JASPER

на полку, возле своего стула или на колени). Как только ребенок начнет помещать в копилку последнюю монету, поместите на стол несколько печений так, чтобы девочка могла их взять. В этом случае у девочки сразу же будет доступ к материалам для следующего шага и она сможет продолжить рутину, вместо того чтобы вставать и бродить по комнате.

Удачи в работе!
JASPER

7.7 Заключение

Конечно, вы не сможете избавиться от всех отвлекающих факторов, но вы должны начинать каждую сессию с целенаправленной подготовки окружения и всегда и везде стараться свести их к минимуму. Когда вы подберете оптимальную обстановку для конкретного ребенка, вы сможете поддерживать стабильность множества аспектов окружения на протяжении нескольких сессий, тем самым создавая у ребенка ощущение знакомой обстановки. Уделите немного времени стратегиям, представленным в этой главе на рисунке 7.15. По мере того как вы будете использовать эти стратегии, вы должны увидеть улучшения в отношении поставленных целей — способности ребенка выбирать игрушки и инициировать игру и коммуникацию во время рутины. Приспособленная для ребенка структура окружения должна помогать ему играть более продолжительное время, уменьшить количество эпизодов прерывания игры, перерывов и периодов нарушения регуляции. Применение структуры должно приводить к более продуктивной игре и уменьшению нефункциональных видов поведения и действий с игрушками, мешающих игре, и со временем вы сможете уменьшить поддержку, которую дает ребенку окружение. В следующих главах мы расскажем, как использовать организацию окружения для поддержки определенной стадии сессии, стратегии или шага рутины.



РИС. 7.15. Ключевые положения главы 7

Создаем основу для вовлеченности и регуляции



8.1 Введение

Цель этой главы — описание того, как построить основу для вовлеченности и регуляции с самых первых шагов. Когда вы начинаете работать с ребенком, стоит помнить, что он оказывается в новой для себя ситуации. Для некоторых детей это может быть первым опытом участия в программе вмешательства (или даже первый раз, когда ребенок оказался в обучающем контексте). И даже если ребенок уже ранее получал какую-либо программу помощи, он может не знать, чего ожидать в этот раз, с какими людьми и как долго ему нужно будет там находиться и т. п. Если изменения вызывают у ребенка тревогу, присутствуют ригидные рутины или недостаточно развиты коммуникативные навыки, это приводит к дополнительным сложностям. Таким образом, вам нужно разработать план, чтобы оказать ребенку поддержку.

В этой главе мы обсудим разнообразные стратегии, которые могут помочь ребенку понять ожидания взрослого и успешнее участвовать в сессии. Среди прочего мы поговорим о визуальной поддержке, обсудим план перехода от одной активности к другой и рассмотрим положительное подкрепление. Кроме того, мы представим иерархию подсказок, которые можно использовать в определенных ситуациях, чтобы помочь ребенку выполнить ваши требования, и обсудим схему устранения проблем для преодоления трудностей, которые могут возникнуть. Мы применяем эти стратегии, для того чтобы создать позитивный настрой с самого начала взаимодействия и заложить основание для регуляции и вовлеченности, продолжая его формирование с помощью других стратегий. Так, многие стратегии организации окружения (описанные в главах 6 и 7), игровые и коммуникативные стратегии (описанные в главах 9–14) поддерживают регуляцию и вовлеченность. В главах 15 и 16 мы поговорим о некоторых сложностях, связанных с регуляцией и вовлеченностью, и представим дополнительные объяснения того, как реагировать, используя всю совокупность освоенных вами стратегий.

8.2 Использование визуального расписания и визуальной поддержки

Для многих детей большое значение имеет визуальная поддержка. Как и четко организованное окружение, визуальная поддержка дает явные подсказки, помогающие ребенку понять требования и ожидания взрослого во время сессии, и делает это наиболее эффективным

и результативным для конкретного ребенка способом. Этот дополнительный слой поступающей информации нередко помогает ребенку расслабиться, добиться успеха и даже испытывать положительные эмоции. Существует множество видов визуальной поддержки, подходящих для детей разного возраста и уровня развития. Если ребенок использует какую-либо систему визуальной поддержки дома или в образовательном учреждении, вы можете приспособить эти визуальные материалы для нужд сессии JASPER. Кроме того, вы можете создавать визуальную поддержку самостоятельно, то есть сделать ее такой, какая необходима для вашей сессии. Далее мы представим список видов поддержки, которые рекомендуется иметь под рукой до начала сессии.

8.2.1 **Заблаговременно подготовьте материалы для поддержки**

Используйте первое впечатление, составленное в ходе оценки SPACE и на протяжении нескольких первых сессий, чтобы включить в работу виды поддержки, которые помогут ребенку сохранять вовлеченность и регуляцию. Если для ребенка характерны короткие периоды регуляции и вовлеченности, существенные или повторяющиеся периоды нарушения регуляции или проблемное поведение, возможно, ему потребуется больше поддержки. Другой же ребенок может обходиться вообще без визуальной поддержки. (Более подробно вопросы предоставления дополнительной поддержки рассмотрены в главах 15 и 16.) Далее мы поговорим о наиболее типичных видах визуальной поддержки.

Визуальное расписание

Визуальное расписание представляет собой последовательность шагов, представленную в визуальной форме. Такое расписание используется, чтобы сделать ваши сообщения и ожидания во время сессии более понятными для ребенка. Визуальные расписания могут быть как простыми, так и сложными, так что вам нужно выбрать такую систему, которая будет простой, понятной и легко выполнимой для конкретного ребенка. Простой тип визуального расписания — это «сначала — потом». К примеру, «сначала садись, потом играем» или «сначала поиграем, потом закончим» (см. рис. 8.1). Более сложные расписания могут включать и другие шаги, а также инструкции (например, садимся, играем с игрушками, закончили играть, идем домой; см. рис. 8.2). Если вы используете визуальное расписание, придерживайтесь одного и того же расписания во время каждой сессии — это помогает ребенку понимать ваши ожидания и переходить от одного вида деятельности к другому.

Коробка «Закончили»

Некоторые дети, особенно те, кто занимается по программам для дошкольников, могут быть знакомы с визуальной подсказкой для уборки рабочего места, например с коробкой (или



РИС. 8.1. Простое расписание «сначала — потом» может помочь ребенку понять, что произойдет дальше



РИС. 8.2. Расписание из нескольких шагов поможет ребенку понять, чего ожидать во время сессии

корзиной) «Закончили». Если вы включите такую поддержку в свою сессию, это может сделать более легким для ребенка переход от сессии к следующей активности в его дневном расписании.

Социальные истории

Для некоторых детей целесообразно использовать простые нарративные истории, чтобы проработать конкретный социальный навык или требование. К примеру, ребенку сложно дается совместная игра с другим участником — вы можете создать короткую историю, описывающую, как делиться идеями, и затем прочитать эту историю вместе с ребенком перед началом сессии. Повествование в такой истории обычно ведется от лица ребенка, и она включает в себя напоминание относительно того, что будет происходить (например: «Сначала будет моя очередь играть, затем будет играть мой друг»), а также описание того, что может чувствовать и как должен вести себя ребенок («Иногда я не хочу, чтобы мой друг двигал динозавров, поэтому я иногда расстраиваюсь»). Затем можно добавить стратегию, которую ребенок сможет использовать (например: «Я сделаю глубокий вдох и сосчитаю до трех»), и положительное утверждение, описывающее, что произойдет после применения этой стратегии («Нам будет очень весело, если мы будем играть вместе и делать все по очереди!»). Такое предварительное ознакомление может помочь ребенку улучшить регуляцию и лучше понимать ожидания, кроме того, это может дать ребенку возможность потренироваться использовать новые стратегии регуляции в начале сессии.

Таймеры

Визуальный таймер может помочь ребенку понимать ожидания относительно времени. Можно использовать таймер одновременно с визуальным расписанием или коробкой «Закончили», чтобы показать ребенку, сколько времени осталось до окончания сессии.

8.2.2 Используйте визуальную поддержку, чтобы сделать ожидания более понятными

Используйте визуальную поддержку, если во время сессии нужно помочь ребенку лучше понять ваши ожидания и указания. К примеру, вы можете использовать такие виды поддержки, чтобы помочь ребенку начать и закончить участие в сессии, показать, что нужно сесть, или чтобы перенаправить ребенка обратно к игре после периода нарушения регуляции или потери вовлеченности. Использование визуальной поддержки позволит вам ограничить поток входящей вербальной информации (который нередко усиливает нарушение регуляции в проблемные моменты) и при этом помочь ребенку выполнять то, что вы от него ожидаете.

8.3 Переходы к сессии и выход из нее

Детям с РАС очень часто требуется поддержка при переходах. Таким образом, полезно будет заранее запланировать, что будет повторяться в начале и в конце каждой сессии, чтобы ребенок знал, чего ждать. Этот план должен быть настолько стабильным, чтобы создавать понятные ожидания, на которые ребенок может полагаться, при этом необходима определенная гибкость, чтобы соответствовать изменениям потребностей ребенка. В следующих разделах приведены примеры того, каким образом можно поддерживать каждый переход. Однако ребенку не обязательно потребуются все стратегии, кроме того, в большинстве случаев уровень поддержки можно со временем уменьшить.

8.3.1 Поддержка в начале сессии

Одни дети с радостью воспринимают начало сессии, а для других это может представлять значительную сложность. Вы можете заметить некоторые виды проблемного поведения, проявляемого ребенком, когда он входит в комнату: он может плакать, цепляться за родителя, отказываться садиться или пытаться покинуть комнату. Ваш подход в такие моменты очень важен для поддержки ребенка на этой стадии. Вот несколько примеров, показывающих, как мы обычно начинаем сессию JASPER.

1. поприветствуйте ребенка и взрослого. Расскажите, какие цели вы определили для этой сессии и сколько примерно времени сессия будет длиться. Прежде чем вы начнете сессию, удовлетворите потребности, которые могут быть у ребенка (например, дайте ему попить воды, сводите в туалет). Уберите все вещи, которые ребенок принес с собой (например, его собственные игрушки, электронные устройства, верхнюю одежду, еду). Во время сессии JASPER, проводимой специалистом, родители и другие взрослые, заботящиеся о ребенке, обычно ждут за пределами игрового пространства, за исключением тех случаев, когда ребенок очень мал или существует другая причина для присутствия взрослого (более подробную информацию вы найдете в разделе 8.8). Если это вызывает у ребенка существенный стресс, во время нескольких первых сессий вы можете помочь ему спокойнее относиться к тому, что родитель покидает комнату. К примеру, во время первой сессии родитель может сидеть рядом с ребенком, пока тот играет. На каждой последующей сессии родитель будет находиться все дальше от ребенка, и так до тех пор, пока ребенок не перестанет нуждаться в обязательном присутствии родителя в помещении.

2. Переход в игровое пространство. Во время перехода в игровое пространство ваша цель заключается в том, чтобы помочь ребенку привыкнуть к окружению и начать играть. Не стоит задерживаться на этом этапе. Медленный, нерешительный переход нередко приводит к возникновению волнения, тревоги и раздражения у ребенка. Этот переход должен быть быстрым и веселым! Игровое пространство и игрушки нужно организовать заранее, чтобы они давали ребенку визуальные подсказки: где нужно садиться и какие варианты игрушек ему доступны (как описано в главе 7). В этом случае ребенку легче понять, что пришло время играть и делать выбор. Если нужно, покажите ребенку приготовленное заранее визуальное расписание, чтобы объяснить, что он будет делать дальше (например: «Садись, потом будем играть»).

3. Помогите ребенку сесть напротив игрушек. Если ребенок не садится сам, помогите ему сесть напротив игрушек, которые вы приготовили. Убедитесь, что понятные варианты выбора игрушек сразу же окажутся в поле зрения и в зоне досягаемости ребенка. Будет идеально, если ребенок возьмет мотивирующую игрушку и инициирует первые шаги игры (как показано на рис. 8.3). Если ребенок не начинает играть сразу же, предложите ему это сделать, скажите что-то вроде «Пора играть!» или «Давай играть!». Затем сделайте паузу и с ожиданием смотрите на ребенка. Внимательно следите, проявит ли он признаки интереса



РИС. 8.3. Обстановка в комнате дает ребенку возможность сделать выбор

к какой-нибудь игрушке. К примеру, ребенок может смотреть на игрушку, взять ее и носить с собой по комнате.

4. Окажите поддержку для первых шагов игры. Если ребенок проявляет интерес к игрушкам, но пока не начал играть, моделируйте действие. К примеру, если ребенок на рисунке 8.3 берет элемент мозаики, вы можете моделировать действие — поместить элемент на поле для мозаики. Если ребенок не проявил интереса к игрушкам, вы можете взять в каждую руку по игрушке и предложить ему выбрать (например, сказать: «Мозаика или кубики?»). Затем подождать несколько секунд, пока он выбирает что-то одно). Ребенок может обозначить свой выбор словами, жестами (например, протянуть руку к игрушке или использовать указательный жест), взглядом или даже слегка повернувшись в сторону игрушки. Как только он проявит интерес к чему-либо, вы можете оказать поддержку первых шагов игры — протянуть игрушку ребенку, чтобы он начал играть, или смоделировать первый шаг игры. Если ребенку сложно находиться в комнате или выбирать игрушки, вы можете использовать визуальное расписание, чтобы помочь ему понять, что нужно делать. Также можно устроить небольшую социальную активность, чтобы помочь ребенку начать взаимодействовать с вами до того, как вы станете играть (см. вставку 8.1).

5. Создавайте базовую рутину (базу). Если ребенок начал продуктивно играть с игрушками, ваша цель — создать базу. Используйте стратегии окружения, описанные в главе 7, чтобы подготовиться к игре. К примеру, если ребенок на рисунке 8.3 выбирает мозаику, поместите поле между вами, убедитесь, что ребенок может без труда дотянуться до элементов мозаики, и отодвиньте в сторону игрушки для другой рутины, чтобы ребенок на них не отвлекался. Кроме того, у вас под рукой должны быть игрушки для расширений рутины с мозаикой (например, кубики, фигурки людей и флажки, которые можно поместить в отверстие мозаики). Чтобы оказать поддержку ребенку в первых шагах игры, используйте стратегии имитации, моделирования и перезапуска, которые будут описаны в главах 9 и 10. В таблице 8.1 приведены вымышленные примеры, которые показывают, как можно использовать стратегии этого раздела для того, чтобы начать сессию.

В каждом из этих примеров специалист проактивно поддерживает вовлеченность и регуляцию ребенка. Разнообразные виды поддержки были подготовлены заранее, и специалист использует их, когда нужно помочь ребенку начать сессию на позитивной ноте. Как только специалист замечает нерешительность ребенка и первые признаки нарушения регуляции, он быстро предпринимает меры, чтобы предотвратить возникновение проблем. Кроме того, всем детям предоставляется время на принятие решений, и специалист не торопится сразу же предоставлять поддержку в те моменты, когда ребенок находится в состоянии регуляции, — так ребенку дается возможность взаимодействовать с игрушками.

ВСТАВКА 8.1. Используйте быстрый переход к игрушкам

Иногда ребенку нужна «разогревающая» активность, чтобы перейти к игре с более высокими требованиями. Существует множество видов таких активностей. Это может быть более простой шаг базовой рутины, хорошо освоенной ребенком, или рутин на один шаг проще, чем освоенный ребенком уровень игры (см. главу 6, вставку 6.1). Кроме того, можно использовать эпизод вовлеченности с человеком, например пение песни «У старика Макдональда была ферма, иа-иа-о» (Old MacDonald), с дальнейшим переходом к игрушкам, где вы помещаете животных в загон. Если для ребенка характерны существенные эпизоды нарушения регуляции, можно начать с другой активности, например с чтения книги. Вы можете вместе с ребенком читать книгу «Очень голодная гусеница», а затем перейти к игровой рутине: если ребенок демонстрирует вовлеченность и регуляцию, вы вместе помещаете игрушечную еду в рот игрушки-гусеницы, которую можно кормить (другие альтернативные виды активности описаны во вставке 16.1). Цель заключается в том, чтобы ребенок сначала начал взаимодействовать с вами, а затем вы начали активность, чтобы быстро сформировать поведенческий импульс рутины. Во время таких активностей на переходах вы должны моделировать подходящие жесты и язык — такие же, какие вы будете использовать и устанавливать в качестве целей во время игровых рутин JASPER. Более подробная информация об использовании активностей на переходах для создания вовлеченности ребенка приведена в главе 15, разделе 15.3.2.

ТАБЛИЦА 8.1. Начало сессии

| Хавьер (4 года) | Спенс (2 года) | Эрика (5 лет) |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Место проведения:</i> кабинет специалиста</p> <p><i>Цели в области вовлеченности и регуляции:</i> несколько минут</p> <p><i>Заметки из оценки SPACE:</i> застенчив, если его расшевелить, играет с удовольствием. Жесты и язык не использует</p> <p><i>Освоенный уровень игры:</i> комбинация</p> | <p><i>Место проведения:</i> дома у ребенка</p> <p><i>Цели в области вовлеченности и регуляции:</i> в течение устойчивых промежутков времени</p> <p><i>Заметки из оценки SPACE:</i> первую половину занятия плакал и ходил по комнате, повторяя: «Закончили»</p> <p><i>Освоенный уровень игры:</i> простая игра</p> | <p><i>Место проведения:</i> в группе детского сада</p> <p><i>Цели в области вовлеченности и регуляции:</i> большую часть времени взаимодействия</p> <p><i>Заметки из оценки SPACE:</i> трудности, когда нужно отставить игрушки. Использует некоторые жесты и язык</p> <p><i>Освоенный уровень игры:</i> предсимволическая игра</p> |
| <p>Хавьер с мамой приехали в кабинет специалиста на первую сессию JASPER. Специалист поприветствовал их, поделился планом проведения сессии и пригласил Хавьера поиграть.</p> <p>Хавьер раньше никогда не участвовал в сессиях — он начал нервно оглядываться. Специалист использовал расписание «сначала — потом», чтобы помочь мальчику понять, чего ждать. Он указал на визуальное расписание: «сначала садись, потом будем играть».</p> <p>Специалист поместил игрушки для двух рутин на стол перед Хавьером и внимательно наблюдал за мальчиком, пока тот осматривал игрушки. Хавьер взял кубик и начал ставить его на другой кубик. Специалист имитировал игровое действие мальчика и сказал: «Строим!», одновременно быстро отодвигая в сторону игрушки для второй рутины</p> | <p>Специалист прибыл в дом мальчика, взяв с собой специально подобранные игрушки и небольшое одеяло, чтобы сидеть на нем и таким образом сделать окружение для игры более структурированным.</p> <p>Специалист знал, что Спенс любит читать книги вместе с мамой, поэтому он принес две книги: одну — чтобы мальчик мог рассматривать ее, пока специалист быстро организует окружение, а вторую — чтобы читать вместе с ним в качестве <i>быстрой активности перехода</i>.</p> <p>Специалист расставил <i>игрушки для выбора</i>, чтобы начать развивать рутину, и подождал, пока Спенс выберет. Мальчик выбрал пластиковую монету и начал вращать ее на полу. Специалист <i>моделировал</i>, как он помещает монету в свинку-копилку, и пододвинул копилку ближе к мальчику. Спенс имитировал действие специалиста, и он быстро положил еще несколько монет перед мальчиком для продолжения развития рутины</p> | <p>Поскольку Эрике было сложно оторваться от рисования в группе и пойти на сессию, специалист <i>подготовил коробку «Закончили»</i> и <i>визуальное расписание</i> для поддержки перехода к сессии. Он показал Эрике расписание (идем, играем, убираем, рисуем), чтобы девочка знала, что вернется и закончит свой рисунок. Эрика положила свой рисунок в ящик «Закончили» и вместе со специалистом пошла на сессию.</p> <p>Специалист подготовил игрушки для трех рутин и <i>подождал</i> — Эрика выбрала игрушечный конструктор пирожных с лентой велкро.</p> <p>Специалист <i>имитировал</i> ее действия — положил пирожные в духовку. После нескольких попеременных игровых действий Эрика сказала: «Рисовать!» — и побежала к двери. Специалист <i>спокойно указал пальцем на визуальное расписание</i> и <i>помог девочке вернуться на место</i>. Они начали развивать рутину с пирожными</p> |

8.3.2 Поддержка при окончании сессии

Как правило, ребенку требуется поддержка и во время окончания сессии. Так, ребенок может начать уставать по мере того, как его энергия, вовлеченность и регуляция уменьшаются. И наоборот, иногда ребенку так нравится играть, что он не хочет покидать комнату. Обычно сессия JASPER продолжается от 45 до 60 минут. Ваша цель заключается в том, чтобы закончить сессию на позитивной ноте, когда ребенок демонстрирует вовлеченность и регуляцию, — не следует завершать сессию в то время, когда ребенок проявляет проблемное поведение или пытается уйти из комнаты. Завершение сессии на позитивной ноте подкрепляет желаемое поведение и помогает ребенку развивать выносливость. Используйте описанные ниже стратегии, чтобы оказать поддержку ребенку в конце сессии.

1. Предупредите ребенка о предстоящем переходе. Скажите ребенку, сколько времени осталось, и объясните, что он будет делать потом (например: «Еще две минуты, затем заканчиваем играть с игрушками»). Такой сигнал нужно использовать, прежде чем регуляция нарушится, а не в качестве ответа (реакции) взрослого на нарушение регуляции. Время для такого предупреждения выбирается индивидуально для каждого ребенка. Одним детям нужно больше времени, другим — меньше. Кроме того, можно использовать несколько предупреждений, например, сначала сообщить ребенку, что осталось пять минут, второе предупреждение — что осталась одна минута. Кроме того, можно добавить соответствующий шаг в визуальное расписание. Когда отведенный период времени истечет, помогите ребенку закончить играть и покинуть комнату.

2. Создайте правильную последовательность для завершения. После того как отведенное время закончится, вам потребуется план, который вы будете повторять в конце каждой сессии, — это будет сигналом для ребенка, что пора уходить. Чтобы сделать такой переход более комфортным для ребенка, можно использовать простую спокойную активность, например спеть на прощание песню. Завершающая активность должна быть интересной, чтобы ребенок захотел в ней участвовать, но не слишком мотивирующей — иначе ему будет сложно ее закончить. Вы можете использовать рутину, в которой ребенок уже успешно участвовал, навести вместе с ним порядок (см. вставку 8.2) или спеть короткую песенку.

- Выберите только одну активность.
- Выбирайте активность, которая доставляет ребенку радость, или нейтральное занятие; активность не должна быть неприятной для ребенка.
- Выбирайте активность, которая знакома ребенку и выполнение которой не вызывает у него сложностей (например, если ребенок выполняет определенную последовательность действий в детском саду, вы тоже можете ее использовать).

Если во время этой активности у ребенка возникает нарушение регуляции, продолжайте придерживаться первоначального плана, помогите ребенку восстановить регуляцию (используйте стратегии, описанные в главе 16) и закончите на позитивной ноте. Если вы даете ребенку указание, например навести порядок, вы должны сделать это указание понятным, а затем

ВСТАВКА 8.2. Поговорим о наведении порядка

Наведение порядка — это типичная активность перехода и один из способов создания определенной рутины окончания сессии. Если вы решили использовать эту активность, не заставляйте ребенка убирать все игрушки. Это слишком большое требование для конца длинной сессии! Выберите несколько игрушек, которые ребенку нужно будет убрать, и помогите ему положить эти игрушки на место.

ТАБЛИЦА 8.2. Окончание сессии

| Хавьер (4 года) | Спенс (2 года) | Эрика (5 лет) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Специалист отметил, что до окончания сессии осталось около трех минут. Хавьер в этот момент радостно играл и сохранял регуляцию, однако его мама предупредила заранее, что обычно у мальчика возникают сложности, когда его уводят от игрушек.</p> <p>Специалист решил, что <i>короткая песенка поможет такому переходу</i>, поскольку мама мальчика говорила, что он любит петь песни вместе с ней. В конце сессии специалист с мальчиком играли игрушечной лодкой, так что взрослый начал петь Row Your Boat. Хавьер выскочил из-за стола и потянулся к дверной ручке. Специалист <i>показал мальчику визуальное расписание</i>, указал на него пальцем и сказал: «Сначала песня, потом закончим». Когда они закончили петь песню, специалист сказал: «Мы закончили играть», — и проводил мальчика в коридор, где его ждала мама</p> | <p>Через 30 минут специалист решил <i>завершить сессию на позитивной ноте</i>, когда Спенс был увлечен игровой рутинной, и предупредил мальчика: «<i>Осталось две минуты</i>».</p> <p>Как только мальчик услышал предупреждение, он уронил игрушки и начал бегать по комнате. Специалист решил показать Спенсу <i>визуальный таймер</i>, установленный на 2 минуты, и повторил условие: «Играем еще две минуты». Он <i>помог мальчику сесть на место и вручил ему игрушечную монету</i>, чтобы продолжить рутину.</p> <p>Когда время на таймере закончилось, взрослый улыбнулся и сказал: «Закончили. Прекрасно поиграли», — и проводил Спенса на кухню, где его ждала мама</p> | <p>По мере приближения окончания сессии специалист <i>предупредил Эрику</i>: «Осталась одна минута». По истечении минуты специалист решил, что они достигли правильного момента для окончания сессии после завершения расширения рутины.</p> <p>Взрослый <i>показал Эрике визуальное расписание</i> и сказал: «Мы поиграли, теперь пора навести порядок, и ты вернешься к рисованию». Взрослый и Эрика <i>убрали несколько игрушек</i>, затем специалист <i>проводил Эрику обратно в группу</i>. Он передал девочку воспитательнице, которая помогла Эрике вернуться к рисованию</p> |

помочь ребенку его выполнить. При этом необязательно использовать такое указание для каждого ребенка. Самое главное, чтобы этот шаг стал сигналом об окончании сессии. Ребенок может просто смотреть, как вы убираете несколько игрушек, или слушать, пока вы поете.

3. Попрощайтесь. Если вы успешно завершаете переход и ребенок спокоен, скажите: «До свидания!» В таблице 8.2 мы продолжаем рассматривать вымышленные примеры из таблицы 8.1 и показываем, каким образом специалисты завершают каждую сессию JASPER.

В каждом из этих примеров специалист предоставляет конкретному ребенку должное количество поддержки. Одним детям требуется больше поддержки, другим — меньше. Если вы выполнили эти шаги и обнаружили, что поддержки недостаточно и ребенок продолжает испытывать сложности, возможно, вам нужно внести изменения в окружение (см. главу 7), поработать с вовлеченностью (см. главу 15) или с нарушениями регуляции (глава 16). Выполните упражнение 8.1, чтобы потренироваться в определении необходимого уровня поддержки в соответствии с профилем конкретного ребенка.

УПРАЖНЕНИЕ 8.1. Поддержка перехода

Сопоставьте сценарий каждого ребенка с подходящим для него уровнем поддержки для перехода.

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ребенок привык проводить весь день с отцом и плачет, когда отец уходит из комнаты в начале сессии | A. С воодушевлением поприветствуйте ребенка, быстро перейдите в комнату, скажите ребенку, чтобы он сел, и начните рутину |
| 2. Когда ребенка попросили убрать игрушки, он бросил все игрушки на пол и начал плакать | B. Используйте визуальное расписание «сначала — потом», чтобы показать ребенку, что он вернется к родителю, после того как вы вместе поиграете |

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. Ребенок пяти лет, ему нравится рутина в детском саду, когда он машет маме рукой на прощание, вешает в кабинку свой рюкзак и идет в группу | C. Помогите ребенку успокоиться — для этого спойте его любимую песню, а затем завершите сессию на позитивной ноте |
| 4. Когда вы завершаете сессию и говорите ребенку, что игра закончилась, он огорчается и начинает плакать | D. Используйте визуальную поддержку, например коробку «Закончили», и помогите ребенку выполнить то, что вы от него ожидаете |

8.4 Используйте естественное подкрепление

На протяжении сессии мы используем преимущественно естественные подкрепления, которые социально мотивируют (например, отвечаем коммуникацией, имитируем игровые действия и демонстрируем положительные эмоции), а внешние подкрепления (такие как частая вербальная похвала или внешние подкрепляющие стимулы) стараемся использовать меньше. Мы создаем ребенку веселое, спокойное, увлекательное окружение для обучения, и наша цель — помочь ребенку почувствовать, что *взаимодействие само по себе* является подкреплением. Тем самым мы избавляемся от необходимости использовать внешние средства стимулирования.

8.4.1 Используйте свою очередь действовать в рутине как подкрепление действий ребенка

Когда наступает ваша очередь совершать игровое действие, используйте естественные, относящиеся к игре реакции (ответы) и язык *комментирования* (глава 6, раздел 6.3.2) в качестве основной формы подкрепления. Когда вы замечаете правильное поведение ребенка и реагируете на него, вы стимулируете ребенка чаще демонстрировать такое поведение. Подкрепление особенно важно предоставить после того, как ребенок использовал новый навык или когда удалось преодолеть эпизод снижения вовлеченности или нарушения регуляции. К примеру, ребенок показывает вам игрушку — вы реагируете естественно и радостным тоном говорите: «Фиолетовая машина!» Если ребенок помещает фигурку человека в автобус после периода нарушения регуляции, вы в ответ помещаете в автобус другую фигурку и радостным тоном говорите: «В автобус!» Вы имитируете действия ребенка и комментируете с восхищением — так вы передаете ему приятное сообщение, одновременно моделируя фразу, которую ребенок может использовать во время игрового взаимодействия. В большинстве случаев такого вознаграждения достаточно, чтобы подкрепить поведение.

Используйте вербальную похвалу ограниченно

Как правило, мы стараемся не использовать (или существенно ограничить) вербальную похвалу, в том числе фразы «хорошо играешь», «я понимаю тебя», «мне нравится, что ты говоришь» или «спасибо, что говоришь слова». Если вы используете вербальную похвалу, она может быть воспринята ребенком как непреднамеренный намек, что от него ожидают каких-то определенных игровых действий. Кроме того, если взрослый постоянно использует вербальную похвалу, у ребенка остается меньше времени и возможностей для инициирования коммуникации, также он слышит меньше языковых моделей, которые можно имитировать.

Избегайте дополнительных вознаграждений

Как правило, мы не используем (или существенно ограничиваем) внешние виды вознаграждения, такие как материальное подкрепление, специальные игрушки (например, мыльные

пузыри), съедобные подкрепления и продолжительные перерывы во время сессии. Материальные подкрепления мы рассматриваем как дополнение к программе JASPER, и их не следует использовать для всех детей по умолчанию. Когда вы используете внешние виды подкрепления, например слишком мотивирующие сенсорные игрушки, это может приводить к проявлению вовлеченности с объектом, что делает очень сложным дальнейшее продолжение рутины. Таким образом, эти виды подкрепления применяются только кратковременно, если ребенку действительно нужен такой уровень поддержки. Как только ребенок осваивает другие навыки, нужно очень быстро прекратить использовать эти виды подкрепления.

Не используйте процедуры наказания

Не используйте стратегии, которые создают негативное социальное окружение, в том числе наказания, нотации и тайм-ауты. Как правило, такие стратегии несовместимы с игрой и веселым времяпрепровождением. В целом использование положительного подкрепления — наиболее эффективный и правильный подход, который помогает детям осваивать новые навыки и виды поведения.

8.4.2 Проявляйте положительные эмоции

Каждая сессия JASPER должна проходить в теплой, позитивной социальной атмосфере. Один из лучших способов создать располагающее социальное окружение — проявлять положительные эмоции так, чтобы мотивировать ребенка. *Проявление положительных эмоций* — это способ ощущения и выражения человеком своих положительных чувств. Существует множество способов, которыми вы можете показать ребенку свои положительные эмоции: улыбайтесь, говорите радостным тоном и проявляйте интерес к активностям ребенка. Следите, чтобы ваш голос звучал естественно, когда вы выражаете положительные эмоции: если ребенок будет имитировать вашу речь, тон должен соответствовать ситуации. Вы должны поддерживать позитивное отношение на протяжении вашего взаимодействия с ребенком — благодаря этому ребенок начнет понимать, что с вами весело. Далее приведены некоторые дополнительные советы, как проявлять положительные эмоции.

Изучите, как ребенок проявляет эмоции

У каждого ребенка свой собственный уровень выражения эмоций и реагирования на позитивные эмоции других людей. Одни дети хорошо реагируют, если взрослый жизнерадостен, позитивен и проявляет энтузиазм, другим же для поддержания регуляции и вовлеченности необходим спокойный, размеренный подход. Как правило, мы моделируем положительные эмоции в рамках естественного эмоционального уровня ребенка. Постарайтесь лучше узнать ребенка и создать атмосферу, которая больше всего ему подходит. Также вам нужно регулировать проявление своих эмоций в зависимости от происходящего в определенный момент. К примеру, ребенок спокоен и сосредоточен на определенном игровом действии — в этой ситуации имеет смысл проявлять поддержку и ободрять его негромким голосом. Если же ребенок выражает восторг или радость открытия нового, ваши эмоции тоже должны быть более яркими.

Моделируйте эмоции

Иногда дети демонстрируют эмоции, которые не соответствуют социальному контексту. Крайние проявления эмоций (например, чрезмерная возбужденность) могут приводить к сложностям формирования совместной вовлеченности. В таких случаях вы можете при помощи выражения эмоций моделировать для ребенка сбалансированное и соответствующее контексту эмоциональное состояние. К примеру, ребенок дурачится, много смеется и стремится

повторять забавные слова или действия снова и снова. На первый взгляд это может показаться хорошим общением, однако такое поведение может приводить к уменьшению вовлеченности (или как вариант — быть проявлением поведения для привлечения внимания). Если ребенок излишне возбужден, вы можете использовать нейтральный тон и спокойное выражение лица, чтобы помочь ему успокоиться. С другой стороны, ребенок может проявлять меньше эмоций, чем ожидается в той или иной ситуации, и может казаться, что его не мотивируют даже самые увлекательные аспекты вашего взаимодействия. К примеру, вы кормите смешную куклу и голосом изображаете звуки поедания пищи, однако ребенок лишь мельком взглянул на вас или вообще не проявил никакой реакции. Если ребенок слабо выражает эмоции, вы можете усилить проявление своих положительных эмоций, чтобы помочь ему найти мотивацию для взаимодействия.

8.5 Поговорим об иерархии подсказок

В некоторых случаях нам требуется оказать ребенку большую поддержку, предоставив ему дополнительные подсказки. Их можно использовать при обучении новым навыкам, а также для того, чтобы помочь ребенку выполнить все запланированные занятия во время сессии. В программе JASPER мы очень продуманно подходим к определению и использованию этой стратегии.

8.5.1 При использовании подсказок принимайте во внимание вовлеченность и регуляцию ребенка

Прежде чем мы начнем подробное обсуждение подсказок, важно подчеркнуть, что эта стратегия может как поддержать вовлеченность и регуляцию ребенка, так и нарушить их. Как мы уже говорили в главе 5, для достижения состояния совместной вовлеченности взрослый должен играть во взаимодействии *равную и активную роль*. И ваша роль не в том, чтобы направлять ребенка при помощи подсказок. Использование подсказок может показаться оправданным, когда вы видите, что ребенок пытается овладеть новыми навыками. Однако, если взрослый начинает излишне направлять ребенка, это может уменьшать его мотивацию участвовать во взаимодействии, и оно станет скорее выполнением задачи, чем социальной активностью. Это может также привести к уменьшению количества инициаций ребенка и увеличению эпизодов нарушения регуляции. Таким образом, необходимо всегда держать в уме общую картину целей ребенка.

8.5.2 Следуйте иерархии подсказок от наименьшей к наибольшей

В программе JASPER мы придерживаемся иерархии подсказок от наименьшей к наибольшей, которая включает следующие виды: подсказки окружением, моделирование, жестовые, вербальные и физические (см. рис. 8.4).

- **Подсказки окружением.** Вы преобразуете окружение так, чтобы дать ребенку визуальную подсказку, чего от него ожидают (например, подвигаете одну игрушку вперед, подаете игрушку ребенку, подносите ему на выбор две игрушки, используете средство визуальной поддержки).
- **Моделирование.** Вы демонстрируете ребенку то или иное действие (например, моделируете продуктивное игровое действие или жест).
- **Жестовая подсказка.** Вы помогаете ребенку, жестом обозначив желаемое действие или объект (например, протягиваете к ребенку руку с раскрытой ладонью, чтобы побудить его дать вам объект).

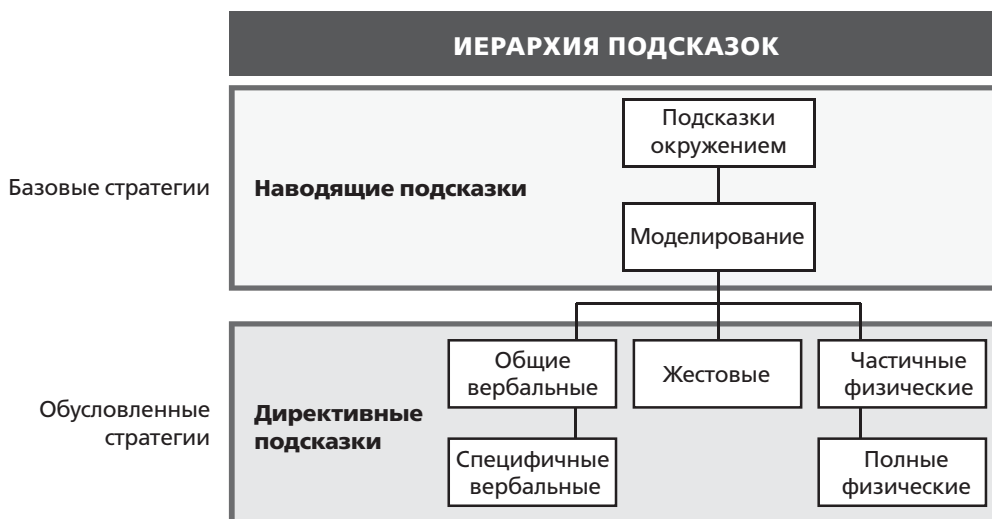


РИС. 8.4. Иерархия подсказок: начинаем с наводящих, затем переходим к директивным

- **Общая вербальная подсказка.** Вы задаете ребенку открытый вопрос (например: «Что произошло?» или «Что ты хочешь?»).
- **Специальная вербальная подсказка.** Вы даете ребенку инструкцию использовать определенный целевой навык (например: «Покажи мне») или произносите слова, которые он может использовать (например: «Скажи: хочу поезд»).
- **Частичная физическая подсказка.** Вы слегка дотрагиваетесь до руки или кисти ребенка (например, слегка постукиваете по локтю ребенка, чтобы напомнить ему об использовании указательного жеста).
- **Полная физическая подсказка.** Вы помогаете ребенку выполнить действие (например, аккуратно направляете кисть его руки, чтобы сформировать целевой жест).

Наводящие и директивные подсказки

Подсказки окружением и моделирование принято относить к *наводящим подсказкам* — это означает, что они предлагают ребенку возможный следующий шаг без явного указания, что от него ожидают. К примеру, вы двигаете игрушки ближе к ребенку, надеясь, что ребенок выберет одну из них, или моделируете действие как подсказку, что ребенок может сейчас сделать. Такие подсказки должны быть неявными и ненавязчивыми и не должны включать дополнительные вербальные или физические подсказки. В программе JASPER ребенок не обязан следовать вашим идеям после подсказки окружением или моделирования, скорее, эти стратегии используются, чтобы побудить ребенка выполнить уместное в данной ситуации действие.

Жестовые, вербальные и физические подсказки относятся к *директивным*. Директивная подсказка предполагает наличие четкого указания, целевой реакции со стороны ребенка и ожидание, что ребенок будет следовать указанию. Не нужно излишне полагаться на директивные подсказки для достижения поставленных целей. Как показано на рисунке 8.4, наводящие подсказки — часть *основных* стратегий программы JASPER. Они часто используются, чтобы создать возможности для ребенка. Директивные подсказки относятся к *обусловленным* стратегиям. Они используются гораздо реже и только после применения стратегий устранения проблем (более подробная информация об использовании основных и обусловленных стратегий приведена в главе 1, разделе 1.6.1).

8.5.3 Рекомендации по предоставлению подсказок

Для того чтобы успешно применять подсказки, следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- **Делайте паузу после предоставления подсказки.** Дайте ребенку достаточно времени, чтобы ответить (проявить реакцию) на подсказку. К примеру, если вы используете вербальную подсказку, не нужно говорить: «Джо, что ты хочешь? Что ты хочешь?» Вместо этого убедитесь, что ребенок обращает на вас внимание, произнесите подсказку один раз и сделайте паузу, чтобы он ответил (проявил реакцию). Если ребенок не реагирует на подсказку, переходите к подсказке более высокого уровня до того, как ребенок утратит вовлеченность.

- **Следуйте иерархии подсказок.** Повышайте уровень предоставляемых подсказок, чтобы помочь ребенку добиться успеха. К примеру, если вы сначала использовали общую вербальную подсказку (например: «Что ты хочешь?»), можете затем использовать специальную вербальную подсказку («Ты хочешь кубики или машину?»).

- **Помогите ребенку следовать указаниям при использовании директивных подсказок.** Используйте четкие указания и, если нужно, средства визуальной поддержки, чтобы помочь ребенку понять подсказку и следовать ей. Используя директивную подсказку, вы выражаете явное требование. В программе JASPER мы стараемся делать это как можно реже, но, если вы прибегли к такой стратегии, ее нужно довести до конца. Это помогает ребенку понять, что вы ожидаете от него, и увеличивает вероятность, что ребенок будет реагировать на ваши подсказки в дальнейшем.

8.5.4 Старайтесь избежать зависимости от подсказок

У детей легко развивается зависимость от подсказок, то есть они начинают полагаться на подсказки, вместо того чтобы учиться использовать навык самостоятельно. Именно поэтому подсказки следует использовать разрозненно и быстро уменьшать предоставляемую поддержку, чтобы ребенок начал использовать навыки с меньшим уровнем сигналов со стороны взрослого. Вот некоторые стратегии, которые мы используем, чтобы избежать зависимости от подсказок.

- **По возможности используйте только основные стратегии.** Прежде чем использовать директивную подсказку, оцените, как вы использовали основные стратегии и наводящие подсказки.

- **Начинайте с наименее конкретных подсказок.** Начинайте с наименее интенсивной подсказки, которая, как вам кажется, будет успешной. Другими словами, не используйте наиболее интенсивную форму подсказки, если менее интенсивная может привести к демонстрации ребенком навыка. (В большинстве случаев при этом мы используем наводящие подсказки вместо директивных.)

- **Быстро отходите от подсказки.** Ребенок не должен полагаться на подсказки в течение долгого времени (особенно при использовании директивных подсказок). Если вы использовали подсказку определенного уровня, попробуйте в следующий раз использовать подсказку меньшего уровня. Ваша цель состоит в том, чтобы со временем ребенок использовал целевой навык спонтанно.

Чтобы избежать развития зависимости от подсказок, мы, как правило, с каждым разом несколько понижаем уровень комфорта ребенка, чтобы со временем он мог использовать навык самостоятельно. С оптимизмом оценивайте возможность ребенка учиться в каждый конкретный момент. Вы должны ожидать, что в каждой очередной попытке ребенок будет немного ближе к использованию навыка с несколько меньшим уровнем поддержки. Это не всегда работает, однако нам важно сохранять высокий уровень ожиданий в отношении ребенка. Чтобы проверить свое понимание использования подсказок в программе JASPER, выполните упражнение 8.2.

УПРАЖНЕНИЕ 8.2. Использование подсказок в программе JASPER

Определите, является ли каждое из следующих утверждений верным или неверным согласно руководству JASPER.

- | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|
| 1. Начинайте с наименее интрузивной подсказки, которая поможет ребенку добиться успеха. | Верно | Неверно |
| 2. Продолжайте повторять одну и ту же подсказку, пока ребенок не продемонстрирует навык. | Верно | Неверно |
| 3. Вы должны добиться выполнения навыка после предоставления наводящей подсказки. | Верно | Неверно |
| 4. Отходите от подсказки так быстро, как это возможно. | Верно | Неверно |
| 5. Вербальные и жестовые подсказки относятся к основным стратегиям JASPER. | Верно | Неверно |

8.6 Устанавливайте ясные ожидания

В некоторых ситуациях вам придется установить определенные ожидания, чтобы достигнуть долговременных целей вашей сессии. Так, если ребенок бродит по комнате, вам необходимо помочь ему как можно дольше находиться напротив игрушек и вас. Это особенно важно, когда вы устанавливаете ожидания в начале вмешательства, а также в ситуациях, когда вы сталкиваетесь с проблемными видами поведения. Ваши ожидания должны быть ясными, чтобы ребенок понимал, что вы от него хотите, и соответствующими уровню развития ребенка, чтобы он мог их выполнить.

8.6.1 Выбирайте одну понятную инструкцию

Когда вы даете ребенку инструкцию, убедитесь, что она конкретная и выполнимая. Вместо того чтобы задавать вопрос, на который ребенок может ответить «нет» (например: «Ты будешь садиться?»), вы должны дать четкое указание («Пора садиться!» или «Сядь!»). Произнесите инструкцию *один раз* и дождитесь реакции (ответа) ребенка. Если он не следует вашим инструкциям, помогите ему выполнить требование. Например, подвиньте стул ближе к нему, укажите на стул или физически помогите ребенку сесть. На протяжении сессии следуйте определенному плану, чтобы помочь установить ожидания (например, используйте одни и те же слова, соответствующие уровню ребенка, чтобы он научился понимать, что именно должен делать).

8.6.2 Будьте последовательны

Если вы решили дать ребенку инструкцию, помогите ему выполнить ее. Ваша реакция покажет ребенку, какой тип коммуникации наиболее успешен: будет ли это нытье при желании получить что-либо или более продуктивная коммуникация, которая поможет ему в дальнейших взаимодействиях. И даже если вам трудно в такие моменты, сохраняйте спокойствие и будьте последовательны в своих ожиданиях, чтобы помочь ребенку добиваться успеха в дальнейшем.

8.6.3 Сохраняйте уверенность

Сохраняйте уверенность на протяжении всей сессии. Вы должны сохранять спокойствие и контролировать выражение эмоций. Используйте уместный тон голоса, выражайте эмоции должным образом, действуйте в сложные моменты, предоставляйте соответствующую ситуации поддержку, используйте подсказки и придерживайтесь своих требований. Старайтесь не показывать признаков тревоги, раздражения или волнения, даже если у ребенка истерика или вам кажется, что все в сессии идет наперекосяк. Найдите баланс своей роли — вы не должны быть ни слишком деспотичным, ни слишком нерешительным.

Признаки того, что вы слишком нерешительны

- Говорите слишком тихо или мягко
- Показываете тревогу или колебания
- Спрашиваете у ребенка разрешения
- Выполняете требования ребенка
- Отказываетесь от своего требования или подсказки
- Замираете или паникуете

Признаки того, что вы слишком деспотичны

- Говорите грубым или слишком резким тоном
- Излишне директивны
- Предъявляете требования, не предоставляя необходимой поддержки
- Игнорируете опыт ребенка и более широкий контекст

Прежде чем двигаться дальше, выполните упражнение 8.3 и определите, были ли установлены четкие ожидания в предложенных примерах.

УПРАЖНЕНИЕ 8.3. Установление ясных ожиданий

Определите, в каких сценариях ребенку ясно было показано, чего от него ожидают. Обведите «да», если взрослый следует руководству JASPER, и «нет», если он этого не делает.

- | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|
| 1. Вы видите, что время сессии заканчивается, и говорите: «Пора навести порядок и идти». Ребенок начинает сердиться, поэтому вы продолжаете рутину и делаете несколько действий поочередно с ребенком, затем планируете снова попытаться завершить сессию. Вы настаиваете: «Убираем игрушки. Ты хочешь идти? Давай же, убираем игрушки!» Ребенок не убирает игрушки, и вы продолжаете повторять свои указания | Да | Нет |
| 2. Ребенок сползает под стол, и вы говорите ему сесть на место. Он не реагирует, и вы физически помогаете ребенку снова сесть на стул | Да | Нет |
| 3. Когда ребенок медлит войти в комнату или выбрать игрушку, вы спрашиваете: «Ты хочешь поиграть?» Ребенок просто стоит и не отвечает, вы говорите: «Эй, давай поиграем. Ты хочешь поиграть со мной?» | Да | Нет |
-
-

8.7 Универсальная схема устранения проблем (АСТ)



Даже если вы будете прилагать максимальные усилия, все равно можете столкнуться с трудностями, когда начнете применять вмешательство на практике. В конечном итоге вы ответственны за то, чтобы помочь ребенку преодолеть эти сложные шаги. В программе JASPER мы используем трехэтапный процесс устранения проблем: оценить ситуацию, создать план и протестировать его успешность (универсальная схема АСТ). Универсальная схема АСТ — это систематический и многократно повторяемый процесс, в ходе которого мы оцениваем как действия ребенка, так и свои действия, затем на основе выработанной гипотезы составляем план стратегий, после чего тестируем его до тех пор, пока не найдем решение, которое улучшит общую вовлеченность ребенка, его регуляцию, социальную коммуникацию и игру. Когда вы используете универсальную схему, задайте себе следующие вопросы.

- **Оцените ситуацию.** Что произошло? Проблемы связаны с самой рутинной или с поведением ребенка?
- **Создайте план.** Что вы можете сделать, чтобы помочь ребенку? Каким образом можно использовать основные и обусловленные стратегии, чтобы изменить ситуацию?
- **Протестируйте, насколько успешен ваш план.** Позволил ли ваш план добиться ожидаемых результатов? Можете ли вы улучшить что-либо?

Мы будем использовать эту структуру в следующих главах, чтобы преодолевать трудности, которые могут возникнуть. Это непрерывный процесс, который осуществляется как в момент возникновения проблем, так и после сессии, когда вы анализируете ее. Если паттерны проблемного поведения сложны для понимания или их сложно преодолеть, рекомендуем вам после завершения сессии заполнить форму 8.1 (АСТ: оценить ситуацию, создать план и протестировать его успешность, с. 158). Это поможет лучше понять ситуацию и разработать возможные решения. Далее мы рассмотрим этот процесс более подробно.

8.7.1 Оцените ситуацию

Оцените актуальную ситуацию. Если что-то идет неправильно, вы наверняка заметите признаки этого как в самой рутине, так и в поведении ребенка. Постарайтесь подробно описать, что именно вы заметили (в том числе само изменение и соответствующий ему контекст).

Оцените рутину

Замеченные вами проблемы могут быть связаны с началом рутины, ее поддержанием, добавлением в рутину новых шагов или попытками сделать рутину более гибкой через какое-то время. Вы также можете отметить и другие изменения, когда оцениваете качество рутины в целом. К примеру, взрослому приходится слишком часто давать указания. Как вариант — трудности могут возникать при переходе от одной рутины к другой.

Оцените поведение ребенка

Отслеживайте характерные признаки в поведении ребенка. В данном случае мы принимаем во внимание любые сигналы со стороны ребенка, в том числе его действия, коммуникацию, эмоциональное состояние, темп, регуляцию и вовлеченность. Так, ребенок может блуждать взглядом по комнате, вертеть в руках игрушки, заикливаться на определенных игровых действиях, сбрасывать игрушки со стола, плакать и т. п. Отметьте признаки уменьшения вовлеченности (см. главу 15), нарушения регуляции (см. главу 16), а также проявления ригидного и повторяющегося поведения (см. главу 17). Если сложности возникают неоднократно

или их интенсивность высока, имеет смысл проанализировать *функцию такого поведения*, то есть понять, какое именно сообщение ребенок передает своим поведением (см. главу 16).

Оцените влияние

Оцените, какое влияние оказывает возникшая проблема на сессию: влияние может быть как незначительным (например, ребенок всегда использует один и тот же шаг для инициации расширений рутины), так и весьма значимым (например, ребенок бродит по комнате, плачет и бросает игрушки). Уровень влияния будет определять, какую стратегию вы выберете, а также повлияет на уровень поддержки, которую вам нужно будет оказать для возвращения сессии в прежнее русло. Если влияние поведения незначительно, возможно, вам будет достаточно сделать лишь небольшие изменения, используя основную стратегию. Если же влияние поведения весьма значительно или критично, скорее всего, вам придется использовать более целенаправленный подход (см. главы 15–17).

8.7.2 Создайте план

Итак, вы оценили возникшую проблему. Ваш следующий шаг — создание плана для ее преодоления. Вам нужно будет использовать стратегии, описанные в главах 6–16, чтобы внести изменения в окружение, улучшать свои действия и реагировать на конкретную функцию поведения ребенка.

Измените окружение

Организируйте окружение для поддержки ребенка. Если что-то идет не по плану, попробуйте изменить уровень поддержки окружением, чтобы помочь ребенку играть, сохранять регуляцию и поддерживать вовлеченность.

Измените свои действия

Возможно, вам придется изменить свои действия, чтобы оказывать ребенку большую поддержку. Не забывайте, что вы тоже играете определенную роль в возникших трудностях. Довольно часто именно действия взрослого (или, наоборот, отсутствие тех или иных действий) влияют на изменение поведения ребенка или рутины. Так, проблемы могут возникать, если взрослый не проявляет должной гибкости, использует неверное соотношение стратегий, слишком давит на ребенка или предъявляет слишком низкие ожидания. Определите, какова ваша роль в возникновении трудностей.

Реагируйте на функцию поведения ребенка

В главе 16 мы более подробно поговорим о том, как реагировать на функцию поведения ребенка, используя основные и обусловленные стратегии. Функция поведения помогает вам понять, почему могло возникнуть данное поведение. Исходя из этого, вы сможете реагировать на него соответствующим образом, что особенно важно при нарушении регуляции, когда поведение может быть неоднозначным.

Используйте в первую очередь основные, а не обусловленные стратегии

Регулируйте уровень поддержки в соответствии с конкретной ситуацией, при этом начинайте с наименьшего уровня поддержки, позволяющего ребенку добиться успеха, и увеличивайте поддержку по мере необходимости. В первую очередь используйте основные стратегии. Если же ребенку требуется больше поддержки для преодоления возникших трудностей, возможно, вам придется использовать и обусловленные стратегии. Основные

и обусловленные уровни поддержки описаны в главе 1, разделе 1.6, а рекомендации по применению этих стратегий мы рассмотрим далее, в главах 15–17.

8.7.3 Протестируйте успешность плана

Заключительный шаг — тестирование успешности созданного плана. Ваш план оказался успешным или вам нужно продолжать работать над устранением проблем? Имейте в виду, что иногда ситуация может сначала ухудшиться, а затем произойдут улучшения. Так, ребенок может не понять, чего вы от него ожидаете, и будет сопротивляться изменениям, что приведет к усилению прежних паттернов поведения. Возможно, вам придется предпринять несколько попыток, прежде чем вы найдете эффективное решение. И даже если вы найдете такое решение, возможно, вам придется проявить настойчивость, прежде чем желаемое изменение произойдет.

Оцените, что именно оказалось эффективным

Для начала постарайтесь понять, какие аспекты вашего плана действительно работают. Эти знания вы будете использовать, чтобы сделать вашу следующую сессию еще более успешной. К примеру, если вы планировали повысить структурированность окружения и для этого провели часть сессии за столом, следующую сессию начните с применения этой стратегии.

Создайте план на будущее

Используйте информацию, полученную во время применения универсальной схемы АСТ, чтобы заранее предотвратить возникновение проблем в дальнейшем. Теперь вы знаете, как проявляются у ребенка первые признаки нарушения регуляции или потери вовлеченности, поэтому сможете должным образом реагировать до того, как ситуация приведет к нарушениям рутины. Кроме того, обратите внимание, как ребенок реагирует на ваши действия. Вы не должны подкреплять поведение, повторения которого не хотите (более подробно — в главе 16). Также постарайтесь запланировать, как можно уменьшить поддержку и способствовать развитию самостоятельности и усилению инициаций ребенка.

8.8 Типичные проблемы, возникающие при поддержании вовлеченности и регуляции

В этом разделе мы рассмотрим типичные вопросы, которые могут возникнуть при создании плана для поддержки ребенка.

Что делать, если у ребенка возникает проблемное поведение каждый раз, когда он входит в комнату?

Если ребенок постоянно проявляет проблемное поведение, когда входит в комнату, где проходит сессия, вам нужно увеличить количество поддержки во время этого перехода. Для начала попробуйте использовать понятное предупреждение, чтобы сообщить ребенку, когда начнется сессия. К примеру, ребенок играет в комнате ожидания или участвует в какой-то активности в группе. Сообщите ему, через какое время ему нужно закончить текущее занятие. Для некоторых детей нужно сочетать вербальное предупреждение с демонстрацией визуального расписания — это поможет ребенку лучше понять происходящие и будущие события. Если вы сообщили ребенку об определенных ожиданиях, необходимо точно выполнить запланированное. Возможно, вам придется также оценить функцию поведения ребенка и справиться с проблемным поведением, используя стратегии из главы 16.

Что делать, если ребенок хочет, чтобы на сессии вместе с ним был родитель (или другой ухаживающий за ребенком взрослый)?

Иногда дети хотят, чтобы родители были рядом с ними во время сессии, однако в присутствии родителей гораздо сложнее добиться вовлеченности для такого ребенка. Обычно мы работаем с родителями, чтобы определить, какая поддержка будет для ребенка наилучшей. Довольно часто родители принимают решение, что сессии будут проходить без них, когда понимают, что их присутствие отвлекает ребенка. Действительно, для некоторых детей (особенно для детей младшего возраста) присутствие родителей на сессии обусловлено особенностями возрастного развития и способствует лучшей регуляции. Тем не менее многие дети в присутствии родителей чаще отвлекаются, дурачатся и проявляют проблемные виды поведения. (В этой книге мы говорим о сессиях JASPER, которые проводят специалисты. Если же в роли взрослого, осуществляющего вмешательство JASPER, выступает родитель или другой взрослый, заботящийся о ребенке, он, безусловно, полноправный участник сессии.) В таких случаях целесообразно использовать стратегии перехода для того, чтобы увести ребенка от родителя. К примеру, вы можете использовать визуальное расписание, дать ребенку четкие и доброжелательные указания относительно своих ожиданий и пригласить его в комнату для сессии, предложив выбрать мотивирующие и интересные игрушки.

8.8.1 Практические примеры

Пользователь, работающий с ребенком, у которого слишком много машинок

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленькой девочкой, которая всегда приносит на сессии очень важные для нее вещи. Ее главное увлечение — различная техника. Иногда она приносит в карманах крошечные машинки или может прийти в комнату с большим плюшевым самолетом. Мы пытались включить в наши сессии ее любимые игрушки, но она настолько трепетно к ним относится, что не позволяет мне даже прикоснуться к ним, а тем более по-новому использовать их в рутинных.

Я знаю, что маме девочки вряд ли удастся убедить ее поехать на сессию без любимых игрушек, поэтому мне кажется, что вариант оставить все игрушки дома нереален. Я пытаюсь забрать у нее игрушку, когда она приезжает, но она очень нервничает и непрерывно спрашивает о ней, так что мне приходится отдать игрушку обратно. Как мне разобраться со всей этой техникой?

С уважением, *Пользователь, работающий с ребенком, у которого слишком много машинок*

Дорогой *Пользователь, работающий с ребенком, у которого слишком много машинок!*

Похоже, переход к сессии — это ваша главная сложность. Хорошо, что вы пытаетесь использовать во время сессий любимые игрушки ребенка, однако, похоже, ребенку очень сложно играть такими игрушками продуктивно, и это препятствует развитию игровых рутин и вовлеченности. Попробуйте разработать план, который поможет девочке отложить любимые игрушки в сторону до начала сессии. Первая возможная стратегия — организуйте специальный шкафчик или другое место для хранения, где ребенок может оставить свои вещи. Как в школе или детском саду: девочка повесила в шкафчик свою куртку, поставила рюкзак, а затем положила всю игрушечную технику на специальное место в шкафчике. Попробуйте использовать стратегию «сначала — потом» или сделайте визуальное расписание, когда показываете девочке ее шкафчик.

Это поможет ребенку понять, что до окончания сессии все ее машинки будут в полной безопасности в шкафчике.

Желаем успеха!
JASPER

8.9 Заключение

На рисунке 8.5 показаны стратегии, с которыми вы познакомились в этой главе, — просмотрите их еще раз. По мере осуществления вмешательства вы будете лучше узнавать ребенка — это поможет вам выбирать более подходящие стратегии для поддержки во время сессии. Мы не всегда можем предугадать заранее, что будет делать ребенок и как нам следует реагировать на его действия. Не стоит воспринимать появление проблем как показатель успешности или неудачи (они будут возникать, и вы должны быть к этому готовы!). Вы должны оценивать, как часто проблемное поведение возникает, сколько продолжаются эти эпизоды и происходит ли со временем уменьшение интенсивности проблемного поведения. Если вы отмечаете, что проблемы возникают реже, продолжительность проблемного поведения уменьшается и оно меньше влияет на ваши сессии, это означает, что вы движетесь в сторону достижения поставленных целей и создаете более надежное основание для сессии.

Эта глава завершает часть III. Мы будем регулярно возвращаться к этим стратегиям, чтобы поддерживать физическое и эмоциональное окружение, отвечающее потребностям ребенка, для усложнения поставленных целей и преодоления возникающих трудностей. В IV части этой книги мы поговорим о том, как развивать рутины в рамках тщательно подготовленного окружения.





РИС. 8.5. Ключевые положения главы 8



ФОРМА 8.1. АСТ: ОЦЕНИТЕ СИТУАЦИЮ, СОЗДАЙТЕ ПЛАН, ПРОТЕСТИРУЙТЕ ПЛАН

Ребенок: _____ Взрослый: _____ Дата: _____


Оцените ситуацию. Что произошло? Какие проблемы возникли в рутине или поведении ребенка?

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Оцените рутину</p>  | <p>Оцените поведение ребенка</p> <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Попробуйте использовать форму «Оцените поведение ребенка»</p> </div>  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Что я могу сделать, чтобы помочь? Как я могу использовать основные и обусловленные стратегии, чтобы это привело к изменениям?

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Измените окружение</p> | <p>Измените свои действия</p> | <p>Реагируйте на функцию поведения ребенка</p> |
| <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Установите приоритет стратегий</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Организуйте окружение ▪ Имитируйте и моделируйте ▪ Формируйте игровые рутины ▪ Расширяйте игровые рутины ▪ Используйте коммуникативные стратегии ▪ Создайте план использования жестов и языка ▪ Поддерживайте вовлеченность и регуляцию ▪ Поддерживайте продуктивную игру </div>  | | <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Рассмотрите применение обусловленных стратегий</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Добавьте визуальную поддержку ▪ Используйте директивные подсказки ▪ Используйте обусловленные стратегии для вовлеченности и регуляции ▪ Подготовьте план отхода от подсказок </div>  |

Протестируйте успешность плана. Позволил ли мой план добиться ожидаемых результатов? Могу ли я улучшить что-либо в дальнейшем?

| | |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Протестируйте план Оцените, что сработало</p> | <p>Создайте план на будущее</p> <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Подготовьте отход от поддержки</p> </div>  |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



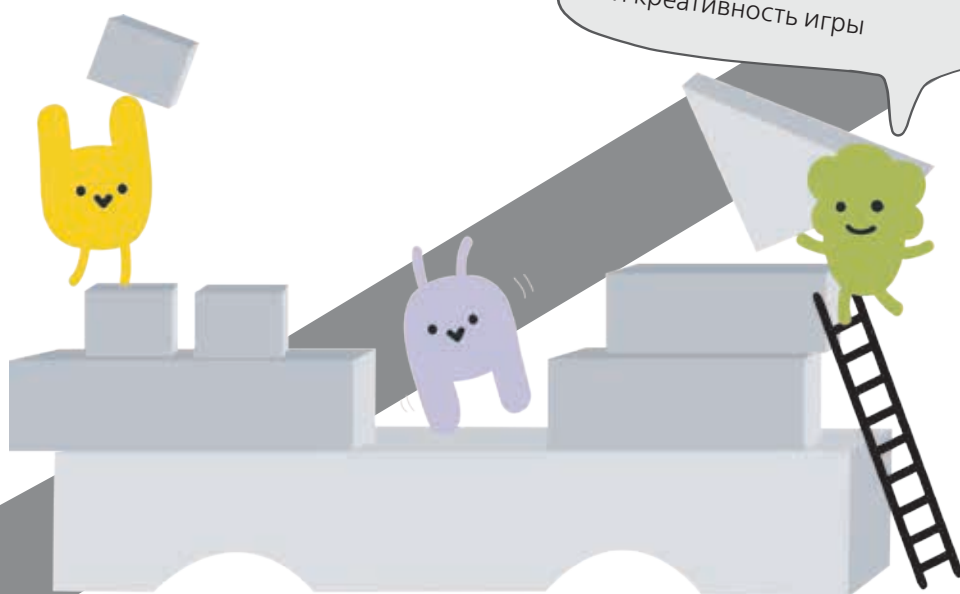
Разрешение на копирование формы предоставлено читателям для личного использования или для использования с клиентами (подробнее см. с. iv). Дополнительные копии формы можно загрузить по ссылке <http://www.guilford.com/kasari-materials>.

ИГРА

Из этого раздела вы узнаете, как сформировать динамичные игровые рутины при помощи имитации, моделирования, формирования базы рутины и ее расширения.

Цели

- ✓ Сформировать веселые и увлекательные игровые рутины
- ✓ Способствовать инициациям ребенка
- ✓ Увеличить сложность и разнообразие игры
- ✓ Повысить гибкость и креативность игры



Имитация и моделирование игры



9.1 Введение

Теперь, когда у вас уже есть инструменты, необходимые для подготовки окружения, пришло время познакомиться со стратегиями игры. В этой главе мы обсудим рекомендации по имитации и моделированию игровых действий. Как мы уже говорили в главе 1, *имитация* представляет собой повторение и подкрепление действий ребенка, а *моделирование* — это демонстрация игрового действия, соответствующего уровню развития ребенка. Вместе эти стратегии поддерживают достижение целей ребенка в области вовлеченности, продуктивной игры и инициаций. Кроме того, именно эти стратегии вносят существенный вклад в обеспечение вашей роли как равного и активного игрового партнера. Когда вы поймете, как и в каких ситуациях нужно имитировать и моделировать действия, сможете использовать эти стратегии для установления, поддержания и расширения рутин (как описано в главах 10 и 11).

9.2 Имитация и моделирование как реакция на действия ребенка

Во время каждой сессии JASPER вы будете имитировать и моделировать игровые действия, демонстрируя тем самым ответ на действия ребенка. Если ребенок выполняет продуктивное игровое действие, вы можете *имитировать* его, чтобы подкрепить. Если же ребенок не играет или ему нужна помощь, чтобы играть должным образом, вы можете *моделировать* игровое действие, предоставляя поддержку ребенку. Крайне важно отслеживать, что именно делает ребенок в тот или иной момент, — это позволит вам определить, какую стратегию использовать и как реагировать оптимальным образом.

9.3 Рекомендации по имитации

Ваша основная роль заключается в том, чтобы имитировать игровые действия ребенка (рис. 9.1). Когда ребенок выполняет некое действие, вы должны сразу же выполнить ответное действие с аналогичной игрушкой (рис. 9.2). К примеру, ребенок помещает геометрическую фигуру в сортер — вы можете имитировать его действие и тоже поместить фигуру в сортер. Если ребенок изображает, что пьет из чашки, вы можете также изобразить, что пьете из чашки. Имитация — это один из основных способов подкрепления действия ребенка. Вместо того чтобы использовать вербальную похвалу или внешнее подкрепление, мы используем имитацию — более естественный способ подкрепления, позволяющий показать ребенку, что

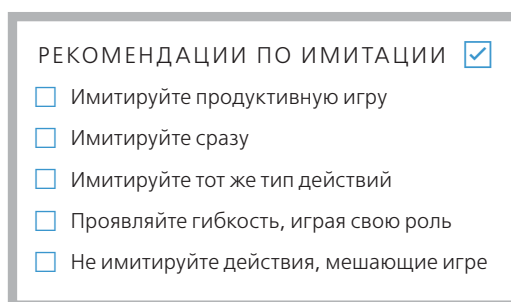


РИС. 9.1. Рекомендации по имитации

нам нравятся его идеи. Кроме того, такая стратегия поддерживает непрерывность рутины и обеспечивает вашу роль как равного и активного партнера в игре.

9.3.1 Имитируйте продуктивные игровые действия

В программе JASPER мы не имитируем каждое отдельное действие, которое выполняет ребенок, — мы имитируем только *продуктивные* игровые действия. Как мы уже говорили, продуктивные игровые действия должны соответствовать уровню развития ребенка, быть гибкими и поддерживать совместную вовлеченность (см. главу 6, раздел 6.2.3). Иногда дети удивляют нас своими креативными идеями и необычными способами использования игрушек, которые мы не ожидали увидеть. Если такое действие продуктивно, его нужно имитировать. Далее мы рассмотрим несколько дополнительных рекомендаций, которые помогут вам наиболее полноценно использовать имитацию.

Имитируйте сразу же

Имитируйте игровое действие сразу же после ребенка, чтобы было совершенно ясно, что вы следуете его идеям. Дети обычно двигаются быстро, так что и мы должны действовать быстро. Возможно, у вас будет всего одна-две секунды, чтобы выполнить действие, прежде чем ребенок сделает очередной шаг.



РИС. 9.2. Взрослый имитирует продуктивное игровое действие ребенка — помещает в ванну другую куклу

Имитируйте тот же самый тип действий

Это не означает, что вы должны выполнять *точно такое же действие*, как ребенок, или имитировать его *тем же самым способом*. К примеру, ребенок помещает круглый элемент в сортер, вы можете поместить в сортер другую геометрическую фигуру, при этом элемент не обязательно должен быть точно такого цвета или формы, как у ребенка.

Играйте свою роль

В рутинных предсимволического и символического уровней зачастую правильнее, если взрослый *играет свою роль* во взаимодействии, вместо того чтобы имитировать роль, которую играет ребенок. К примеру, ребенок изображает, что он учитель, и говорит: «Так, ребята, садимся по местам». Вы можете в свою очередь играть роль ученика: «Хорошо, учитель, я сяду здесь». Было бы неестественно, если бы вы тоже играли роль учителя или в точности повторяли за ребенком его действия.

9.3.2 Не имитируйте действия, которые мешают вовлеченности

Иногда дети с РАС используют игрушки такими способами, которые не связаны с игрой и не вносят вклада в развитие рутин. Здесь мы имеем дело с *нефункциональными действиями, мешающими игре* (см. главу 6). К примеру, на рисунке 9.3 ребенок просто рассматривает флакон с мылом, вместо того чтобы использовать его для игровых действий в рутине. Эти действия могут быть ригидными или повторяющимися, могут выполнять функцию сенсорного изучения или относиться к игровому уровню, который намного ниже актуального уровня игры ребенка. Зачастую такие действия сигнализируют об ослаблении вовлеченности и могут проявляться обособленно или как ранний признак нарушения регуляции. Если действия ребенка не выглядят продуктивными и не отвечают цели игры, вы не должны их имитировать. Это отнимает время от социальной игры и ограничивает количество времени, в течение которого ребенок учится новому. Вот некоторые дополнительные примеры действий ребенка, которые мы обычно не имитируем:

- вращает объекты;
- открывает и закрывает двери;
- выстраивает игрушки в ряд или в определенной последовательности;
- роняет игрушки повторно раз за разом;
- неоднократно нажимает кнопки;
- рассматривает объекты;
- стучит игрушками, бросает или грызет их;
- взмахивает кистями рук.



РИС. 9.3. Взрослый не имитирует действие ребенка, рассматривающего флакон с мылом

Прежде чем двигаться дальше, выполните упражнение 9.1 и проверьте, насколько хорошо вы понимаете эту стратегию.

УПРАЖНЕНИЕ 9.1. Используйте имитацию правильно

Определите, соответствует ли имитация взрослому руководству JASPER. Обведите «да», если реакция (ответ) взрослого соответствует руководству JASPER, и «нет» — если не соответствует.

- | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|
| 1. Вы с ребенком играете пазлом. Ребенок дважды постукивает каждым фрагментом пазла, прежде чем поместить его на место. Вы также дважды постукиваете каждым фрагментом пазла, прежде чем поместить его на место. | Да | Нет |
| 2. Вы с ребенком помещаете фигурки в коробки-вкладыши. Ребенок говорит: «Это машина» — и изображает, что ведет машину. Вы говорите: «У меня тоже машина!» — и изображаете, что везете фигурку в другую коробку. | Да | Нет |
| 3. Вы помещаете разные начинки на пиццу. Ребенок кладет на пиццу ломтик пепперони. Вы кладете на пиццу гриб. | Да | Нет |
| 4. Ребенок берет самолет и кидает его через комнату. Вы говорите: «Он летит!» — и бросаете другой самолет через комнату. | Да | Нет |
| 5. Ребенок изображает, что он — повар, а вы — посетитель. Ребенок говорит: «Я повар. Вот ваш заказ!» Вы подаете гамбургер обратно ребенку и говорите: «Я повар! А это ваш заказ!» | Да | Нет |

9.4 Рекомендации по моделированию

В игре нередко возникают моменты, когда ребенку нужна помощь, чтобы играть и поддерживать вовлеченность, — в таком случае вы можете моделировать действия (рис. 9.4). Моделирование позволяет вам предоставить поддержку ребенку и продолжить взаимодействие без принятия на себя ведущей роли и предоставления физической подсказки. Моделирование может также способствовать продуктивным игровым действиям ребенка и приносить новые идеи в рутину. Иногда взрослому кажется, что моделировать действия нужно довольно часто, подсказывая таким образом ребенку новые идеи для игры. Однако мы не должны забывать, что собственные идеи и инициации ребенка должны быть приоритетными. Кроме того, в первую очередь вы должны находить возможности имитировать действия ребенка, и, только если это невозможно, вы моделируете действие сами.

9.4.1 Моделируйте, когда ребенку нужна поддержка

Если ребенок остановился во время игры или ему нужна поддержка, моделируйте продуктивное действие — это покажет ребенку, что нужно делать.

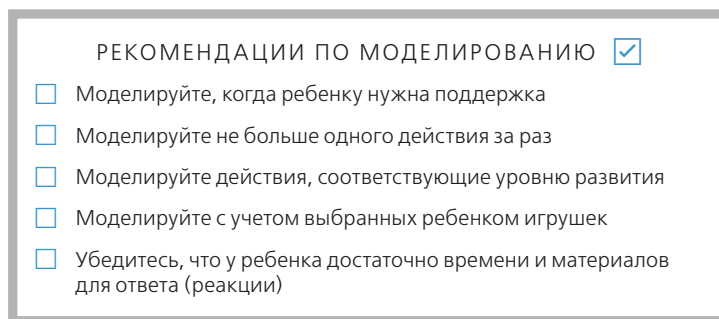


РИС. 9.4. Рекомендации по моделированию

Моделируйте для повышения вовлеченности

Если ребенок не знает, какие действия можно выполнить с игрушками, моделируйте, чтобы показать ему, какой шаг в игре он может сделать. К примеру, ребенок смотрит на пазл, но не играет — вы можете положить на место один из фрагментов пазла. Если ребенок играл некоторое время, но остановился, вы можете моделировать другое действие, чтобы помочь ему продолжить рутину. Старайтесь моделировать действие *до того*, как ребенок утратит вовлеченность. Не нужно ждать, пока ребенок совсем прекратит играть или начнет проявлять раздражение. Если это произойдет, вам будет сложно снова вовлечь ребенка в рутину.

Моделируйте после проявления нефункционального поведения, мешающего игре

Если действия ребенка мешают продолжению рутины, вы можете моделировать другое действие, чтобы показать ему более продуктивный способ взаимодействия с игрушкой. Так, на рисунке 9.5 изображен эпизод вовлеченности с объектом (флаконом для мыла): ребенок трясет его и рассматривает, не участвуя в рутине продуктивно. Взрослый же моделирует действие, которое можно выполнить с флаконом мыла: он изображает, что наливает мыло в ванну.

9.4.2 Моделируйте действие, которое ребенок сможет имитировать

Моделируйте действия, которые соответствуют уровню развития ребенка, мотивируют его и побуждают их повторить. Мы моделируем для того, чтобы ребенок имитировал



РИС. 9.5. Взрослый моделирует продуктивное игровое действие

смоделированное действие. Если этот шаг слишком простой (или, наоборот, слишком сложный) или выполнен несвоевременно, маловероятно, что ребенок будет его имитировать. Далее приведено несколько рекомендаций, которые сделают ваше моделирование более эффективным.

Моделируйте не больше одного действия одновременно

Моделируйте только одно действие в конкретный момент времени. К примеру, правильная модель из одного игрового шага: взрослый помещает один игрушечный продукт в миску. Если же вы поместили продукт в миску и начали перемешивать ее содержимое — эта модель содержит два игровых шага. Если вы моделируете подряд слишком много действий, ребенку будет сложно понять и имитировать их.

Моделируйте действия, соответствующие уровню развития ребенка

Моделирование будет более успешным, если моделируемые действия соответствуют уровню развития ребенка. Если вы пытаетесь сформировать рутину, моделируйте действия, соответствующие освоенному игровому уровню ребенка (или, если это нужно, на уровень ниже освоенного). Если же ребенку становится скучно или вы пытаетесь расширить рутину, вы можете моделировать действие, которое соответствует либо освоенному, либо целевому уровню ребенка (см. главу 11).

Моделируйте, используя выбранные ребенком игрушки

Учитывайте интересы ребенка. Если ребенок проявляет интерес к определенной игрушке, попробуйте моделировать шаг игры, используя в первую очередь игрушку *такого же типа*. К примеру, игровая рутина включает такие игрушки, как поезд, грузовики, грузы и фигурки людей. Ребенок берет груз и начинает стучать им по столу — вы должны моделировать действие именно с игрушечными грузами, а не с поездом или фигурками людей. Если ребенок не берет никаких игрушек и не смотрит ни на одну из них, вам нужно предположить, какое действие будет мотивирующим для ребенка, и смоделировать его.

Предоставьте материалы, чтобы ребенок мог выполнить игровое действие в свою очередь

У ребенка должны быть материалы, чтобы отреагировать (ответить) на вашу модель. К примеру, вы помещаете фигурку человека в школьный автобус — убедитесь, что есть как минимум еще одна фигурка, которую может взять ребенок. Если вы моделируете разрезание торта, убедитесь, что в игровом пространстве есть еще один игрушечный ножик. Эти игрушки должны находиться там, где ребенок сможет без труда их увидеть и взять. Если у ребенка нет доступа к нужным для имитации игрушкам или он не может их сразу найти, он не сумеет проявить реакцию (ответить), даже если захочет это сделать. Именно поэтому вы должны заранее их подготовить.

9.4.3 Дайте ребенку время для ответа

После того как вы смоделировали действие, *сделайте паузу* и дайте ребенку шанс ответить. Во время этой паузы смотрите на ребенка, выражая энтузиазм и ожидание. Не нужно говорить или предпринимать какие-либо действия, чтобы вызвать ответ ребенка (например, быстро указывать на игрушку или трясти ее). Не предоставляйте дополнительных подсказок или указаний. Просто подождите несколько секунд. Возможно, ребенку нужно немного времени, чтобы обдумать ваше действие и решить, что делать дальше. Теперь, когда вы познакомились с моделированием, выполните упражнение 9.2, чтобы потренироваться в правильном применении этой стратегии.

УПРАЖНЕНИЕ 9.2. Используйте моделирование правильно

Определите, соответствует ли моделирование взрослому руководству JASPER. Обведите «да», если реакция (ответ) взрослого соответствует руководству JASPER, и «нет» — если не соответствует.

- | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|
| 1. Ребенок смотрит на пазл с морскими животными, но не играет. Вы берете морскую звезду и подносите ее к доске пазла. | Да | Нет |
| 2. Ребенок выстраивает машины в ряд. Вы помещаете машину в гараж. | Да | Нет |
| 3. В начале сессии вы организуете в окружении выбор из двух игрушек: конструкторы для пирожных и бутербродов. Ребенок смотрит на конструктор для бутербродов, но не играет. Вы берете фрагмент крема и кладете на пирожное. | Да | Нет |
| 4. Ребенок сидит перед материалами для рутины «Джунгли», включающими несколько деревьев и фигурки обезьянок, которые можно соединять. Ребенок смотрит на обезьянок, но играть не начинает. Вы соединяете вместе несколько фигурок обезьянок и прикрепляете их к дереву. | Да | Нет |
| 5. В начале сессии вы даете ребенку на выбор две игрушки: железную дорогу и магнитный конструктор. Ребенок берет фрагмент магнитного конструктора, но играть не начинает. Вы помещаете один элемент конструктора на другой. | Да | Нет |

9.5 Обращайте внимание на то, как ребенок реагирует на ваше моделирование

Вы смоделировали действие, теперь цель заключается в том, чтобы ребенок имитировал его или продемонстрировал другое игровое действие, соответствующее его уровню развития. Вы можете ответить на действие ребенка, либо имитируя его, либо моделируя действие с большим уровнем поддержки.

9.5.1 Подкрепляйте ответ ребенка

Если ребенок имитирует вашу модель, имитируйте его действие, чтобы подкрепить его. Кроме того, ваша модель может стать источником новой идеи — тогда в качестве реакции ребенок попытается сделать что-то новое. К примеру, вы формируете рутину на уровне простой игры. Вы моделируете действие: берете бубен и трясете его — ребенок реагирует: он стучит по бубну как по барабану (и то и другое — *избирательные действия*). В этом случае вы также должны имитировать действие ребенка.

9.5.2 Сделайте модель более понятной

В некоторых случаях ребенку требуется больше поддержки, чтобы понять моделируемые вами действия и отреагировать на них. Если ребенок регулярно испытывает сложности и не может следовать вашей модели, в первую очередь вам следует оценить, насколько понятны действия, которые вы моделируете, — они должны соответствовать уровню разви-

тия ребенка, демонстрироваться своевременно и в поле зрения ребенка. Если ваша модель отвечает этим качествам, возможно, вам нужно увеличить уровень поддержки. Старайтесь предоставлять наименьший уровень поддержки, необходимый, чтобы помочь ребенку ответить. В таблице 9.1 показан список подходящих реакций взрослого, основанных на действии ребенка.

ТАБЛИЦА 9.1. Сделайте моделирование более понятным

| Действие ребенка | Ваша реакция (ответ) |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Ребенок не замечает вашего действия | ➔ Снова моделируйте то же действие |
| Ребенок замечает действие, но ему оно не интересно | ➔ Попробуйте моделировать другое действие |
| Ребенку не нравится действие / он начинает проявлять проблемное поведение | ➔ Попробуйте моделировать другое действие |
| Ребенок заметил и понял действие, но ему нужно больше поддержки, чтобы попробовать повторить его | ➔ Моделируйте то же действие и пододвиньте игрушку к ребенку или вручите ему игрушку |
| Ребенок инициирует другое продуктивное игровое действие | ➔ Прекратите моделировать и имитируйте действия ребенка |
| Ребенок теряет вовлеченность | ➔ Прекратите моделировать и постарайтесь вернуть вовлеченность ребенка (см. главу 15) |

9.6 Соблюдайте баланс между имитацией и моделированием

Как и любая стратегия, имитация и моделирование эффективны только в тех случаях, когда они используются в правильное время с правильной целью. Мы рассматриваем имитацию и моделирование как динамичный дуэт. Эти стратегии играют в рутине разные роли, и каждая из них важна для поддержания взаимодействия. Когда ребенок инициирует продуктивное действие, мы имитируем его. Когда ребенку требуется больше поддержки, мы моделируем действия. Имитация и моделирование — это как две палочки для игры на барабанах, обе эти стратегии необходимы для поддержания темпа и ритма сессии. Чтобы найти правильный баланс, требуется понимать как ребенка, так и контекст рутины. Рисунок 9.6 и дополнительные советы помогут вам научиться находить этот баланс.

9.6.1 Отдавайте предпочтение имитации

Если вы не уверены, что нужно использовать в конкретный момент — моделирование или имитацию, лучше выбрать имитацию (даже если вы ошибаетесь). Вначале интуиция не всегда помогает сделать правильный выбор. Моделирование кажется более продуктивным, особенно если ребенок реагирует на него. Однако если вы продолжаете использовать только моделирование, вы создаете стиль взаимодействия, в котором вы все время играете ведущую роль и инициируете действия, а ребенок только имитирует их и реагирует (отвечает). Взаимодействие очень быстро начинает выглядеть как обучающий блок или выполнение задания. И наоборот, использование имитации возвращает ребенку роль лидера. Не забывайте, что имитация действия ребенка — это наш способ подкрепления его продуктивной игры и поддержания развития рутины. (Позднее у вас появится возможность работать также и над формированием новых навыков. Когда рутина будет сформирована и ребенок начнет спокойно играть, вы будете добавлять в окружение новые игрушки и новые игровые шаги в процессе расширения рутины. Благодаря этому игра ребенка не будет становиться слишком повторяющейся и он сможет осваивать новые навыки.)

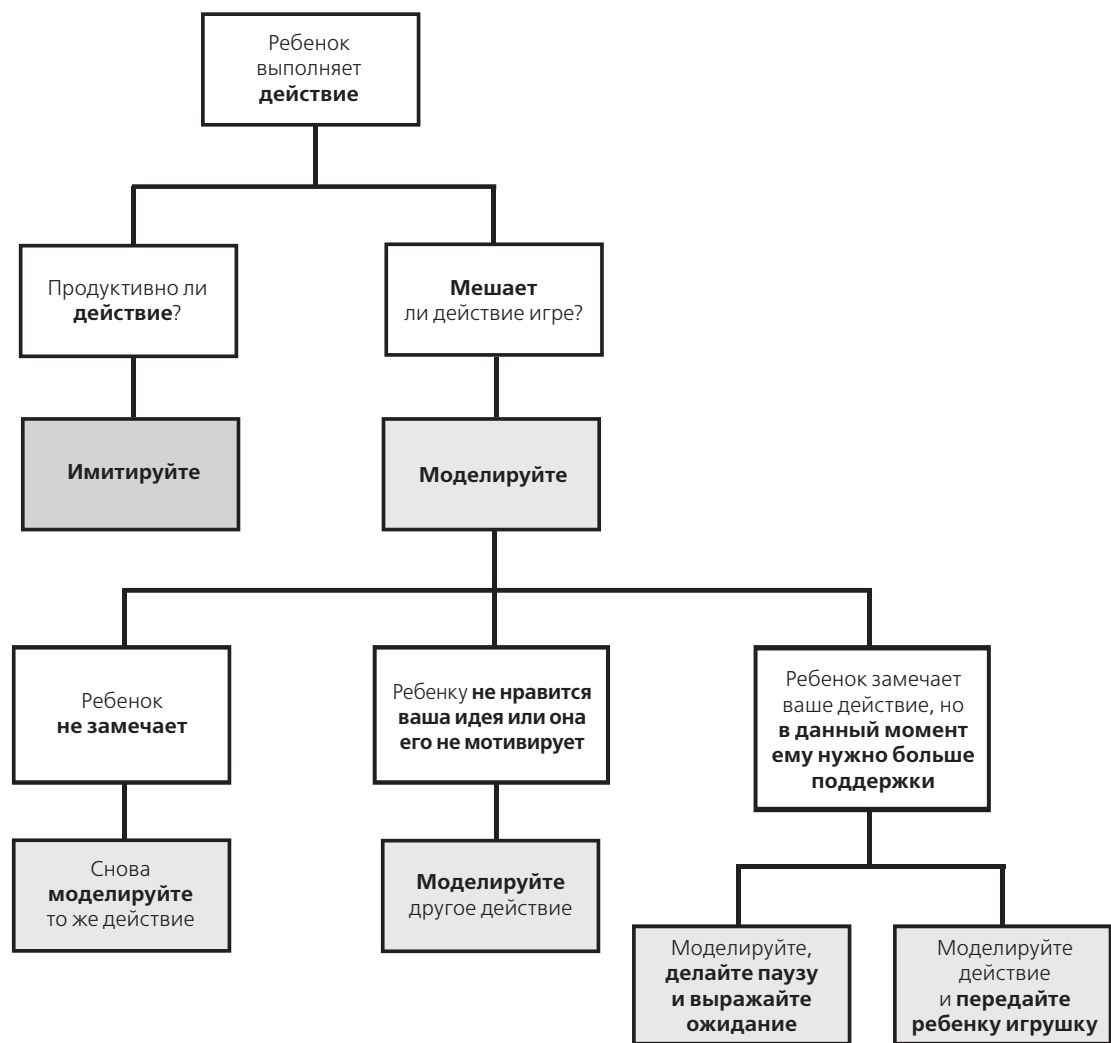


РИС. 9.6. Действие ребенка и реакция (ответ) на него: имитация или моделирование

9.6.2 Прежде чем моделировать действия, оцените контекст

Если при имитации мы должны действовать очень быстро, то при моделировании необходимо внимательно подходить к тому, насколько быстро и часто вы используете эту стратегию. Рутинa не должна полностью зависеть от ваших моделей. Часть времени ребенок должен инициировать действия. Если вам кажется, что вы постоянно моделируете игровые действия, пытаясь поддержать контакт, это признак того, что в рутине что-то идет не так либо же ребенку требуется другая форма поддержки. Оцените окружение, игрушки и уровень игры. Прежде чем моделировать действие, ответьте на следующие вопросы.

Разрешится ли ситуация, если я подожду?

Если вы не уверены, насколько действия ребенка соответствуют рутине, не моделируйте действие сразу, а подождите одну-две секунды и посмотрите, что будет дальше. Однако, если вам кажется, что ребенок почти утратил вовлеченность, вам нужно быстро моделировать действие, чтобы поддержать рутину.

Мешает ли данное действие вовлеченности?

Некоторые действия не нарушают рутины. Если действие ребенка не мешает вовлеченности и не прерывает рутину, имеет смысл продолжить наблюдение и не использовать моделирование сразу же. Допустим, ребенок демонстрирует сенсорное действие, например постукивает игрушкой по столу, прежде чем выполнить очередное игровое действие, — имеет смысл подождать и не моделировать действие, поскольку ребенок продолжает играть и сохраняет вовлеченность. Если же действие ребенка начинает негативно влиять на вовлеченность и прерывать рутину, вам нужно моделировать более продуктивное действие, чтобы ребенок выполнил его и вернулся в рутину.

Может ли ребенок выполнить действие самостоятельно?

Некоторым детям требуется больше времени, чтобы выполнить сложное игровое действие или продемонстрировать сложный моторный навык. Не нужно торопиться с моделированием или предоставлением поддержки, если ребенок может выполнить действие сам. Вы должны реагировать в правильное время: после предоставления ребенку возможности попытаться, но прежде чем он утратит вовлеченность. Например, вы можете помочь ребенку выполнить очередное действие, если поменяете местоположение игрушки так, чтобы ему было проще ее взять (см. главу 7, раздел 7.5.2). Выполните упражнения 9.3 и 9.4, чтобы попрактиковаться в выборе правильной стратегии — имитации или моделирования — на основе действий ребенка.

УПРАЖНЕНИЕ 9.3. Имитировать или моделировать?

Определите, исходя из действий ребенка, что должен делать взрослый — моделировать или имитировать (освоенный уровень игры ребенка — предсимволический).

| Действие ребенка | Ответ (реакция) взрослого | |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------|
| 1. Ребенок изображает, что ведет фигурки людей в автобус и везет их в школу | Имитировать | Моделировать |
| 2. Ребенок много раз катает автобус туда и обратно | Имитировать | Моделировать |
| 3. Ребенок забрасывает фигурки в здание школы | Имитировать | Моделировать |
| 4. Ребенок изображает, что его фигурка — учитель в школе. | Имитировать | Моделировать |

УПРАЖНЕНИЕ 9.4. Что делать дальше?

Подберите для каждого сценария наиболее оптимальный вариант действий, которые следует выполнить взрослому.

| Описание | Реакция взрослого |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Вы с ребенком изображаете пикник с куклами. Ребенок берет куклу, помещает ее в корзинку для пикника (изображая, что это кровать) и говорит: «Спокойной ночи!» | <p>A. Вы укрываете куклу одеялом и говорите: «Спокойной ночи, малыш!»</p> <p>B. Вы кладете в корзинку другую куклу и говорите: «Спокойной ночи, малыш!»</p> <p>C. Вы говорите: «Это не кровать», — и моделируете кормление куклы</p> |

2. Вы с ребенком помещаете торт в духовку. Ребенок несколько раз нажимает кнопки духовки
- A. Вы убираете духовку и говорите: «Закончили играть с духовкой»
- B. Вы имитируете нажатия на кнопки и говорите: «Нажми еще»
- C. Вы моделируете, что вынимаете торт из духовки, и говорите: «Торт готов!»

9.7 Типичные проблемы при имитации и моделировании

Далее мы рассмотрим часто задаваемые вопросы и представим типичные практические примеры. Если у вас часто возникают сложности с достижением баланса между имитацией и моделированием, попробуйте также использовать описанную в главе 8 универсальную схему АСТ для устранения проблем.

9.7.1 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы рассмотрим часто задаваемые вопросы об имитации и моделировании.

Что делать, если ребенок не замечает мое очередное действие?

Ничего страшного, если ребенок не всегда замечает ваше очередное действие. Если же это становится постоянной проблемой, убедитесь, что вы находитесь в поле зрения ребенка. Обратите внимание на то, куда смотрит ребенок, а затем выполняйте действия так, чтобы ребенок их видел. Проверьте окружение. Убедитесь, что вы находитесь лицом к лицу с ребенком, а используемая в действии игрушка расположена между вами. Кроме того, вы можете выделить очередное свое действие, сочетая его с жестами или словами. К примеру, можно прокомментировать: «Ставим» — и указать пальцем на постройку, когда вы выполняете очередное действие (см. главу 12). Когда вы выполняете эти шаги, не следует использовать подсказки для привлечения внимания ребенка.

Что делать, если ребенок продолжает выполнять одно и то же действие?

Ребенок продолжает выполнять одно действие рутинно снова и снова, и вы не знаете, что делать. Нужно ли продолжать имитировать? Это зависит от конкретной рутины. Так, вполне допустимо поочередно выполнить по 8–12 одинаковых действий, когда вы строите из кубиков, и только потом начать заново. Однако если вы изображаете, что наливаете мыло на волосы кукле, не стоит повторять одно и то же действие 8–12 раз. Если вам кажется, что ребенок повторяет одно и то же действие снова и снова и это отрицательно влияет на рутину или вовлеченность, скорее всего, действие становится ригидным и повторяющимся либо ребенку стало скучно. В этом случае вы можете представить новые варианты выбора, связанные с рутинной, или расширить рутину и показать ребенку новые варианты действий (см. главу 11).

Нужно ли мне продолжать моделировать, если ребенок не иницирует и не имитирует действия?

Как правило, мы стараемся не моделировать действие повторно несколько раз, если ребенок не реагирует, поскольку это может привести к утрате ребенком вовлеченности и сделать роль взрослого излишне директивной. Если ребенок не иницирует действия и не имитирует после того, как вы несколько раз смоделировали их, попробуйте для начала оценить

вовлеченность ребенка (к примеру, готов ли он перейти к чему-то новому). Затем оцените окружение и выбор игрушек (возможно, окружение слишком загромождено и ребенок просто не может заметить ваше моделирование; соответствует ли используемая при моделировании игрушка игровому уровню ребенка; нужно ли вам добавить новые игрушки в окружение; понимает ли ребенок, для чего нужна эта игрушка). После этого оцените, насколько понятна демонстрируемая вами модель действия (возможно, вы моделируете действие, которое значительно превышает игровой уровень ребенка; проверьте, направлено ли внимание ребенка на ваше моделирование). После того как вы оцените все эти аспекты и сделаете необходимые изменения, ребенок, скорее всего, начнет успешно имитировать вашу модель или инициирует что-то новое.

9.7.2 Практические примеры

Следующие вымышленные примеры объясняют трудности, связанные с имитацией и моделированием, специфичные для ребенка.

Пользователь, не знающий, имитировать или не имитировать

Дорогой JASPER!

Девочка, с которой я работаю, любит игрушки и предлагает множество интересных идей о том, как с ними играть. Во время оценки SPACE она продемонстрировала множество различных действий на уровне общей комбинации, кроме того, мы отметили несколько эпизодов предсимволической игры. Было также отмечено, что она много времени посвящает игровым действиям самого раннего уровня, например катает игрушечный грузовик туда-обратно или стучит игрушками. На данный момент это наша третья сессия, но нам так и не удалось добиться прогресса в наших рутинных. Я использую игрушки уровня общей комбинации, например кубики Lego, и девочке нравится строить из них башню. Это могло бы стать хорошей базой рутины. Однако после того как девочка соединяет между собой несколько кубиков, она вынимает из постройки два кубика и начинает стучать ими. Я хочу имитировать ее идеи — и тоже вынимаю один кубик из постройки, однако затем мы застреваем на постукивании кубиками по столу. Похоже, что один и тот же цикл повторяется с любыми игрушками для строительства, которые я пытаюсь использовать. Нужно ли продолжать имитировать?

Спасибо!

Пользователь, не знающий, имитировать или не имитировать

Дорогой *Пользователь, не знающий, имитировать или не имитировать!*

Нам кажется, что вы правильно провели оценку, но у вас возникли сложности с формированием устойчивой рутины, и вам нужна дополнительная помощь, чтобы понять, когда нужно имитировать действия ребенка. Строительство из кубиков Lego — вполне подходящая и продуктивная база для рутины, поэтому вы правы, что имитируете такие действия ребенка. Однако расширение в форме постукивания игрушками — это не продуктивная игра, поэтому такое действие вы имитировать не должны. Постарайтесь имитировать действия ребенка быстро — сразу же помещайте свой кубик в конструкцию. Иногда достаточно быстро выполнить очередное действие, чтобы перескочить через повторяющийся шаг рутины. Убедитесь, что в окружении достаточно кубиков Lego, чтобы продолжать рутину. Кроме того, возможно, ребенок готов к расширению рутины. Попробуйте добавить в окружение

несколько фигурок Lego, чтобы поместить их на построенную из кубиков башню. Если окажется, что эти стратегии не работают, смело моделируйте новый шаг в рутине!

Желаем удачи!
JASPER

Пользовательница, отучающая от бутылочки

Дорогой JASPER!

Я работаю с мальчиком, который очень любит играть с пупсами. Когда мы начинаем нашу сессию, он сразу же бежит к этим игрушкам. У нас есть рутина, где мы одеваем пупсов, качаем их в колыбельке, а затем кормим из бутылочек. Однако по-настоящему ему нравится только кормить куклу из бутылочки снова и снова. Каждый раз мне очень сложно даже попытаться начать рутину с начала или добавить в нее дополнительные шаги. Я имитирую идею мальчика, поскольку это действительно важное игровое действие, которое соответствует целевому уровню игры ребенка. Однако, похоже, кормление куклы — это единственное, что он хочет делать. Я продолжаю пытаться моделировать множество различных игровых действий, но он все равно возвращается к бутылочке.

С уважением,
Пользовательница, отучающая от бутылочки

Дорогая Пользовательница, отучающая от бутылочки!

Очень хорошо, что вы пытаетесь сделать рутину более сложной и достигнуть целевого уровня игры ребенка. Вы проделали значительную работу, пытаетесь преодолеть проблему, и использовали для этого главным образом моделирование. Мы же хотим предложить вам несколько приемов, которые относятся к окружению. Итак, начнем с оценки. Если в окружении отсутствует явная визуальная подсказка относительно того, какие действия с игрушками можно выполнить, или же в нем не хватает вариантов игрушек, которые ребенок может увидеть и взять, он будет продолжать выполнять те же действия, которые совершал ранее. Попробуйте разработать план, который задаст более явное направление рутины. К примеру, можно добавить в окружение игрушечную ванночку или несколько кроватей — это поможет ребенку придумать новые действия с куклами. Если у ребенка не возникло никакой идеи относительно этих новых материалов, тогда вы можете попробовать моделировать действие. Если эти стратегии не помогут, возможно, потребуется вообще убрать бутылочки на время — пока вы не сформируете рутину, включающую больше разнообразных шагов.

У вас все получится!
JASPER

9.8 Заключение

Имитация и моделирование — это важнейшие стратегии для формирования и поддержания игровой рутины. Еще раз просмотрите ключевые положения этих стратегий на рисунке 9.7. Когда ребенок только начинает осваивать рутины, необходимо использовать больше моделирования, чтобы помочь ему понять игровые действия, а также поддерживать его

вовлеченность. Цель заключается в том, чтобы способность ребенка инициировать продуктивные игровые действия со временем улучшалась, а проявления мешающего игре поведения — уменьшались. Это даст вам возможность чаще использовать имитацию и реже моделировать. Кроме того, вы должны видеть улучшение навыков ребенка, поскольку ваши имитации предоставляют ему подкрепление, а моделирование показывает новые действия. Итак, вы познакомились с рекомендациями, как и когда нужно имитировать и моделировать действия, и сможете использовать эти стратегии в следующей главе, чтобы сформировать базу рутины.

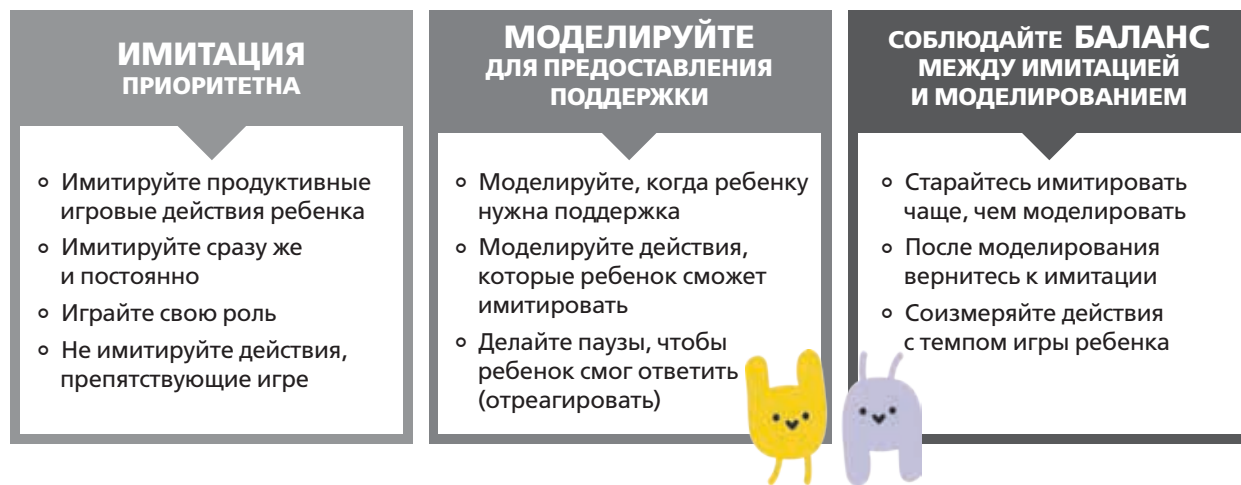


РИС. 9.7. Ключевые положения главы 9

Формирование базовой рутины



10.1 Введение

Когда вы играете с ребенком, ваша цель — сформировать *базовую рутину* (основу). Как мы уже говорили в главе 5, она включает в себя один или несколько знакомых шагов игры, соответствующих уровню ребенка. База должна быть достаточно простой и предсказуемой, чтобы ребенок мог ее инициировать и поддерживать. В этой главе мы поговорим о стратегиях для ее формирования. Сначала мы обсудим характеристики базы, затем поговорим о роли взрослого в рутине, а также о признаках, позволяющих понять, что рутина сформирована. В заключение мы объясним, как перезапустить рутину, если ребенку нужно дополнительно попрактиковаться в формировании шагов базы. В конце главы мы поговорим о сложностях, которые могут возникнуть в процессе. Многие из описанных в этой главе стратегий — управление окружением, умение играть равную и активную роль, имитация и моделирование — уже знакомы вам. Все эти стратегии применяются совместно для формирования и поддержания вовлеченности в рутине.

10.2 Основные характеристики базовой рутины

База включает в себя несколько первых шагов игры, которые станут основанием для дальнейшей рутины. Прежде чем мы перейдем к механизмам формирования базы, стоит более подробно поговорить о ее характеристиках.

10.2.1 Особенности базовой рутины

База должна включать в себя шаги, соответствующие *освоенному* ребенком уровню игры, — это дает ребенку возможность комфортно и уверенно себя чувствовать в начале рутины.

База запускает рутину

База начинается с того, что вы следуете интересам ребенка, которые проявляются при выборе подготовленных вами заранее вариантов игрушек. Это позволяет обеспечить мотивацию ребенка по отношению к рутине и способствует возникновению совместной вовлеченности. У некоторых детей база будет состоять из одного шага, у других из нескольких шагов. В любом случае действия должны быть повторяемыми, чтобы установить попеременную очередность, которая задает тональность рутины. К примеру, ребенок выбирает набор коробочек-вкладышей и помещает одну в другую — вы можете сформировать рутину, когда коробочки вкладываются одна в другую (комбинация-презентация), а затем ставить их друг на друга (общая комбинация). Выполняя эти действия поочередно с ребенком, вы устанавливаете отправной пункт вашей рутины.

База — это удобное место для возвращения

База — это шаг (или несколько шагов), к которому ребенок сможет без труда вернуться на протяжении рутины. Обратимся к примеру с коробочками-вкладышами: вы можете *расширить* базу и добавить фигурки игрушек в каждую коробочку в вашей башне (ребенок как агент). Если вы замечаете, что ребенок менее мотивирован или менее вовлечен во время этого более сложного шага, вы можете вернуться к базе и *перезапустить* рутину — снова повторить знакомые шаги (вкладывание коробочек или строительство башни), чтобы повысить уверенность и вовлеченность ребенка.

10.3 Ваша роль в формировании игровой рутины

Чтобы сформировать базу, вы должны играть равную и активную роль в игровых действиях и поддерживать игру ребенка. Ваша роль активного и равного партнера включает следующее: дать ребенку время и возможность делать игровые шаги, когда приходит его очередь действовать, имитировать и моделировать игровые действия, когда приходит ваша очередь в игре, и поддерживать окружение на протяжении всей рутины. В этом разделе мы рассматриваем рекомендации по применению этих стратегий при формировании базы, однако такие стратегии используются также для поддержания и развития рутины.

10.3.1 Дайте ребенку время и возможность сделать свой ход

Обеспечьте ребенку пространство и сохраняйте молчание, чтобы он мог инициировать игровые действия и использовать язык, когда наступает его очередь в игре. Это означает, что *вы не должны говорить и выполнять игровые действия в этот момент*. Иногда ребенку нужно время, чтобы сформулировать идею про себя, прежде чем он поделится ею с вами. Если вы будете в это время говорить или делать что-либо, ребенку будет гораздо сложнее инициировать игровое действие. Ваша роль в этот момент заключается в том, чтобы *наблюдать за действиями и коммуникацией ребенка и подготовиться отвечать (реагировать) на них*. Вы можете улыбаться и с ожиданием смотреть на ребенка, чтобы показать свою готовность воспринимать то, чем он собирается поделиться с вами, однако не следует привлекать внимание ребенка или давать какие-либо подсказки. На рисунке 10.1 взрослый внимательно наблюдает за ребенком и готов действовать сразу же, когда наступит его очередь.

Обращайте внимание на все признаки намерений ребенка

Действия ребенка не всегда выглядят так, как мы ожидаем. Ребенок может смотреть на игрушку, взять ее или сделать что-то более нетривиальное. Он может смотреть на вас, использовать жесты или аппроксимацию слов. Ребенок не всегда использует слова, чтобы выразить свое мнение, но это не означает, что он вообще не использует коммуникацию. Обращайте внимание и на другие признаки и проявления. Так, вы можете заметить, что ребенок мотивирован и радуется или что ему скучно, а его вовлеченность уменьшается. Кроме того, вы можете заметить первые признаки нарушения регуляции и проблемного поведения. Вам необходимо активно отслеживать неочевидные зачастую признаки и предпринимать соответствующие действия — это даст вам возможность поддерживать рутину.

Проявляйте терпение, если ребенок пытается использовать новые навыки

Не торопите ребенка, когда наступает его очередь. Если он пытается сказать или сделать что-то, дайте ему время сделать это самостоятельно. К примеру, ребенок довольно неуклюже пытается посадить фигурку на стул — дайте ему время попытаться сделать это самостоятельно,



РИС. 10.1. Взрослый ничего не говорит и не делает, когда наступает очередь ребенка выполнить игровое действие

Прежде чем помогать или спрашивать, нужна ли ему помощь. Если ребенок пытается что-то сказать и замолкает, дайте ему возможность закончить эту коммуникацию. Проявляя терпение, мы позволяем ребенку практиковаться в использовании новых навыков, которые в других обстоятельствах он может не использовать. Да, мы можем время от времени помогать ему, однако помощь нужна только в тех случаях, когда ребенку требуется поддержка для сохранения вовлеченности и регуляции.

10.3.2 Используйте свою очередь в рутине для имитации и моделирования

Как только ребенок выполнил действие, вы должны ответить — выполнить одно действие, соответствующее уровню ребенка, которое вносит свою лепту в рутину. Как мы уже говорили в главе 9, если ребенок выполнил продуктивное игровое действие, вы должны имитировать его, если же ребенку требуется поддержка, вам следует моделировать игровое действие. Это ваша возможность играть роль веселого, вовлеченного социального партнера. Кроме того, вам нужно использовать коммуникацию в свою очередь — при этом вы отвечаете на коммуникацию ребенка или моделируете язык или жест (см. главу 12).

10.3.3 Продолжайте регулировать окружение



По ходу игры окружение будет изменяться — игрушки переставляют с места на место, ребенок ходит по комнате, и правильно организованное окружение, которое вы подготовили, уже не настолько хорошо поддерживает ребенка, как раньше. Регулярно осматривайте игровое пространство, чтобы поддерживать его оптимально организованным для ребенка. К примеру, на рисунке 10.2 взрослый видит, что у ребенка заканчиваются кубики, и начинает незаметно пододвигать поближе дополнительные кубики, пока ребенок выполняет свое игровое действие. При этом вам нужно использовать стратегии организации пространства, которые описаны в главе 7. Ликвидируйте беспорядок и сгруппируйте соответствующие игрушки поближе друг к другу — так ребенку будет проще взять нужные игрушки. Добавляйте игрушки по мере их использования в рутине, чтобы у ребенка всегда были необходимые материалы для продолжения шагов базы. Ваши действия должны быть незаметными и не отвлекать ребенка от рутины. Кроме того, вы должны продолжать выполнять игровые действия в свою очередь и не заменять их мерами по организации окружения.



РИС. 10.2. Взрослый выполняет свое действие по очереди и одновременно организует окружение для формирования базы рутины

10.4 Отслеживайте признаки того, что база сформирована

Когда вы начнете рутину, ваша цель — *сформировать ее базу*. Это означает, что ребенок должен привыкнуть к базовым шагам рутины и уметь без особого труда выполнять их. Во время игры вы должны отслеживать вовлеченность ребенка и наблюдать, насколько шаги базы знакомы ему. Как вам кажется, достаточно ли комфортно себя чувствует ребенок во время выполнения шагов базы? Возможно, ему требуется больше времени, чтобы попрактиковаться.

10.4.1 Определите, что делать дальше: расширять рутину или перезапустить ее (начать заново)

Если база сформирована, можно начать *расширять* рутину, добавляя в нее новые шаги. Однако, если база недостаточно стабильна, вам нужно *начать рутину заново*, чтобы ребенок продолжил практиковаться в выполнении базовых шагов. Как мы уже говорили в главе 5,


| ПРИЗНАКИ СФОРМИРОВАННОЙ БАЗЫ | ПРИЗНАКИ НЕСФОРМИРОВАННОЙ БАЗЫ |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Повторяющиеся шаги, которые образуют стабильную последовательность ◦ Многократное повторение каждого шага ◦ Некоторые шаги игры инициированы ребенком ◦ Равное участие обоих игроков ◦ Способствует совместной вовлеченности  | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ребенок быстро переходит от одной игрушки к другой ◦ Действия не связаны между собой ◦ Недостаточное количество повторений каждого шага ◦ Отсутствуют шаги, инициированные ребенком ◦ Неодинаковые роли (например, взрослый часто моделирует действия) ◦ Ограниченная или прерывающаяся совместная вовлеченность |

РИС. 10.3. Признаки сформированной и несформированной базы

расширение — это процесс добавления одного нового шага в рутину, а перезапуск — это возвращение к более раннему шагу. В большинстве случаев детям с РАС требуется некоторое время для устойчивого формирования базы рутины, и только потом они готовы переходить к расширению. Таким образом, возможно, вам придется перезапустить рутину (повторить рутину заново) несколько раз, прежде чем добавлять в нее что-то новое. Более подробно о механизмах перезапуска рутины мы поговорим в следующем разделе (а расширение рассмотрим в главе 11).

Прежде чем двигаться дальше, выполните упражнение 10.1, чтобы научиться определять, сформирована ли база.

УПРАЖНЕНИЕ 10.1. Определите, сформирована ли база рутины в следующих примерах.

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------|
| 1. Вы с ребенком строите башню из коробочек. Вы роняете башню, ребенок смотрит на вас и смеется, затем начинает снова строить башню | Сформирована | Не сформирована |
| 2. Вы с ребенком помещаете элементы мозаики на доску. После того как вы моделируете действие и даете ребенку фрагмент мозаики, он медленно выполняет игровое действие. Вы делаете очередное действие, а ребенок осматривает отверстия в доске мозаики. Вы даете ему другой фрагмент мозаики, и он выполняет очередное игровое действие | Сформирована | Не сформирована |
| 3. Вы с ребенком кладете кусочки пиццы на тарелку, затем помещаете две геометрические формы в сортер. После этого вы моделируете строительство башни из мягкого конструктора | Сформирована | Не сформирована |

10.5 Перезапустите рутину (начните заново)

Начните рутину заново, если вам нужно сформировать базу. Как мы уже говорили в главе 5, вы можете перезапустить рутину либо после выполнения базовых шагов (чтобы сформировать базу), либо после расширения. Кроме того, можно начать рутину заново для поддержания вовлеченности ребенка, а также в ситуациях, когда возникает естественная возможность для этого. Во всех этих случаях вы можете выполнить шаги, показанные на рисунке 10.4 и описанные далее, чтобы начать рутину заново. На рисунке 11.11 приведены признаки, позволяющие понять, что пора начать рутину заново.

10.5.1 Вернитесь к более раннему шагу

Чтобы перезапустить рутину, вам понадобится явный способ вернуться к более раннему ее шагу. Он должен восприниматься как естественная часть взаимодействия и иметь отношение к общему контексту рутины. Один из самых обычных способов перезапуска рутины — просто разобрать то, что вы ранее собрали: разрушить постройку из кубиков, убрать фрагменты пазлов с доски или разделить на составляющие продукты, соединенные лентой

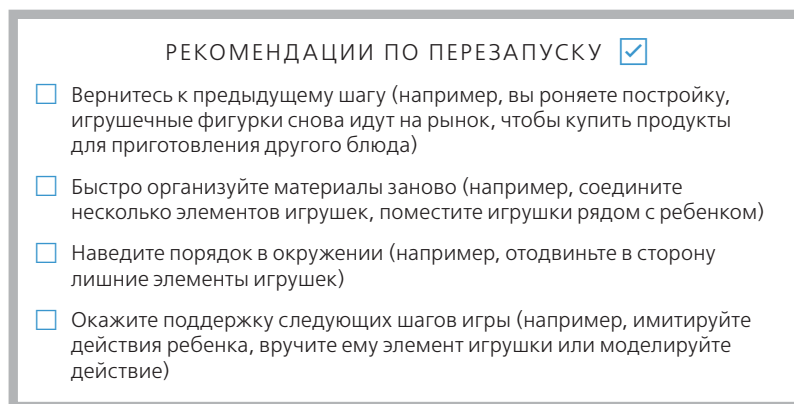


РИС. 10.4. Рекомендации по перезапуску

велкро (рис. 10.5). Постарайтесь разделить все части одновременно, а не отсоединять их по одной. К примеру, если вы поместили пирожные на противень, быстро переверните его и упорядочьте упавшие игровые материалы. Если вы начнете снимать пирожные с противня по одному, ребенок может подумать, что вы отменяете его действия, кроме того, пока вы убираете пирожные, ребенок может утратить вовлеченность.

На более сложных игровых уровнях мы обычно можем сделать перезапуск частью истории рутины. К примеру, если на протяжении рутины вы поместили фигурки в машину, отвезли их в школу и посадили за парты, чтобы перезапустить рутину, вы можете поместить фигурки обратно в машину и отвезти их домой. Такой перезапуск очень гибкий и креативный, поскольку вы повторяете знакомый шаг (отвозите на машине) новым, креативным способом (поездка в другое место). Это позволяет ребенку выполнить несколько знакомых шагов и соответствует целям базы и перезапуска, при этом сохраняется креативный характер шагов.

Существует множество способов начать рутину заново (перезапустить ее), основанных на увлекательных идеях или естественных возможностях, которые возникают в процессе игры. К примеру, в вашей рутине вы разложили печенье на подносе — и тут приходит чудовище и съедает все печенье (при этом вы стряхиваете печенье с подноса).



РИС. 10.5. Взрослый и ребенок разрушают постройку, чтобы начать заново и вернуться к базе рутины — строительству башни

10.5.2 Заново организуйте окружение



Когда вы перезапускаете рутину, быстро организуйте окружение заново. Объедините некоторые элементы игрушек (например, положите несколько кубиков друг на друга, чтобы заново строить башню) и убедитесь, что у ребенка в доступе достаточно игровых материалов. Расставьте игрушки, разъедините фрагменты конструкторов, объедините игрушки по группам, чтобы ребенок мог без труда их увидеть. Отложите в сторону все игровые материалы, которые вы использовали для расширения рутины. Если во время перезапуска рутины игровые материалы будут в беспорядке, ребенку будет сложно инициировать следующий шаг, кроме того, беспорядок может помешать ребенку сохранять вовлеченность. Постарайтесь организовать окружение как можно быстрее, чтобы вы могли сразу же начать базу рутины заново.

10.5.3 Поддержите следующий шаг после перезапуска

Иногда на этом этапе дети теряют вовлеченность, кроме того, ребенок может просто не понимать, что способен продолжать играть теми же игрушками после перезапуска. В таких случаях вам нужно будет поддержать ребенка во время следующего шага. Если ребенок самостоятельно инициирует первый шаг базы, вы имитируете его действие. Если он этого не делает, вы должны быть готовы быстро моделировать первый шаг игры. По мере того как ребенок станет лучше понимать рутину, ему будет требоваться все меньше поддержки при перезапуске базы.

10.5.4 Часто задаваемые вопросы

Давайте рассмотрим типичные вопросы, связанные с перезапуском рутины.

На каком шаге рутины я должен начать ее заново / перезапустить?

Вам необязательно перезапускать рутину на каком-то определенном шаге. Обычно рутину перезапускают, если закончились игровые материалы, когда вы выполнили все шаги базы или после расширения. Однако вы можете выбрать для перезапуска любое другое время, принимая во внимание различные факторы, в том числе вовлеченность и регуляцию ребенка. Кроме того, необязательно возвращаться к самому первому шагу рутины.

Должен ли ребенок участвовать в перезапуске рутины?

Это зависит как от ребенка, так и от рутины. Ребенок может участвовать в перезапуске, если это значимый шаг рутины (например, вы помещаете игрушки в машину и везете их домой). Однако если перезапуск — это простое возвращение игровых материалов (например, вы достаете геометрические формы из сортера), можно делать это как вместе с ребенком, так и без его помощи — в зависимости от того, есть ли у него мотивация для участия. Когда вы повторяете рутину, ребенок может самостоятельно инициировать ее перезапуск. К примеру, ребенок говорит: «Упала!», и это сигнал, что он готов разрушить построенную башню.

Всегда ли мы должны перезапускать рутину?

Перезапуск в том или ином виде обычно присутствует в каждой рутине, однако этот аспект можно применять гибко, особенно для детей с освоенными сложными уровнями игры. Перезапуск — это просто один из способов поддержания вовлеченности. Если ребенок инициирует множество расширений и направляет ваше взаимодействие, вам не нужно часто начинать рутину заново.

Как часто нужно перезапускать рутину?

Чтобы поддерживать мотивацию и вовлеченность ребенка, вам нужно найти баланс между перезапуском и расширением рутины. Так, вам нужно отслеживать признаки того, что рутина сформирована, кроме того, следует принимать во внимание некоторые дополнительные факторы, чтобы определить, что делать дальше: перезапускать рутину или расширять ее. Если рутина довольно новая для ребенка, может потребоваться больше повторений для формирования ее базы, а для более знакомых рутин формирование базы, как правило, происходит гораздо быстрее. Чтобы определить, что вы должны сделать — перезапустить рутину или расширить ее, обратите внимание на следующие аспекты:

- продолжительность базовой рутины;
- уровень базы (хорошо ли освоен уровень игровых шагов и идей базы);
- сколько раз вы уже перезапускали рутину;
- сколько раз вы уже использовали эту рутину в данной сессии или на протяжении всех проведенных сессий;
- сходство базы с другими рутинами.

Каждый из этих факторов влияет на количество повторений, которое необходимо для формирования базы. Дополнительные показатели, влияющие на перезапуск, приведены на рисунке 11.11.

10.6 Поддерживайте темп игры ребенка

Во время формирования базы и на протяжении всех ее дальнейших этапов вы должны поддерживать темп рутины. Под темпом мы подразумеваем время, скорость и непрерывность взаимодействия, которые обычно оцениваются по скорости игровых действий и коммуникации. Для каждого ребенка характерен свой естественный темп игры. Одни дети играют очень быстро, другие же по своей натуре более медлительны и методичны. Если ребенок играет в быстром темпе, обычно у него множество идей относительно того, что произойдет дальше. Вы должны постоянно держать под рукой достаточно игрушек, быть готовыми выполнять игровые действия в свою очередь и стараться успеть за действиями ребенка. Если же ребенок играет медленно, ему потребуется больше времени, чтобы обдумать каждый шаг. Иногда такие дети медленно двигаются, повторяют одни и те же действия и тратят довольно много времени, рассматривая объекты и решая, что делать дальше. В этом случае вы должны проявить терпение и отвести в рутине достаточно времени, чтобы ребенок воспринял все происходящее в игре. Мы описываем эту стратегию как часть формирования рутины, однако это необходимый аспект вашей роли на протяжении всей рутины, особенно в области поддержания вовлеченности ребенка.

10.6.1 Отслеживайте темп

Темп игры ребенка может становиться слишком быстрым или слишком медленным, кроме того, он может существенно меняться. Как правило, все эти признаки отражают изменения вовлеченности ребенка и показывают, что ему требуется поддержка. На рисунке 10.6 показаны индикаторы того, что темп игры слишком быстрый или слишком медленный. В следующем разделе мы расскажем о некоторых приемах, позволяющих изменять темп игры.

10.6.2 Моделируйте темп игры

Если ребенок играет слишком быстро или, наоборот, слишком медленно, вам необходимо *моделировать темп игры*. Этот процесс подразумевает изменение темпа ваших игровых действий для того, чтобы ребенок вернулся к более стабильному темпу.

| ПРИЗНАКИ ТОГО, ЧТО ТЕМП ИГРЫ СЛИШКОМ БЫСТРЫЙ | ПРИЗНАКИ ТОГО, ЧТО ТЕМП ИГРЫ СЛИШКОМ МЕДЛЕННЫЙ |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Очередность действий неупорядоченная, и вы не контролируете ее ◦ Похоже, что ребенок проявляет вовлеченность с объектами ◦ Действия кажутся повторяющимися ◦ Ребенок выполняет действия очень быстро, не оставляя вам возможности выполнить игровые действия в свою очередь ◦ Вы не можете выполнить очередное действие так, чтобы оно не было одновременным с действием ребенка ◦ Качество взаимодействия в целом ухудшается | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Создается впечатление, что ребенок отвлекся, устал или ему скучно ◦ Ребенок перебирает игрушки, вместо того чтобы играть ими продуктивно ◦ Между очередными действиями ребенка проходит значительное время ◦ Вам сложно развивать рутину ◦ Вам кажется, что импульс развития рутины снижается |

РИС. 10.6. Признаки слишком быстрого и слишком медленного темпа игры

Изменения при слишком быстром темпе игры

Если темп игры становится слишком быстрым, это обычно означает, что ребенок очень мотивирован игрушками или хочет выполнить рутину, однако недостаточно заинтересован в том, чтобы разделить с вами этот опыт. В такой ситуации вам может быть трудно вовремя выполнять свои игровые действия или предоставлять игровые материалы так быстро, чтобы успевать поддерживать ход рутины. Если ребенок играет слишком быстро, ваша цель — *замедлить темп игры так, чтобы помочь ему взаимодействовать с вами*. Вот некоторые стратегии, которые помогут вам замедлить слишком быстрый темп игры.

- Медленнее выполняйте игровые действия в свою очередь (сначала вам нужно будет действовать быстро, чтобы получить свой ход в игре, но само действие вы можете выполнять медленно).
- Проявляйте спокойные эмоции.
- Говорите медленнее.
- Частично ограничьте доступ к игровым материалам, чтобы ребенок не мог слишком быстро брать игрушки (или давайте доступ только к трем элементам игры одновременно).
- Используйте игрушки, которые требуют большего моторного контроля (например, кубики, которые можно соединять друг с другом только определенным образом).

Изменения при слишком медленном темпе игры

Если темп игры становится слишком медленным, зачастую это говорит о том, что вовлеченность и мотивация ребенка падают, а импульс развития рутины снижается. Если ребенок играет слишком медленно, вы должны сделать все материалы игры легкодоступными и проявлять эмоции ярче — это поможет поддерживать развитие рутины, и ребенок не утратит к ней интерес. В этой ситуации ваша цель — *повысить мотивацию и вовлеченность ребенка в рутину*. Вот некоторые стратегии, которые помогут вам ускорить слишком медленный темп игры.

- Имитируйте то, что сделал ребенок, сразу же, делайте это явно и так, чтобы он видел ваше действие.

- Давайте ребенку следующий элемент игры — ему будет легче выполнить свое игровое действие по очереди (то есть используйте наводящую подсказку окружением).
- Организуйте поддержку при помощи окружения (например, поверните игрушки лицом к ребенку и убедитесь, что материалы находятся близко от его рук).
- Выражайте эмоции ярче, чтобы стимулировать мотивацию в рутине.
- Если ребенок изучает игровые материалы, моделируйте жесты и язык, чтобы он мог делиться своими идеями и впечатлениями (например, укажите пальцем на игрушки, которые рассматривает ребенок, и прокомментируйте их).
- Предоставьте варианты для расширения, если ребенку скучно.
- Предоставьте возможность выбрать новые варианты рутин.

10.7 Типичные трудности при формировании базы рутины

Иногда при формировании базы возникают сложности. В этом разделе мы поговорим о типичных трудностях, с которыми вы можете столкнуться, и опишем дополнительные стратегии, которые вы сможете использовать для преодоления этих трудностей. Если у вас возникли проблемы при формировании базы, обратитесь к универсальной схеме преодоления проблем (АСТ), описанной в главе 8, чтобы справиться с возможными причинами проблемы и разработать план.

10.7.1 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы рассмотрим типичные вопросы, связанные с формированием базы.

Что делать, если ребенок отвлекается на дополнительные варианты игрушек?

Как только ребенок сделает исходный выбор игрушек в начале сессии, вы можете убрать дополнительные варианты игрушек туда, где он не сможет их достать. Если и в этом случае дополнительные игрушки отвлекают ребенка и мешают формированию рутины, можно совсем убрать их из поля зрения ребенка. Когда вы перезапускаете или расширяете рутину, измените время и способ добавления новых игрушек в окружение. Если ребенок быстро отвлекается на дополнительные игровые материалы, лучше подождать, пока он начнет базовую рутину, и только потом добавлять дополнительные игровые шаги.

Что делать, если ребенок теряет вовлеченность во время перезапуска рутины?

Возможно, вам нужно действовать быстрее и использовать окружение для большей поддержки вовлеченности ребенка в этот момент. К примеру, вам придется быстро вернуть на место игровые материалы для базовой рутины и убрать все отвлекающие факторы. У вас под рукой должно быть достаточно материалов, чтобы вы могли быстро предоставить дополнительные игрушки или вручить ребенку элемент игры для очередного хода. Если это не помогает, быстро смоделируйте нужное действие и вручите ребенку элемент игры. В некоторых случаях перезапуск нужно сделать менее заметным, чтобы ребенку казалось, что рутина продолжается, и он не воспринял перезапуск как сигнал для перерыва. К примеру, не нужно вытряхивать все монеты из копилки на глазах у ребенка — вместо этого достаньте их незаметно и быстро положите на стол, чтобы повторить базовый шаг. Как вариант, можно доставать из копилки по одной монете поочередно с ребенком, тогда это будет воспринято им как очередной шаг в рутине, а не в качестве явного перезапуска и возможного пункта для остановки.

Что делать, если ребенок разрушает базу до того, как вы успели ее сформировать?

Если ребенок разбирает базу снова и снова (например, убирает один за другим все кусочки пиццы с тарелки), вы можете использовать одновременно поддержку окружением и изменение темпа игры, чтобы способствовать развитию рутины. Так, попробуйте использовать материалы, которые непросто отделить друг от друга (например, используйте кубики, которые соединяются друг с другом, или фрагменты игрушечной еды, которые удерживаются вместе при помощи магнитов или ленты велкро). Кроме того, постарайтесь увеличить скорость своих действий в игре, чтобы быстро имитировать любые продуктивные действия ребенка, а затем перейти к следующей игрушке или вручить ребенку элемент игры в качестве наводящей подсказки для продолжения рутины. Если проблемы связаны с ригидностью действий или другим повторяющимся поведением, прочитайте соответствующую часть главы 17.

10.7.2 Практические примеры

Приведенные вымышленные примеры описывают типичные трудности при формировании базы рутины.

Пользовательница, не успевающая за ребенком

Дорогой JASPER!

Мне кажется, что рядом со мной Молния Маккуин из мультфильма «Тачки», — эта девочка стремительна, как молния! Она прекрасно играет на уровне комбинации-презентации, и это не может не радовать. Наша база начинается хорошо, однако проходит несколько минут — и игрушки начинают летать по комнате, а я не могу поспеть за ней. Она делает все очень быстро, и порой мне кажется, что она сама устает от такого темпа игры. Мне очень сложно взаимодействовать с ребенком, когда темп игры выходит из-под контроля. Кажется, что она просто не слышит моих слов и не обращает внимания на мои действия. Иногда я сомневаюсь, замечает ли она вообще, что я рядом с ней. Как мне помочь ей сохранять вовлеченность и регуляцию во время формирования базы?

Спасибо!

Пользовательница, не успевающая за ребенком

Дорогая *Пользовательница, не успевающая за ребенком!*

Мы видим, что ваш ребенок проявляет высокий темп вовлеченности с объектами. Давайте придумаем план, чтобы замедлить темп игры. Во-первых, старайтесь отслеживать доступное количество игровых материалов в окружении. Если в каждый момент рутины под рукой у девочки будет всего два элемента игровых материалов, она не сможет быстро перебирать одну игрушку за другой. Во-вторых, попробуйте медленнее выполнять свои игровые действия. Не пытайтесь соответствовать быстрому темпу игры девочки — попробуйте моделировать более медленный темп. Сначала вам нужно сделать быстрое движение, чтобы игрушка оказалась в поле зрения ребенка, например вы быстро подносите кольцо к стержню пирамидки. Затем вы медленно помещаете кольцо в нужное положение. Моделируйте спокойный, позитивный, более медленный темп игры — это поможет ребенку замедлить свой темп. Кроме того, когда все идет слишком быстро, не забывайте моделировать ваши эмоции и язык. Имеет смысл использовать более спокойные эмоции, когда вы медленно выполняете игровое действие. И наконец, судя по вашим словам, у девочки хорошо освоен уровень комбинации-презентации, так что вы можете попробовать организовать базу рутины на следующем уровне — общая комбинация. Чтобы

выполнить новое, более сложное игровое действие, ребенку потребуется проявить сосредоточенность и приложить некоторые усилия. Возможно, использование нового игрового действия поможет ребенку обратить на вас внимание и вернуться в состояние совместной вовлеченности.

Желаем успеха!

JASPER

Пользователь, разрушающий башни

Дорогой JASPER!

Я работаю с ребенком, целевой уровень игры которого — физическая комбинация. Мальчик добился значительного прогресса, и теперь мы можем поддерживать игровую рутину целых 15 минут! Он любит строить из больших кубиков, и мы с ним очень радуемся, когда ему удастся построить высокую башню, которую можно разрушить. Мы с ним испытываем настоящий восторг, когда башня падает! Этот момент — кульминация его вовлеченности, однако сразу же после этого его вовлеченность падает до нуля. Ребенок начинает бросать другие игрушки и выбрасывать их из контейнеров. Мне очень сложно успокоить его и добиться, чтобы мальчик вернулся к игре. Рутинa с башней из кубиков очень веселая и вызывает вовлеченность ребенка, однако мне сложно поддерживать и развивать ее. Как мне продолжить эту рутину и сделать ее более продуктивной?

С уважением, *Пользователь, разрушающий башни*

Дорогой *Пользователь, разрушающий башни!*

Похоже, ваши сессии проходят очень весело, однако такое количество эмоций приводит к нарушению регуляции ребенка. Очень важно строить такую башню из кубиков, чтобы вы могли контролировать как процесс строительства, так и разрушения. Вы можете позволить ребенку участвовать в разрушении постройки, однако вам необходимо контролировать этот процесс, чтобы избежать нарушения регуляции у ребенка и утраты его взаимодействия с вами. Кроме того, нам кажется, что ребенок очень сильно проявляет эмоции. Конечно, падение башни — это забавный и волнующий момент. Однако вы можете моделировать более спокойную положительную реакцию, чтобы уравновесить яркие эмоции ребенка. Возможно, вы заметите, что ваша умеренная реакция приводит к тому, что ребенок пытается добиться от вас более выраженных эмоций. Не нужно подкреплять своей реакцией падение башни, которое вызывает нарушение регуляции. Ваши эмоции должны служить подкреплением инициирования ребенком нового шага в рутине или его имитации смоделированного вами действия.

Так держать!

JASPER

10.8 Заключение

База рутины создает необходимую основу для целей вашего вмешательства. В первую очередь она позволяет вам установить и восстановить вовлеченность ребенка в рутину. Кроме того, база создает для ребенка знакомый и удобный исходный пункт для практики инициаций. Вы продолжаете имитировать действия ребенка, моделировать игровые действия,

10. ФОРМИРОВАНИЕ БАЗОВОЙ РУТИНЫ

регулировать окружение и перезапускать рутину до тех пор, пока база не будет сформирована. У некоторых детей это происходит довольно быстро, другим же требуется больше времени. Когда база будет сформирована, вы сможете расширять рутину. Со временем рутина становится более знакомой ребенку, так что база формируется быстрее. Прежде чем двигаться дальше, еще раз вернитесь к стратегиям формирования рутины (они показаны на рисунке 10.7).



РИС. 10.7. Ключевые положения главы 10

Расширение рутин



11.1 Введение

Итак, вы сформировали базовую рутину (базу), теперь ваша цель — расширить ее, добавляя каждый раз по одному новому игровому шагу. Как мы уже говорили в главе 5, расширения добавляют в рутину новые шаги. Как и перезапуск рутины, расширение помогает достигнуть нашей цели — увеличить количество времени, в течение которого ребенок играет и вовлечен в рутину. Кроме того, расширение помогает поддерживать мотивацию ребенка во время выполнения рутины. Если бы мы никогда не добавляли новых шагов, рутина становилась бы повторяющейся и ребенок, скорее всего, начинал бы скучать и заниматься чем-то другим. Вместо того чтобы завершить рутину, мы можем использовать расширение, чтобы помочь ребенку применить новые игровые шаги в комфортных условиях сформированной рутины. Кроме того, расширения способствуют более гибким инициациям ребенка и со временем повышают разнообразие и сложность его игровых действий. Расширение рутины нередко вызывает сложности. Зачастую оно включает в себя новые шаги, которых ребенок не делал раньше, при этом от него требуется некоторая гибкость, чтобы использовать игрушки новыми способами. Таким образом, вам нужно предоставлять ребенку поддержку, которая поможет ему выполнить несколько новых шагов в игре. В этой главе мы поговорим о том, как подготовить игрушки и организовать окружение для расширений, а также расскажем, как дать ребенку достаточно времени для того, чтобы расширять рутины. Если ребенок иницирует расширение рутины, вы должны имитировать его расширение, чтобы включить новые шаги в рутину. Если ребенок не иницирует расширение рутины, мы расскажем вам, как предоставить ему поддержку.

11.2 Основные принципы расширения

Расширение рутины — это один из основных способов, позволяющих ребенку осваивать новые игровые действия, делиться идеями и тренироваться в использовании более сложных и разнообразных навыков. Рассмотрим типичный пример расширения рутины.

Вы с ребенком формируете базу «Игра в домик», где вы выполняете роль мамы, а ребенок — дочери. Вы изображаете, что вместе завтракаете, после чего ребенок говорит: «Мама, пора идти в школу!» — и приносит кубики, которые будут изображать машину для поездки в школу.

Когда ребенок иницирует такие шаги, его мотивация и вовлеченность в рутину усиливаются. Со временем вы сможете объединять несколько шагов (и даже рутин) друг с другом.

Прежде чем мы начнем обсуждать рекомендации по расширению рутин, давайте поговорим о типах, характеристиках и правильном времени расширения.

11.2.1 Типы расширений

Существует два типа расширений рутины: вертикальное и горизонтальное. *Горизонтальное расширение* — это новый игровой шаг на том же уровне игры, что и текущий. К примеру, на рисунке 11.1 взрослый и ребенок начинают строить башню из коробочек-вкладышей (уровень общей комбинации), затем добавляют другой тип кубиков для строительства (оставаясь на том же уровне общей комбинации).

Вертикальное расширение — это игровой шаг на один уровень выше, чем текущий. К примеру, ребенок играет сейчас на уровне общей комбинации, тогда вертикальное расширение — это игровое действие на предсимволическом уровне (например, типичная комбинация или ребенок как агент). На рисунке 11.2 ребенок начинает строить из кубиков (уровень общей комбинации) и расширяет рутину, добавляя фигурки людей в постройку (действие на предсимволическом уровне «ребенок как агент»).

Горизонтальные расширения делают игру *разнообразнее* — при этом увеличивается количество действий в рамках текущего уровня игры. Вертикальные расширения делают



РИС. 11.1. К коробкам-вкладышам добавлены кубики для горизонтального расширения рутины уровня общей комбинации



РИС. 11.2. К постройке из кубиков добавлены фигурки людей для вертикального расширения рутины до уровня «ребенок как агент»

игру *сложнее* — при этом увеличивается количество действий на более высоком уровне игры. Горизонтальные расширения обычно менее сложны для ребенка, чем вертикальные, поскольку они ему знакомы и тесно связаны с действиями, которые ребенок уже умеет выполнять. Вертикальные игровые действия зачастую вызывают некоторые затруднения, поскольку относятся к более сложному уровню игры. Ваши рутины должны включать в себя оба типа расширений, что позволит вам сформировать разнообразие игровых навыков как на освоенном, так и на целевом уровне игры.

11.2.2 Характеристики расширений

Чтобы расширения были успешными, они должны стать естественными дополнениями, поддерживающими качество рутины (см. глава 5, раздел 5.4).

Давайте поговорим о следующих характеристиках расширений.

Расширения поддерживают целенаправленное развитие рутины

Расширения всегда должны быть явно связаны с базой и иметь смысл в контексте общей истории рутины. На более высоких уровнях игры они могут быть объединены определенным сюжетом истории. К примеру, куклу купают, расчесывают волосы, читают сказку перед сном и укладывают спать. На более низких уровнях игры вы выполняете вместе с ребенком совокупность игровых шагов, логичность связи которых понятна ребенку. К примеру, вы можете помещать монеты в копилку, складывать монеты на коробки, затем продолжать рутину — помещать коробки одну на другую. Очень важно, чтобы шаги были связаны друг с другом и вы могли формировать связанную последовательность, которой ребенок может придерживаться на протяжении сессии. Вы не должны бессистемно перепрыгивать от одного игрового действия к другому. Одна из наиболее частых ошибок — это представить новое игровое действие, которое не связано логически с предыдущим шагом. К примеру, сначала вы помещаете монеты в копилку, затем собираете конструктор «Мороженое», после чего начинаете помещать геометрические формы в сортер. Да, все эти шаги относятся к уровню комбинации-презентации, однако они не образуют связанной последовательности. Если ребенок не видит четкой и очевидной связи действия с тем, что вы делали перед этим, он вряд ли сможет сделать следующий шаг в игре.

Расширения должны соответствовать интересам и предыдущему опыту ребенка

Ребенок всегда должен воспринимать расширения как понятные и логичные действия. К примеру, вы начинаете рутину с того, что помещаете в лодку игрушечные фигурки. Вы ошибочно полагаете, что ребенку знакомо понятие «рыбалка», поэтому для расширения вы добавляете удочки и игрушечную посуду, чтобы поджарить пойманную рыбу. Это логичное расширение для рутины символического уровня «рыбалка», однако ребенок пока не понимает, что такое рыбная ловля. Поэтому его вовлеченность в рутину снижается и он не может инициировать другие шаги для развития сюжета рутины.

Расширения должны содержать небольшие изменения

Расширения не должны быть значительными дополнениями в рутину — они представляют собой лишь небольшие изменения предыдущих шагов, направленные на увеличение разнообразия и гибкости игры. К примеру, вы можете собрать постройку другой формы (сначала построить невысокое, но широкое здание, а потом — высокую, но узкую башню), добавить новые материалы для строительства (например, коробки-вкладыши к кубикам) или выполнить то же действие, но с другими фигурками (например, сначала расчесать волосы себе, затем кукле).

Расширения способствуют инициациям ребенка

Каждый раз, когда возникает возможность расширения рутины, у ребенка появляется шанс поделиться новой идеей. И хотя расширения в рутину можете добавлять и вы, и ребенок, в идеале рутину расширяет ребенок — это способствует развитию инициаций и позволяет поддерживать мотивирующий характер рутины.

11.2.3 Правильное время для расширений

Расширение должно осуществляться после того, как будет сформирована база, и до того, как вовлеченность ребенка начнет снижаться. Как правило, чтобы понять, что ребенок готов к чему-то новому, стоит обратить внимание на такие признаки: ребенок смотрит по сторонам, ищет новые игрушки или выглядит менее заинтересованным в игре, чем раньше. Ваша цель — заранее приготовить материалы и начать расширение *до того*, как ребенок начнет демонстрировать эти признаки. Как мы уже говорили в главе 10, иногда дети готовы к расширению вскоре после начала рутины, в других случаях ребенку нужно больше времени для формирования базы, прежде чем он будет готов к новым шагам. На рисунке 11.3 показаны некоторые признаки, позволяющие понять, что расширять рутину пока рано или, наоборот, поздно.

11.3 Подготовьте окружение для расширения рутины



Заранее подготовьте игрушки, чтобы вовремя поддержать расширение. В этом случае у вас под рукой будет все необходимое, когда наступит момент для нового шага в игре. Идеально, если ребенок сам заметит новую игрушку или придумает новую идею и самостоятельно начнет расширение рутины.

11.3.1 Выберите игрушки для расширений

Как мы уже говорили в главе 6, вы должны заранее подготовить игрушки и действия для расширений. Некоторые рекомендации для этого показаны на рисунке 11.4, а в таблице 11.1 приведены примеры горизонтальных и вертикальных расширений для каждого уровня игры, начиная с определенного шага базы.



РИС. 11.3. Подходящее и неподходящее время для расширения

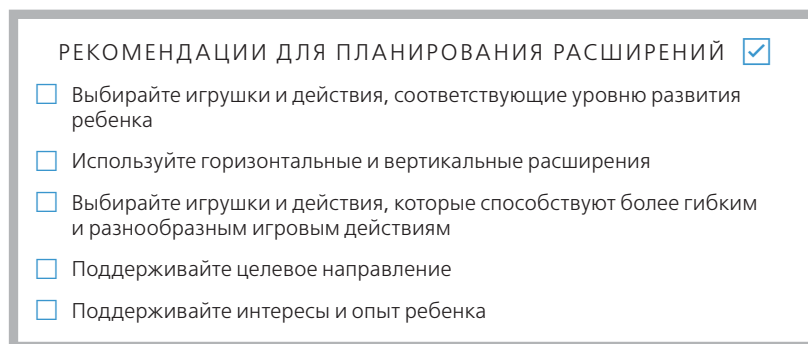


РИС. 11.4. Рекомендации для планирования

ТАБЛИЦА 11.1. Расширение рутины

| Игрушки и уровень игры | Базовый шаг | Горизонтальное расширение | Вертикальное расширение |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Бусины для нанизывания (простая игра) | Скатывает бусины с горки (избирательные действия) | Бросает бусины в коробку (избирательные действия) | Нанизывает бусины (презентация) |
| Пирамидка (презентация) | Помещает деревянные кольца на стержень (презентация) | Добавляет на стержень плюшевые кольца (презентация) | Ставит на пирамидку коробки (общая комбинация) |
| Кубики (общая комбинация) | Строит отсеки из кубиков (общая комбинация) | Помещает машинки в отсеки (общая комбинация) | Строит гараж из кубиков (физическая комбинация) |
| Посуда/куклы (предсимволический) | Подносит чашку ко рту (игра понарошку) | Подносит ложку ко рту (игра понарошку) | Подносит ложку кукле (ребенок как агент) |
| Игрушечный чайный сервиз (символический) | Изображает, что наливает чай в чашки (замена без использования объекта) | Изображает, что добавляет сахар в чай (замена без использования объекта) | Куклы размешивают ложкой сахар в чае и пьют его (мультихема) |

11.3.2 Организуйте игрушки для расширений

Поместите в окружение несколько вариантов материалов для расширений. Эти игрушки должны располагаться так, чтобы ребенок мог их увидеть и взять, при этом они не должны отвлекать его от текущего шага базы. На рисунке 11.5 взрослый подготовил два доступных расширения для рутины «Пицца» — духовку и игрушечного кролика.

Достаньте игрушки до того, как ребенок будет готов к расширению рутины

Вы должны поместить игрушки в окружение *раньше*, чем ребенок будет готов к расширению рутины. Это можно сделать до того, как рутина начнется, или после установления шагов базы. Не заставляйте ребенка ждать и не позволяйте ему терять вовлеченность. Это признаки, показывающие, что вы должны были раньше добавить в окружение необходимые игрушки.

Предоставьте выбор игрушек для нескольких расширений

Количество вариантов игрушек для расширений индивидуально для каждого ребенка. Как правило, мы рекомендуем организовать материалы для двух вариантов расширений,



РИС. 11.5. Взрослый подготовил окружение для инициированного ребенком расширения — поместил на стол духовку и игрушечного кролика

поскольку стараемся дать ребенку выбор в отношении того, как будет развиваться рутина. Это дает ему возможность выбрать шаг, который его мотивирует и имеет для него смысл.

11.4 Дайте ребенку время и возможность для расширения

Итак, вы организовали окружение. Теперь предоставьте ребенку возможность самому расширять рутину. После того как рутина сформирована, дайте ребенку достаточно спокойного времени, чтобы он смог заметить новые игрушки и подумать о новых шагах игры. Спокойное время — это когда вы ничего не говорите и ожидаете, пока ребенок продемонстрирует новую идею. Во время ожидания вы не должны постукивать пальцем, стучать игрушками, делать резких вздохов или использовать какие-либо вербальные подсказки.

11.4.1 Отслеживайте новые действия и интересы

Старайтесь замечать признаки готовности ребенка к расширению рутины. Лучше всего, если ребенок заметит игрушку поблизости и проявит идею для нового шага в игре. На рисунке 11.6 ребенок заметил, что рядом на столе находится духовка, и расширил рутину — изобразил,



РИС. 11.6. Ребенок расширяет рутину — помещает пиццу в духовку

что готовит один из кусков пиццы. Иногда шаг расширения рутины может быть быстрым или неявным, кроме того, ребенок может смотреть на игрушку или взять ее, но не знать, что делать с ней дальше. Внимательно отслеживайте все признаки интереса ребенка к игрушке, чтобы вовремя проявить реакцию.

11.4.2 Имитируйте расширения ребенка

Если ребенок инициирует продуктивное расширение, которое связано с нынешней рутинной, вы должны имитировать его действие, чтобы подкрепить идею ребенка! К примеру, на рисунке 11.6 взрослому нужно сразу же имитировать действие ребенка — то есть тоже поместить в духовку кусок пиццы. (Если действие ребенка не связано напрямую с нынешней рутинной или может мешать игре, ваша реакция должна выражаться в действии, которое поддерживает идею ребенка и связывает ее с рутинной.)

11.5 Предоставьте дополнительную поддержку для расширения

Если ребенок не расширяет рутину самостоятельно, вы можете предоставить дополнительную поддержку, чтобы помочь ему. Варианты поддержки показаны на рисунке 11.7 и подробно описаны в следующем разделе.

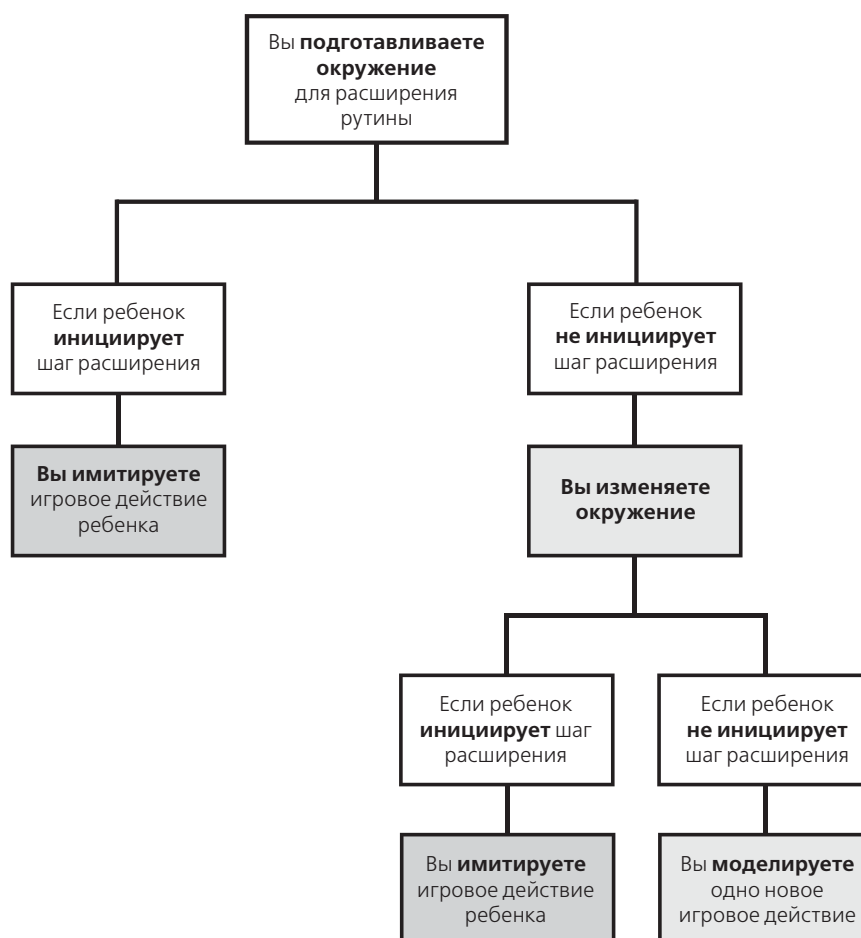


РИС. 11.7. Схема принятия решений при расширении рутины

11.5.1 Измените окружение

Переместите игрушки для расширений так, чтобы ребенок обратил внимание на доступные варианты. Чтобы сделать выбор более очевидным, вы можете убрать некоторые игрушки базовой рутины и пододвинуть игрушки для расширения ближе к ребенку. Как и в других случаях с подсказками окружением, изменения должны быть сделаны быстро и независимо от процесса игры. Если ребенок не делает первый шаг самостоятельно, вы можете повысить уровень поддержки и пододвинуть одну из игрушек ближе к ребенку. К примеру, на рисунке 11.8 взрослый пододвигает кролика на середину стола и ждет, что будет делать ребенок. Это помогает ребенку выбрать способ расширения рутины без прямого моделирования действия взрослым. Если такой поддержки недостаточно, вы можете вручить ребенку элемент игры (например, дать ему игрушечную еду, чтобы кормить кролика).

11.5.2 Моделируйте расширение

Если ребенок не инициирует расширение после того, как вы применили стратегии поддержки окружением, вам нужно моделировать одно новое игровое действие. На рисунке 11.9 взрослый моделирует действие — кормит кролика кусочком пиццы. Цель в том, чтобы ребенок имитировал ваше расширение, а игровое действие было включено в нынешнюю рутину.



РИС. 11.8. Взрослый пододвигает кролика вперед, чтобы оказать поддержку ребенку для расширения рутины



РИС. 11.9. Взрослый моделирует кормление кролика, чтобы расширить рутину

Убедитесь, что ваше расширение было понятно ребенку

Шаг расширения, который вы моделируете, должен быть таким, чтобы ребенок обратил на него внимание и мог повторить. Вот некоторые признаки того, что расширение понятно:

- соответствует уровню развития ребенка;
- выполнено в поле зрения ребенка;
- выполнено вовремя (в вашу очередь в игре, сразу же после очередного действия ребенка);
- соответствует интересам ребенка, его предыдущему опыту и мотивации;
- ясно и последовательно связано с предыдущими шагами рутины.

Допустим, вы увидели, что смоделированное вами расширение непонятно ребенку или ему сложно его повторить. Возможно, уровень игрового действия слишком высок, вы расширяли рутину слишком много раз или поняли, что расширение не мотивирует ребенка. В этих случаях вполне нормально, если ребенок не имитирует смоделированное вами действие. Просто пропустите этот эпизод и дождитесь удобного момента, чтобы попробовать снова. Если ваше моделирование расширения было понятным, но ребенок не проявил реакции, переходите к следующему шагу.

11.5.3 Моделируйте снова

Ребенок не обязан имитировать ваш шаг расширения. Возможно, ему не интересно такое игровое действие или он пока не готов его выполнить. Когда придет ваша следующая очередь в игре, вы можете повторить то же самое действие и вручить ребенку элемент игровой рутины или попробовать смоделировать другую идею расширения.

11.5.4 Попробуйте повторить позднее

Если ребенок так и не начал участвовать в расширении, не нужно использовать подсказки или продолжать усиливать поддержку (см. вставку 11.1). Просто попробуйте расширение в другое время на протяжении рутины. Продолжайте предоставлять ребенку возможности для расширения, следуя схеме уровней поддержки, приведенной на рисунке 11.7, пока ребенок не начнет имитировать ваше расширение или реализовывать свою собственную идею. Рассмотрим пример, как все эти шаги в совокупности реализуются в рутине.

- **Сформируйте базу.** Вы с ребенком строите школу.
- **Подготовьте окружение.** Вы ставите несколько парт и игрушечных фигурок так, чтобы ребенок мог до них дотянуться, и продолжаете выполнять шаги базы.
- **Вернитесь к базе.** После того как вы построили несколько дополнительных комнат в здании школы, ребенок демонстрирует уверенность в выполнении шагов базы и проявляет признаки готовности к расширению рутины.
- **Измените окружение.** Вы пододвигаете парты и стулья ближе к ребенку — это возможные материалы для расширения. Ребенок замечает новые игрушки и берет парту. Вы ждете, что он будет делать дальше, но ребенок продолжает просто смотреть на игрушку.
- **Моделируйте.** Вы подождали несколько секунд, затем моделируете — помещаете парту в класс. Ребенок видит ваше действие, но сам ничего не делает.
- **Увеличьте поддержку.** Вы подаете ребенку парту и ждете. Ребенок ставит парту на стол.
- **Повторите попытку в другое время.** Поскольку ребенок не следует предложенному расширению, взрослый перезапускает / начинает заново рутину: разбирает построенную

ВСТАВКА 11.1 Могу ли я использовать директивные подсказки для расширения рутины?

Как правило, мы не используем директивные подсказки для расширений. Наш опыт показывает, что такие подсказки слишком интрузивные и для обучения этим навыкам лучше подходят другие стратегии. Почему? Как правило, директивные подсказки не приводят к выполнению спонтанных игровых действий. Зачастую они воспринимаются как тренировка, а не как игра, что лишает взаимодействие игровой составляющей. И наконец, они заставляют ребенка искать «правильный ответ», а не создавать гибкие спонтанные идеи самостоятельно. Вместо вербальных, жестовых и физических подсказок мы стараемся использовать более наводящие подсказки, например подсказки окружением и моделирование, чтобы осторожно наводить ребенка на идеи для расширений. Зачастую такой поддержки бывает достаточно для того, чтобы ребенок инициировал новое игровое действие. Если же ребенок не начинает расширять рутину, обычно это означает, что неправильно идет что-то еще, и это не признак того, что ребенку требуются более интенсивные подсказки. (Дополнительные причины, препятствующие инициации расширения рутины ребенком, описаны в разделе 11.8.)

школу, заново организует окружение и пробует начать расширение снова после нескольких очередных действий (пытается начать то же самое расширение или пробует предложить другую идею).

В этом примере взрослый предоставляет ребенку полноценную возможность для расширения, однако ребенок не расширяет рутину. Возможно, ребенок не мотивирован предложенным шагом для расширения или не понимает, чего от него ожидают. Продолжайте пытаться расширить рутину, при этом вы можете либо повторить тот же шаг позднее, либо смоделировать другое расширение (например, сначала поместите на кровать подушку или одеяло). Если ваши попытки расширить рутину постоянно заканчиваются неудачей, вам нужно использовать универсальную схему устранения проблем (АСТ). Заполняйте форму 8.1 до тех пор, пока не добьетесь прогресса в развитии рутины.

Выполните упражнение 11.1, чтобы попрактиковаться в расширении рутины.

УПРАЖНЕНИЕ 11.1. Расширение рутины

Используя руководство JASPER, определите, какое оптимальное действие должен выполнить взрослый в каждом из предложенных примеров.

1. Вы с ребенком формируете базу: соединяете фрагменты железной дороги в кольцо, катаете поезд по рельсам и разбираете дорогу на части. Вы повторили эту последовательность три раза и заметили, что ребенок начинает выполнять очередные действия медленнее и отворачивается от вас. Какой из следующих шагов вы должны выполнить первым?
 - A. Убираете железную дорогу и достаете новую игрушку.
 - B. Убираете фрагменты каждый по очереди так, чтобы ребенку пришлось использовать коммуникацию.
 - C. Пододвигаете ближе к ребенку фигурки и коробки-вкладыши как потенциальные материалы для расширения.
 - D. Моделируете: помещаете коробки-вкладыши поверх железной дороги.

2. Вы с ребенком формируете базу: соединяете кусочки пиццы в одно целое, а затем разделяете на отдельные кусочки. Затем ребенок расширяет рутину: складывает кусочки пиццы друг на друга в виде башни. Выберите наиболее правильное действие взрослого из предложенных вариантов (подразумевается, что освоенный уровень игры ребенка — комбинация-презентация).
- A. Вернуться к базе, разобрав башню из кусочков пиццы.
 - B. Вручить ребенку дополнительные фрагменты, чтобы он смог завершить свою идею самостоятельно.
 - C. Выполнить очередное действие и самому положить кусочек пиццы на башню.
 - D. Моделировать другой шаг: положить кусочки пиццы на тарелки.
3. Вы с ребенком начинаете рутину: ведете животных в загон. Ребенок открывает и закрывает двери загона и повторяет это действие несколько раз. Что вы можете сделать для продолжения развития рутины (подразумевается, что освоенный уровень игры ребенка — следование одной схеме)?
- A. Имитировать расширение ребенка — открывать и закрывать двери загона.
 - B. Моделировать продуктивный шаг с дверьми (например, животное стучится в дверь).
 - C. Достать новые материалы, которые ребенок может использовать для расширения (например, пищу для животных).
 - D. В или С.

11.6 Продолжайте рутину после расширения

Итак, вы успешно добавили первый шаг расширения — продолжайте рутину, начатую этим шагом, до тех пор пока у вас не закончатся игровые материалы, вы с ребенком не выполните разумное количество шагов по очереди или ребенок не продемонстрирует, что готов к чему-то новому. В этот момент вам нужно решить, что делать: перезапустить рутину или расширять ее далее. Именно так выглядит процесс развития рутины.

11.6.1 Отслеживайте вовлеченность

Отслеживайте, как изменяется (повышается или уменьшается) вовлеченность ребенка при расширении рутины. Это поможет вам определить, какой шаг нужно сделать следующим. Если вовлеченность ребенка снижается, возможно, вам нужно снова перезапустить рутину (как показано на рисунке 11.10). Если вовлеченность ребенка растет, это означает, что он способен поддерживать рутину данного уровня или даже снова ее расширять. Со временем рутина может подойти к естественному завершению или же ребенок может показать, что ему уже не интересно. В этот момент вы можете использовать изменение окружения для поддержки перехода к новой рутине. На рисунке 11.11 показаны признаки, помогающие понять, что нужно перезапустить рутину, продолжать расширять ее или перейти к новой рутине.

11.7 Продолжайте усложнение рутины

По мере расширения рутины старайтесь увеличивать гибкость и разнообразие своих игровых действий. Именно так мы формируем разнообразие и сложность навыков ребенка. Кроме того, такая рутина не станет скучной, ригидной или повторяющейся.



РИС. 11.10. Взрослый и ребенок перезапускают рутину

| ПРИЗНАКИ НЕОБХОДИМОСТИ ПЕРЕЗАПУСКА | ПРИЗНАКИ НЕОБХОДИМОСТИ ОЧЕРЕДНОГО РАСШИРЕНИЯ | ПРИЗНАКИ НЕОБХОДИМОСТИ ПЕРЕХОДА К НОВОЙ РУТИНЕ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ребенок неуверенно себя ведет при выполнении нынешних шагов рутины ◦ У ребенка проявляются признаки снижения вовлеченности (он меньше использует зрительный контакт, медленнее выполняет очередные действия) ◦ Ребенок меньше иницирует ◦ Ребенок использует меньше навыков совместного внимания и просьбы, чем раньше ◦ Взрослый моделирует действия чаще, чем раньше ◦ Рутину утрачивает направление ◦ История рутины естественным образом ведет к тому, что ее нужно повторить | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ребенок проявляет вовлеченность и энтузиазм по отношению к рутине ◦ Ребенок уверенно выполняет нынешние шаги рутины ◦ Ребенок играл в такую же рутину во время предыдущих сессий ◦ Ребенок начинает проявлять скуку, а его темп игры снижается ◦ Ребенок обычно проявляет вовлеченность с игрушками в течение короткого периода, потом движется дальше ◦ Ребенок обычно теряет вовлеченность при перезапуске рутины  | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Рутину подошла к своему естественному завершению ◦ Вы уже использовали креативные и гибкие способы расширения рутины ◦ Сюжет рутины себя исчерпал или становится слишком повторяющимся ◦ Рутину становится слишком сложной для уровня развития ребенка (например, было несколько вертикальных расширений) ◦ Темп игры, вовлеченность и коммуникация ребенка снижаются, показывая утрату интереса к рутине ◦ Ребенок демонстрирует больше повторяющихся видов поведения |

РИС. 11.11. Изменение направления рутины в зависимости от вовлеченности ребенка

11.7.1 Повышение гибкости на разных уровнях игры

Способы увеличения разнообразия рутины различаются в зависимости от уровня игры ребенка. Вы можете повышать гибкость даже при помощи небольших изменений или дополнений к ранее сделанным шагам. На рисунке 11.12 взрослый и ребенок начинают рутину с того, что помещают монетки в копилку, и расширяют ее, используя аналогичное действие, — помещают в копилку игрушечное печенье. Добавление и комбинирование этих видов игровых материалов позволяют ребенку развивать гибкость в процессе рутины. Далее приведено еще несколько примеров расширений для разных уровней игры.

Простые игровые рутины

Большинство игрушек, предназначенных для простых игровых действий, отражают причинно-следственные связи, и их можно использовать для одного очевидного игрового действия. Как правило, эти игрушки не предназначены для разных типов игр или комбинации с другими игрушками. Именно поэтому для расширения на этих уровнях игры приходится использовать творческий подход. В большинстве случаев расширение простых игровых рутин представляет собой выполнение тех же самых действий последовательно, при этом используются другие игрушки. Вот несколько идей таких расширений.

- Покажите разные способы использования игрушек простого уровня (например, вы катаете разные типы машинок по полу, по трассе, затем помещаете их в построенный гараж).
- Выбирайте более разнообразные игровые материалы (например, вы с ребенком катаете друг другу разные виды мячей, затем скатываете их с горки).
- Выполняйте похожие действия с разными игрушками (например, сначала вы стучите палочками по барабану, затем — по ксилофону).

Рутины на уровне комбинации

Рутины на уровне комбинации обычно включают в себя постройку из материалов или объединение нескольких фрагментов игрушки. На этом уровне игры вы можете объединять разные игровые материалы между собой. Так, ребенок преимущественно воспринимает рутину с точки зрения комбинации и в меньшей степени символическую функцию игрушек. На таком уровне развития ребенка вы можете совместно использовать материалы, не обращая особого внимания на то, что они собой представляют. На рисунке 11.12 взрослый и ребенок помещают в копилку игрушечные монеты и печенье. Аналогично вы можете взять элементы



РИС. 11.12. Взрослый и ребенок сначала помещают в копилку монеты, а затем печенье

пазла с изображениями животных и поместить их в кузов грузовика (или положить сверху на коробки-вкладыши).

Не пытайтесь думать, насколько игра имеет смысл с точки зрения взрослого, — попытайтесь воспринимать игру на уровне ребенка. Кроме того, можно добавлять небольшие изменения в используемые игрушки, их расположение и последовательность действий. Вот несколько идей.

- Используйте совместно разные игрушки уровня комбинации-презентации для формирования рутины уровня общей комбинации (например, геометрические формы от сортера можно помещать в элементы пирамидки-вкладыша).
- Используйте другой тип материалов для добавления к постройке (например, пластмассовые кубики можно поместить сверху на постройку из коробок-вкладышей, деревянных или пенополиуретановых кубиков или из обувных коробок).
- Добавляйте новые геометрические фигуры в постройку (например, в постройку из квадратных кубиков можно добавить треугольные или прямоугольные элементы).
- Сооружайте постройки разной формы (например, сначала постройте высокую и тонкую башню, затем — низкую и широкую).
- Объединяйте разные наборы игрушечной еды друг с другом (например, положите на торт шарик мороженого).

На этом уровне можно сочетать разные игровые материалы, при этом шаги в рутине должны быть последовательными и логичными. Не стоит хаотично нагромождать материалы. Если вы просто смешали разные игрушки вместе, а потом погрузили их в грузовик, это нельзя считать расширением. Каждое действие должно быть целесообразным и способствовать движению рутины вперед.

Рутин предсимволического уровня

Рутины предсимволического уровня обычно состоят из отдельных игровых действий, объединенных общей темой. К примеру, вы поднимаете кукол с кровати, одеваете их и кормите завтраком. Расширения таких рутин, как правило, включают некоторые дополнения к общей теме (например, кукле чистят зубы, помещают на стул во время завтрака или готовят для нее блинчики). Кроме того, рутину можно сделать более разнообразной (например, куклу кладут на кровать и накрывают одеялом или же помещают в школьный автобус). Вот некоторые идеи для расширения рутины на этом уровне.

- Постройте каждый элемент обстановки, прежде чем добавлять в рутину фигурки (например, вы строите дом, расставляете в нем мебель, добавляете сад из деревьев и цветов, после чего помещаете в дом фигурки людей).
- Используйте для кормления игрушек разные материалы (например, сначала мы подносим ко рту пупса ложку, затем бутылочку с молоком).
- Добавляйте различные небольшие шаги из рутин повседневной жизни (например, нарежьте овощи, поместите их в микроволновую печь, положите в миску, перемешайте ложкой, затем изобразите, что едите их).
- Выбирайте локации и контексты креативно (например, бассейн для плавания, школа, космическая станция, супермаркет, замок).

Рутин символического уровня

Как и для рутин предсимволического уровня, шаги расширения рутин символического уровня обычно продолжают общую тему или традиционную процедуру взаимодействия (например, чаепитие, поиск сокровищ, купание в ванне или парк развлечений). Однако здесь вы можете проявлять большую креативность, потому что ребенок уже умеет изображать, что куклы живые, играть определенные роли самостоятельно и заменять одни объекты другими.

Для некоторых детей не требуется явно перезапускать рутину или возвращаться к ее базе, однако по мере развития рутины и включения в нее нескольких тем вы можете возвращаться к знакомым шагам или идеям между разными расширениями. К примеру, рутина может включать в себя повторяющийся шаг, когда фигурки идут по дорожке, перемещаясь домой, в школу или на игровую площадку. Каждая тема игры должна постепенно развиваться, включая в себя новые, более разнообразные действия. Это помогает ребенку не просто переходить от одной идеи к другой, а соединять между собой более сложные и разнообразные игровые идеи и сохранять вовлеченность на протяжении более длительного времени. Рассмотрим некоторые идеи для расширений на символическом уровне игры.

- Используйте эмоционально насыщенные события из жизни ребенка, чтобы создавать многочисленные шаги в рамках общей истории (например, вы с ребенком строите дом, затем фигурки людей приходят в дом и устраивают праздник, готовят торт, надувают шары, играют в «Море волнуется раз», а потом открывают подарки).
- Используйте книги ребенка, чтобы брать из них темы для рутины (например, пираты находят сокровища, складывают их в сундук, грузят сундук в лодку, из плоских блоков сооружается океан, лодка плывет к острову, пираты взбираются на деревья, чтобы собрать фрукты, платят монетами из сокровища за чай, затем устраивают чаепитие).
- Используйте разные типы игрушечных фигурок для действий в сюжете рутины (например, животные готовят вафли, садятся за стол, едят завтрак, садятся в школьный автобус, едут в школу и идут в класс).

11.7.2 Соединяйте рутины друг с другом

Итак, у вас есть несколько хорошо сформированных рутин, содержащих несколько расширений, достаточно гибких и включающих разнообразные игровые шаги. Теперь вы можете использовать новый способ продолжения и расширения игры — создать *мостики*, чтобы соединить разрозненные рутины. Этот процесс включает в себя соединение двух или более рутин в единую, более сложную рутину. Соединение рутин не относится к обязательным целям для любого ребенка. Прежде чем начать соединять рутины, убедитесь, что ребенок комфортно играет в каждой из них, кроме того, до соединения каждая рутина должна включать несколько разнообразных расширений. Если вы хотите соединить рутины, выберите те, которые включают похожие действия и имеют некую общую тему, которая будет логичной для ребенка. На рисунке 11.13 показаны две отдельные рутины: справа куклы

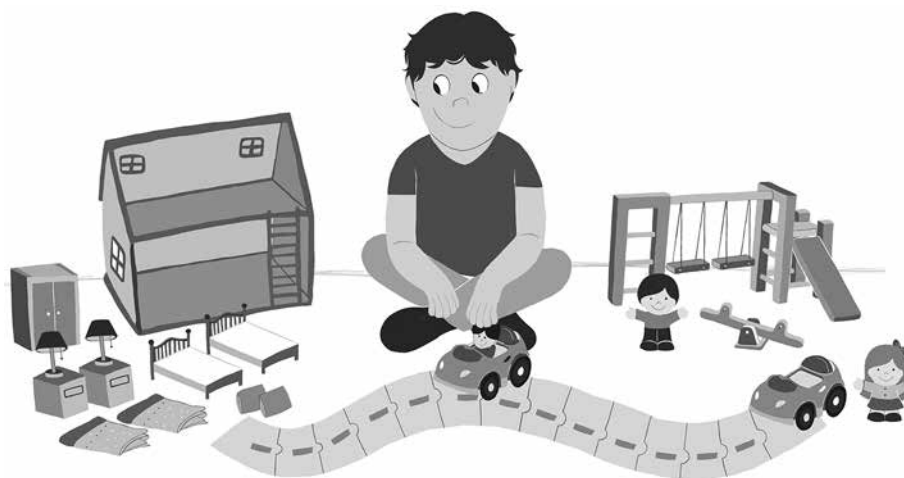


РИС. 11.13. Дорога создает понятную визуальную подсказку, которая помогает ребенку соединить между собой рутины в домике и в парке

играют на игровой площадке, слева — ложатся спать в кукольном домике. Поскольку обе эти рутины хорошо сформированы и включают похожие действия, вы можете соединить их и создать более продолжительную историю. К примеру, начните играть в первой рутине — с фигурками на площадке. Затем вы помещаете фигурки в автомобиль и отвозите их домой, где куклы ложатся спать.

Начинать работать над соединением можно только после того, как у ребенка будет сформировано несколько рутин, содержащих по несколько расширений. При этом ребенок должен быть способен понимать более сложные связи между игровыми идеями. Если ребенок пока не готов к соединению рутин, продолжайте спокойно работать над их расширениями.

Если ребенок готов к соединению рутин, следуйте приведенным ниже инструкциям.

1. Выберите две (или больше) хорошо сформированные рутины, которые вы будете соединять.
2. До начала сессии организуйте каждую рутину отдельно, но не очень далеко друг от друга.
3. Придумайте несколько идей о том, как можно соединить рутины между собой, и подготовьте все необходимые материалы для создания мостиков.
4. Сессию начните с рутины, которую выберет ребенок. Убедитесь, что первая рутина полностью сформирована, и только потом переходите к попыткам соединить ее со второй рутинной.
5. После того как вы сформировали первую рутину, создайте мостик для соединения со второй. Если у ребенка возникла идея для соединения рутины, следуйте ей. Если ребенок не инициирует соединение, вы можете либо моделировать первый шаг, либо предоставить больше поддержки, чтобы помочь ребенку инициировать очередной шаг.

Если вы только начинаете соединять рутины, зачастую имеет смысл еще на этапе организации игрушек сделать явное визуальное соединение или материальный мостик, который свяжет вместе две рутины. К примеру, на рисунке 11.13 взрослый организует игрушки для двух отдельных рутин, соединяя их дорогой. Это помогает ребенку понять, как игровая площадка и кукольный домик связаны друг с другом. Определенные игрушки помогают создавать визуальную связь между отдельными рутинами. Так, вы можете воспользоваться следующими вариантами:

- объекты, которые можно «оживлять» (например, такие агенты игры, как куклы, животные или другие игрушечные фигурки);
- путь для передвижения агентов (например, горка, лестница в доме, лестница приставная, дорожка);
- большие транспортные средства для агентов (например, лодка, машина, самолет, поезд);
- путь для передвижения транспорта (дороги, скаты, туннели).

Возможно, сначала вам придется помочь ребенку соединить рутины. По мере того как ребенок будет учиться соединять темы нескольких рутин в единое целое, он может начать самостоятельно инициировать шаги для соединения рутин друг с другом.

11.7.3 Постепенно увеличивайте количество расширений, инициированных ребенком

По мере расширения и изменения рутин очень важно соблюдать баланс между количеством рутин, инициированных взрослым и ребенком. Когда вы начинаете формировать рутины, количество инициаций с каждой стороны может отличаться: либо ребенок инициирует большинство расширений (что зачастую указывает на ригидность), либо

взрослый (это признак того, что ребенку нужно работать над инициациями). В идеале со временем между вашими ролями должен установиться баланс. Реципрокное взаимодействие должно улучшаться для того, чтобы продолжать развитие гибких рутин.

11.8 Типичные трудности при расширении рутины

Расширение рутины нередко становится для ребенка сложным шагом. Иногда ребенок еще не готов к расширению или ему просто нравится нынешний способ игры и он не хочет его менять. Если вы работаете над расширением с повышением гибкости рутины, стоит ожидать сопротивления со стороны ребенка. Если вы только учитесь работать в программе JASPER, у вас может возникнуть желание уступать ребенку каждый раз, когда он начинает сердиться. Однако вам нужно работать над преодолением сопротивления — ведь именно так мы добиваемся изменений. По мере того как ребенок начинает лучше понимать рутины и структуру сессий, мы ожидаем, что он будет демонстрировать более разнообразные, креативные и гибкие игровые навыки. Возможно, потребуются сделать несколько попыток, прежде чем расширения станут более комфортными и плавными. В следующих разделах мы рассмотрим некоторые типичные сценарии и часто возникающие вопросы, связанные со сложностями при расширении рутин. При возникновении сложностей вы можете использовать универсальную схему устранения трудностей (АСТ), которая описана в главе 8. Прилагайте усилия и продолжайте изменять свой план по мере необходимости.

11.8.1 Часто задаваемые вопросы

В следующем разделе мы рассмотрим типичные вопросы и сложности, которые могут возникнуть, когда вы пытаетесь расширять рутины.

Как я могу поддержать четкое направление рутины?

Направление рутины может меняться в зависимости от расширения, инициированного ребенком. У ребенка может возникнуть идея, которой вы не ожидали и, следовательно, не подготовились к ней заранее. Кроме того, он может сделать шаг в игре, который не совсем совпадает с ранее разработанным планом. Поддерживайте продуктивные идеи ребенка и следуйте направлению рутины, которое задает ребенок, даже если оно не совпадает с вашим видением рутины. В таких ситуациях вам могут понадобиться новые материалы, сочетающиеся с идеей ребенка или необходимые для нового направления рутины. Примите во внимание следующие соображения.

- Думайте на один шаг вперед. Определите, какие материалы вам понадобятся для следующих шагов, и подготовьте шаги, которые сможете использовать для поддержки истории рутины. Когда ребенок привносит в игру новые идеи, вам нужно проявлять гибкость и следовать ведущей роли ребенка. Кроме того, у вас должны быть запасные идеи, которые помогут поддерживать развитие рутины.

- Используйте свою очередь в игре, чтобы несколько изменить или усилить идею ребенка таким образом, чтобы она лучше соответствовала рутине. К примеру, вы соединяете элементы конструктора «Продукты», а ребенок берет куклу-пупса и качает его. В свою очередь вы тоже можете покачать пупса, а затем моделировать кормление куклы едой из конструктора. Это позволяет подкрепить инициацию ребенка и одновременно продолжить текущую рутину.

- Измените выбор игрушек в окружении так, чтобы идеи ребенка преимущественно были связаны с нынешней рутинной. Иногда ребенок способен инициировать множество идей, однако после инициации может выполнить всего один игровой шаг для каждой идеи, после

чего сразу переходит к новой игрушке. В таких ситуациях имеет смысл ограничить выбор игрушек в окружении, оставив только несколько вариантов, имеющих отношение к текущей ситуации в рутине. Это позволит ребенку выбирать между разными расширениями, при этом вы будете контролировать окружение и, как следствие, направление рутины.

- Подумайте о перезапуске рутины. Если направление рутины потеряно или она движется в непонятном направлении, вернитесь к базе или более раннему шагу рутины и сформируйте более четкое направление ее развития.

Что делать, если у меня закончились идеи?

Даже если вы хорошо понимаете концепции игровых рутин и расширений, у вас могут возникнуть трудности с созданием конкретных шагов и расширений в ходе сессии JASPER. Довольно часто специалисты, проходящие обучение, обнаруживают, что в ходе игры с ребенком у них закончились новые идеи для расширений. В качестве полезного упражнения попробуйте записать по 5–10 вариантов расширений, которые вы можете реализовать на разных уровнях игры, используя типичные для этих уровней игрушки.

Комбинация

- Помещаем начинку на пиццу
- Соединяем вместе кусочки пиццы
- Складываем кусочки пиццы один на другой

Предсимволический уровень

- Разрезаем пиццу
- Помещаем пиццу на игрушечный противень
- Кормим пиццей игрушечную фигурку
- Кладем начинку в миску и перемешиваем столовыми приборами
- Изображаем, что едим пиццу
- Строим печь из кубиков
- Раскладываем пиццу по тарелкам

Символический уровень

- Помещаем на пиццу кубики в качестве замены других видов начинки
- Изображаем, что пицца горячая, и дуем на нее
- Покупаем пиццу в кафе, где есть касса

Не забывайте черпать вдохновение из вашей работы с детьми! В конечном итоге мы стремимся к тому, чтобы дети инициировали игровые действия, которые мы будем имитировать. Таким образом, если у ребенка возникла веселая и продуктивная новая идея, добавляйте ее в свой репертуар расширений.

Что делать, если ребенку не нравится моя идея расширения?

Случается, что ваши идеи для расширения не оправдывают ожиданий. Не стоит опускать руки! Ничего страшного, это случается время от времени. Попробуйте использовать эту идею расширения в другое время или в другой рутине и придумайте другие занимательные способы поддержания вовлеченности ребенка. Если никаких идей нет, посмотрите вокруг и оцените, можно ли использовать другие игрушки окружения для расширения. Иногда нужно сделать небольшую паузу и собраться с мыслями — и новая идея расширения не заставит себя ждать.

Что делать, если ребенок слишком быстро движется в процессе выполнения рутины?

Если проблема не в темпе игры (см. главу 10, раздел 10.6), оцените, сколько времени у вас уходит на каждый шаг. Довольно типичная проблема, особенно для рутин предсимволического

и символического уровней, — ребенок слишком быстро перескакивает от одной вашей идеи расширения к другой (например, он чистит щеткой собачку, достает миски для продуктов, наполняет миски едой и подносит их собачке, чтобы она ела). Даже если вы успели сделать несколько игровых шагов, вам кажется, что прошла минута — а все возможные действия уже закончились. Вы можете придумывать новые расширения, однако имеет смысл также найти способы сделать отдельные шаги рутины более продолжительными. Вот несколько полезных советов.

- Увеличьте количество игрушечных фигурок — тогда и вы и ребенок сможете выполнить больше шагов расширения, совершая одно и то же действие с разными фигурками.
- Разделите большие идеи на небольшие шаги. К примеру, рутина «Купаем куклу». Вы планируете выполнить два действия: поместить куклу в ванну, а затем достать ее из ванны. Однако вы можете добавить множество дополнительных шагов между этими двумя действиями: например, помыть куклу с мылом, помыть лицо куклы, добавить шампунь и обтереть куклу полотенцем. Чем больше шагов вы добавите, тем дольше будет продолжаться это расширение рутины, прежде чем вы перейдете к новой большой идее — например, уложить куклу спать.
- Сочетайте действия сложных уровней комбинации (на выполнение которых обычно требуется больше времени) и действия с куклами. К примеру, соорудите здание школы для кукол, а затем выполняйте действия с куклами в построенном здании в рамках рутины на тему «школа».

11.8.2 Практические примеры

Рассмотрим некоторые примеры, связанные с проблемами при расширении рутин.

Пользователь — вожатый в лагере

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленькой девочкой, и мы сформировали просто замечательную рутину «Детский лагерь»! Однако у меня не получается расширение этой рутины после определенного момента. Мы начинаем с того, что сооружаем костер из коричневых кубиков, затем «разжигаем» его — помещаем сверху красные кубики. Затем мы изображаем, что поджариваем на прутиках зефир и помещаем его между крекерами — готовим сморы¹. Затем мы изображаем, что сами едим сморы и игрушечные фигурки тоже их едят. Мы очень успешно развиваем историю рутины до этого момента. У нас на выбор множество вариантов, чем заняться дальше, но девочка просто разбирает все построенное и начинает эту же рутину заново. Похоже, ей очень нравятся именно первые шаги этой рутины. Я хочу, чтобы девочке принадлежала ведущая роль в игре, однако мне хочется добавлять в рутину новые шаги, поскольку девочка комфортно себя чувствует в этой рутине. Я пытаюсь моделировать новые идеи и помещаю рядом с девочкой материалы для расширений, но она либо не обращает на них внимания, либо они ей просто не интересны. Как мне помочь ей расширить рутину?

С уважением, Пользователь — вожатый в лагере

¹ Типичное развлечение в США: дети часто готовят на открытом огне сморы — при любой прогулке на природе, в детских лагерях и даже во дворе частного дома. Зефирки-маршмеллоу надевают на прутики, держат над огнем, они начинают плавиться. Потом их помещают между двумя квадратными крекерами и едят. — *Прим. пер.*

Дорогой Пользователь — вожатый в лагере!

Ваша рутина просто замечательная! Мы согласны, что пришло время для ее расширения, поскольку девочка без труда выполняет текущие шаги. Вот несколько идей, которые будут вам полезны. Во-первых, обратите внимание на время, когда вы изменяете окружение. Попробуйте добавить варианты материалов для расширений раньше, чтобы они были доступны еще до того, как вы закончите готовить сморы. В этом случае у девочки будут визуальные подсказки для новых шагов до того, как у нее появится возможность начать разбирать построенное. Во-вторых, выбирайте для расширения игрушки, которые можно использовать для понятных следующих шагов игры. К примеру, можно положить рядом хот-доги или рыбу — тогда вы сможете поджарить их на костре. Если своевременное изменение окружения не приведет к инициации новых шагов ребенком, попробуйте сами смоделировать игровое действие, прежде чем девочка вернется к шагу приготовления сморов.

Кроме того, нам кажется, что в вашей рутине много вертикальных расширений, так что полезно будет добавить больше горизонтальных на предсимволическом уровне. К примеру, можно использовать треугольные кубики, чтобы построить палатки для кукол (физическая комбинация) и положить туда спальные мешки и подушки (традиционная комбинация). Можно добавить конфету на крекер смора или кормить игрушечные фигурки другого типа (вместо кукол взять специальные игрушки, которые можно кормить). Добавление горизонтальных расширений также может создать для вас способ двигаться дальше. Если этих стратегий окажется недостаточно, возможно, девочка слишком привязана к этому конкретному паттерну и действия становятся ригидными. В этом случае вам нужно сделать рутину более гибкой (например, начать с другого шага или изменить порядок шагов базы).

Желаем удачи!

JASPER

Пользователь, застрявший на уровне комбинации

Дорогой JASPER!

Я застрял на уровне общей комбинации и не могу найти выход! Я работаю с ребенком, у которого хорошо освоены игровые навыки уровня комбинации в целом, при этом он также использует некоторые навыки предсимволического уровня. К примеру, он может предложить игрушечные фрукты себе, мне и игрушечным животным. Кроме того, он помещает фигурки людей в автомобили, на стулья и в разные постройки. Однако мне не удается перейти к физической комбинации. Я пытаюсь соорудить длинные дороги, дома, машины, здания и множество других вещей из кубиков, но для моего ученика все это остается на уровне общей комбинации. Мне продолжать свои попытки?

С уважением, Пользователь, застрявший на уровне комбинации

Дорогой Пользователь, застрявший на уровне комбинации!

Вы делаете большую работу, оценивая следующий шаг для ребенка (переход к действиям физической комбинации), и движетесь в правильном направлении. Иногда довольно сложно перейти на следующий уровень игры, поскольку ребенку нужно сделать переход к пониманию более абстрактных способов строительства из игровых материалов. Когда мы пытаемся помочь ребенку с действиями физической комбинации, одна из стратегий заключается в том, чтобы использовать игрушки, которые могут понятно и конкретно представлять определенные объекты.

К примеру, используйте кубики, которые позволят вам соорудить что-то физически напоминающее предполагаемый конечный продукт (например, используйте круглые кубики-детали, чтобы сделать колеса автомобиля). Чем более конкретным будет построенное вами, там легче будет ребенку понять, что именно вы построили. Другая стратегия — попробовать найти что-то мотивирующее и знакомое ребенку из реальной жизни и использовать это для физической комбинации. К примеру, ребенку нравятся поездки на почту. Вы можете соорудить постройку, поместить на нее вывеску с логотипом почты, затем соорудить почтовые ящики и посылки, которые можно поместить в эти ящики. Кроме того, можно сочетать игрушечную версию конкретного объекта с физической комбинацией. К примеру, вы начинаете с обыкновенных игрушечных стульев, затем сооружаете дополнительные стулья, чтобы их хватило всем фигуркам вашей рутины. Если вы испробовали все способы, но ребенок так и не понял действий физической комбинации, возможно, его развитие пока не позволяет играть на этом уровне. В этом случае вы можете увеличивать сложность рутин при помощи других действий предсимволического уровня, а к физической комбинации вернуться позднее.

Желаем успеха!

JASPER

Пользователь, столкнувшийся со слишком короткими рутинami

Дорогой JASPER!

Я работаю с малышом, которому всего 18 месяцев, и он только учится играть. Обычно мы играем на простом уровне, и лишь иногда у нас появляются действия уровня комбинации-презентации. Это так замечательно! Однако я переживаю, что наши рутины слишком короткие. Обычно в окружение я помещаю около пяти вариантов игрушек на выбор — малыш может ходить по комнате и выбирать сам. У нас бывают очень хорошие моменты, когда мальчик помещает кольца на стержень пирамидки, а еще он очень любит музыкальные инструменты, например барабаны и ксилофоны. Но эти рутины содержат у нас всего один или два шага. Это нормально?

С наилучшими пожеланиями, *Пользователь, столкнувшийся со слишком короткими рутинami*

Дорогой *Пользователь, столкнувшийся со слишком короткими рутинami!*

Ваши игровые действия действительно замечательные! Мы советуем вам и дальше продолжать работать в этом направлении. Похоже, что мальчику интересно и он вовлечен в игру, мы рекомендуем продолжать развивать такие моменты! Не забывайте, что для очень маленьких детей рутины могут быть короче, чем для детей более старшего возраста с более сформированными игровыми навыками. Уровень развития вашего ребенка позволяет работать над повышением внимания и вовлеченности. Таким образом, возможно, вам пора создать план увеличения продолжительности ваших рутин — для этого вам нужно изменить как окружение, так и свои действия.

- Если ребенок быстро перескакивает от одной игрушки к другой, попробуйте уменьшить в окружении количество вариантов для выбора и оставить два-три понятных варианта.
- Добавьте варианты выбора игрушек для уровня комбинации-презентации. Это может создать целый ряд новых возможностей для расширений. Кроме того,

можно добавить в окружение различные игрушки уровня комбинации-презентации с базовым шагом уровня «разделение на части». Это позволит начать рутину на освоенном уровне игры, а расширять ее на целевом уровне.

- Подготовьте материалы для расширений. Выбирайте материалы, которые можно комбинировать. Старайтесь соединить их с нынешней рутинной естественным образом, не делая при этом кардинальных изменений. К примеру, в рутине со свинкой-копилкой поместите поблизости другие материалы, которые можно положить в копилку (монеты, печенье или начинку для пиццы).

- Увеличьте время рутин с музыкальными инструментами, добавляя в них знакомые или любимые песни ребенка (например, стучите по барабанам и напевайте: «Если нравится тебе, то делай так»).

- Когда вы перезапускаете рутину, увеличьте темп и моделируйте действия, выражая эмоции более ярко, чтобы увеличить продолжительность одной рутины, а не переключаться на совершенно новую.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь, пытающийся соединить отдельные идеи

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленькой девочкой, у которой тысячи идей символических игр. Я стараюсь поощрять и поддерживаю эти идеи, но порой, следуя им, я чувствую себя глупо — похоже, что мы совсем не движемся вперед. Девочка играет, но шаги игры не связаны между собой. К примеру, я приношу ее любимых кошек. У нас есть несколько локаций, где кошки могут лазить по деревьям и охотиться на птиц, дом, где кошки едят и спят, спасательная станция, где кошка может отвести другую кошку к доктору, и многое другое. Девочка может делать все это, но мне кажется, что мы просто прыгаем от одного действия к другому и с одной локации на другую. Все ее идеи просто замечательны, однако нам недостает «клея», чтобы соединить их друг с другом. Нужно ли мне продолжать следовать ее идеям?

Искренне ваш, *Пользователь, пытающийся соединить отдельные идеи*

Дорогой *Пользователь, пытающийся соединить отдельные идеи!*

Похоже, что вашей замечательной рутине с кошками недостает некой структуры, которая поможет объединить все игровые действия в единую, более целостную рутину. Разработайте план, чтобы увеличить количество игровых действий, которые вы будете выполнять на каждой локации, прежде чем переходить к следующей. Можно создать отдельную комплексную рутину для каждой локации. Попробуйте думать об этих рутинных действиях как об отдельных главах, которые вы объединяете, создавая большую историю. Удлиняя каждую из глав, мы увеличиваем общую продолжительность и сложность истории. К примеру, если локация с деревьями сейчас включает два шага — лазание по деревьям и охоту на птиц, постарайтесь подготовить материалы как минимум еще для 10 шагов. Затем можно добавить еще один шаг или игрушку, чтобы создать мостик, соединяющий главы между собой. К примеру, можно построить тропинку, по которой кошки будут переходить от одной локации к другой. Также попробуйте использовать следующие стратегии.

- Проверьте материалы на каждой локации. Достаточно ли материалов, чтобы обеспечить осуществление нескольких игровых шагов в этой локации? Есть ли там материалы для новых, не использованных ранее действий?

- Проверьте количество локаций и расположение каждой из них в окружении. Находятся ли локации на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы ребенок мог сосредоточиться на тех материалах, которые находятся напротив него? Есть ли там материалы, чтобы естественным образом соединить две разные локации?

Проверьте темп имитации и моделирования. Делает ли девочка паузу или, возможно, она не уверена, что делать дальше, прежде чем перейти к другой локации? Нужно ли вам использовать моделирование, чтобы расширить нынешнюю часть рутины?

У вас все получится!

JASPER

11.9 Заключение

Эта глава последняя в части IV, где мы говорим об игре. Можно сказать, что все описанные ранее стратегии достигают своей кульминации, когда дело доходит до расширений рутины. Мы определяем цели, организуем окружение и формируем базу — все это приводит нас к тому моменту, когда мы можем улучшать инициации ребенка, его игровые навыки, гибкость и вовлеченность при помощи расширений. Расширения помогают ребенку осваивать новые навыки, кроме того, они позволяют игре оставаться увлекательной и делают рутину более сложными, разнообразными и продолжительными. Ключевые положения относительно стратегий для расширения рутин показаны на рисунке 11.14.

В части V мы поговорим о следующем элементе рутины — коммуникации. Коммуникативные стратегии дополняют игровые и должны применяться совместно со стратегиями, о которых мы говорили в третьей части этой книги.



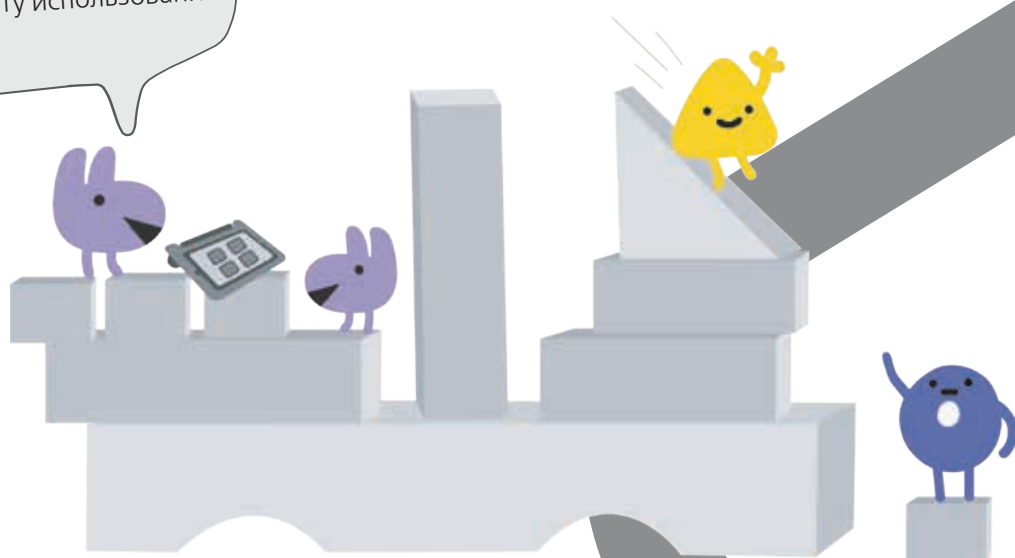
РИС. 11.14. Ключевые положения главы 11

КОММУНИКАЦИЯ

В этой части мы расскажем, как реагировать на коммуникацию ребенка, расширяя и развивая ее, как создавать возможности для развития коммуникации (использовать программирование¹) и как применять устройства, генерирующие речь, с детьми, которые только начинают осваивать языковые навыки.

Цели

- ✓ Стимулировать инициации ребенка
- ✓ Улучшить коммуникацию ребенка, развивая просьбы и совместное внимание
- ✓ Повысить частоту использования жестов и языка



¹ В программе JASPER используется термин «программирование», которого мы и будем придерживаться в дальнейшем. Программирование — это процесс предоставления конкретных и систематических возможностей для обучения языку и жестам в рамках сформированной рутины.

Основные коммуникативные стратегии



12.1 Введение

В этой главе мы расскажем, какую роль коммуникация играет в игровых рутинках. Начнем с примера.

Взрослый и ребенок участвуют в рутине, где используются фигурки животных, трактор и загон. Ребенок помещает животное в прицеп трактора и смотрит на взрослого. Взрослый показывает ребенку животное, которое собирается поместить в прицеп, и говорит: «Лошадь!»

Как и в игровых стратегиях, в процессе коммуникации мы также играем роль активного и равного партнера. Мы даем ребенку время и возможность для коммуникации, наблюдаем за ним и используем имитации и моделирование (а также языковые расширения). Мы используем эти коммуникативные стратегии одновременно со стратегиями игры, чтобы способствовать большей социальной коммуникации в рутине. В первой части этой главы мы расскажем, как подкреплять продуктивную коммуникацию ребенка при помощи *имитации* и *расширения*. Затем мы поговорим о *моделировании* коммуникации. И наконец, мы обсудим некоторые приемы, помогающие преодолевать проблемы в коммуникации, такие как нестандартная коммуникация, просьбы, не относящиеся к сессии, проблемное поведение и проявления нарушения регуляции. Прежде чем мы начнем подробно говорить об имитации, расширении и моделировании коммуникации, изучите в таблице 12.1 наши вводные рекомендации по коммуникации.

| ОБЗОР СТРАТЕГИЙ | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Будьте равным и активным партнером в коммуникации</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Не будьте ни слишком пассивным, ни слишком директивным ✓ Дайте ребенку время и возможность для коммуникации ✓ Ничего не говорите и не используйте жесты во время выполнения ребенком своего хода в игре ✓ Сочетайте свои действия в игре с языком и жестами совместного внимания ✓ Ограниченно используйте вербальную похвалу | <p>Выбирайте язык, который может использовать ребенок</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Он должен соответствовать уровню языкового развития ребенка ✓ Используйте язык комментирования ✓ Не используйте указаний ✓ Ваши тон и интонация должны быть естественными и гибкими ✓ Используя слова, соблюдайте баланс между стабильностью и гибкостью <p style="text-align: right; font-size: small;">(см. главы 5, 6 и 8)</p> |

РИС. 12.1. Обзор стратегий

12.2 Отслеживайте признаки возникновения коммуникативных намерений

Вы уже дали ребенку достаточно времени и возможностей для игры, теперь такие же возможности и время нужно дать для коммуникации внутри рутины. Это означает, что, когда приходит очередь ребенка осуществлять игровое действие, вы не должны ничего говорить, использовать в этот момент подсказки и пытаться привлечь внимание ребенка. Вместо этого вы должны наблюдать за ребенком в ожидании его коммуникации и внимательно отслеживать признаки возникновения коммуникативных намерений. Это особенно важно делать, когда приходит очередь ребенка выполнить действие в игре — именно в этот момент он, скорее всего, будет общаться с вами. Внимательно следите за ребенком и реагируйте (ответьте) на все (в том числе и неявные) коммуникативные предложения ребенка.

На рисунке 12.2 показаны некоторые признаки коммуникации, которые вы можете заметить во время сессии.

12.3 Имитируйте и расширяйте продуктивную коммуникацию

На протяжении рутины вы должны реагировать (отвечать) на коммуникацию ребенка — *имитировать и расширять ее*. Имитация коммуникации — это процесс гибкого повторения коммуникации ребенка. Расширение же представляет собой процесс добавления одного или нескольких новых слов. К примеру, на рисунке 12.3 ребенок говорит: «Свинья в тележке». А взрослый имитирует и расширяет, добавляя новое слово: «Лошадь ставим в тележку».

Имитация и расширение подкрепляют коммуникацию ребенка, а также демонстрируют ему навыки, которые он может попытаться использовать самостоятельно. Как показано на рисунке 12.4, когда ребенок смотрит на вас, использует жесты или язык (в примере на рисунке — аппроксимацию слова), вы можете продемонстрировать ему различные навыки, которые он может использовать для передачи такого же сообщения. Развивая инициацию ребенка, вы используете преимущество момента, когда его внимание направлено на вас и он понимает происходящее. В следующих разделах мы расскажем, как эффективно имитировать и усложнять коммуникацию ребенка во время рутины.



| ЦЕЛЕВЫЕ НАВЫКИ | ФОРМИРУЮЩИЕСЯ НАВЫКИ | НЕСТАНДАРТНАЯ КОММУНИКАЦИЯ |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Зрительный контакт, жесты и язык ◦ Коммуникация, чтобы просить и делиться чем-либо ◦ Способность инициировать и отвечать (реагировать) ◦ Сочетание невербальной и вербальной коммуникации  | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Быстрый взгляд ◦ Частично сформированные жесты ◦ Аппроксимации слов или звуки с выражением явного намерения коммуникации ◦ Слова, которые невозможно понять, так как ребенок произносит их слишком быстро или слишком тихо ◦ Коммуникация, которая не направлена на вас явно, но относится к рутине | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Скриптованный (шаблонный) язык ◦ Эхолалия ◦ Ведет взрослого за руку, чтобы получить доступ к предмету ◦ Непонятная или повторяющаяся коммуникация, не направленная на других людей, невнятно произнесенные слова  |

РИС. 12.2. Во время сессии отслеживайте все типы коммуникации ребенка



РИС. 12.3. В свою очередь в игре взрослый имитирует и расширяет коммуникацию ребенка

12.3.1 Имитируйте и усложняйте коммуникацию с учетом уровня развития ребенка

Когда вы имитируете и расширяете коммуникацию, адаптируйте ее с учетом уровня развития ребенка. Если высказывания ребенка состоят из одного слова, ваш ответ (реакция) будет содержать два слова (включая при этом и имитацию, и расширение). (Языковые расширения подчеркнуты в тексте.)

- Если ребенок говорит: «Машина», вы можете сказать: «Желтая машина!» или «Быстрая машина!»
- Если ребенок указывает пальцем на куклу, вы можете указать на нее пальцем и сказать: «Кукла!»

Если ребенок использует более длинные высказывания, вы можете имитировать и расширять фразы до полноценных предложений.

- Если ребенок говорит: «Будем рыбачить», вы можете сказать: «Будем рыбачить на лодке!»
- Если ребенок говорит: «Я буду капитаном», вы можете сказать: «Я буду рыбаком!»

Некоторые варианты языковых усложнений показаны в таблице 12.1.



РИС. 12.4. На различные коммуникативные попытки ребенка взрослый проявляет реакцию, моделируя более полную коммуникацию

ТАБЛИЦА 12.1. Имитация и расширение коммуникации

| Коммуникация ребенка | Коммуникативное расширение взрослого |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Ребенок использует звуки и/или зрительный контакт | ➔ Расширение: используйте одно слово и добавьте к нему жест |
| Ребенок использует жест | ➔ Имитируйте жест и добавьте одно слово |
| Ребенок использует жест и одно слово | ➔ Имитируйте жест и слово и добавьте еще одно слово |
| Ребенок использует от одного до трех слов | ➔ Расширение: используйте от двух до четырех слов соответственно и добавьте жест |
| Ребенок использует короткую фразу | ➔ Расширение: используйте более длинную фразу и добавьте жест |
| Ребенок использует длинную фразу и жест | ➔ Имитируйте жест и превратите фразу в предложение |
| Ребенок использует предложения | ➔ Играйте свою роль в игре |
| Ребенок повторяет одинаковые слова несколько раз | ➔ Перефразируйте сказанное ребенком |

Отвечайте (реагируйте) сразу же

Отвечайте (реагируйте) на коммуникацию ребенка сразу — так ребенок поймет, что вы заметили и поняли его попытку взаимодействия. Если ребенку приходится повторять коммуникацию, чтобы получить ответ, он может подумать, что его коммуникация недостаточно хороша, ее невозможно понять или ему просто не стоит пытаться общаться. Если ребенок играет в быстром темпе, ваш ответ должен совпадать с вашим очередным действием в игре. Если же ребенок играет медленно или очень редко использует коммуникацию, вы должны отступить от общего правила и ответить, пока ребенок осуществляет свой ход в игре, — это позволит вам эффективно подкрепить коммуникацию ребенка. (В этом случае вам нужно будет молча выполнить очередное игровое действие, чтобы ваша роль в рутине оставалась активной и равной.)

Отвечайте (реагируйте), даже если язык ребенка непонятен

Старайтесь отталкиваться от того, что, по вашему мнению, говорит ребенок. Когда ребенок учится общаться, в определенный период он может использовать отдельные звуки или аппроксимации слов, его язык недостаточно понятен, и вы не можете быть вполне уверены, что именно он сказал. В таких случаях вы должны отвечать, используя одно понятное слово (как описано в главе 6, разделе 6.3.1). Не просите ребенка повторить сказанное и говорить понятнее. Вам нужно постараться проявить максимум понимания и ответить словом, которое, по вашему мнению, ребенок пытался произнести. Это поможет ребенку выучить правильные слова и покажет ему, что его коммуникация эффективна. К примеру, на рисунке 12.5 ребенок использует аппроксимацию слова (говорит: «А»), а взрослый дополняет коммуникацию ребенка, моделируя целое слово: «На!»

Аналогично вы можете дополнять звуковые эффекты ребенка, если они кажутся продуктивными в контексте рутины. Если ребенок использует звуковой эффект, который связан с его игровым действием, вы должны имитировать его и добавить соответствующее слово. К примеру, ребенок катает машину и говорит: «Д-ж-ж». Вы можете сказать: «Д-ж-ж! Едем!» Если ребенок толкнул мяч в вашу сторону и говорит: «И-и-и», вы можете ответить: «И-и-и! Мяч!» Однако если вы слышите скрипованные (шаблонные), повторяющиеся или не связанные с рутинной звуковые эффекты, вам следует игнорировать их или моделировать более подходящую коммуникацию.



РИС. 12.5. Взрослый расширяет аппроксимацию ребенка, моделируя полное слово, схожее с аппроксимацией

Формируйте появляющиеся жесты

Иногда ребенок может инициировать тот или иной жест, однако не умеет пока правильно его использовать. В такой ситуации вы должны выбрать правильную подсказку, которая поможет ребенку успешно использовать жест. После этого вы должны проявить соответствующую реакцию. К примеру, ребенок говорит: «Птичка!» — и пытается использовать жест совместного внимания — показать, однако его рука направлена к себе, а не в вашу сторону. Вы можете использовать частичную физическую подсказку — слегка дотронуться до руки ребенка, чтобы напомнить ему, что нужно показать на объект. После этого ответьте — укажите пальцем на объект и скажите: «Красная птичка!» Аналогично, если ребенок использует не полностью сформированный указательный жест для просьбы дать ему объект, который он не может достать, прежде чем отреагировать, вы можете быстро использовать полную физическую подсказку — сложить кисть ребенка в правильный указательный жест.

Отвечайте, выражая положительные эмоции

Когда вы отвечаете на коммуникацию ребенка, проявляйте положительные эмоции. Как уже говорилось в главе 8, мы используем язык комментирования и эмоции в качестве естественного подкрепления (см. раздел 8.4). Реагируйте на коммуникацию ребенка ярко и эмоционально — это явно покажет ему, что вы радуетесь его коммуникации и подкрепляете этот навык. Кроме того, это сделает игру более веселой! Однако всегда помните, что вы должны моделировать свои эмоции, соизмеряя их с эмоциями ребенка.

12.3.2 Играть свою роль в общении

Если ребенок общается на более высоком уровне, вы можете играть соответствующую роль в общении. К примеру, ребенок говорит: «Ковбои скачут в туннеле». Вы можете ответить: «Скорее, пока шериф нас не поймал!» Как вариант, вы можете играть роль шерифа и ответить: «Вам не уйти от меня!» В таких ситуациях прямая имитация будет излишней — она не помогает развивать диалог и зачастую не соответствует вашей роли в игре.

В упражнении 12.1 показано несколько примеров коммуникации ребенка и ответа взрослого. Выполните это упражнение, чтобы попрактиковаться в определении правильной реакции.

УПРАЖНЕНИЕ 12.1. Имитация и расширение коммуникации

Определите, соответствует ли реакция взрослому руководству JASPER. Если взрослый отвечает правильно, обведите «да», если неправильно — «нет».

| Описание | Ответ (реакция) взрослого | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-----|
| 1. Ребенок держит в руках мягкую игрушку и смотрит на вас. Вы указываете пальцем на игрушку и говорите: «Мишка!» | Да | Нет |
| 2. Ребенок помещает машину в гараж и говорит: «Заехала». Вы помещаете в гараж другую машину и говорите: «Машина заехала». | Да | Нет |
| 3. Ребенок говорит: «Я полицейский! Я тебя поймаю!» Вы говорите: «Я тоже полицейский! Я тебя поймаю!» | Да | Нет |
| 4. Ребенок помещает в постройку фигурку тигра и говорит: «Тигр в зоопарке». Вы говорите: «Ты должен посадить в зоопарк и этих животных тоже!» | Да | Нет |
| 5. Ребенок говорит: «Бух-бух» (о мячике). Взрослый говорит: «Бух-бух, катится!» | Да | Нет |

12.4 Моделируйте, когда выполняете свой ход в игре

Точно так же, как мы моделируем действия для поддержки продуктивных игровых шагов ребенка, мы моделируем язык для поддержки ребенка, когда он не использует коммуникацию или использует ее неправильно. В программе JASPER вам нужно моделировать язык и жесты во время выполнения своего хода в игре на протяжении рутины. Это создает у ребенка устойчивое представление о том, какие слова и жесты он должен использовать в свою очередь, при этом вы не предоставляете подсказок. На рисунке 12.6 взрослый моделирует язык и жест совместного внимания — показывание: когда приходит его очередь в игре, он показывает игрушку и говорит: «Розовый поросенок». В следующих разделах мы представим руководство, помогающее эффективно моделировать коммуникацию во время рутины.



РИС. 12.6. Взрослый моделирует ответ с расширением коммуникации, сочетая жесты и язык во время выполнения своего хода в игре

12.4.1 Моделируйте с учетом уровня развития ребенка

Моделируйте язык комментирования, принимая во внимание уровень языкового развития ребенка (как описано в главе 6). Выбранные вами слова должны соответствовать уровню развития ребенка и относиться непосредственно к рутине. Старайтесь не использовать подсказки, указания, проверочные вопросы и другие формы требований.

12.4.2 Моделируйте, чтобы способствовать социальной коммуникации

Даже если ваша цель сейчас — развитие языковых навыков, вы не должны забывать о более общем социальном контексте. Ваши модели должны помочь ребенку освоить новые способы коммуникации, при этом они должны также усиливать социальное взаимодействие и подчеркивать мотивирующие моменты в рутине. В этом случае вы не просто моделируете коммуникацию — вы моделируете совместную вовлеченность, социальное взаимодействие и роль активного партнера в игре. Ваши модели не должны прерывать рутину — они должны стать ее неотъемлемой частью. В эти моменты ребенок должен ощущать взаимосвязь между вами, а не чувствовать, что ему дают инструкцию.

На рисунке 12.7 взрослый и ребенок вместе готовят торт. Взрослый дает ребенку свечку (совместное внимание — передача объекта) и говорит: «Свечка!» Если он все делает правильно, в рутине возникает увлекательный момент — взрослый делится с ребенком чем-то интересным. Если же сделать это несвоевременно, действие взрослого воспринимается ребенком как требование. В таких ситуациях вам нужно подождать момента в рутине, когда ваше действие будет явно истолковано как попытка поделиться идеей, а не как требование; при этом вы должны выражать позитивные эмоции. Если ребенок не реагирует, просто продолжайте рутину.

12.4.3 Моделируйте жесты совместного внимания



Используйте жесты совместного внимания в естественных ситуациях на протяжении рутины (рис. 12.8). Ваша цель — демонстрировать эти жесты регулярно и естественно, чтобы показать ребенку, как их нужно использовать. Эти жесты должны обращать внимание ребенка на мотивирующие объекты и действия, не отвлекая его от рутины. Вот несколько рекомендаций, которые помогут сделать ваши жесты естественными и заметными для ребенка.



РИС. 12.7. Взрослый моделирует язык и совместное внимание — передачу объекта

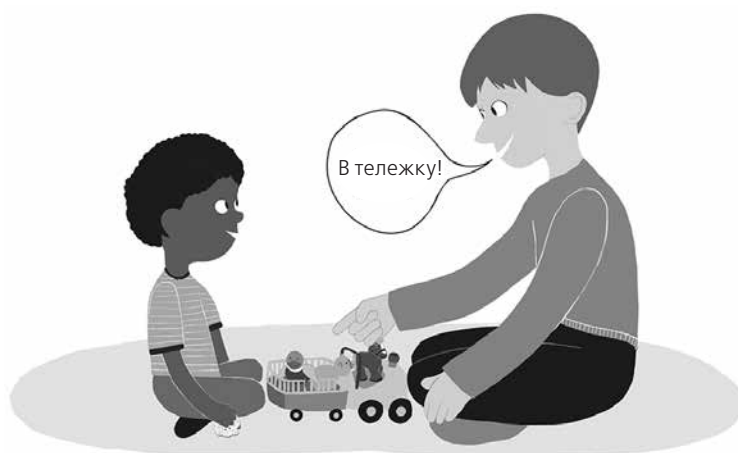


РИС. 12.8. Взрослый использует свою очередь в игре (помещает животное в тележку), чтобы моделировать язык и совместное внимание — указательный жест

Сочетайте жесты с языком и игровыми действиями

Когда вы моделируете жест во время выполнения своего хода, сочетайте его с языком и игровым действием. Рассмотрим несколько примеров сочетания жестов совместного внимания с языком и выполнением хода в игре (жесты приведены ниже).

- Вы с ребенком строите высокую башню и по очереди помещаете фигурки животных на ее вершину. Ребенок смотрит на фигурку животного. Вы указываете на фигурку пальцем (совместное внимание) и говорите: «На кубики!» — выполняя при этом свой ход в игре.
- Вы с ребенком поочередно кормите куклу. Вы показываете ребенку морковку (жест совместного внимания — показывание), говорите: «Морковка!» — и кормите морковкой куклу.
- Вы с ребенком поочередно изображаете, что наливаете жидкость из кувшина в чашки. В свою очередь вы даете ребенку чашку (жест совместного внимания — передача) и говорите: «Здесь сок!»
- Вы с ребенком изображаете, что устраиваете музыкальный концерт. Ребенок говорит: «Где барабанщик?» Вы говорите: «Он здесь!» — и показываете ребенку фигурку барабанщика (жест совместного внимания — показывание).

Моделируйте понятные жесты

Ваши жесты должны быть четкими и понятными, чтобы ребенок легко мог их заметить. Моделируйте одновременно не более одного жеста — так, не нужно сразу же показывать ребенку объект и указывать на него пальцем.

- Когда вы *показываете*, держите объект в руке, при этом рука должна быть протянута в сторону ребенка. Не нужно трясти объект перед лицом ребенка.
- Когда вы *используете указательный жест*, протяните руку к объекту и направьте на него указательный палец, при этом остальные пальцы должны быть прижаты к ладони. Так вы продемонстрируете правильную форму указательного жеста. При этом вы не должны дотрагиваться до игрушки или постукивать по ней пальцем.
- Когда вы *передаете объект*, полностью выпрямите руку, протяните ее к ребенку и держите объект на ладони, обращенной к нему. Не заставляйте ребенка брать объект, если он этого не хочет.

Ваши жесты должны быть заметными и естественными

Моделируйте жесты явно, но при этом естественно. Демонстрируйте жест в поле зрения ребенка и удерживайте руку в соответствующем положении несколько дольше, чем обычно (1–2 секунды), — так у ребенка будет возможность заметить ваш жест. Если ребенок не заметил вашего жеста или не реагирует на него, просто двигайтесь дальше. Ребенок не должен обязательно смотреть на игрушку, имитировать ваш жест или брать игрушку, чтобы рутина продолжилась. Не нужно предпринимать дополнительные меры для привлечения внимания ребенка. Не нужно делать длинные паузы, трясти рукой или игрушкой, жестикулировать слишком близко к лицу ребенка или держать игрушку слишком близко от своих глаз, чтобы инициировать зрительный контакт. Ваша цель сейчас — просто предоставить ребенку возможность обратить внимание на эти навыки. В главе 13 мы поговорим о стратегии *программирования*, которая предоставляет ребенку специальные возможности для практики использования этих жестов.

12.4.4 Моделируйте в правильном темпе

Количество моделирований индивидуально для каждого ребенка и каждой рутины. Мы стремимся предоставить ребенку достаточно возможностей заметить эти навыки, однако это не означает, что вы должны моделировать во время каждого своего очередного действия. У ребенка всегда должно быть время для коммуникации. Вы моделируете слишком много, если во время рутины говорите преимущественно вы, если перебиваете ребенка и говорите во время выполнения его игрового хода. Кроме того, необязательно сопровождать жестами каждую коммуникацию — просто старайтесь использовать их естественно и регулярно на протяжении сессии.

12.5 Типичные сложности, связанные с коммуникацией

Иногда довольно сложно понять, как реагировать на ту или иную коммуникацию ребенка. Если вы чувствуете, что застряли, более внимательно присмотритесь к коммуникации ребенка. Она может быть неявной, однако на протяжении сессии обычно всегда возникает несколько возможностей для ответа на коммуникативные инициации ребенка. Даже если это непросто, всегда старайтесь найти возможности для работы над развитием языковых навыков, научитесь замечать все проявления коммуникативных навыков ребенка и стремитесь добиться максимума в эти краткие, но значимые моменты для ответа. В следующем разделе мы рассмотрим наиболее типичные вопросы и практические примеры, связанные с использованием основных коммуникативных стратегий.

12.5.1 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы поговорим о наиболее типичных вопросах, связанных с коммуникацией.

Как я должен реагировать, если мне непонятна коммуникация ребенка?

Если коммуникация ребенка непонятная или неполная, не просите его повторить или сделать это более правильно. Наоборот, постарайтесь как можно лучше ответить на тот язык, который использовал ребенок. Самое важное сейчас — быстро отреагировать на попытку ребенка, чтобы продолжить формирующуюся коммуникацию. Отвечая, моделируйте правильное произношение — возможно, это побудит ребенка снова сказать те же слова или фразу, но уже более точно.

Нужно ли мне отвечать на скриптованный (шаблонный) язык?

Ваш ответ будет зависеть от того, насколько коммуникация ребенка соответствует ситуации. Если вам кажется, что ребенок пытается общаться с вами или его речь явно относится к рутине, вы можете попробовать дополнить язык ребенка или моделировать что-то более правильное. К примеру, ребенок играет с паровозиками и начинает повторять скриптованную (шаблонную) фразу: «А вот и Томас!» Вы можете показать ребенку паровозик и сказать: «А это Джо! Поехали в школу!» — направляя при этом паровозик в школу. Такой ответ демонстрирует ребенку связанные с ситуацией слова, которые он может сказать вместо скриптованной (шаблонной) фразы. Если высказывание ребенка не относится к рутине (например, он повторяет шаблонные слова, поет не относящуюся к рутине песню), это может быть показателем того, что у ребенка снижается вовлеченность или регуляция. В такой ситуации вы не должны имитировать или расширять высказывание ребенка — вам нужно оказать ему поддержку: моделировать игровое действие или перенаправить его коммуникацию с помощью подходящей для ситуации языковой модели.

Должен ли я выполнять все просьбы ребенка?

По возможности мы стараемся выполнять просьбы ребенка — тем самым мы показываем ему, что понимаем его коммуникацию, и создаем более мотивирующее игровое окружение. Однако наши реакции должны зависеть от функции поведения ребенка.

Выполняйте просьбы, которые:

- выражают обоснованную потребность
- расширяют или усложняют рутину
- содержат новые или формирующиеся навыки
- поддерживают вовлеченность ребенка
- ведут к продуктивной игре

Не выполняйте просьбы, которые:

- уменьшают вовлеченность ребенка
- отвлекают от рутины
- позволяют избежать активности
- повышают фиксацию или ригидность
- приводят к поведению, мешающему игре

Очень важно показать ребенку, что вы заметили его просьбу, даже если не всегда можете ее выполнить. Если есть возможность выполнить просьбу ребенка с минимальным прерыванием хода рутины, быстро сделайте это. Если это невозможно, подтвердите, что поняли язык ребенка, и перенаправьте его обратно к игре. К примеру, можно сказать: «Давай сначала поиграем, потом будем читать». Иногда дети понимают, что могут использовать просьбы, чтобы избежать участия в той или иной активности. Это особенно очевидно, когда ребенок повторяет свою просьбу, даже если вы ее уже выполнили. К примеру, если ребенок продолжает повторять «Я хочу читать! Я хочу читать!» на протяжении рутины, скорее всего, он пытается избежать определенной активности. В этом случае вы должны помочь ребенку вернуться к рутине. Кроме того, иногда ребенок просит дать ему игрушку, которая, как вы знаете, будет мешать его вовлеченности. В этом случае вам также нужно перенаправить ребенка. К примеру, вы можете ответить: «Сегодня у нас только эти игрушки», одновременно используя жест, чтобы показать доступный выбор игрушек. Затем моделируйте увлекательное игровое действие. (Если любой из этих шагов приводит к нарушению регуляции ребенка, обратитесь к главе 16.)

Как реагировать на нестандартную коммуникацию?

Если ребенок использует нестандартные способы коммуникации, используйте усложнение навыков, которые вы хотели бы видеть у ребенка в такой ситуации. К примеру, ребенок берет вас за руку и ведет к игрушке, вы можете ответить, моделируя правильную просьбу, — указать на игрушку пальцем и сказать: «Хочу игрушки!» Если ребенок помещает вашу руку на крышку

банки, чтобы попросить вас ее открыть, вы можете моделировать указательный жест и сказать: «Помоги мне». Кроме того, можно использовать эту возможность для программирования новых навыков (см. главу 13).

Как мне реагировать на проблемное поведение и нарушение регуляции?

Если ваш ответ может подкрепить нежелательное поведение, ограничьте проявление реакции. Так, если ребенок привлекает ваше внимание — кричит и смотрит на вас или повторяет песню с алфавитом, когда вы играете с загоном для животных, это может быть проявлением нарушения регуляции или непродуктивного поведения, которое снижает вовлеченность ребенка. В таких ситуациях вы не должны имитировать — нужно реагировать, основываясь на функции поведения ребенка (см. главу 16).

12.5.2 Практические примеры

Пользователь, выбирающий между имитацией и инициацией

Дорогой JASPER!

Я не знаю, как помочь ребенку научиться использовать недавно освоенные языковые навыки. Этот ученик прекрасно умеет имитировать. Он может имитировать любое высказывание, которое я произношу во время игры, но я очень редко слышу, чтобы он произносил свои собственные фразы. Я говорю слишком много? Или я должен говорить еще больше? Должен ли я продолжать имитировать, если ребенок просто повторяет дословно мои языковые модели?

С уважением, *Пользователь, выбирающий между имитацией и инициацией*

Дорогой *Пользователь, выбирающий между имитацией и инициацией!*

Вы проделали большую работу: оценили поведение ребенка и заметили, что он предпочитает имитировать речь. Возможно, ему нужно больше времени и возможностей для инициаций. Постарайтесь уменьшить темп вашей коммуникации, чтобы дать ребенку больше времени для самостоятельного использования языка во время его очередных действий. Используйте эмоции и неявное естественное выражение ожидания (например, паузу, когда вы показываете явное ожидание, или ободряющий взгляд) в те моменты, когда вы предполагаете, что ребенок будет общаться с вами. Сохраняйте естественность и не делайте слишком длинных пауз. Другой полезный прием — постарайтесь сделать ваши языковые модели более разнообразными, чтобы стимулировать использование новых слов. К примеру, каждый раз, когда помещаете фигурку человека в самолет, вы говорите: «Входит». Попробуйте моделировать другие слова: «девочка», «садится», «летит» или «самолет». Даже если ваш ученик нечасто использует инициацию, такие приемы помогут улучшить его языковые навыки. К примеру, вы моделируете фразу: «Ест пиццу». Ребенок имитирует: «Ешь пиццу». Вы можете ответить: «Ест еще пиццу» или «Мы едим пиццу». Если он продолжает имитировать, вы можете продолжить отвечать (реагировать), делая вашу имитацию более гибкой (например: «Ем пепперони!»).

Всего наилучшего!
JASPER

Пользователь, пытающийся найти слова

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленьким мальчиком, который почти не говорит. Он интересуется играми и издает какие-то звуки, но я вовсе не уверен, что он пытается общаться со мной. Я пытаюсь использовать простые односложные слова, чтобы комментировать действия в игре, но мне кажется, что ребенок вообще не улавливает моих языковых моделей. Как мне выбрать правильные слова? Как я могу помочь ему говорить?

Спасибо!

Пользователь, пытающийся найти слова

Дорогой *Пользователь, пытающийся найти слова!*

Очень хорошо, что вы используете модели односложных слов, даже если ребенок почти не говорит. Попробуйте использовать и другие стратегии. Во-первых, отслеживайте темп вашего взаимодействия и предоставляйте ребенку больше времени, чтобы он мог говорить во время своих по очереди действий. Когда он произносит любые звуки, отвечайте одним простым словом, чтобы подкрепить все его попытки использовать язык. Допустим, он произносит звук «к» — вы выбираете простое слово, например «кубик» или «катим». Если ребенок начинает имитировать вашу модель, например говорит: «Ку» (часть слова «кубик»), имитируйте и усложняйте его язык — повторите: «Кубик!» Этим вы одновременно подкрепляете язык ребенка и даете ему дополнительную возможность услышать это слово. Кроме того, можно подумать об использовании системы альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК), чтобы ускорить его прогресс (см. главу 16).

У вас все получится!

JASPER

Пользователь в замкнутом круге

Дорогой JASPER!

Сейчас я работаю с девочкой, которая осваивает навыки символической игры. Мы начали добавлять в рутину ее любимых персонажей из телепередач. Девочка может прекрасно выполнять действия на высоком игровом уровне, однако мне кажется, что она излишне использует шаблонные фразы. Она раз за разом повторяет реплики, которые герои говорят в телепередачах, даже если я моделирую новые фразы, которые лучше подходят к текущей рутине. Я не хочу убирать этих персонажей из рутины, потому что девочка играет продуктивно и очень мотивирована этими героями. Как я могу помочь ей использовать более гибкий язык?

Спасибо!

Пользователь в замкнутом круге

Дорогой *Пользователь в замкнутом круге!*

Похоже, вы добились большого прогресса в отношении игровых навыков девочки, но с коммуникативными навыками дело обстоит не так хорошо. Нам кажется, вы правильно делаете, что продолжаете использовать мотивирующих персонажей, тем более что игровые навыки девочки при этом улучшаются. Мы советуем вам определить коммуникативные цели для ребенка. Девочка использует только те

12. ОСНОВНЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ

фразы, которые заучила? Если да, то действительная длина высказывания ребенка может быть намного короче, чем вы думаете. Создайте план, где ваши языковые модели будут соответствовать средней длине спонтанных новых высказываний девочки. Другая стратегия — формировать заученные фразы. Вместо того чтобы имитировать и усложнять заученные девочкой фразы, вы должны отвечать, используя более гибкий язык, относящийся к выполняемому вами действию. К примеру, девочка повторяет фразу: «Мы спешим на помощь!», когда вы помещаете фигурки персонажей на строение. Вы можете ответить комментарием: «Лезем вверх!» Обязательно сочетайте свой ответ с положительными эмоциями. Можно даже усилить свой ответ, сопровождая комментарий жестом.

У вас все получится!

JASPER

12.6 Заключение

Имитация, расширение и моделирование коммуникации — необходимые аспекты успешного вмешательства. Однако они продуктивны только тогда, когда используются своевременно и сочетаются друг с другом. Если вы только учитесь использовать программу JASPER, вы должны очень внимательно отслеживать все возможности имитировать и усложнять коммуникацию ребенка, при этом не использовать моделирование слишком часто. Со временем коммуникация ребенка должна улучшаться (как и ваши рутины). Когда вы повторяете слова и жесты во время знакомой рутины, ребенок будет быстрее замечать их и ему будет легче использовать эти навыки, чтобы ответить на вашу коммуникацию. Возможно, внешне вы не заметите повышения внимания ребенка, однако, по мере того как он будет лучше понимать шаги рутины, его вовлеченность будет расти. Со временем он может начать замечать слова и жесты, которые вы регулярно используете, и будет лучше реагировать в ходе предоставляемых ему возможностей для коммуникации. Возможно, сначала это приведет к увеличению количества имитаций и языковых реакций (ответов) ребенка, но со временем он будет использовать все больше инициаций. На рисунке 12.9 показаны основные коммуникативные стратегии. В следующей главе мы поговорим о стратегиях программирования и использовании подсказок для коммуникации.



РИС. 12.9. Ключевые положения главы 12

Программирование для жестов и языка



13.1 Введение

В этой главе мы обсудим следующий уровень коммуникативных стратегий — программирование. *Программирование* — это процесс предоставления конкретных и систематических возможностей для обучения языку и жестам в рамках уже сформированной рутины. Стратегии, описанные в этой главе, используются вместе с основными коммуникативными стратегиями, о которых мы говорили в главе 12. Цель программирования — предоставить дополнительную поддержку, чтобы помочь ребенку освоить целевой навык. Этот процесс включает в себя следующие шаги: *моделирование жестов совместного внимания и языка во время рутины, предоставление ребенку явных возможностей для использования целевого навыка и использование преимуществ естественно возникающих возможностей*. Затем вы *делаете паузу*, чтобы ребенок использовал коммуникацию, после чего *реагируете (отвечаете)* на действие ребенка (вы либо предоставляете дополнительную поддержку в форме подсказок, либо подкрепляете своей реакцией (ответом) коммуникацию ребенка; см. рис. 13.1).

Рассмотрим пример процесса программирования указательного жеста совместного внимания на протяжении сессии. Чтобы вам было понятнее, описания возможностей для программирования выделены подчеркиванием в тексте этой главы.

Вы с ребенком строите замок и прикрепляете фигурки людей, которые пытаются взобраться на башню, карабкаясь по одной из его стен. Во время рутины вы используете возможность моделировать указательный жест совместного внимания — вы одновременно используете этот жест, комментируете и выполняете очередное игровое действие. Когда вы организуете окружение для расширения рутины, вы достаете две фигурки динозавров и помещаете их так, чтобы ребенок мог без труда увидеть и взять их. Вы улыбаетесь, делаете паузу и с ожиданием смотрите на ребенка. Ребенок смотрит на динозавра, но не использует указательный жест. Вы используете общую вербальную подсказку — говорите: «Что это?» — и ждете. Ребенок демонстрирует указательный жест совместного внимания в сторону динозавров. Вы имитируете жест ребенка и комментируете: «Большие динозавры!», выражая при этом положительные эмоции, чтобы подкрепить коммуникацию ребенка.

Вы вводите в окружение фигурки динозавров, делаете паузу и показываете свое ожидание — тем самым вы даете ребенку возможность поделиться с вами чем-то новым и интересным (лучше всего — с использованием указательного жеста). Да, директивные подсказки могут быть необходимы в некоторых ситуациях (как в описанном выше примере). Однако мы всегда начинаем с программирования, которое позволит более естественным и неявным способом предоставить ребенку возможность поделиться чем-либо. На протяжении сессии вы можете аналогичным образом использовать возможности для

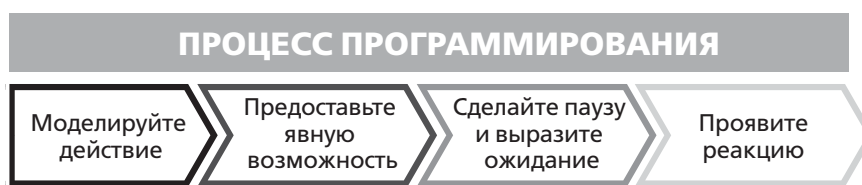


РИС. 13.1. Процесс программирования

программирования, чтобы помочь ребенку освоить целевые коммуникативные навыки. Далее мы подробно поговорим о программировании и предоставлении подсказок. И, наконец, мы обсудим часто задаваемые вопросы и расскажем, как преодолевать типичные трудности.

13.2 Основы программирования

Прежде чем мы перейдем к руководству по использованию программирования, давайте ответим на основные вопросы, связанные с этой стратегией.

13.2.1 Какие навыки нужно программировать?

Программируйте целевые коммуникативные навыки ребенка. В программе JASPER мы используем программирование, чтобы обучать ребенка жестам совместного внимания и просьбы и развивать язык. На рисунке 13.2 показаны коммуникативные навыки, которые мы обсуждали в главе 2.

Как уже говорилось в главе 2, использование жестов — важный этап возрастного развития каждого ребенка, даже если он уже начинает использовать язык. Таким образом, мы одновременно обучаем детей как невербальным, так и вербальным способам коммуникации. В программе JASPER для детей определяют целевые навыки использования жестов и языка как для совместного внимания, так и для выражения просьб. Для некоторых детей могут быть

| ОБЗОР ЦЕЛЕВЫХ НАВЫКОВ | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Навыки совместного внимания | Навыки просьбы |
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Реагирует на совместное внимание* ✓ Смотрит, чтобы поделиться* ✓ Показывает, чтобы поделиться ✓ Использует указательный жест, чтобы поделиться ✓ Дает, чтобы поделиться ✓ Использует языковые навыки, чтобы поделиться | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Просьба-взгляд* ✓ Тянется к объекту, чтобы попросить ✓ Дает объект, чтобы попросить ✓ Использует указательный жест, чтобы попросить ✓ Просит, используя языковые навыки |
| (см. главы 2–4) | |

* Если выбран этот навык, определите дополнительный целевой жест для программирования. Не используйте директивных подсказок для этих навыков

РИС. 13.2. Обзор навыков социальной коммуникации

установлены и такие цели, как взгляд-просьба или взгляд — совместное внимание. В этом случае взгляд-просьба или взгляд — совместное внимание не используются в качестве подсказок и всегда должны сопровождаться подходящим целевым жестом. Когда вы используете программирование, старайтесь всегда учитывать приоритетность целевых навыков ребенка (см. главу 4). К примеру, целевой навык ребенка — указательный жест совместного внимания. Вам нужно организовать несколько возможностей для программирования этого навыка во время рутин. Кроме того, если предоставляется возможность, можно программировать и другие навыки, которые пока не являются целевыми для ребенка. Старайтесь выбирать те навыки, которые наиболее естественно отвечают контексту рутины.

13.2.2 Для чего мы используем программирование?

Программирование — это один из способов обучения жестам и языку. Некоторые дети могут осваивать навыки, наблюдая за тем, как вы моделируете их в процессе рутины. Однако другим детям необходимо программирование, которое обеспечивает более систематические возможности для наблюдения и практики в использовании навыков. Кроме того, программирование помогает взрослым лучше отслеживать обучающие возможности, возникающие во время рутины. Довольно часто мы слишком быстро используем коммуникацию и забываем, что ребенку необходимо предоставлять время и возможность для коммуникации. К примеру, мы можем посмотреть на ребенка в тот момент, когда происходит что-то увлекательное, чтобы установить с ним связь. Если же ребенку нужна помощь, мы должны реагировать немедленно, чтобы помочь ему. Программирование помогает нам распознавать такие моменты и напоминает, что мы должны предоставлять ребенку больше времени и помощи для ответа.

13.2.3 Когда нужно использовать программирование?

Мы используем программирование только в *сформированных* рутинах (как описано в главе 10). Старайтесь использовать возможности в те моменты, когда ребенок мотивирован и проявляет признаки совместной вовлеченности. К примеру, ребенок выглядит радостным и несколько раз использует инициацию — это может быть подходящим моментом для программирования, поскольку высока вероятность использования ребенком коммуникации. В разделе 13.3.3 более подробно описаны индикаторы подходящих моментов для программирования. Вы можете использовать программирование при естественно возникающих возможностях в процессе рутины. Кроме того, можно специально создавать явные моменты для программирования — об этом мы поговорим далее.

Отслеживайте естественные возможности

Время от времени возможности для программирования естественным образом возникают в процессе рутины. Если фигурка неожиданно падает с башни, можно воспользоваться естественной возможностью этого момента для программирования совместного внимания. Если вы видите, что ребенок ищет упавшую игрушку, а вы находитесь рядом с ней, можно поднять игрушку и сделать паузу для программирования просьбы.

Создавайте новые возможности

Кроме того, вы можете специально создавать возможности для программирования. К примеру, можно преднамеренно сделать нелепый или неожиданный шаг во время рутины, чтобы вызвать совместное внимание и поделиться этим моментом. Как вариант, можно специально убрать несколько элементов игрушек из доступа, чтобы ребенок выразил просьбу. Даже если вы заранее организовали такие возможности, они должны выглядеть естественно, когда вы применяете их во время рутины.

13.2.4 Как часто нужно использовать программирование?

Не нужно использовать программирование постоянно — применяйте его систематически в подходящие моменты, чтобы ребенок практиковался в использовании целевых навыков. Количество моментов программирования в рутине во многом зависит от конкретного ребенка, сессии и рутины. Как правило, вы должны стараться включать несколько возможностей для программирования в каждую сформированную игровую рутину и оценивать их по мере реализации. Если ребенку во время сессии не предоставляется несколько запрограммированных возможностей для использования целевых жестов, или у него недостаточно возможностей для работы над навыками просьбы и совместного внимания, или же не наблюдается прогресса в освоении целевых жестов, скорее всего, вы *недостаточно* используете программирование. Скорее всего, вы *избыточно* используете программирование, если оно заменяет собой ваши очередные игровые действия, ваша роль в рутине перестает быть равной и активной или ваши действия часто приводят к нарушению регуляции у ребенка. Не забывайте, что вы всегда должны играть роль равного и активного партнера в рутине. Следовательно, вы не должны применять программирование во время каждого вашего очередного действия: создавать условия, чтобы ребенку приходилось просить у вас игрушки для своего хода в игре, или применять программирование, вместо того чтобы следовать идеям ребенка. Это будет мешать взрослому играть роль активного и равного партнера в рутине.

Почему нельзя использовать программирование постоянно? Да, программирование выглядит очень эффективной стратегией, поскольку позволяет добиться ответа ребенка. Однако нужно понимать, что такая стратегия может восприниматься ребенком как явное требование и создавать паузу в ходе рутины. Это может приводить к снижению вовлеченности ребенка и нарушению его регуляции. Более того, программирование обычно позволяет добиться ответа с подсказкой, а не инициации. Действительно, программирование представляет собой совокупность полезных инструментов, которые мы можем использовать, чтобы помочь ребенку освоить механизмы коммуникации. Однако это не совпадает с нашей основной целью — добиться от ребенка спонтанных инициаций. Чтобы достичь прогресса в достижении этой цели, мы обязательно должны поддерживать роль равного и активного партнера во время рутины, работать над уменьшением поддержки и не забывать о соблюдении баланса в отношении инициаций ребенка. Теперь, когда вы познакомились с основными свойствами стратегии программирования, давайте поговорим о том, как использовать эту стратегию во время рутины.

13.3 Подготовка программирования

Прежде чем начинать программирование, вы должны подготовить ребенка к возможности для этой стратегии в рамках сформированной рутины. Ваша цель — создать ожидание коммуникации во время рутины, а потом предоставить ребенку возможность выполнить то, чего от него ожидают, используя слово или жест. Чтобы ваше программирование было успешным, выполняйте приведенные ниже инструкции.

13.3.1 Создайте вовлеченность в рутину

Используйте стратегии, описанные в главах 5–12, чтобы добиться вовлеченности ребенка в рутину. Не забывайте, что рутина — это контекст не только для игры, но и для коммуникации. Не стоит ожидать, что ребенок будет использовать целевые навыки, если у него не сформирована устойчивая вовлеченность и отсутствует контекст для коммуникации. Это дает ребенку основу для развития новых навыков и обеспечивает достаточную вовлеченность и регуляцию, чтобы он попытался использовать какой-либо новый и потенциально сложный навык.



РИС. 13.3. Взрослый моделирует коммуникацию для подготовки программирования совместного внимания далее во время сессии

13.3.2 Моделируйте коммуникативные цели во время рутины

Чтобы успешно использовать программирование, вы должны приложить значительные усилия для моделирования жестов и языка совместного внимания, которые вы планируете запрограммировать во время данной рутины (см. главу 12 и рис. 13.3). Когда вы моделируете, вы знакомите ребенка с навыком, использования которого вы хотите добиться в дальнейшем. Для некоторых детей моделирование само по себе уже достаточная поддержка, чтобы начать осваивать такие навыки. Однако большинству требуются конкретные запрограммированные возможности для тренировки использования навыков. Моделирование знакомит ребенка с ожиданиями взрослого и предоставляет понятные примеры формы для каждого жеста или слова, которые ребенок может использовать.

Кроме того, вы можете моделировать жесты и язык просьбы, чтобы подготовить ребенка к стратегии программирования, однако мы не используем этот подход систематически и применяем его только во время естественно возникающих ситуаций (см. вставку 13.1). Как правило, вполне достаточно моделирования совместного внимания. Итак, мы рассказали вам, как подготовиться к программированию, теперь поговорим о конкретных стратегиях, которые вы можете использовать для создания таких явных возможностей во время рутины.

13.3.3 Определите благоприятный момент

Если вы уже сформировали рутину и моделировали жесты и язык, но ребенок все еще не инициирует целевых навыков, вам нужно отслеживать благоприятный момент для программирования. Чтобы ваши попытки программирования были успешными, они должны быть

ВСТАВКА 13.1. Нужно ли мне моделировать навыки просьбы?

Жестовое и языковое моделирование используется преимущественно для навыков совместного внимания, поскольку во время рутины намного реже возникают возможности для естественного моделирования просьбы. Так, если вы хотите моделировать просьбу, не нужно просить ребенка помочь вам что-то починить или помочь дотянуться до игрушки. Однако вы можете моделировать просьбу в качестве *ответа* на просьбу ребенка. К примеру, если ребенок пытается дотянуться до куклы, вы можете моделировать указательный жест и сказать: «Хочу куклу!»



РИС. 13.4. Правильное время для программирования

своевременными и заметными для ребенка. Чтобы сделать эти попытки более определенными, моделируйте действия в такие моменты, когда ребенок мотивирован, проявляет вовлеченность и с большей вероятностью проявит коммуникацию. Все это поможет ребенку ответить при предоставлении наименьшего уровня поддержки. На рисунке 13.4 показаны некоторые признаки, позволяющие определить, что проводить программирование еще рано или уже поздно.

13.4 Возможности для программирования

После создания понятных ожиданий и контекста для коммуникации можно приступать к созданию конкретных заранее запрограммированных возможностей, чтобы ребенок практиковался в использовании целевых навыков. Как мы уже упоминали в разделе 13.2.3, вы можете использовать преимущества естественно возникающих возможностей или создавать явные возможности для коммуникации. На рисунке 13.5 показано несколько примеров возможностей, которые можно использовать для программирования навыков совместного внимания или просьбы.

Мы не утверждаем, что это исчерпывающий перечень возможных стратегий. Мы просто перечислили несколько стратегий, которые, как показывает наш опыт, успешно помогают в создании явных возможностей. Используя эти стратегии, вы должны сделать паузу

| ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ПРОГРАММИРОВАНИЯ <input checked="" type="checkbox"/> | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Совместное внимание</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Используйте преимущество неожиданных моментов <input type="checkbox"/> Представьте интересные игрушки для расширения рутины <input type="checkbox"/> Выполните нелепое действие в игре <input type="checkbox"/> Поместите материалы в непрозрачный контейнер | <p>Просьба</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Используйте преимущество естественных возможностей <input type="checkbox"/> Создавайте ситуации, чтобы у ребенка заканчивались материалы для игры <input type="checkbox"/> Предлагайте два варианта на выбор <input type="checkbox"/> Делайте паузу перед ожидаемым шагом <input type="checkbox"/> Дайте ребенку возможность попробовать сделать что-то, в чем ему потребуется помощь |

РИС. 13.5. Возможности для программирования

и проявить ожидание, то есть ничего не говорить и смотреть на ребенка, показывая, что вы ожидаете его действия. В это время вы не должны говорить, предоставлять ребенку подсказки, привлекать его внимание (то есть не должны демонстративно вздыхать или издавать другие звуки). Кроме того, не следует привлекать внимание к объектам (то есть постукивать по ним пальцами, трясти игрушки или стучать ими по столу или использовать другие способы привлечения внимания к объектам). Вы просто должны молча ждать. Мы хотим, чтобы ребенок научился проявлять коммуникацию в естественных обстоятельствах и впоследствии мог свободно использовать эти навыки. Если ребенок использует целевой навык, вы можете подкрепить его коммуникацию своей реакцией (см. раздел 13.5.1). Если программирования и паузы недостаточно для того, чтобы вызвать использование навыка, вы можете предоставить директивную подсказку (см. раздел 13.5.2) или снова попробовать в другое время (см. раздел 13.5.3). Процесс программирования для навыков совместного внимания и навыков просьбы несколько отличается. Сначала мы поговорим о стратегиях для совместного внимания, затем для просьбы.

13.4.1 Программирование для навыков совместного внимания



Выберите стратегию для программирования навыка совместного внимания во время рутины. Ваша цель — создать момент, когда ребенок будет мотивирован поделиться с вами объектом или событием. Давайте рассмотрим ряд стратегий, которые вы можете использовать для стимулирования применения таких навыков.

Используйте преимущество неожиданных моментов

Используйте интересные и неожиданные моменты, естественно возникающие во время рутины, для программирования целевого навыка. Когда возникает такой момент, сделайте паузу, чтобы ребенок проявил свою реакцию. Вот один из таких примеров.

Вы с ребенком сооружаете постройку из магнитных блоков и помещаете сверху игрушечные фигурки. Вы поставили на постройку несколько фигурок, и вдруг одна из них падает. Сделайте паузу и подождите реакции ребенка.

Не спешите проявлять реакцию в неожиданные моменты — сделайте паузу и подождите, будет ли ребенок начинать коммуникацию.

Добавьте в окружение интересную игрушку для расширения рутины

Иногда дети используют коммуникацию, когда видят что-то удивительное и хотят поделиться этим. Вот один из таких примеров.

Вы с ребенком помещаете крем на игрушечные пирожные. Вы моделируете указательный жест совместного внимания и говорите: «Крем!», помещая при этом соответствующий элемент на пирожное. База сформирована, при этом в процессе ее формирования вы постоянно моделировали целевой жест. Вы достаете свечи и помещаете их так, чтобы ребенок мог видеть и взять их, затем делаете паузу и ждете, скажет ли ребенок что-либо о них.

Вы делаете паузу и молча ждете, давая ребенку время, чтобы среагировать в этот момент, — тем самым вы создаете для ребенка возможность поделиться своим восторгом.

Выполните нелепое действие в игре

Добавьте нелепое или неожиданное действие в знакомую ребенку последовательность игровых действий, чтобы он мог отреагировать на юмор или выразить удивление. Приведем пример.



РИС. 13.6. Взрослый помещает игрушечную еду в корзинку для пикника, создавая возможность для использования навыков совместного внимания

Вы с ребенком играете в знакомой рутине — готовите игрушечные бутерброды для завтрака, затем изображаете, что едите торт. Вы моделируете нелепый новый шаг: помещаете кусок торта на бутерброд, затем делаете паузу и ждете, что ребенок отреагирует.

Поместите материалы в непрозрачный контейнер

Дайте ребенку возможность открыть непрозрачный контейнер и поделиться с вами своим удивлением от увиденного (рис. 13.6). Это создает возможность для программирования совместного внимания, когда вы с ребенком по очереди достаете предметы из контейнера. Этот прием можно применить для шагов расширения, когда игрушки из контейнера используются для следующего шага в рутине. Рассмотрим следующий пример.

Взрослый ставит на стол закрытую корзинку для пикника, полную игрушечных фруктов, делает паузу и ждет, пока ребенок открывает корзинку. Ребенок достает из корзинки фрукт, показывает его взрослому и говорит: «Яблоко для зверюшек!»

Это занимательный способ программирования совместного внимания, однако не нужно посвящать этому большую часть рутины. Выберите от четырех до шести игрушек, определите несколько моментов для использования стратегии этого типа во время рутины, а затем вернитесь к типичной последовательности шагов рутины.

13.4.2 Программирование навыков просьбы



Зачастую дети используют коммуникацию, когда им нужен какой-то объект или у них возникает какая-то потребность. Используйте мотивацию, возникающую в эти моменты, чтобы запрограммировать целевые навыки просьбы ребенка. Вы должны сразу же реагировать на просьбу ребенка — именно в этом заключается основной способ подкрепления навыков просьбы. Ваша цель состоит не в том, чтобы рассердить ребенка или регулярно забирать у него игрушки. Скорее, вы должны создавать явную возможность для использования ребенком целевых навыков.

Используйте преимущество естественных возможностей

Делайте паузы в такие моменты рутины, когда ребенок хочет что-то получить или ему нужна помощь. Приведем пример.

Вы с ребенком помещаете животных в кузов грузовика, вдруг у машины отрывается дверца. Вы делаете паузу и ждете, попросит ли ребенок о помощи.

Вместо того чтобы быстро выполнить просьбу, используйте этот момент для программирования.

Создавайте ситуации, чтобы у ребенка заканчивались материалы для игры

Не добавляйте материалы по ходу рутины — лучше дождитесь, пока у ребенка закончатся игрушки, сделайте паузу и подождите, чтобы он мог выразить просьбу, как показано в следующем примере.

Вы с ребенком помещаете элементы мозаики на доску из пенополистирола. Вы перестаете добавлять элементы в окружение ребенка и ждете, пока у него закончатся материалы для игры. Ребенок собирается совершить очередное действие и осматривает стол в поисках элемента мозаики. Вы делаете паузу и ждете, обратится ли ребенок с просьбой.

Вам следует держать дополнительные игровые материалы поблизости, но так, чтобы ребенок не мог взять их самостоятельно. У него не должно быть возможности дотянуться и схватить материалы без просьбы (см. вставку 13.2).

Предлагайте два варианта на выбор

Создайте возможность для просьбы — предоставьте ребенку выбор игрушек (рис. 13.7). В те моменты, когда у ребенка больше нет других вариантов игрушек, удерживайте в руках два разных объекта так, чтобы он не мог до них дотянуться. Приведем пример.

Вы с ребенком создаете рутину, используя при этом магнитный конструктор и фигурки животных. Ребенок прикрепляет к постройке последний доступный элемент конструктора. Вы держите в руках два варианта элементов конструктора на выбор: в одной руке — квадратный элемент, в другой — треугольный, делаете паузу и с ожиданием смотрите на ребенка — возможно, он попросит один из элементов.

На этой стадии вы не должны использовать вербальные подсказки. Просто держите элементы в руках и молча ждите, чтобы ребенок мог обратиться с просьбой. Убедитесь, что игрушки находятся вне досягаемости ребенка и он не сможет дотянуться и схватить их (как описано во вставке 13.2).

Делайте паузу перед ожидаемым шагом

Моделируйте целевой навык во время постоянных моментов рутины. Покажите понятный пример коммуникации, которая может произойти во время конкретного шага рутины, затем

ВСТАВКА 13.2. Правильно организуйте игрушки при программировании навыков просьбы

Если вы программируете навык просьбы в тот момент, когда ребенку нужен определенный объект, поместите этот объект вне досягаемости ребенка. Так создается явная возможность ребенку использовать навык просьбы. Если объект будет в пределах досягаемости ребенка, скорее всего, он просто протянет руку и схватит его или возьмет его с вашей руки. Не забывайте, что ваша задача в этот момент — чтобы ребенок использовал целевой навык для коммуникации (например, просьбу — указательный жест или просьбу — протягивание руки). Если ребенок хватается за игрушку, он не использует правильный навык для коммуникации просьбы. Это не целевой навык, и мы не должны его подкреплять. Поэтому вы должны постараться предотвратить такой паттерн — не позволять ребенку схватить игрушку. Используйте эту возможность, чтобы помочь ребенку практиковать вербальные и невербальные навыки просьбы правильнее и продуктивнее.



РИС. 13.7. Когда у ребенка заканчиваются игровые материалы, взрослый удерживает в руках два варианта игрушек на выбор так, чтобы ребенок не мог до них дотянуться. Взрослый делает паузу и ждет, чтобы запрограммировать навык просьбы

сделайте паузу. Ваша цель — чтобы ребенок использовал коммуникацию для продолжения рутины. Рассмотрим пример.

Взрослый помещает животных в постройку и каждый раз говорит: «Животное входит!» (рис. 13.8). Он моделирует коммуникацию несколько раз, затем, когда нужно совершить очередное действие, он делает паузу и с ожиданием смотрит на ребенка. Ребенок говорит: «Нужны еще животные!»

Чтобы возникла такая возможность, вы должны моделировать навык несколько раз на протяжении хорошо сформированной и мотивирующей рутины. Если вы сделаете паузу, не сформировав предварительно определенное ожидание, ребенок может не понять, почему вы остановились.

Дайте ребенку возможность попробовать сделать что-то, в чем ему потребуется помощь

Обычно это происходит во время действий, для выполнения которых требуются навыки мелкой моторики (например, когда нужно посадить фигурку на стул или поместить геометрические формы в сортер). Приведем пример.



РИС. 13.8. Взрослый делает паузу перед ожидаемым шагом сформированной рутины, чтобы запрограммировать коммуникацию

Вы с ребенком искупали кукол и надеваете на них одежду. Ребенку не удается натянуть на куклу штанишки — вы делаете паузу и ждете, чтобы ребенок использовал жест или язык для просьбы о помощи.

Другой способ для этого — поместить несколько интересных ребенку предметов в контейнер, который трудно открыть, и сделать паузу, чтобы ребенок попросил помочь ему открыть контейнер. Эта стратегия особенно полезна, если у ребенка есть любимое расширение в знакомой рутине. Рассмотрим пример.

Ребенку очень нравятся насекомые. Вы формируете базу — строите из кубиков дерево, после чего помещаете на стол прозрачную закрытую банку с пластиковыми бабочками внутри. Вы даете ребенку возможность попытаться открыть банку, затем делаете паузу и ждете, чтобы ребенок попросил о помощи.

13.4.3 После каждой возможности для реакции ребенка делайте паузу и ждите

После программирования навыка совместного внимания или просьбы с использованием описанных выше шагов и стратегий нужно сделать паузу и ждать, давая ребенку время для демонстрации целевого навыка, как показано в примере ниже.

Вы с ребенком строите замок для жителей деревни. Вы помещаете две фигурки драконов на стол в пределах досягаемости ребенка. Вы не привлекаете внимания ребенка и не моделируете — просто делаете паузу и ждете, чтобы дать ребенку время заметить драконов. Ребенок видит драконов, смотрит на вас, затем снова на драконов.

Паузы — это необходимый элемент процесса программирования. Помните, что в это время вы должны сохранять молчание и не пытаться использовать подсказки или привлекать внимание ребенка. Перерыв в последовательности игровых шагов помогает ребенку заметить, что от него чего-то ждут, и подготавливает его к ответу. Конкретное время ожидания индивидуально для каждого ребенка, однако вы не должны ждать слишком долго, иначе ребенок утратит вовлеченность или регуляцию.

Выполните упражнение 13.1 и проверьте, можете ли вы определить наилучший способ создания возможности для программирования в каждом из описанных сценариев.

УПРАЖНЕНИЕ 13.1. Создание возможностей для программирования

Используя предоставленную информацию, определите самую подходящую стратегию для очередного действия.

| Сценарий | Действие взрослого |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Вы с ребенком купаете куклу в ванне, затем вытираете ее. Вы хотите создать возможность для использования ребенком просьбы — указательного жеста | <p>A. Ограничивайте доступ к кукле, удерживая ее в руке</p> <p>B. Держите в одной руке щетку для волос, в другой — рубашку</p> |
| 2. Вы с ребенком сформировали рутину, где вы собираете из элементов торт, помещаете на него свечи и разрезаете торт. Вы хотите создать для ребенка возможность комментирования происходящего в рутине | <p>A. Вы начинаете говорить более громким голосом каждый раз, когда комментируете действия с тортом</p> <p>B. Помещаете на торт что-то совершенно неподходящее, например кусок сыра</p> |

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. Вы с ребенком помещаете на доску элементы пазла. Вы хотите создать возможность для использования ребенком просьбы — передачи объекта | А. Выбираете пазл, который слишком сложен, чтобы ребенок сложил его самостоятельно В. Помещаете несколько фрагментов пазла в контейнер с крышкой |
| 4. Вы с ребенком соединяете элементы конструктора «Фрукты» с лентой велкро. Вы хотите создать для ребенка возможность демонстрации совместного внимания — указательного жеста | А. Прикрепляете часть апельсина к фрагменту банана В. Трясите контейнер с фруктами, чтобы привлечь внимание ребенка |
| 5. Вы с ребенком строите высокое здание. Чем выше становится постройка, тем сложнее ребенку помещать кубики наверх. Вы хотите создать возможность для использования ребенком просьбы — передачи объекта | А. Делаете паузу и показываете ожидание, пока ребенок пытается дотянуться до верха постройки В. Говорите: «Дай мне кубик» |

13.5 Отслеживайте реакцию ребенка во время предоставленной возможности

Реакция ребенка в запрограммированные моменты может быть неочевидной, поэтому будьте особенно внимательны, чтобы заметить любые признаки коммуникации. В идеальном случае ребенок реагирует, демонстрируя целевой навык. Если ребенок проявляет такую реакцию, подкрепляйте его коммуникацию — имитируйте и расширяйте его язык и жесты (используйте для этого рекомендации из главы 12). Если ребенок не проявляет реакции, вы можете предоставить дополнительную поддержку в виде подсказок или же попробовать снова в другое время (особенно если ваша модель была недостаточно понятной). Рассмотрим на примерах, как такой процесс создания возможности, ожидания и отслеживания реакции ребенка используется во время рутины «Садовые цветы».

- **Программирование для просьбы.** Вы с ребенком играете конструктором «Цветы» и уже собрали все стебельки для цветов. Следующий шаг в этой знакомой ребенку рутине — прикрепить лепестки цветов. Вы помещаете плотно закрытый контейнер с лепестками на стол, затем делаете паузу и ждете, пока ребенок пытается открыть контейнер. Ребенок смотрит на вас, затем передает вам контейнер — так он просит ему помочь. Вы берете контейнер, указываете на него пальцем и говорите: «Хочу цветы!» Вы открываете контейнер и даете его ребенку (подкрепление).

- **Программирование для совместного внимания.** Вы помещаете на стол в пределах досягаемости ребенка непрозрачный пакет, где находятся от четырех до шести ярко окрашенных игрушечных жуков. Ребенок замечает пакет и заглядывает внутрь. Вы делаете паузу и с ожиданием смотрите на ребенка. Ребенок достает жука, некоторое время разглядывает его, затем говорит: «Жук». При этом он держит игрушку на уровне своего лица. Вы слегка касаетесь локтя ребенка, чтобы помочь ему протянуть руку, и поворачиваете жука в свою сторону (подсказка). Вы указываете пальцем на жука и говорите: «Розовый жук!» (подкрепление).

На рисунке 13.9 показана последовательная схема процесса программирования. В следующих разделах мы более детально обсудим каждую реакцию (ответ).

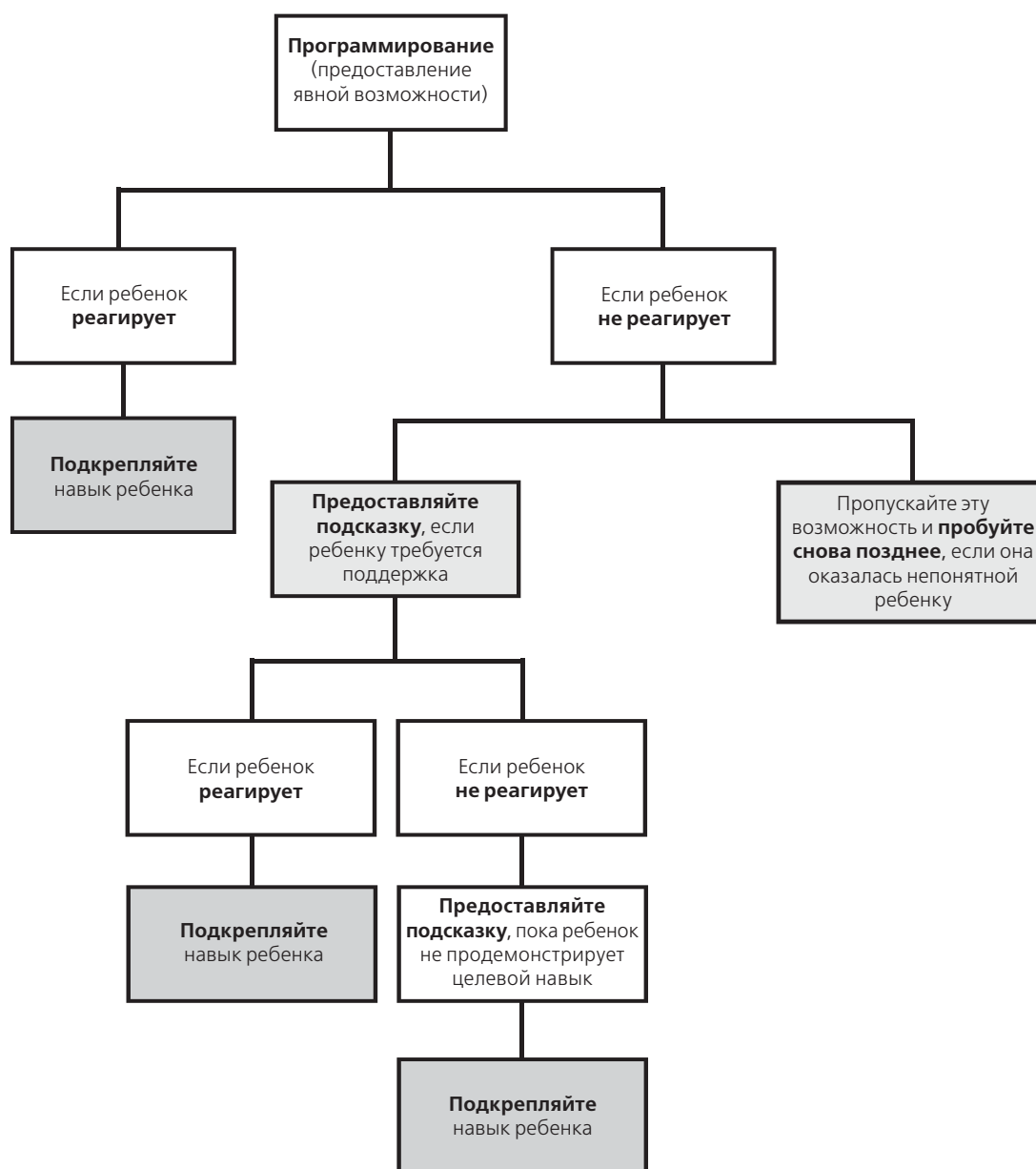


РИС. 13.9. Схема принятия решений для программирования

13.5.1 Подкрепляйте коммуникацию ребенка

Если ребенок успешно использует целевой навык или проявляет наилучшие для него коммуникативные попытки, вы должны сразу же подкреплять его коммуникацию имитацией и расширением, сопровождая их яркими положительными эмоциями.

Когда вы отвечаете, вы должны либо прямо имитировать жест ребенка (например, ребенок дает вам что-либо, затем вы даете ему предмет обратно), либо использовать другой жест (например, ребенок показывает, затем вы используете указательный жест, как на рисунке 13.10). Если реакция ребенка проявляется только в форме зрительного контакта, вы также должны имитировать зрительный контакт и расширить реакцию ребенка, моделируя язык и жесты. Давайте рассмотрим пример, где ребенок реагирует, однако используемый навык отличается от целевого.

Целевой навык: просьба — указательный жест. Вы держите в руках две игрушки на выбор, делаете паузу и ждете. Ребенок смотрит на одну из игрушек. Вы расширяете коммуникацию ребенка — указываете на игрушку пальцем, называете предмет и даете его ребенку.

Несмотря на то что ребенок не использовал целевого навыка, он все же использовал правильную коммуникацию — взгляд в качестве просьбы. Ваша реакция, включающая жесты и язык, продемонстрировала ребенку в момент вовлеченности, какие еще навыки он может использовать.

Процесс подкрепления коммуникации ребенка нужно использовать и после предоставления директивных подсказок (см. раздел 13.5.2). Если ребенок демонстрирует целевой навык после вашей подсказки, вы должны ответить и расширить коммуникацию, чтобы подкрепить использованный навык. В такие моменты, когда ребенок старается освоить новые навыки, особенно важно реагировать и подкреплять их.

13.5.2 Используйте директивные подсказки, чтобы помочь ребенку освоить целевой навык

Если ребенок не отвечает в течение первых секунд запрограммированной возможности, но при этом сохраняет вовлеченность, вы можете помочь ему использовать целевой навык. Для этого вы предоставляете *вербальную, жестовую или физическую* подсказку, которая более понятно показывает ребенку, чего от него ожидают.

- **Моделирование с ожиданием.** После создания запрограммированной возможности снова моделируйте действие, сделайте паузу и ждите, чтобы ребенок использовал целевой жест (например, моделируйте и удерживайте указательный жест).
- **Жестовая подсказка.** Протяните руку ладонью вверх, чтобы побудить ребенка дать вам объект.
- **Общая вербальная подсказка.** Задайте ребенку открытый вопрос (например, «Что случилось?» для совместного внимания или «Что ты хочешь?» для просьбы) или используйте общий комментарий (например: «Мне он тоже нужен»).
- **Специальная вербальная подсказка.** Дайте ребенку инструкцию, как использовать целевой навык (например: «Укажи пальцем», «Покажи», «Дай мне»), или произнесите для ребенка слова, которые он может использовать (например: «Скажи: хочу паровозик»).



РИС. 13.10. Взрослый отвечает на коммуникацию ребенка, демонстрируя другой жест и язык

- **Частичная физическая подсказка.** Слегка дотроньтесь до руки или кисти ребенка в качестве напоминания, что нужно использовать жест.
- **Полная физическая подсказка.** Аккуратно сложите пальцы руки ребенка так, чтобы получился целевой жест.

Используйте тот тип подсказки, который позволит ребенку проявить наибольшую самостоятельность. Соответствующие рекомендации приведены в главе 8, и общие его положения мы рассмотрим далее.

Рекомендации по использованию подсказок (более подробно рассмотрены в главе 8)

- Начинаяте с наименее интенсивной формы подсказки. Когда вы лучше узнаете ребенка, вы научитесь сразу использовать наиболее подходящую подсказку в каждый конкретный момент.
- Используйте каждую подсказку только один раз (однако, если ребенок не заметил вашей подсказки, вы можете повторить ее в тот момент, когда внимание ребенка направлено на вас). К примеру, не нужно говорить: «Что ты хочешь? Найя, чего ты хочешь? Ты это хочешь?» Если ребенок не реагирует, повторение подсказки вряд ли поможет добиться успеха. Кроме того, у ребенка может сформироваться впечатление, что от него не ждут, что он ответит сразу же.
- Используйте не более одной подсказки одновременно.
- Дайте ребенку достаточно времени, чтобы ответить на подсказку, при этом ребенок не должен утратить вовлеченность.
- Если ребенок не реагирует на подсказку, увеличьте уровень поддержки, чтобы помочь ему добиться успеха (например, если вы начали с общей вербальной подсказки, затем используйте специальную вербальную подсказку).
- Продолжайте повышать уровень подсказки до тех пор, пока ребенок не продемонстрирует целевой навык.
- Быстро отходите от подсказок, чтобы ребенок учился самостоятельной коммуникации.

Примеры работы над целевыми навыками совместного внимания в процессе отдельных рутин показаны в таблице 13.1, примеры формирования целевых навыков просьбы приведены в таблице 13.2.

Чтобы проверить, насколько хорошо вы умеете использовать подсказки в ответ на запрограммированную возможность, выполните упражнение 13.2.

УПРАЖНЕНИЕ 13.2. Подсказки и программирование

Определите, является ли каждое из следующих утверждений верным или неверным согласно руководству JASPER.

- | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|
| 1. Вы можете использовать физическую подсказку, чтобы ребенок установил зрительный контакт. | Верно | Неверно |
| 2. Вы не должны использовать подсказку для целевого навыка, если ребенок использует другую форму коммуникации. | Верно | Неверно |

- | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|
| 3. Вы должны сразу же сочетать возможность для программирования с директивной подсказкой. | Верно | Неверно |
| 4. Вы можете увеличивать уровень подсказок, чтобы помочь ребенку продемонстрировать целевой навык. | Верно | Неверно |
| 5. Вы планируете настолько быстрый отход от подсказки, насколько возможно (даже в рамках одной сессии). | Верно | Неверно |
| 6. Вы стараетесь использовать программирование или подсказку как минимум в каждом втором действии по очереди. | Верно | Неверно |

ТАБЛИЦА 13.1. Стратегии программирования и подсказок для навыков совместного внимания

| Целевой навык | Создайте явную возможность | Моделирование с ожиданием | Жестовая подсказка | Общая вербальная подсказка | Специальная вербальная подсказка | Частичная физическая подсказка | Полная физическая подсказка |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «Зоопарк», где используются кубики и фигурки животных. Во время рутины взрослый берет разные фигурки животных, показывает их ребенку и говорит ему, какое животное сейчас у него в руках (например: «Это обезьянка»). | | | | | | | |
| Совместное внимание — показывание | Взрослый вручает ребенку новую или любимого ребенка животного | Взрослый берет фигурку обезьянки, показывает ее ребенку и говорит: «Это обезьянка», затем делает паузу и ждет | Неприменимо | Взрослый говорит: «Что это у тебя?», когда ребенок берет фигурку обезьянки | Взрослый говорит: «Покажи» | Взрослый дотрагивается до локтя ребенка или постукивает по нему пальцами, чтобы он протянул руку вперед | Взрослый помогает ребенку расположить руку так, чтобы показать объект |
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «День рождения», где используются торт, духовка и фигурки людей. Во время рутины взрослый моделирует указательный жест совместного внимания, например, указывает на торт и говорит: «Он упал!» | | | | | | | |
| Указательный жест совместного внимания | Взрослый роняет торт, когда ставит его в духовку | Взрослый указывает на торт пальцем, делает паузу и ждет | Неприменимо | Взрослый говорит: «Ой! Что случилось?» | Взрослый говорит: «Покажи» | Взрослый дотрагивается до запястья ребенка или постукивает по нему | Взрослый помогает ребенку сложить пальцы в указательный жест |
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «В ванной», где используются куклы, ванночка, полотенца, мыло и расчески. Во время рутины взрослый дает ребенку разные игрушки, чтобы ребенок мог выполнять свой игровой ход, купая кукол. | | | | | | | |
| Совместное внимание — передача | Взрослый пододвигает полотенца и расчески ближе к ребенку и делает паузу | Взрослый дает ребенку расческу, которой он пользовался раньше, говорит: «Вот эта расческа», затем делает паузу и ждет | Взрослый протягивает руку вверх ладонью | Взрослый говорит: «Мне нужна расческа» | Взрослый говорит: «Дай мне» | Взрослый постукивает по локтю ребенка или слегка направляет его, чтобы рука ребенка была обращена к ладони взрослого | Взрослый аккуратно берет ребенка за руку и помогает ему передать объект |
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «На ферме», где используются фигурки сельскохозяйственных животных, загон и трактор. Во время рутины взрослый моделирует подходящий язык, чтобы поделиться мыслями и идеями в соответствии с языковым уровнем ребенка. | | | | | | | |
| Язык, чтобы делиться | Взрослый приносит фигурку динозавра, чтобы добавить ее в рутину | Взрослый говорит: «Это динозавр», — и показывает его ребенку | Неприменимо (если ребенок не использует устройство, генерирующее речь; тогда см. таблицу 14.1) | Взрослый говорит: «Кто это у нас?» | Взрослый говорит: «Скажи: это динозавр» | Неприменимо (если ребенок не использует устройство, генерирующее речь; тогда см. таблицу 14.1) | Неприменимо (если ребенок не использует устройство, генерирующее речь; тогда см. таблицу 14.1) |

ТАБЛИЦА 13.2. Стратегии программирования и подсказок для навыков просьбы

| Целевой навык | Создайте явную возможность | Моделирование с ожиданием | Жестовая подсказка | Общая вербальная подсказка | Специальная вербальная подсказка | Частичная физическая подсказка | Полная физическая подсказка |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Сценарий: взрослый и ребенок младшего возраста формируют рутину, кидая друг другу воздушный шар, затем перекидывают его через сетку. Во время рутины каждый раз, когда ребенок смотрит на новый шарик, взрослый моделирует — тянется к шару и называет объект. | | | | | | | |
| Просьба — протягивает руку | Взрослый прикрепляет шарик к потолку при помощи статического электричества | Взрослый тянется к шару, делает паузу и ждет, будет ли ребенок тянуться к шару | Неприменимо | Взрослый спрашивает: «Что ты хочешь?» | Взрослый говорит: «Возьми» | Взрослый дотрагивается до локтя ребенка, чтобы побудить его поднять руку | Взрослый аккуратно поднимает руку ребенка в направлении шарика |
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «Постройка», где используются большие картонные кубики, плоские элементы и игольчатые кубики. Во время рутины взрослый дает ребенку разные кубики. | | | | | | | |
| Просьба — передача объекта | Взрослый с ребенком строят из кубиков высокую башню. В какой-то момент ребенок уже не может дотянуться до ее вершины | Взрослый дает ребенку кубик | Взрослый протягивает руку вверх ладонью так, что ребенок легко может дать ему кубик | Взрослый спрашивает: «Что ты хочешь?» | Взрослый говорит: «Дай мне» | Взрослый постукивает по кисти ребенка или слегка направляет ее, чтобы побудить ребенка дать взрослому кубик, который он поместит на башню | Взрослый аккуратно помогает ребенку дать ему кубик, затем помещает его на башню |
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «Пикник», где используются игрушечные продукты, столовые приборы, посуда и куклы. Во время рутины взрослый моделирует указательный жест совместного внимания. Если ребенок начинает тянуться к предмету, взрослый моделирует действие — указывает на предмет пальцем и говорит: «Хочу чашку». | | | | | | | |
| Просьба — указательный жест | Взрослый держит бутерброд и чашку вне досягаемости ребенка. Ребенок тянется к чашке | Взрослый указывает пальцем на чашку, делает паузу и ждет, чтобы ребенок использовал указательный жест | Неприменимо | Взрослый спрашивает: «Что ты хочешь?» | Взрослый говорит: «Покажи» | Взрослый слегка дотрагивается до пальцев ребенка, чтобы помочь ему прижать пальцы к ладони | Взрослый аккуратно складывает пальцы ребенка в указательный жест |
| Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «Космический корабль», где используют кубики и фигурки людей. Во время рутины взрослый моделирует соответствующий ситуации язык, принимая во внимание среднюю длину высказывания, которая уже есть у ребенка. | | | | | | | |
| Язык для просьбы | Взрослый говорит: «Три, два, один, пуск!» — и запускает космический корабль | Взрослый говорит: «Пуск!», затем запускает космический корабль | Неприменимо (если ребенок не использует устройство, генерирующее речь; тогда см. таблицу 14.1) | Взрослый говорит: «Что нужно сделать?» | Взрослый говорит: «Скажи: пуск» | Неприменимо (если ребенок не использует устройство, генерирующее речь; тогда см. таблицу 14.1) | Неприменимо (если ребенок не использует устройство, генерирующее речь; тогда см. таблицу 14.1) |

13.5.3 Попытайтесь снова в другое время

Правильное время применения запрограммированных возможностей для коммуникации во взаимодействии, происходящем в быстром темпе, — это очень важный, но сложный аспект. Иногда вы можете начать использование открывшейся возможности и обнаружить, что выбрали для этого неподходящий момент. Не нужно использовать подсказки каждый раз, когда вы начинаете программирование. Вот несколько признаков, показывающих, что вам стоит сделать новую попытку в другое время.

- Вы создали возможность вне поля зрения ребенка, так что ребенок ее не заметил.
- Вы недостаточно быстро предоставили возможность, и ребенок уже переключился на что-то другое или инициировал другой шаг в рутине.
- Вы действовали слишком медленно, и ребенок утратил вовлеченность.

ВСТАВКА 13.3 Поддержка вовлеченности

Если ребенок утратил вовлеченность, пока вы создавали возможность для программирования, прекратите попытку и предоставьте ребенку поддержку, чтобы восстановить вовлеченность. Когда вы снова установите вовлеченность в рутину, начинайте отслеживать подходящий момент для практики целевых навыков ребенка. Если ребенок регулярно теряет вовлеченность и вы не можете добиться успеха, попробуйте сначала устранить другие факторы, используя для этого универсальную схему устранения проблем (АСТ). Не забывайте принимать во внимание все аспекты вмешательства, поскольку на ситуацию могут влиять другие факторы, не относящиеся к возможности для программирования. (К примеру, неустойчивая вовлеченность ребенка может быть связана с тем, что ему скучно или он готов к расширению рутины.) Рано или поздно в рутине возникнет момент для успешного программирования.

Если вы понимаете, что предоставленная вами возможность недостаточно очевидна для ребенка, вы не должны заставлять его доводить действие до конца. Просто попытайтесь снова в другое время. Приведем пример.

Вы хотите сформировать у ребенка указательный жест совместного внимания. Вы с ребенком вовлечены в рутину «Моя собака». Фигурка собаки падает с построенной вами конуры. Вы делаете паузу и смотрите на ребенка, однако он уже перешел на следующую локацию и моет свою собаку, поэтому не замечает упавшей фигурки.

Поскольку созданная вами возможность оказалась вне фокуса внимания ребенка и он уже перешел к следующему шагу рутины, вам нужно просто двигаться дальше. Давайте рассмотрим пример целевого навыка просьбы.

Вы с ребенком изображаете, что стираете белье. Вы по очереди помещаете предметы одежды в стиральную машину. Ребенок смотрит по сторонам — вы берете в руки два варианта игрушек на выбор: корзину для белья с одеждой и порошок для стиральной машины. Однако ребенок обнаруживает, что наступил ногой на одежду для кукол, — он берет ее и начинает складывать в стиральную машину.

Вам не нужно сразу же пытаться привлечь внимание ребенка или подсказывать — просто имитируйте действие ребенка и попытайтесь запрограммировать навык в другой раз. Не нужно огорчаться, если ребенок не использовал целевой навык сразу или вам пришлось сделать несколько попыток, чтобы поймать нужный момент. Возможно, вам придется повторить процесс несколько раз, прежде чем ребенок поймет, чего от него ожидают (особенно если дело касается совместного внимания).

13.6 Совершенствуйте свой уровень владения программированием и предоставлением подсказок

Недостаточно просто изучить базовый процесс программирования — вы должны применять программирование так, чтобы оно было наиболее эффективно для каждого ребенка. Наш опыт показывает, что программирование — это стратегия, освоение которой вызывает наибольшие затруднения у начинающих пользователей JASPER. В следующем разделе мы поговорим о некоторых аспектах, позволяющих специалисту оценить, насколько эффективно он применяет стратегии программирования.

13.6.1 Создавайте явные возможности

Оцените, насколько явными для ребенка были запрограммированные вами возможности, а также проанализируйте их своевременность, контекст и частоту. Вот некоторые факторы, которые вы должны принимать во внимание.

Признаки того, что запрограммированная возможность была явной:

- она была предоставлена в мотивирующий момент в рамках сформированной рутины;
- жесты совместного внимания были смоделированы заранее, до программирования;
- возможность была своевременно использована во время рутины;
- она явно способствовала проявлению целевого навыка;
- после нее взрослый сделал паузу и ничего не говорил;
- частота предоставления возможности соответствовала ситуации.

Признаки того, что запрограммированная возможность была недостаточно явной:

- она была использована несвоевременно;
- ребенок не обратил на нее внимания;
- ребенок уже делал что-то другое, когда вы начали программирование;
- взрослый использовал подсказку или привлекал внимание ребенка (например, демонстративно вздыхал, барабанил пальцами по столу или тряс объекты).

13.6.2 Соизмеряйте программирование с потребностями ребенка

Программирование жестов и языка должно надстраиваться на другие стратегии, о которых мы говорили в предыдущих главах. Безусловно, программирование очень полезно для обучения ребенка новым навыкам, однако оно не имеет смысла, если не сочетается с другими основными стратегиями и не соответствует потребностям ребенка в данный момент.

Принимайте во внимание вовлеченность и регуляцию

Конечно, ваше внимание направлено преимущественно на моделирование целевых жестов, однако во время сессии возникают такие моменты, когда ребенок проявляет повышенную вовлеченность и регуляцию. Вы можете воспользоваться такими моментами для программирования целевого навыка. Если же вовлеченность ребенка в рутину снижается и он начинает проявлять ранние признаки нарушения регуляции, не стоит использовать это время для программирования. Вы должны применять программирование в моменты наибольшей вовлеченности ребенка. Даже если ребенок испытывает значительные сложности с вовлеченностью и регуляцией, во время каждой сессии всегда будет возникать хотя бы несколько возможностей для программирования — именно так мы работаем над формированием целевых навыков коммуникации. Таким образом, вам нужно внимательно следить за вовлеченностью и регуляцией ребенка, чтобы найти идеальный момент для развития этих навыков.

Следите за прогрессом ребенка

Если ребенок медленно продвигается в освоении целевого навыка, возможно, вам стоит увеличить число возможностей для обучения этому конкретному навыку. К примеру, если целевой навык ребенка — совместное внимание — показывание, одним из первых вариантов возможностей в рутине будет помещение в непрозрачный контейнер фигурок любимых персонажей ребенка. Это позволит вам создать несколько возможностей для программирования и подсказки навыка совместного внимания — показывания, при этом вы будете по очереди доставать фигурки из контейнера.

Проявляйте гибкость и креативность

Когда вы организуете возможности для программирования, учитывайте, что именно мотивирует ребенка. К примеру, ребенок проявляет повышенную мотивацию при строительстве из кубиков. Вы можете запрограммировать возможность для навыка просьбы — передачи объекта: построить из картонных кубиков такую высокую башню, что ребенок уже не сможет сам поместить очередной кубик на ее вершину. Это позволит вам быстрее добиться успеха, чем при использовании активностей, которые могут вызывать у ребенка раздражение (например, когда используются пазлы, в которых ребенок не может сам поместить фрагмент в соответствующее положение). Вы должны всегда думать о том, какие именно возможности будут более успешными для ребенка, с которым вы сейчас работаете. К примеру, ребенок всегда сердится, если контейнер сложно открыть. Вы можете предложить ему менее раздражающую альтернативу — выбрать из двух вариантов игрушек, которые вы держите в руках. Если для ребенка особенно неприятны прикосновения, вам стоит использовать преимущественно вербальные подсказки и избегать физических директивных подсказок.

13.6.3 Поддерживайте равную и активную роль

Когда вы начинаете использовать возможности для программирования, не забывайте, что вам нужно продолжать играть активную и равную роль в рутине и создавать веселое, увлекательное взаимодействие с ребенком. Если вы программируете слишком часто, ваше взаимодействие будет включать в себя большое количество инструкций и вы не сможете поддерживать полноценную игровую рутину. Мы хотим, чтобы со временем ребенок научился использовать целевые навыки коммуникации в других взаимодействиях, которые не связаны с вмешательством. Если же в рутине используется слишком много возможностей для программирования, ребенку приходится слишком часто отвечать (проявлять реакцию), что не способствует проявлению инициаций. Таким образом, вам важно соблюдать баланс между программированием и другими целями вмешательства.

13.6.4 Постепенно отходите от поддержки

Программирование и подсказки нередко воспринимаются как некие стратегии-«тяжеловесы», поскольку они обычно позволяют добиться реакции ребенка. Однако очень важно не полагаться на эти стратегии слишком часто. Наша цель — не просто добиться проявления ребенком навыка в качестве ответа. Настоящая цель — помочь ребенку перейти от запрограммированной реакции и реакции после подсказки к спонтанной инициации навыка. Используя программирование и подсказки, мы помогаем ребенку понять, чего именно мы от него ожидаем, и даем ему возможность попрактиковаться в использовании целевого навыка. Если ребенок демонстрирует понимание и умение выполнять навык, вы должны уменьшать предоставляемую поддержку. Вы должны быть уверены, что ребенок хорошо понимает, чего от него ожидают, и ему требуется меньше поддержки, чтобы использовать данный навык в следующий раз. На протяжении этого процесса ребенок должен постепенно использовать целевой навык со все меньшим уровнем поддержки, а ваша конечная цель — чтобы он мог спонтанно иницировать навык.

13.7 Типичные сложности при программировании

Программирование требует высокого уровня осознанности и координированности от взрослого, при этом высокие требования предъявляются и к ребенку. Безусловно, эта стратегия сопряжена с определенными трудностями, однако она необходима для обучения ребенка целевым навыкам. При использовании программирования вы можете столкнуться с такими

сложностями, как нарушение вовлеченности, сопротивление при использовании нового навыка и непонимание ребенком того, что от него ожидается. В следующем разделе мы рассмотрим часто возникающие вопросы и практические примеры, связанные с программированием.

13.7.1 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы поговорим о типичных вопросах, связанных с процессом программирования во время рутины JASPER.

Что делать, если ребенок использует другой навык, а не тот, который является целевым?

Иногда ребенок может использовать другой навык — не тот, который вы пытались программировать. К примеру, вы программировали жест совместного внимания, а ребенок использовал язык. Если ребенок реагирует, используя другой навык, вы можете закрепить навык ребенка при помощи имитации и расширения и попытаться запрограммировать целевой навык в другое время. Если ребенок продолжает использовать уже освоенный навык и не реагирует с использованием целевого навыка, скорее всего, вам придется применить подсказку, чтобы помочь ребенку использовать целевой навык. Если вы решили использовать подсказку, то должны продолжать повышать уровень поддержки до тех пор, пока ребенок не продемонстрирует целевого жеста. Рассмотрим следующую ситуацию.

Вы разрушаете постройку из кубиков, моделируя при этом указательный жест совместного внимания.

В следующий раз, когда кубики падают, вы делаете паузу (используйте преимущество естественной ситуации) и ждете, пока ребенок использует указательный жест.

Ребенок говорит: «Упали!», но не использует указательного жеста. Вы четко моделируете указательный жест и говорите: «Кубики упали!» (подкрепляете).

Поскольку ребенок не использовал целевого жеста, вы моделируете указательный жест, расширяете язык ребенка и делаете новую попытку. В следующий раз вы предоставляете большую поддержку.

После того как кубики упали, вы делаете паузу (используйте преимущество естественной ситуации) и ждете, использует ли ребенок указательный жест.

Ребенок говорит: «Упали!», но все еще не использует указательного жеста.

Вы моделируете указательный жест и продолжаете ждать, ничего при этом не говоря (моделируете с ожиданием).

Ребенок не реагирует.

Вы слегка постукиваете по локтю ребенка (частичная физическая подсказка), чтобы напомнить ему об указательном жесте. Если ребенок использует указательный жест, вы имитируете и расширяете его — указываете пальцем и говорите: «Кубики упали!» (подкрепление).

По описанию вам может показаться, что этот процесс включает в себя множество шагов. Однако в действительности все происходит очень быстро, и время ожидания между шагами минимальное. Ваша цель — при помощи пауз показать ребенку, что от него чего-то ожидают, и затем помочь ему выполнить эти ожидания.

Что делать, если ребенок реагирует только после директивных подсказок?

Если вы заметили, что вам каждый раз приходится использовать несколько подсказок, прежде чем ребенок продемонстрирует целевой навык, скорее всего, вам нужно обратить

внимание на своевременность и очевидность предоставляемой возможности. Вероятно, ребенок просто не замечает этой возможности или она не имеет для него смысла в контексте данной рутины. Кроме того, возможно, вам нужно определить в качестве цели другой навык, поскольку уровень развития ребенка не позволяет ему освоить тот навык, который вы исходно выбрали как целевой.

Что делать, если у ребенка возникают признаки дисрегуляции?

Иногда дети проявляют сопротивление в процессе такого обучения, и использование подсказок или программирования приводит к дисрегуляции. Если это произошло, сохраняйте спокойствие и контроль — постарайтесь, чтобы реакция ребенка не повлияла на ваше эмоциональное состояние. Используйте стратегии, описанные в главе 16, чтобы помочь ребенку вернуться в состояние регуляции и восстановить вовлеченность в рутину. Затем повторите формирование основы рутины и попробуйте снова использовать подсказку. Продолжайте попытки, даже если сталкиваетесь с трудностями и встречаете сопротивление ребенка. Все стратегии, о которых мы говорили ранее, создают контекст для обучения ребенка навыкам коммуникации. Вы проделали большую работу, формируя рутину, моделируя и используя другие стратегии, поэтому вы не должны упускать возможность помочь ребенку довести дело до конца и освоить целевые навыки.

13.7.2 Практические примеры

В этом разделе мы рассмотрим вымышленные примеры, связанные с проблемами при программировании жестов и языка.

Пользователь, работающий над указательным жестом

Дорогой JASPER!

Я только учусь работать в вашей программе. Недавно я начал использовать программирование во время сессий. Один из детей, с которыми я работаю, уже освоил навык «просьба — тянется рукой», поэтому теперь мы работаем над навыком «просьба — указательный жест». Пока я программирую, обучение выглядит очень продуктивным — ребенок использует указательный жест почти каждый раз, когда я протягиваю ему на выбор два варианта игрушек. Наша самая успешная рутина для программирования — игра с сортером геометрических форм. Я держу в руках две геометрические формы перед каждым очередным действием ребенка, и он указывает на одну из них пальцем, чтобы получить ее. У него все получалось очень хорошо, однако во время нескольких последних сессий интерес ребенка к игре с сортером уменьшился. Он просит дать ему одну-две формы для сортера, а затем начинает сердиться. Что я делаю не так?

Спасибо!

Пользователь, работающий над указательным жестом

Дорогой Пользователь, работающий над указательным жестом!

Нам кажется, что установленная вами цель — переход от протягивания руки к указательному жесту — вполне соответствует уровню развития ребенка. Замечательно! Однако, судя по вашему описанию, у ребенка усиливается нарушение регуляции. Похоже, вы слишком часто организуете возможности для программирования.

Не забывайте: вы должны поддерживать свою роль равного и активного партнера в игре. Программирование не должно заменять собой ваши очередные игровые действия. К примеру, если вы предлагаете варианты форм на выбор во время каждой своей очереди, игра ребенка становится зависимой от подсказок и превращается в выполнение задачи. Ваши возможности для программирования должны возникать время от времени, в особенно мотивирующие моменты, а не превращаться в обязательное требование для получения доступа к материалам для игры. Составьте план уменьшения использования программирования и не забывайте во время своей очереди постоянно и сразу же имитировать продуктивные игровые действия ребенка. Это будет способствовать поддержанию вовлеченности и создавать для него возможности спонтанно использовать жесты во время своих очередных действий в игре. Если же вы решили использовать программирование, старайтесь не злоупотреблять этими возможностями и делать их максимально естественными. К примеру, вместо того чтобы держать в руках варианты игрушек для выбора, попробуйте отодвинуть несколько игрушек от ребенка, чтобы он не мог до них дотянуться, и посмотрите, попросит ли он у вас эти объекты.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь, пытающийся работать над совместным вниманием

Дорогой JASPER!

Девочка, с которой я работаю, очень часто использует коммуникацию во время последних нескольких сессий! Она использует указательный жест, чтобы показать на игрушки, которые я поставил на полку, протягивает мне кубики, если не может дотянуться до верха башни, и начала использовать язык и жесты одновременно. Проблема в том, что я не вижу улучшения ее навыков совместного внимания. Иногда она использует координированный зрительный контакт — если по-настоящему чем-то взволнована, но никогда не использует при этом слова или жесты. Как мне помочь ей чаще использовать навыки совместного внимания?

Спасибо!

Пользователь, пытающийся работать над совместным вниманием

Дорогой *Пользователь, пытающийся работать над совместным вниманием!*

Это замечательно, что ваш ребенок стал намного чаще использовать коммуникацию! Попробуйте провести оценку ваших целей в сфере совместного внимания. Поскольку девочка уже использует координированный взгляд для совместного внимания, следующей целью будет показывание, чтобы поделиться, и комментарий из одного слова. Постарайтесь запланировать моменты, чтобы одновременно расширять и программировать эти навыки. Так, если ребенок использует взгляд, чтобы поделиться чем-либо с вами, отвечайте, моделируя жест и язык одновременно. Дальше, старайтесь регулярно моделировать целевые навыки во время сессии. И наконец, запланируйте возможности для программирования навыка «совместное внимание — показывание». К примеру, дети иногда используют показывание, чтобы поделиться впечатлением, когда замечают интересную игрушку. Попробуйте поместить в непрозрачный контейнер несколько фигурок животных. Когда девочка достанет и начнет рассматривать одну из фигурок, сделайте паузу и продемонстрируйте ожидание. Кроме того, можно использовать частичную или

} полную физическую подсказку, чтобы побудить девочку показать вам фигурку, которую она держит в руке, прежде чем она выполнит очередное действие в игре.
} Желаем успеха!
} JASPER

13.8 Заключение

Программирование и подсказки — это важные шаги при работе над целевыми навыками коммуникации ребенка. Как мы уже говорили в этой главе, вы должны соблюдать баланс: не нужно программировать слишком часто (это мешает вам быть равным и активным партнером в игре), однако недостаточное использование программирования также не способствует достижению целей вмешательства. Можно сказать, что программирование — это вершина наших коммуникативных стратегий и конечный уровень поддержки (наряду с использованием подсказок). Именно поэтому важно соблюдать оптимальное соотношение между программированием и другими стратегиями, чтобы помочь ребенку осваивать новые целевые навыки.

Основные стратегии, которые мы обсуждали здесь и в предыдущих главах, создают основу для коммуникации. Вы поддерживаете вовлеченность ребенка, создаете игровой контекст для общения, имитируете и расширяете коммуникацию ребенка и моделируете ее. Затем, применяя программирование, вы используете преимущество ключевых моментов взаимодействия, чтобы создать ребенку явную возможность для использования нового навыка. Программирование в контексте рутины позволяет ребенку лучше понять, чего вы от него ожидаете, стать активным участником социального взаимодействия и постепенно осваивать новые способы коммуникации. Если вы успешно применили программирование и ребенок использует новый навык — поздравляем, это очень значимый шаг прогресса ребенка! Когда вы повторяете этот процесс, следует начать уменьшать уровень поддержки и делать это до тех пор, пока ребенок не начнет спонтанно инициировать целевой навык. Основные стратегии этой главы показаны на рисунке 13.11.

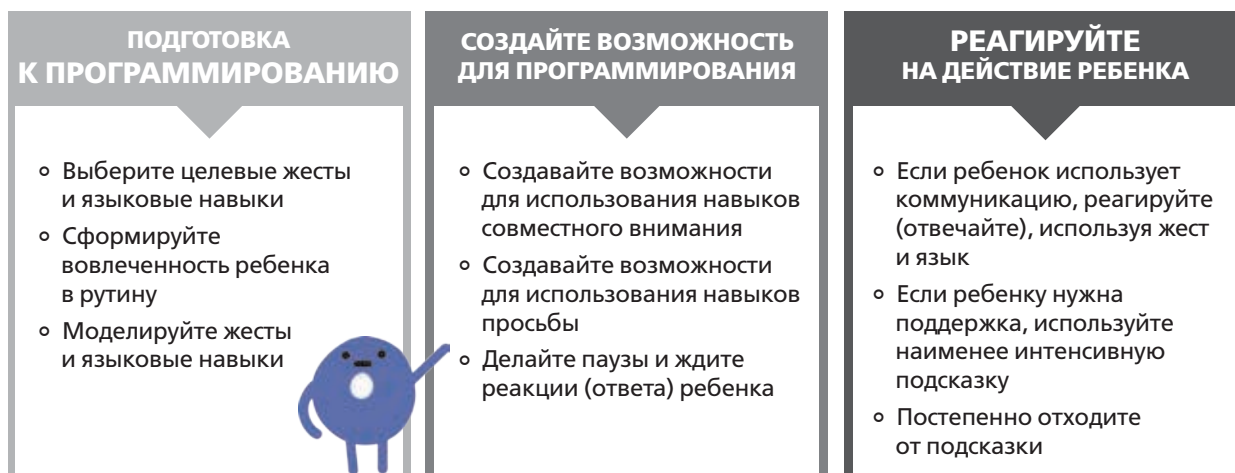


РИС. 13.11. Ключевые положения главы 13

Применение устройства, генерирующего речь



14.1 Введение

Если уровень развития речевых навыков ребенка минимален, вы можете использовать во время сессий систему альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК), чтобы ребенку было легче выражать просьбы и делиться впечатлениями. Существует множество типов АДК, среди которых выделяют системы коммуникации без использования дополнительных средств (то есть коммуникацию при помощи собственного тела человека, например жестовый язык) и системы коммуникации с дополнительными средствами (то есть дополнительно используется какой-то инструмент, например, изображения или электронные устройства). Кроме того, выделяют низкотехнологичные системы АДК, например PECS-система коммуникации при помощи обмена изображениями, и высокотехнологичные, например устройства, генерирующие речь (Beukelman & Mirenda, 2013; Ronski, Sevcik, Barton-Hulsey & Whitmore, 2015). Все эти формы АДК могут быть включены в занятия по программе JASPER. В этой главе мы поговорим только об устройствах, генерирующих речь (SGD), использование которых в рамках исследований JASPER было связано с развитием аугментативного и вербального языка (Kasari et al., 2014a). Однако большинство рекомендаций данной главы можно использовать в отношении любых других систем АДК. Цель заключается в том, чтобы освоить систему, удостовериться, что она понятна ребенку, а затем реагировать и на дополнительную коммуникацию, и на устную речь ребенка. Если ребенок уже занимается с логопедом, вы можете работать совместно с этим специалистом, чтобы создать план, наилучшим образом учитывающий особенности ребенка и специфику используемой системы АДК. В следующем разделе мы поговорим о том, как организовать использование устройства АДК, и обсудим, как использовать коммуникативные стратегии, описанные в главах 12 и 13, для имитации, расширения и программирования коммуникации с помощью устройства, генерирующего речь.

14.2 Подготовьте устройство для коммуникации

При подготовке к использованию устройства, генерирующего речь, вам нужно принять во внимание множество аспектов. Цель заключается в том, чтобы использование устройства во время игровой рутины было максимально простым для ребенка как с технической точки зрения, так и с учетом выбранных вами слов.

14.2.1 Организуйте навигацию на устройстве

Отведите дополнительное время, чтобы подготовить устройство, генерирующее речь: вам нужно будет или настроить новое для ребенка устройство, или согласовать применение уже

используемого ребенком устройства с его родителями, логопедом или другим специалистом. Вам придется управлять устройством во время сессии, поэтому заранее ознакомьтесь с устройством, организацией материалов в нем и тем, как им пользуется ребенок.

Если ребенок уже использует устройство, генерирующее речь

Узнайте заранее, какую систему коммуникации использует ребенок, хорошо ли он с ней знаком и насколько успешно применяет. Особое внимание уделите тому, какие именно иконки ребенок уже успешно использует. Узнайте, умеет ли ребенок комбинировать слова или составлять фразы и предложения при помощи устройства.

Кроме того, обратите внимание на то, как именно ребенок осуществляет навигацию, умеет ли он переходить на странице от одной иконки к другой, переходить к другой странице или папке и добавлять новые иконки. Подумайте о том, сочетается ли текущий уровень использования устройства с вашими сессиями JASPER. Возможно, вы захотите добавить в нынешние настройки больше соответствующих сессии иконок (то есть добавить игрушки и действия, связанные с вашими рутинами). Иногда имеет смысл создать на устройстве новую папку специально для сессий JASPER — это поможет сделать организацию устройства более гибкой.

Если ребенок раньше не использовал устройств, генерирующих речь

Если мы работаем с детьми, только начинающими использовать коммуникативные навыки, сначала мы устанавливаем на устройстве всего несколько иконок и постепенно увеличиваем их количество. Количество иконок на странице может варьировать от нескольких до нескольких десятков. Обычно для новых пользователей мы начинаем с четырех иконок и затем дополняем их. Если вы сразу начнете использовать слишком много иконок, это может излишне утомлять и отвлекать ребенка. Иногда имеет смысл использовать задачу по различению иконок, чтобы оценить умение ребенка работать с ними. К примеру, можно оценить, насколько успешно ребенок сможет выбрать знакомый объект среди четырех фотографий на странице, в наборе из девяти фотографий, в наборе из 16 фотографий и т. д. Это поможет вам понять, сколько именно изображений нужно выводить на одной странице или иконок на экране одновременно.

Скомпонуйте изображения по категориям

Создайте папки и скомпонуйте иконки — это поможет вам легче находить их во время рутины (рис. 14.1). Внутри папки можно организовать одну страницу или несколько (например, по одной для каждой рутины), чтобы избежать путаницы во время сессии.



РИС. 14.1 Папки на устройстве, генерирующем речь

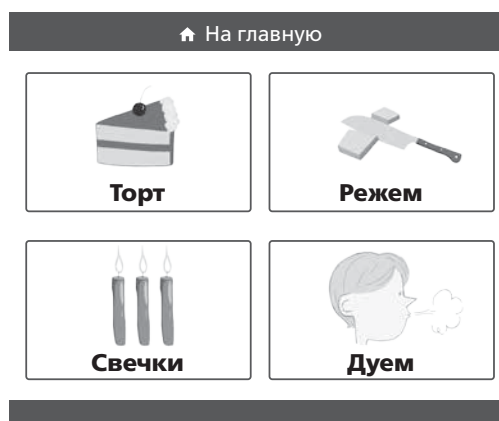


РИС. 14.2 Пример страницы на устройстве, генерирующем речь

Каждая папка должна включать в себя совокупность слов, относящихся к конкретной рутине. Если ребенок только начинает пользоваться устройством, достаточно будет создать одну страницу и выбрать несколько существительных и глаголов, которые обычно используются во время разных рутин (рис. 14.2). По мере того как ребенок начнет использовать первые выбранные изображения, вы сможете добавлять новые.

Еще один вариант — создать несколько отдельных страниц (например, по одной для каждой рутины) и объединить их в одну папку, в этом случае на каждой странице будет всего несколько иконок.

В настоящий момент продолжаются исследования по изучению оптимального количества иконок на экране и конкретной организации глаголов и существительных при использовании устройства, генерирующего речь. В рамках исследований JASPER мы придерживаемся гибкого подхода при организации иконок в устройстве в каждом конкретном случае. Если ребенок уже занимается коммуникацией с логопедом, необходимо совместно с ним определять, как использовать устройство.

Физическая доступность

Учитывайте размеры отдельных иконок. Во многих устройствах по умолчанию используется размер 5 × 5 см. Если у ребенка недостаточно развиты навыки мелкой моторики, возможно, ему будет сложно нажимать на такие маленькие изображения — то есть имеет смысл сделать задачу легче и использовать изображения большего размера. Выбирайте размер с учетом потребностей каждого ребенка.

14.2.2 Выбирайте понятные изображения

До начала сессии внесите в систему новые слова и иконки для них, относящиеся к конкретной рутине. Выберите комбинацию существительных и глаголов, связанных с объектами и действиями, которые вы будете использовать для коммуникации. Выберите слова, которые можно понятно представить в визуальной форме — при помощи фотографий или картинок. К примеру, на рисунке 14.2 показан образец страницы, где используются символы для рутин «Праздничный торт». Мы выбрали слова, которые оптимально сочетаются с шагами такой рутин (торт, свечка, резать и дуть).

Наглядность символов

Если вы программируете устройство для ребенка, который ранее его не использовал, принимайте во внимание наглядность символов. Изображения могут быть совершенно

конкретными (например, фотографии) или абстрактными (например, рисунки). Выбирая, что именно использовать как изображения — фотографии или символы, необходимо оценить способность ребенка различать символы и понимать, что некий символ или рисунок обозначает реальный объект или действие. Если ребенок пока не может этого сделать, имеет смысл использовать фото реальной игрушки или действия, это поможет ребенку понять, что именно означают изображения. На рисунке 14.3 показаны разные виды наглядности изображений: схематичный рисунок кубиков, черно-белый карандашный рисунок кубиков и фотография настоящих кубиков. Убедитесь, что ребенок способен понимать выбранный вами уровень абстрактности.

Сложность языка

Как и в случае с устной речью, выбранные вами изображения должны соответствовать уровню развития ребенка. Если ребенок использует для коммуникации высказывания из одного слова, иконки должны отображать отдельные слова — простые существительные и глаголы. Если ребенок использует высказывания из двух слов, можно использовать одну кнопку, при нажатии на которую устройство произносит два слова, или две разные кнопки, последовательное нажатие на которые соединяет слова друг с другом. Если ребенок может использовать более сложную коммуникацию, постарайтесь учесть и другие аспекты грамматики (например, местоимения, множественное число и падежи).

Разнообразие слов

Старайтесь включать сочетания существительных и глаголов, которые часто используются в каждой рутине. К примеру, для рутин «Кукольный дом» можно использовать такие иконки, как «кукла», «кровать», «спать» и «храпеть». Очень важно предоставить выбор разных изображений, чтобы ваша коммуникация оставалась разнообразной и интересной.

Функции языка

Выбирайте иконки, которые ребенок может использовать и для комментирования (например, «строим»), и для просьбы (например, «еще»). Здесь вам нужно думать с опережением. Выясните, что именно мотивирует ребенка и в отношении чего он может использовать коммуникацию во время сессии, а затем подготовьте иконки, соответствующие этим потребностям.

14.2.3 Ограничьте отвлекающие факторы

Если ребенок легко отвлекается на другие функции устройства (например, скроллит изображения, использует клавиатуру или экран для доступа к другим приложениям на устройстве), постарайтесь снизить возможные отвлекающие факторы — ограничьте в настройках доступ к другим функциям, прежде чем начнете использовать устройство во время сессии.



РИС. 14.3. Разные стили изображений требуют разных уровней понимания абстрактности

Отключите доступ к другим функциям

Некоторые модели планшетов позволяют индивидуально настраивать доступ к приложениям. Вы можете создать отдельный профиль пользователя для ребенка, ограничить доступ к другим приложениям или установить пароль для выхода из приложения АДК. Кроме того, можно удалить с устройства мотивирующие функции (например, игры, развлекательные приложения и интернет-браузеры), то есть устройство можно будет использовать только для коммуникации. В некоторых приложениях есть дополнительные опции редактирования, доступа к клавиатуре, кнопки возврата на главную страницу, пролистывания изображений и т. п. Возможно, во время сессии вам стоит ограничить доступ и к этим функциям. Некоторые дети отвлекаются, пролистывая иконки на экране. Если ваше устройство не позволяет отключить эту функцию, попробуйте организовать иконки в папки (рис. 14.1), чтобы ребенок не мог перескакивать с одного изображения на другое. Кроме того, можно ограничить количество иконок на одной странице.

14.2.4 Обновляйте словарь

По мере того как ваши рутины изменяются и расширяются, добавляйте в устройство новые слова, это полезно для расширения словарного запаса ребенка, а дети, которые пока не иницируют использование языка, получают доступ к большему разнообразию слов. По мере совершенствования языковых навыков ребенка добавляйте более сложные комбинации слов, удлиняйте фразы, а также увеличивайте количество иконок на одной странице. Убирайте слова и фразы, которые почти не используются. К примеру, в начале рутины «Бутерброды» вы используете на устройстве от четырех до шести изображений. После нескольких повторений этой рутины в ходе ряда сессий количество слов на странице может увеличиться до 12 или более в зависимости от темпа коммуникации ребенка и длины высказывания (рис. 14.4).



РИС. 14.4. Страница устройства, генерирующего речь, для рутины «Бутерброды»

14.3 Использование устройства, генерирующего речь, во время сессии

При использовании устройства, генерирующего речь, нужно опираться на те же рекомендации программы JASPER, которые вы применяли для организации окружения и коммуникации. Поместите устройство, генерирующее речь, в физическое окружение ребенка и используйте стратегии, описанные в предыдущих главах, чтобы добиться большего использования коммуникации ребенком во время рутины.



14.3.1 Учитывайте факторы окружения

Включая в рутину устройство, генерирующее речь, мы добавляем очень важный компонент в физическое окружение ребенка. До этого ваше взаимодействие включало в себя три стороны: вас, ребенка и игрушки, теперь же в него добавлен четвертый компонент — устройство, генерирующее речь. Организуйте для ребенка легкий доступ к устройству, чтобы ваша рутина не прерывалась.

Поместите устройство так, чтобы ребенок мог легко до него дотянуться

Как и игрушки, устройство, генерирующее речь, должно находиться между вами и ребенком. Экран должен быть обращен в сторону ребенка, а не к вам (рис. 14.5). Если ребенок испытывает сложности, когда нужно изменить положение тела или перевести взгляд с одного предмета на другой, примите дополнительные меры для облегчения доступа к устройству. Так, устройство можно положить на небольшой столик, стул или коробку или же использовать специальный чехол или подставку, чтобы поместить устройство ближе к ребенку. Если вы с ребенком перемещаетесь в ходе сессии, переносите устройство с собой, чтобы оно всегда было в зоне доступа ребенка.

Выбирайте страницу, связанную с рутинной

Обновляйте установки приложения на устройстве в соответствии с текущей рутинной. Если вы начали другую рутину или у вас создано несколько страниц для разных шагов одной рутины, перейдите в соответствии с текущим шагом на нужную страницу.



РИС. 14.5. Легкий доступ к устройству, генерирующему речь, для ребенка во время рутины «Еда»

14.3.2 Сочетайте устную речь и устройство АДК

Следуйте руководству по коммуникации из главы 12. Как и для вербальной коммуникации, вы должны моделировать коммуникацию с помощью устройства АДК, делая свой ход в игре, и дать ребенку время и возможность практиковать коммуникацию во время его хода. Используя коммуникацию при моделировании языка и ответах, вы должны сочетать устную речь с устройством, генерирующим ее. К примеру, вы с ребенком формируете базу, соединяя элементы конструктора «Мороженое». Когда приходит ваша очередь, вы добавляете очередной элемент, говорите: «Мороженое» — и нажимаете на изображение мороженого на устройстве. Не существует определенного правила, что именно нужно делать сначала — нажимать на изображение или произносить слово вслух, главное, чтобы вы моделировали оба этих действия подряд одно за другим. Старайтесь, чтобы этот процесс был естественным и происходил в те моменты, когда у ребенка уже есть мотивация для коммуникации с вами.

Дайте ребенку время и возможность для коммуникации

Ничего не говорите и не используйте устройство, генерирующее речь, когда ребенок выполняет свой ход в игре, — просто внимательно наблюдайте, что делает ребенок. На рисунке 14.5 ребенок использует устройство во время своего хода в игре, а взрослый готовится ответить. Дайте ребенку время, чтобы просмотреть ряд изображений на устройстве. Мы не хотим, чтобы у ребенка возникла вовлеченность с объектом (то есть с устройством), однако нужно понимать, что ребенку нужно больше времени, чтобы решить, что он хочет сказать, или найти нужное изображение.

Имитируйте и расширяйте коммуникацию ребенка

Если для коммуникации ребенок использует устройство, ваш ответ должен имитировать и расширять язык ребенка. При коммуникации используйте устройство, генерирующее речь, в сочетании с устной речью. По сути, вы демонстрируете одно и то же слово в двух разных формах: в устной и в форме альтернативной и дополнительной коммуникации. К примеру, на рисунке 14.6 взрослый отвечает на инициацию ребенка, изображенного на рисунке 14.5, и расширяет его коммуникацию — он говорит: «Ем бутерброд!» и нажимает на изображения «ем» и «бутерброд» на устройстве. Не забывайте при этом выполнять по очереди свой ход в игре.



РИС. 14.6. Взрослый имитирует и расширяет коммуникацию ребенка, используя и устную речь, и устройство АДК (слова, сгенерированные устройством)

Моделируйте устную речь и язык дополнительной коммуникации

Если ребенок не использует коммуникацию, моделируйте устную речь и язык дополнительной коммуникации во время своего хода в игре. К примеру, ребенок изображает, что откусывает кусок еды, вы можете изобразить, что тоже откусываете кусок еды, сказать: «Ем», а затем нажать на иконку «ем» на устройстве, генерирующем речь.

Используйте жесты

Используйте жесты, которыми вы обычно сопровождаете свои игровые действия. Получается, что во время своего очередного действия в игре вы можете продемонстрировать ребенку три формы коммуникации: устную речь, АДК и жест. К примеру, вы можете указать на сыр пальцем, сказать: «Сыр» — и нажать на иконку сыра в устройстве, генерирующем речь. Вам придется потренироваться координировать свои действия, чтобы выполнять их плавно. Возможно, сначала вам покажется, что это довольно сложно. Не забывайте, что вам не обязательно каждый раз использовать жесты. Выбирайте для этого моменты наибольшей вовлеченности ребенка.

Прежде чем переходить к разделу, описывающему программирование и подсказки с использованием устройства, генерирующего речь, выполните упражнение 14.1. Это поможет вам проверить свое понимание базовых стратегий использования устройства, генерирующего речь, во время сессии.

УПРАЖНЕНИЕ 14.1. Использование устройства, генерирующего речь

Определите, является ли каждое из следующих утверждений верным или неверным.

- | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|
| 1. Во время сессии вы должны использовать только те слова, которые запрограммированы в устройстве. | Верно | Неверно |
| 2. Вы должны настроить устройство так, чтобы включить в него существительные, глаголы и другие части речи, соответствующие уровню языкового развития ребенка. | Верно | Неверно |
| 3. Если устройство отвлекает ребенка, вы должны убрать его и больше не пытаться использовать во время сессии. | Верно | Неверно |
| 4. При подготовке устройства вы учитываете понимание ребенком символических изображений и выбираете только те, которые будут понятны ребенку. | Верно | Неверно |
| 5. Если вы используете устройство АДК, вам не нужно дополнительно использовать вербальную речь или жесты. | Верно | Неверно |
| 6. Во время сессии вы должны перемещать устройство так, чтобы его экран был повернут к ребенку и он легко мог дотянуться до устройства. | Верно | Неверно |
-
-

14.3.3 Программирование и подсказки с использованием устройства, генерирующего речь

Если ребенок не начинает использовать устройство после вашего моделирования, попробуйте выбрать определенные моменты для программирования и использования подсказок. Для этого используйте рекомендации в главе 13. К примеру, ребенок не может найти игрушку и не знает, как попросить вас о ней. Вы можете сделать паузу, чтобы помочь ребенку

использовать устройство и попросить желаемую игрушку. Если ребенок не проявляет коммуникативных намерений, вы можете повысить уровень поддержки — использовать подсказку. Ниже приведено несколько примеров, показывающих, как именно предоставлять подсказки с применением устройства, генерирующего речь. Начните с создания явной возможности. К примеру, ребенок ищет игрушку — вы пододвигаете устройство так, чтобы он мог увидеть и дотянуться до него, делаете паузу и ждете. Затем используйте подходящую подсказку.

- **Подсказка окружением.** Приподнимите устройство — это будет визуальной подсказкой ребенку, что его нужно использовать. Можно также пододвинуть устройство ближе к ребенку.
- **Моделирование.** Покажите ребенку, как использовать устройство, — нажмите иконку (или несколько иконок) во время своего хода в игре.
- **Общая вербальная подсказка.** Используя простой язык, спросите ребенка, что он хочет («Что ты хочешь?» или «Что произошло?»).
- **Специальная вербальная подсказка.** Дайте ребенку слова, которые он может использовать (например, «Скажи: кубик»).
- **Жестовая подсказка.** Поместите свой указательный палец над иконкой (или несколькими иконками), использования которой вы хотите добиться от ребенка, и ждите.
- **Частичная физическая подсказка.** Вы слегка дотрагиваетесь до руки или кисти ребенка, чтобы напомнить ему об использовании устройства.
- **Полная физическая подсказка.** Вы физически помогаете ребенку дотронуться указательным пальцем до иконки (или нескольких иконок) на устройстве.

Как и всегда, вам нужно выбирать наименее интрузивную подсказку, которая поможет ребенку успешно выполнить действие. Иногда целесообразно использовать сочетание подсказок. К примеру, имеет смысл сочетать специальную вербальную подсказку («Скажи: кубик») с моделированием нажатия на изображение кубика на устройстве. Конкретные примеры предоставления подсказок для целевых навыков с использованием устройства, генерирующего речь, показаны в таблице 14.1.

ТАБЛИЦА 14.1. Стратегии программирования и подсказок с использованием устройства, генерирующего речь

| Целевой навык | Создайте явную возможность | Подсказка окружением | Моделирование с ожиданием | Жестовая подсказка | Общая вербальная подсказка | Специальная вербальная подсказка | Частичная физическая подсказка | Полная физическая подсказка |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину «Сафари», где используются фигурки людей и диких животных, а также машина для поездки на сафари. Во время рутины взрослый называет разных животных и нажимает соответствующие изображения на устройстве, генерирующем речь (например, «лев», «зебра», «слон»)</i> | | | | | | | | |
| Язык, чтобы делиться | Взрослый помещает любимую фигурку ребенка — динозавра — в окружение рядом с другими животными и делает паузу | Взрослый пододвигает устройство, генерирующее речь, ближе к ребенку | Взрослый моделирует — нажимает на изображение дракона на устройстве и делает паузу | Взрослый держит указательный палец над изображением дракона на устройстве | Взрослый спрашивает: «Кого ты здесь видишь?» | Взрослый произносит инструкцию: «Скажи: дракон». | Взрослый слегка постукивает пальцами по запястью или кисти ребенка. | Взрослый помогает ребенку нажать на изображение дракона указательным пальцем |
| <i>Сценарий: взрослый и ребенок формируют рутину с кубиками, используя магнитные кубики разной формы. Во время рутины взрослый называет кубики и нажимает соответствующие изображения на устройстве, генерирующем речь, когда приходит его очередь добавить кубик в постройку</i> | | | | | | | | |
| Язык для просьбы | Взрослый держит кубик в руке, вместо того чтобы дать его ребенку, и делает паузу | Взрослый помещает устройство, генерирующее речь, перед ребенком | Взрослый моделирует — нажимает на изображение кубика на устройстве и делает паузу | Взрослый держит указательный палец над изображением кубика на устройстве | Взрослый спрашивает ребенка: «Что ты хочешь?» | Взрослый произносит инструкцию: «Скажи: кубик» | Взрослый слегка постукивает пальцами по запястью или кисти ребенка | Взрослый помогает ребенку нажать на изображение кубика указательным пальцем |

14.4 Типичные трудности при использовании устройства, генерирующего речь

Когда вы начинаете регулярно использовать устройство, генерирующее речь, во время сессий, вы можете столкнуться с некоторыми трудностями. Давайте рассмотрим наиболее часто возникающие вопросы и практические примеры, чтобы помочь вам устранить возникающие проблемы.

14.4.1 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы рассмотрим типичные вопросы, которые могут возникнуть при использовании устройства, генерирующего речь.

Должен ли я использовать только те слова, которые запрограммированы в устройстве?

Не ограничивайтесь словами, которые запрограммированы в устройстве. Если вы хотите использовать слово, которого нет в устройстве, произнесите его. Важнее, чтобы ваша коммуникация была естественной, поэтому не стоит сосредоточиваться исключительно на подготовленных заранее символах. Если слово становится востребованным в рутине, вы можете сразу быстро добавить его в виде иконки на страницу устройства или сделать это после сессии.

Что делать, если ребенок нажимает на иконку в устройстве, не проявляя при этом коммуникативных намерений?

Если вы впервые показываете ребенку устройство, генерирующее речь, возможно, ему понадобится некоторое время, чтобы изучить его и научиться им пользоваться, при этом ребенок будет нажимать на разные иконки. Это вполне ожидаемо. Вы должны дать ребенку время на исследование, обратить внимание, на какие изображения пытается нажать ребенок, и отреагировать: соотнести изображение с соответствующей игрушкой или действием. К примеру, ребенок нажимает на изображение торта — в свою очередь в игре вы можете использовать указательный жест совместного внимания (показать ребенку торт), моделировать действие с тортом, произнести слово «торт» и нажать на изображение торта на устройстве. Даже если вам кажется, что на это уйдет много времени, на самом деле вы сможете выполнить эти действия быстро и естественно. Ваш ответ на нажатие ребенком иконки покажет ему, что это связано с определенными действиями и последствиями. Однако, если ребенок продолжает отвлекаться на устройство во время сессии, попробуйте сначала сформировать его вовлеченность в рутину и только потом добавьте устройство в окружение. Когда ребенок научится понимать, для каких целей используют это устройство, вы можете увеличивать время его использования вплоть до всей сессии.

Что делать, если ребенок уже использует другую систему альтернативной и дополнительной коммуникации?

Если ребенок уже успешно использует другую систему АДК, например систему коммуникации путем обмена изображениями (PECS; Frost, 2002), жестовый язык или другие изображения, вы можете включить эту систему в свои сессии по программе JASPER. Лучше посоветоваться с другими специалистами, уже работающими с ребенком (например, с логопедом), чтобы применять разработанную ими систему коммуникации ребенка в своих сессиях. Затем вы можете использовать основные коммуникативные стратегии, такие как имитация, моделирование и расширение коммуникации, используя уже знакомую ребенку систему альтернативной и дополнительной коммуникации.

14.4.2 Практические примеры

Рассмотрим практические примеры, связанные с проблемами при использовании устройства, генерирующего речь, в работе с отдельными детьми.

Пользователь, страдающий из-за непонимания

Дорогой JASPER!

Девочка, с которой я работаю, очень любит играть с игрушками, и у нее возникает множество интересных идей, которые она приносит в наши рутины. Однако ее языковые навыки развиты недостаточно, и это нескончаемый источник раздражения (для нас обоих!). Довольно часто она осматривает комнату, пытаясь найти что-то, чтобы добавить в рутину. Поскольку я не могу понять, что именно ей нужно, она начинает сердиться и кричать. Наши самые лучшие рутины рушатся, потому что я не могу понять девочку. Как мне помочь ей выразить свои идеи?

Всего наилучшего!

Пользователь, страдающий из-за непонимания

Дорогой Пользователь, страдающий из-за непонимания!

Мы знаем, насколько раздражающей может быть такая ситуация. Однако есть и хорошее — вы смогли оценить ситуацию и, как нам кажется, правильно определили причину такого поведения девочки. Действительно, такое положение вещей закономерно вызывает у ребенка раздражение — ведь у нее множество идей, которыми она хочет поделиться, но ее сообщения не понимают. Но есть и хорошая сторона — ведь девочка продолжает делать попытки. Во-первых, давайте оценим окружение. Подумайте, можно ли организовать окружение так, чтобы игрушки стали более доступными для ребенка. Попробуйте поместить игрушки на полку в пределах доступа ребенка или в прозрачные контейнеры — так девочка сможет увидеть, какие варианты игрушек доступны. Кроме того, мы рекомендуем вам применять во время сессии устройство АДК, чтобы предоставить девочке возможность для использования большего количества слов. Это даст ей новый способ делиться идеями и просить игрушки. Попробуйте добавить в устройство иконки с изображениями игрушек и действий, которые вы обычно используете в ваших рутинных, а также включить язык, который может быть полезным для новых шагов в рутинных. По мере того как ребенок будет учиться использовать устройство АДК, продолжайте расширять ее устный словарный запас, который можно использовать для комментариев и просьб. К примеру, девочка нажимает на изображение машины на устройстве — вы отвечаете вербально (говорите: «Зеленая машина»), моделируете нажатие на клавиши «зеленая» и «машина» и даете девочке машину.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь в стрессе из-за устройства, генерирующего речь

Дорогой JASPER!

Я работаю с ребенком, у которого минимально сформированы языковые навыки. Мне кажется, что для него будет очень полезно использование устройства,

генерирующего речь. Я организовал на планшете папку с изображениями игрушек, которые мы обычно используем на наших сессиях, и постарался поместить устройство так, чтобы ребенок без труда мог им воспользоваться. Однако устройство просто лежит без дела, и ребенок не использует его для коммуникации. Если же мальчик обращает внимание на устройство, мне кажется, разглядывание экрана только отвлекает его от игровой рутины. Как мне помочь ребенку научиться использовать устройство АДК для обучения?

С уважением,

Пользователь в стрессе из-за устройства, генерирующего речь

Дорогой Пользователь в стрессе из-за устройства, генерирующего речь!

Вы правильно сделали, что организовали иконки на устройстве, генерирующем речь, и принесли его на сессию! Довольно часто дети стремятся исследовать новые объекты, особенно если они связаны с технологиями. Во-первых, учитывайте, что эта форма коммуникации новая для ребенка и он может отвлекаться на устройство. Поэтому попробуйте начать с представления небольшого количества иконок, относящихся к игрушкам, с которыми вы сейчас играете. Во-вторых, моделируйте использование устройства АДК для комментирования и просьбы. К примеру, во время своего очередного действия в игре нажмите на соответствующую иконку и одновременно скажите слово. Это создаст для ребенка возможности имитации ваших моделей. Если он не начинает имитировать, попробуйте найти возможности для программирования и использовать директивные подсказки (например, физические), чтобы показать ребенку, как использовать устройство, генерирующее речь. Не забывайте, что во время сессии устройство всегда должно находиться в поле зрения и быть легкодоступным для ребенка, при этом на экране должна быть открыта страница с теми иконками, которые относятся к текущей рутине. Конечно, когда мы сосредоточены на других стратегиях программы JASPER, довольно легко забыть об аспектах, связанных с устройством. Тем не менее очень важно помнить об этом и постоянно предоставлять ребенку возможности практиковаться в использовании устройства, генерирующего речь.

Желаем успеха!

JASPER

14.5 Заключение

Использование устройства, генерирующего речь, очень полезно, поскольку предоставляет ребенку постоянные языковые модели и создает дополнительную модальность для коммуникации. Заранее подготовьте устройство к работе и поместите его во время сессии так, чтобы ребенок мог без труда его использовать. Перечень стратегий, описанных в этой главе, представлен на рисунке 14.7.

Эта глава завершает пятую часть книги. Итак, вы познакомились со стратегиями для игры и коммуникации — переходим к части VI, где мы поговорим о сложностях, связанных с вовлеченностью и регуляцией, а также обсудим паттерны ограниченного и повторяющегося поведения.

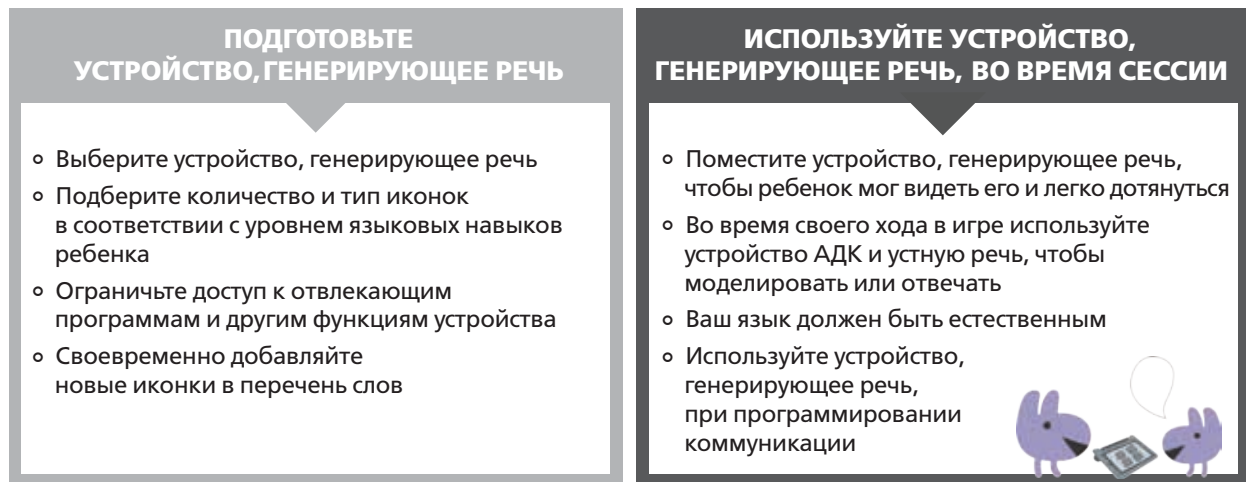


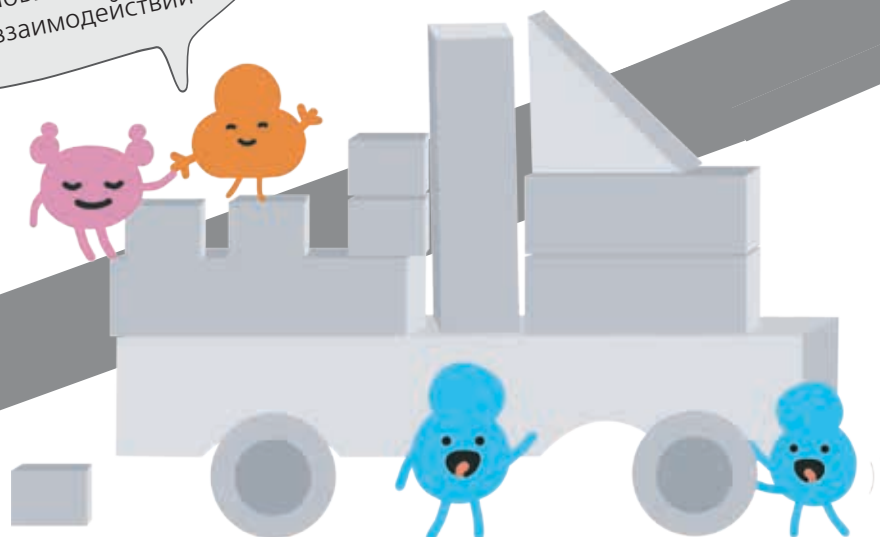
РИС. 14.7. Ключевые положения главы 14

ПРЕОДОЛЕНИЕ ТРУДНОСТЕЙ

В этом разделе мы поговорим о том, как использовать основные и обусловленные стратегии. Это стратегии, направленные на преодоление трудностей, связанных с вовлеченностью, регуляцией ребенка и его продуктивной игрой.

Цели

- ✓ Увеличить время, в течение которого ребенок сохраняет вовлеченность и регуляцию
- ✓ Повысить качество взаимодействия



Поддержание вовлеченности



15.1 Введение

В этой главе мы снова поговорим о вовлеченности. Как уже упоминалось в главе 2, дети с РАС проводят меньше времени в состоянии совместной вовлеченности, чем их типично развивающиеся сверстники. В отсутствие должной поддержки у них могут возникать сложности, связанные с вовлеченностью: например, дети могут бесцельно блуждать по комнате, испытывать трудности при выборе игрушек, быстро переключаться с одной игрушки на другую и утрачивать вовлеченность в рутину. Дети с РАС зачастую сохраняют низкий уровень вовлеченности — то есть не вовлечены во взаимодействие или проявляют только вовлеченность с объектами, при этом количество инициаций в игре и попыток коммуникации ниже, чем у типично развивающихся детей. Наша цель заключается в том, чтобы помочь ребенку сделать переход от низкого уровня вовлеченности к состоянию совместной вовлеченности, которое создает необходимый контекст для обучения. Именно состояние совместной вовлеченности, когда внимание ребенка направлено как на людей, так и на объекты, позволяет нам наиболее эффективно работать над многими целями и задачами программы JASPER. Для этого взрослый должен активно участвовать в процессе и оказывать ребенку необходимую поддержку. В конце концов, состояние совместной вовлеченности требует участия как минимум двух человек. В главе 8 мы уже обсуждали формирование фундамента для поддержки вовлеченности. В этой главе мы обсудим применение универсальной схемы устранения проблем (АСТ) в отношении вовлеченности для того, чтобы повысить качество и продолжительность вовлеченности ребенка во время сессии (рис. 15.1).

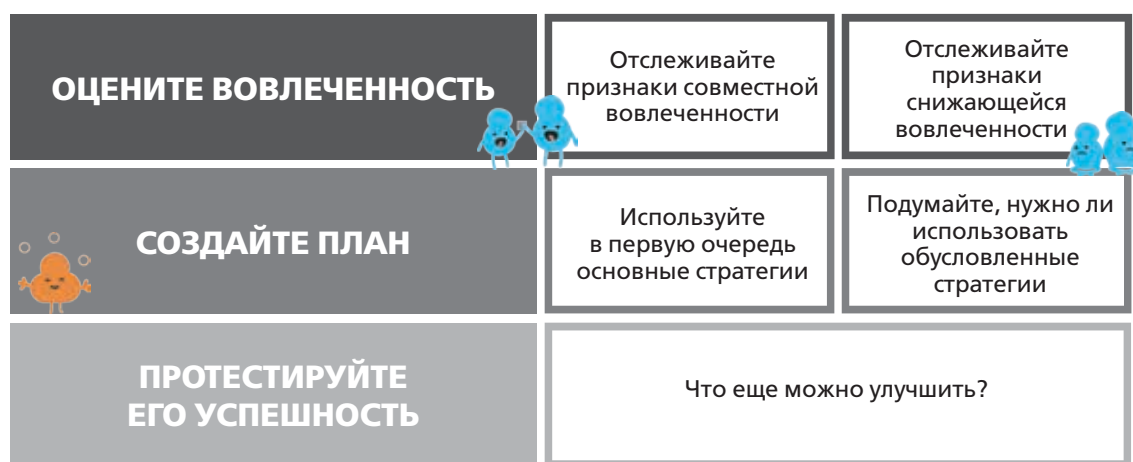


РИС. 15.1. Схема АСТ для вовлеченности

Давайте начнем с того, каким образом мы оцениваем вовлеченность в конкретный момент времени, обращая при этом внимание на признаки совместной вовлеченности и снижающейся вовлеченности. Затем мы поговорим о том, как создать план, используя основные и обусловленные стратегии. *Основные* стратегии, описанные в главах 5–14, составляют фундамент нашего подхода к вовлеченности. Они способствуют вовлеченности и создают первую линию поддержки при ее уменьшении. *Обусловленные* стратегии нужно применять в отдельных ситуациях, когда ребенку требуется дополнительная поддержка для улучшения вовлеченности. Мы включили в главу некоторые практические примеры, которые помогают иллюстрировать эти стратегии и дают рекомендации для их совместного использования. В конце главы мы отвечаем на типичные вопросы и приводим практические примеры, чтобы показать, как именно можно оценить успешность применения стратегий. Мы не пытаемся охватить всю информацию, необходимую для преодоления трудностей в области вовлеченности. Скорее, эта глава — некое введение для нашего подхода. Дополнительную информацию и обратную связь вы можете получить во время обучения программе JASPER. В процессе обучения вы сможете узнать, как применять подход индивидуально для каждого ребенка, как выбирать правильную стратегию в тот или иной момент, как совместно использовать основные и обусловленные стратегии и постепенно отходить от поддержки.

15.2 Оценка вовлеченности

В программе JASPER мы постоянно отслеживаем вовлеченность ребенка на протяжении рутины. При проведении оценки SPACE и во время нескольких первых сессий мы стараемся сформировать понимание исходной вовлеченности ребенка, а затем внимательно следим за тем, как вовлеченность меняется. На рисунке 15.2 показаны типичные признаки, указывающие на повышение и снижение вовлеченности. Большинство детей не способны постоянно сохранять состояние совместной вовлеченности на протяжении всего процесса взаимодействия (а некоторые поначалу могут сохранять вовлеченность очень недолго). По мере того как вы будете лучше понимать индикаторы совместной вовлеченности ребенка, вы сможете предоставлять поддержку, отвечающую его потребностям.

| ПРИЗНАКИ СОВМЕСТНОЙ ВОВЛЕЧЕННОСТИ | ПРИЗНАКИ СНИЖАЮЩЕЙСЯ ВОВЛЕЧЕННОСТИ |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ Повышение разделенного внимания, выраженное в форме зрительного контакта ◦ Использование жестов и языка совместного внимания ◦ Использование жестов и языка просьбы ◦ Социальная, интерактивная и совместная игра ◦ Понимание партнера во взаимодействии ◦ Увеличение проявления разделенных эмоций  | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Переключение внимания (например, начинает оглядываться по сторонам) ◦ Изменение положения тела или уход от взаимодействия ◦ Снижение социальной коммуникации ◦ Интенсивное внимание к игрушкам ◦ Усиление ограниченных и повторяющихся паттернов поведения ◦ Усиление нарушений регуляции ◦ Изменение темпа ◦ Изменение настроения  |

РИС. 15.2. Признаки вовлеченности

15.2.1 Оцените, насколько снижение вовлеченности мешает игре

Оцените уровень снижения вовлеченности

- **Незначительное снижение вовлеченности.** Ребенок продолжает играть, однако качество социального взаимодействия снижается или становится непостоянным. Это может проявляться в некотором уменьшении социальной коммуникации, снижении темпа игры или ухудшении эмоционального состояния. Так, ребенку требуется больше времени для выполнения своих действий в игре, и периодически его взгляд начинает блуждать по комнате.

- **Среднее снижение вовлеченности.** Ребенок продолжает участвовать в рутине, но темп его игры значительно снижается. Время от времени у ребенка возникают моменты вовлеченности с объектами и наблюдения со стороны. Наблюдаются значительное уменьшение коммуникации, снижение внимания и проявления эмоций (рис. 15.3). Темп его игры может становиться существенно медленнее или, наоборот, быстрее. Ребенок может просто наблюдать, как вы выполняете свои действия в игре, вертеть игрушки в руках, проявлять беспокойство и искать, чем бы еще заняться.

- **Значительное снижение вовлеченности.** У ребенка *отсутствует вовлеченность* или наблюдается *вовлеченность с объектом*, и он больше не обращает внимания на игровую рутину. Ребенок может покинуть игровое пространство и проявлять беспокойство, раздражение или нарушение регуляции. Ребенок может активно проявлять возражение или останавливать ваши очередные действия в игре. Как вариант — ребенок может оставаться на месте, но не обращать внимания на происходящее вокруг. Он настолько сосредоточен на объекте или игрушке, что совершенно не обращает внимания ни на социального партнера, ни на взаимодействие.

Если возникшие трудности проявляются на незначительном или среднем уровне, вы можете реагировать на них с помощью основных стратегий. Если же уровень проблем варьируется от среднего до значительного, возможно, вам стоит применить сочетание основных и обусловленных стратегий (рис. 15.4).

15.3 Разработайте план повышения вовлеченности ребенка

В этом разделе мы поговорим об основных и обусловленных стратегиях, которые мы используем для поддержания вовлеченности во время рутины. Это своеобразный набор инструментов для поддержки, который можно применять в зависимости от индивидуальных



РИС. 15.3. Ребенок демонстрирует признаки потери вовлеченности — он смотрит на потолок

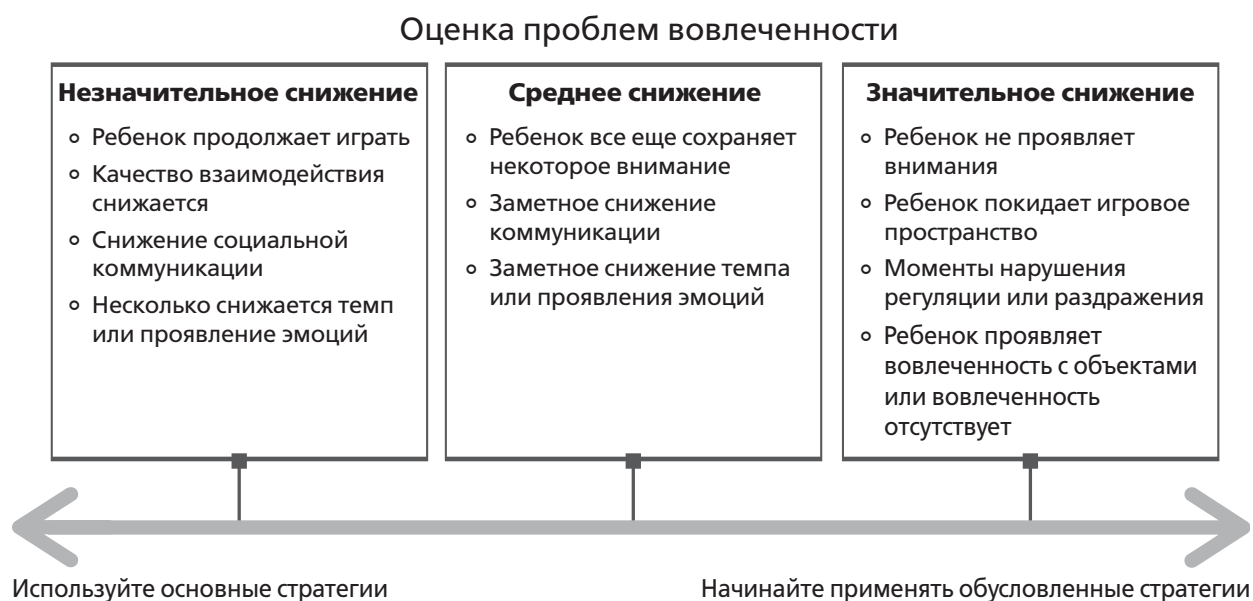


РИС. 15.4. Отслеживайте уровень вовлеченности ребенка, чтобы эффективно реагировать на его изменения

потребностей ребенка и сложности ситуации. Если уровень проблем незначительный или средний, обычно достаточно будет использовать основные стратегии. Если же уровень проблем значительный или выше среднего, требуется применить сочетание основных и обусловленных стратегий. Как правило, мы стараемся отследить паттерны поведения ребенка и использовать эти стратегии, чтобы предоставить поддержку *до того*, как ребенок утратит вовлеченность. На рисунке 15.5 показаны отличия между основными и обусловленными стратегиями поддержания вовлеченности.

15.3.1 Основные стратегии поддержания вовлеченности

Когда вы пытаетесь устранить проблемы с вовлеченностью, в первую очередь нужно внимательно оценить использование основных стратегий. Многие стратегии, представленные в главах 4–15, способствуют улучшению вовлеченности. Вы выбираете игрушки, организуете окружение, формируете рутину и поддерживаете коммуникацию — все это способствует вовлеченности ребенка. На рисунке 15.6 взрослый поддерживает каждый аспект

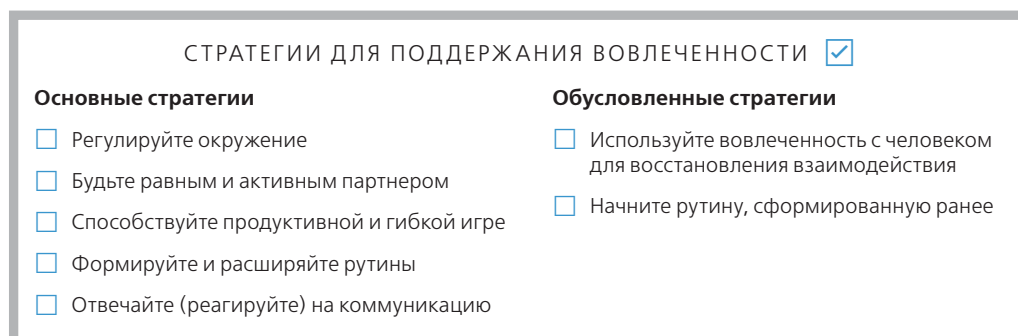


РИС. 15.5. Стратегии для поддержания вовлеченности



РИС. 15.6. Взрослый отвечает (реагирует) на инициацию ребенка, когда он указывает на фигурку ветеринара

взаимодействия, чтобы способствовать совместной вовлеченности в рутину. В этом разделе мы поговорим о том, как уже знакомые вам стратегии (в тексте отмеченные курсивом) можно применять специально для поддержки вовлеченности — чтобы помочь ребенку добиться успеха и в тех случаях, когда его вовлеченность ослабевает. Затем мы рассмотрим на примерах, как именно это работает.

Управляйте окружением

Организируйте окружение таким образом, чтобы сделать вовлеченность максимальной, а отвлекающие факторы — минимальными. Убедитесь, что у ребенка всегда есть *доступный выбор игрушек, соответствующих его уровню развития*, и по мере необходимости *меняйте их количество*. В окружении должно быть достаточно игрушек, чтобы поддерживать вовлеченность ребенка, при этом их не должно быть слишком много, чтобы ребенок не отвлекался. Проверьте, находитесь ли вы в *оптимальном положении* относительно ребенка и располагаются ли игрушки между вами и ребенком. Перемещайтесь вслед за ребенком — так вы сможете отслеживать его вовлеченность и реагировать (отвечать) на его социальные предложения. Во время сессии вы должны своевременно *добавлять в окружение варианты игрушек для расширений*, чтобы повысить вовлеченность ребенка в каждую рутину. Если возникают проблемы, *измените окружение* так, чтобы предоставить поддержку ребенку. Устраните беспорядок в игровом пространстве, переместитесь вместе с ребенком за стол (или, наоборот, на пол) и оцените выбранные вами игрушки. Более подробно этот процесс описан в главе 7.

Будьте равным и активным партнером в игре

Играйте и проявляйте коммуникацию во время рутины так, чтобы продемонстрировать ребенку, что представляет собой вовлеченность с социальным партнером. Вы не должны пассивно создавать условия для игры или, наоборот, проявлять чрезмерную директивность, так как такие роли взрослого не способствуют вовлеченности ребенка. Поддерживайте оптимальный баланс в своей роли и *дайте ребенку время и возможность для инициации игровых действий и коммуникации* в процессе рутины. Если ребенок начинает выполнять игровые действия слишком быстро или слишком медленно, помогите *моделировать темп* рутины так, чтобы вы могли взаимодействовать и играть вместе. Если ребенок проявляет слишком сильные (или, наоборот, слишком слабые) эмоции, *моделируйте свои эмоции* так, чтобы поддерживать эмоциональный фон, соответствующий ситуации. Более подробно эти аспекты рассмотрены в главах 5, 8 и 10.

Обеспечивайте продуктивную и гибкую игру

Препятствия во время игры могут создавать значительные проблемы для поддержания совместного внимания. *Не используйте игрушки и игровые действия, которые излишне отвлекают ребенка* (мы говорим об игрушках, которые вызывают непродуктивные действия, мешающие игре, или приводят к периодам вовлеченности с объектом). Максимально следуйте идеям ребенка в игре — *всегда и сразу имитируйте действия ребенка*, чтобы показывать, что вы понимаете стремление ребенка взаимодействовать с вами и отвечаете (реагируете) на него. Если вовлеченность ребенка начинает снижаться, а игра становится менее продуктивной, *моделируйте* правильное игровое действие (более подробно — см. главу 17).

Кроме того, иногда вам нужно убрать на некоторое время игрушки, мешающие рутине, и позднее попытаться снова добавить их в окружение (более подробно — см. главы 6 и 9).

Формируйте и расширяйте рутины

Сформируйте базу рутины, чтобы создать основание для вовлеченности ребенка. Если последовательность шагов в рутине становится слишком сложной или рутина утрачивает направление, вы можете *вернуться к более раннему шагу* или *перезапустить рутину*, чтобы создать понятное направление ее движения. Используйте сочетание *вертикальных и горизонтальных расширений*, чтобы повысить мотивацию ребенка и увеличить продолжительность рутины. Подумайте, как можно *соединить* между собой уже сформированные рутины, чтобы повысить время вовлеченности ребенка в течение сессии. Оказывайте ребенку поддержку, чтобы он как можно дольше участвовал в рутине. Если ребенок проявляет интерес к новой игрушке или активности или нынешняя рутина перестает быть продуктивной и уже не поддерживает вовлеченность ребенка, обеспечьте *переход к новой рутине* (более подробно — в главах 5, 10 и 11).

Отвечайте на коммуникацию ребенка

Предоставьте ребенку *достаточно времени и возможностей* для коммуникации и *реагируйте на все социальные предложения ребенка*. Это показывает ему ваш интерес к тому, что он говорит, и формирует момент для вовлеченности. Если ребенок не проявляет коммуникации, *моделируйте соответствующий ситуации язык*, чтобы показать ребенку, что представляет собой вовлеченность с социальным партнером, и помочь ему перейти на более высокий уровень вовлеченности. Подробно мы говорили об этом в главе 12.

Выполните упражнение 15.1, чтобы попрактиковаться в применении стратегий JASPER, которые мы обсуждали ранее, для четырех различных сценариев.

УПРАЖНЕНИЕ 15.1. Поддержание вовлеченности

Подберите для каждого сценария оптимальную стратегию поддержания вовлеченности.

Описание взаимодействия

- Во время оценки SPACE ребенок строил дом из кубиков, помещал элементы пазла с животными в этот дом, расчесывал волосы куклы и перемешивал печенье в миске. Вы начинаете сессию с использования мозаики с отверстиями и коробок-вкладышей. Ребенок оглядывает комнату, неохотно помещает одну деталь мозаики на основу и отворачивается от вас

Потенциальные стратегии

- Предложить на выбор игрушки, соответствующие уровню развития ребенка
- Дать ребенку время для выполнения хода в игре
- Пересесть, чтобы быть напротив ребенка

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2. Вы с ребенком поочередно выполнили по 10 игровых действий, помещая продукты в рот игрушки, которую можно кормить. Вы видите, что ребенок начинает медленнее выполнять свои действия в игре и меньше использует коммуникацию, хотя вы продолжаете имитировать — помещаете пищу в рот игрушки</p> | <p>A. Сразу же и постоянно использовать имитацию</p> <p>B. Начать расширение рутины</p> <p>C. Моделировать соответствующий ситуации язык</p> |
| <p>3. Вы с ребенком помещаете воображаемые продукты в блендер. Раньше такая рутина использовалась как основа для рутины приготовления завтрака и сбора в школу, но сегодня рутина не продолжается дальше базовых шагов. Вы стараетесь играть на уровне развития ребенка и пытались моделировать несколько различных расширений. Вовлеченность ребенка продолжает снижаться, и он начинает проявлять начальные признаки нарушения регуляции</p> | <p>A. Переход к новой рутине</p> <p>B. Формирование базы</p> <p>C. Пересечь, чтобы быть напротив ребенка</p> |
| <p>4. Вы хотите понять идею ребенка для новой рутины и наблюдаете, как он помещает фигурки людей в ракету. Вы комментируете словами действия ребенка, но, как вам кажется, он совсем не обращает на вас внимания</p> | <p>A. Сразу же и постоянно использовать имитацию</p> <p>B. Убрать игрушки, влияющие на рутину</p> <p>C. Моделировать свои эмоции</p> |
-

15.3.2 Обусловленные стратегии для вовлеченности

Итак, основные стратегии мы постоянно используем во время сессий. Обусловленные стратегии необходимы только в отдельных случаях, когда нужно предотвратить снижение вовлеченности или отреагировать на проявление низкого уровня вовлеченности. Если поведение ребенка начинает существенно или значительно мешать игре, вы можете использовать обусловленные стратегии, чтобы установить социальное взаимодействие или восстановить вовлеченность, после чего можно вернуться к обычным для рутины требованиям. Далее в этой главе мы рассмотрим основные рекомендации для каждой стратегии, а затем представим несколько практических примеров, показывающих применение этих стратегий.

Используйте вовлеченность с человеком для восстановления связи с ребенком

Используйте периоды вовлеченности с человеком для перехода от низкого уровня вовлеченности (например, отсутствия вовлеченности, наблюдения или вовлеченности с объектом) к вовлеченности более высокого уровня (поддерживаемой или координированной совместной вовлеченности). Такие моменты вовлеченности с человеком могут быть созданы при помощи песен или простых активностей. Например:

- **детские песни:** «Песня-алфавит»; Itsy Bitsy Spider; Row, Row, Row Your Boat;
- **простые игры:** «Ку-ку» (для маленьких детей), игры со щекоткой, игры, где хлопают в ладоши (например, «Ладушки»);
- **игры с физической активностью:** качели, прыжки.



РИС. 15.7. Взрослый поет «С днем рождения!», чтобы добавить вовлеченность с человеком в рутину «Праздничный торт»

Когда вы используете вовлеченность с человеком, продолжайте одновременно применять коммуникативные стратегии JASPER. Отвечайте на коммуникацию ребенка, моделируйте язык и жесты и поддерживайте равную и активную роль в рутине. Если вам удалось установить взаимосвязь с ребенком и достичь состояния вовлеченности с человеком, добавьте во взаимодействие игрушки, чтобы перейти к состоянию совместной вовлеченности. Такую стратегию можно использовать в разные моменты сессии в зависимости от потребностей ребенка. Кроме того, вовлеченность с человеком можно использовать как вступление к рутине в начале сессии, а также между разными рутинными действиями, после периодов нарушения регуляции или в качестве занимательного, мотивирующего шага в рутине (рис. 15.7). Рассмотрим несколько примеров.

- Обычно через полчаса после начала рутины ребенок начинает проявлять признаки усталости и нарушения регуляции. Чтобы избежать этого, заранее подготовьте песенку или активность, которую вы можете сочетать с одной из рутин. Используйте этот шаг до того, как ребенок начнет проявлять признаки нарушения регуляции, это поможет ему сохранить мотивацию и вовлеченность.
- Ребенок плачет и проявляет нарушение регуляции, затем начинает успокаиваться, но пока не проявляет интереса к игрушкам. Спойте «Мы едем-едем-едем в далекие края», одновременно помещая фигурки людей в автобус. Если ребенок присоединится к игре, прекратите петь.

Используйте уже сформированную рутину

Подготовьте рутину, соответствующую освоенному уровню игры ребенка (или на шаг ниже), для моментов, когда он демонстрирует низкую вовлеченность. Это может быть рутинное действие, знакомая ребенку, вызывающая у него сильную мотивацию, или хорошо сформированная рутинное действие, которую вы подготовили на основе рекомендаций в главе 6, разделе 6.2.1. Рассмотрим несколько примеров.

- Если ребенок играет на уровне общей комбинации, вы помещаете геометрические формы в сортер для формирования вовлеченности (комбинация-презентация). Затем вы поочередно с ребенком строите башню из коробочек-вкладышей (общая комбинация) и помещаете фигурки в открытую часть коробочек-вкладышей (ребенок как агент).
- Если ребенок играет на символическом уровне, можно сначала построить подземелье для драконов (физическая комбинация), чтобы сформировать вовлеченность. Затем

вы с ребенком надеваете на кукол костюмы героев и отправляете их сражаться в под-земелье (кукла как агент).

Как только вовлеченность ребенка начинает повышаться, вы можете снова вернуться к рутине, соответствующей уровню развития игровых навыков ребенка.

Выполните упражнение 15.2, чтобы попрактиковаться в использовании обусловленных стратегий в ответ на неустойчивую вовлеченность ребенка.

УПРАЖНЕНИЕ 15.2. Реакция на неустойчивую вовлеченность ребенка

Определите наилучший способ (или способы) поддержки неустойчивой вовлеченности ребенка, используя для этого основные или обусловленные стратегии.

1. В начале сессии вы пытаетесь сформировать рутину на освоенном ребенком уровне игры. Базовый шаг этой рутины — поместить кусочки торта на тарелки, но ребенок только наблюдает и не выполняет никаких действий в свою очередь. Как можно изменить рутину, чтобы повысить вовлеченность?
 - A. Предоставить физическую подсказку, чтобы ребенок выполнил свое действие в игре, тем самым сделав его активным участником игры.
 - B. Начать рутину с комбинации более простого уровня: поместить на торт свечки.
 - C. Использовать вовлеченность с человеком: спеть песню «С днем рождения тебя!», прежде чем начать раскладывать торт по тарелкам.
 - D. Либо B, либо C.
2. Ребенок выполняет одно-два действия с игрушкой, после чего берет другую игрушку. Из-за этого сложно добиться достаточно продолжительного периода вовлеченности, который позволил бы сформировать базовую рутину. Что вы можете сделать?
 - A. Всегда следовать ведущей роли ребенка, то есть имитировать каждое его действие.
 - B. Ограничить выбор других игрушек в окружении, пока рутина не будет сформирована.
 - C. Постучать по игрушке или другим способом привлечь внимание ребенка, чтобы он играл именно с ней.
 - D. Дать ребенку возможность изучить каждую игрушку во время первой половины сессии, а затем уменьшить количество вариантов для выбора.
3. Ребенок инициирует сооружение постройки из кубиков, так что вы начинаете протягивать ему кубики, чтобы поддержать эту идею. Вы стараетесь комментировать действия ребенка, но замечаете, что он проявляет вовлеченность с объектами и рассматривает кубики. Как вы можете помочь ему достичь совместной вовлеченности?
 - A. Убрать кубики, чтобы ребенку приходилось смотреть на вас и просить дать ему еще кубики для постройки башни.
 - B. Быстро убрать кубики и предложить взамен другую игрушку.
 - C. Добавлять вербальную подсказку («Посмотри на меня») перед каждым очередным ходом ребенка, чтобы он обратил на вас внимание.
 - D. Сочетать свои комментарии с выполнением очередных действий в игре, чтобы играть роль равного и активного партнера.

4. Во время сессии вы использовали стратегии окружения, выполняли равную и активную роль в игре и моделировали новые увлекательные шаги, но вам так и не удалось добиться успеха и сформировать рутину. Вы почти начали рутину на уровне игры, освоенном ребенком, но он продолжает отворачиваться и теряет вовлеченность. Какие изменения можно сделать, чтобы помочь ребенку установить вовлеченность?
- A. Переключиться на игру только с сенсорными игрушками, поскольку сегодня у ребенка не самый лучший день.
 - B. Использовать материальное подкрепление, например мармеладных мишек, когда ребенок выполняет ход в игре в свою очередь.
 - C. Предложить хорошо освоенную ребенком рутину, а затем перейти к рутинам целевого уровня.
 - D. Использовать вербальные подсказки для каждого очередного действия ребенка, чтобы помочь ему научиться играть в этой рутине.
-
-

15.4 Протестируйте свой план поддержки вовлеченности

После применения плана вы, скорее всего, обнаружите дополнительные способы его улучшения. Подумайте, какие изменения вы можете внести, чтобы ваша поддержка была более проактивной. Почти всегда можно найти способы, помогающие организовать успешную вовлеченность ребенка и улучшить свою реакцию. В следующем разделе мы поговорим о том, как постепенно улучшать свой подход, и ответим на некоторые типичные вопросы об этом процессе. В конце мы рассмотрим на примере, как специалист использует универсальную схему АСТ во время сессии, чтобы соблюдать баланс между основными и обусловленными стратегиями.

15.4.1 Составьте план на будущее

По мере реализации вмешательства постоянно реагируйте на любые изменения мотивации и вовлеченности ребенка. Не забывайте обновлять окружение, игрушки и поддержку по мере необходимости, чтобы они соответствовали потребностям ребенка. Чем лучше вы будете узнавать ребенка, тем эффективнее будет становиться ваше реагирование. Как правило, это позволяет добиться сокращения периодов, в течение которых ребенок проявляет низкую вовлеченность, и уменьшения использования обусловленных стратегий.

Предотвращайте паттерны потери вовлеченности

Со временем, когда вы узнаете ребенка лучше, вы научитесь отслеживать паттерны его невовлеченности. Вместо того чтобы реагировать на трудности по мере их возникновения, вы должны отслеживать паттерн как можно раньше и предоставлять поддержку, пока не стало поздно. Когда вы определите наиболее эффективные стратегии для конкретного ребенка, это поможет вам добиться большего успеха и быстрее восстановить утраченную вовлеченность.

Отходите от поддержки

Очень важно постоянно обновлять свой подход, ориентируясь на прогресс ребенка. После нескольких сессий подумайте, какой была вовлеченность ребенка в самом начале вмешательства и насколько она улучшилась за прошедшее время. Насколько изначально выбранные стратегии соответствуют нынешнему положению дел? В большинстве случаев вы сможете уменьшить поддержку, так что постепенно доля обусловленных стратегий будет умень-

шаться, а основных — увеличиваться. Можно ожидать изменений в способности ребенка поддерживать вовлеченность, в соответствии с этим меняйте ваши ожидания от ребенка и уровень поддержки.

Когда вы поддерживаете вовлеченность ребенка, не забывайте держать в голове общую картину и более широкие цели сессии. Если вы будете излишне полагаться на обусловленные стратегии, это затормозит прогресс сессии в целом. И даже если некоторые аспекты вовлеченности улучшаются в конкретный момент (например, ребенок переходит от отсутствия вовлеченности к вовлеченности с человеком), использование преимущественно обусловленных стратегий может ограничивать возможности для совместной вовлеченности и работы над новыми навыками. Таким образом, обусловленные стратегии должны выполнять роль переходного периода, оказывая поддержку ребенку для возвращения на более высокий уровень совместной вовлеченности.

15.4.2 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы поговорим о некоторых типичных вопросах, связанных со стратегиями установления и поддержания вовлеченности.

Как наиболее эффективно восстановить вовлеченность после периодов ее снижения?

Если ребенок утратил вовлеченность, довольно сложно быстро вернуть его в состояние вовлеченности более высокого уровня. Такая ситуация может быть фрустрирующей, особенно если вы большую часть времени рутины тратите на поддержание совместной вовлеченности. Рассмотрим несколько приемов, которые помогут вам реагировать быстро и эффективно.

- Увеличивайте поддержку при первых признаках снижения вовлеченности, до того как ребенок окажется слишком вовлечен в действия с объектом или полностью потеряет вовлеченность.
- Применяйте обусловленные стратегии в течение короткого времени. Если ребенок снова демонстрирует вовлеченность, следует прекратить использование обусловленных стратегий.
- Когда ребенок снова начнет взаимодействовать с вами, постарайтесь вернуться к полноценной рутине. Можно просто перезапустить базу, пододвинуть к ребенку игрушку или моделировать действие текущей рутины. Иногда имеет смысл сразу же начать новую рутину.
- Оцените и разрешите трудности в других аспектах взаимодействия, если вовлеченность ребенка остается ниже ожидаемого уровня. Возможно, неправильно выбран уровень игры, ребенку нужно более структурированное окружение или вам нужно потратить больше времени на формирование базы рутины до начала ее расширения.
- Предвосхищайте повторяющиеся паттерны. Если вы знаете, что определенный аспект рутины вызывает у ребенка сложности, заранее предоставьте дополнительную поддержку.
- Постепенно формируйте выносливость ребенка в поддержании вовлеченности. Вы должны видеть усиление способности ребенка устанавливать вовлеченность.

Как мне определить, какую стратегию выбрать?

Ответ на этот вопрос зависит от конкретного ребенка, степени сложности ситуации, проблемы как таковой, а также от того, разовая ли эта проблема, или существует повторяющийся паттерн. Как правило, мы начинаем с наименьшего уровня поддержки, необходимого, чтобы помочь ребенку восстановить вовлеченность, и далее увеличиваем поддержку. По мере

обучения и получения опыта работы вы будете совершенствовать свой подход и выбирать из своего арсенала правильные стратегии, помогающие ребенку вернуться в состояние совместной вовлеченности.

Что делать, если ребенку не интересна рутина?

Иногда рутины приходят к естественному завершению, кроме того, ребенок может утратить мотивацию играть определенными игрушками, несмотря на все ваши усилия по поддержке его вовлеченности. Как правило, в таких ситуациях мы следуем интересам ребенка и переходим к новой рутине (за исключением случаев, когда ребенок теряет интерес так часто, что вам почти не удается сформировать устойчивую рутину; более подробно об этом мы говорили в главе 11; см. рис. 11.11). Этот процесс схож с описанным в главе 8 процессом начала сессии. Чтобы начать новую рутину, одновременно с поддержанием доступности текущей рутины начинайте добавлять в окружение новые варианты игр для выбора. Если ребенок сам начинает играть, выбрав один из представленных вариантов, следуйте его выбору новой игрушки и имитируйте его первые игровые действия, чтобы сформировать базу. Если ребенку требуется поддержка, чтобы начать новую рутину, вы можете помочь ему сделать выбор, предложив две разные игрушки. К примеру, можно спросить ребенка, что он хочет: играть с нынешней игрушкой или взять новую. Если вы видите интерес ребенка к игрушке, но при этом он не инициирует игровых действий, вы можете моделировать первый шаг.

Что делать, если мы застряли на уровне вовлеченности с человеком?

Если вы застряли на долгих периодах вовлеченности с человеком, оцените, почему возникает такая вовлеченность. Если периоды вовлеченности с человеком кажутся ребенку увлекательными и из-за этого он избегает или уклоняется от сложной игры с объектами, вы можете заметить, что ваши рутины становятся короче. Чтобы сделать время игровых рутин более продолжительным, можно попробовать использовать утверждение «сначала — потом», выраженное вербально или представленное в визуальной форме. Это поможет ребенку понять, что вы услышали его желание, но сначала нужно поиграть, а затем начнется другая рутина, в которой будет вовлеченность с человеком. Кроме того, можно попробовать включить вовлеченность с человеком в качестве отдельного шага в общий процесс рутины.

Почему уровень вовлеченности ребенка отличается во время разных рутин?

Существует множество разных причин, обуславливающих отличия в степени и качестве вовлеченности в разных рутинах. Наиболее очевидные из них: шаги рутины не мотивируют ребенка, не соответствуют его уровню игры, или он постепенно устает от одной и той же игры. Кроме того, довольно часто низкая вовлеченность наблюдается в начале и в конце сессии. Еще одно типичное объяснение — это сложность рутины. Иногда вовлеченность и регуляция меняются в зависимости от целевых навыков, над которыми вы работаете, и уровня требований в рутине. Допустим, освоенный уровень игры ребенка — физическая комбинация. Шаги рутины на этом уровне будут знакомы ребенку и не вызовут затруднений — соответственно, уровень вовлеченности станет выше, сами рутины — продолжительнее, и ребенок начнет чаще проявлять инициации, чем в рутине, включающей уровни агентов, — большинство шагов такой рутины будут незнакомы ребенку. Логично, что во время сложной рутины уровень вовлеченности ребенка будет ниже, продолжительность рутины уменьшится и ребенок будет реже проявлять инициации. Разные рутины развиваются с разной скоростью. Имеет смысл сформировать совокупность разных рутин для поддержки различных навыков. Ваша цель — увидеть восходящую траекторию вовлеченности в рамках каждой рутины, даже если в одних рутинах она будет выше, а в других — ниже.

15.4.3 Практические примеры

Давайте рассмотрим на примерах, как основные и обусловленные стратегии могут быть использованы в ответ на сложности, которые могут возникнуть в ходе сессий JASPER.

Пользователь, который выдохся

Дорогой JASPER!

В начале сессии девочка, с которой я работаю, готова играть. Она выбирает одну из организованных мною рутин и недавно начала инициировать расширения после формирования базовой рутины. Мне кажется, что к базе мы добавляем около 20 расширений. К примеру, у нас есть рутинa «Замок»: мы строим замок, туда приезжают на лошадях король и королева, на замок нападают пираты, а иногда ров вокруг замка переполняется водой и людям приходится карабкаться на башню замка. Однако через некоторое время девочка утрачивает интерес к рутине. Я пытаюсь добавлять новые шаги, но она начинает ерзать и крутиться — обычно это приводит к тому, что туфли соскальзывают с ее ног, и она может начать играть шнурками. В этот момент я обычно убираю используемые игрушки и приношу новые, однако девочка выбирает среди них не так охотно, как в начале сессии. Я не знаю, как еще поддержать ее интерес. Куда мне двигаться дальше?

Спасибо за помощь!

Пользователь, который выдохся

Дорогой *Пользователь, который выдохся!*

Замечательно, что вы сформировали такие креативные, сложные рутины. Однако даже во время самой замечательной рутины ребенку могут наскучить игрушки или сама история. Это ожидаемо, поэтому ваша задача — своевременно заметить, что ребенок начал терять интерес, и предоставить варианты новых игрушек для выбора до того, как девочка утратит вовлеченность. Вы проделали большую работу — оценили ваши рутины и определили, когда нужно добавлять расширение. Мы хотели бы предложить вам еще несколько стратегий. В рамках рутины «Пираты» можно изменить последовательность шагов и создать новую базовую рутину с новой историей, используя те же самые игровые материалы. Еще один вариант — начать с той же базовой рутины про пиратов, а затем предложить ребенку возможности для соединения этой рутины с другими. Так, если вы играете принцессами и рыцарями в замке, можно добавить в окружение игрушечные продукты — то есть создать мостик к рутине «Выпечка». Затем можно устроить в замке пир. Однако, если эти игровые материалы не кажутся ребенку интересными в данный момент, возможно, стоит предложить в начале сессии другие варианты рутин на выбор, а пиратов оставить на потом. Можно найти естественный момент, чтобы добавить пиратов в другую рутину — в качестве расширения или как мостик между рутинaми.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь, стремящийся к большему

Дорогой JASPER!

Я работаю с ребенком, который делает первые шаги в программе JASPER. У него только начинают формироваться первые навыки игры, и я счастлив, что могу

оказать поддержку развитию этих навыков. В данный момент наши рутины довольно короткие, и в них преобладают периоды вовлеченности с человеком, поскольку игрушки пока не мотивируют ребенка. Когда я замечаю, что мальчик начинает отстраняться от рутины (например, отворачивается или перестает тянуться к игрушкам), я пою песню или начинаю игру со щекоткой. Однако я обратил внимание на то, что мы проводим все меньше и меньше времени, играя с игрушками. Мне хотелось бы, чтобы рутин с использованием игрушек становилось больше, но я не знаю, как сформировать их, не используя в таком объеме вовлеченность с человеком. Как мне увеличить долю игр с игрушками в наших рутинах и повысить совместную вовлеченность?

Спасибо!

Пользователь, стремящийся к большему

Дорогой Пользователь, стремящийся к большему!

Вы на правильном пути, поскольку стараетесь, чтобы в ваших сессиях стало больше рутин, основанных на игрушках. Вовлеченность с человеком помогает некоторым детям в начале их знакомства с сессиями. Для такого ребенка допустимо использовать периоды вовлеченности с человеком, поскольку он только учится играть с игрушками. Однако мы стараемся не использовать вовлеченность с человеком, если в процессе игры возникли проблемы или регуляция ребенка нарушилась. Иначе мы только подкрепляем желание ребенка уклониться от требований. Не нужно ждать, пока ребенок утратит вовлеченность, — попробуйте начать песню или усилить выражение эмоций раньше, чтобы помочь ребенку сохранять мотивацию во время рутины.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь с тортом

Дорогой JASPER!

Я почти уверена, что ребенок, с которым я работаю, умеет играть на символическом уровне. Во время оценки SPACE он изображал, что торт горячий, и пел песню «С днем рождения!» для куклы. Я провела уже две сессии с ребенком, но мне так и не удалось добиться его вовлеченности. Я предлагала занимательные рутины, связанные с едой (игровой набор кухонных принадлежностей, праздничный торт с прихватками для горячего, а также кукол и набор для их купания), однако это не произвело на него особого впечатления. Мне приходится постоянно моделировать игровые действия, а он, кажется, не обращает на них внимания! Что я делаю неправильно?

С уважением,

Пользователь с тортом

Дорогой Пользователь с тортом!

Хорошо, что вы пытаетесь соответствовать самому высокому уровню игры ребенка, однако два продемонстрированных им действия не означают, что он уже освоил символический уровень. Возможно, ребенку пока слишком сложно поддерживать вовлеченность, играя на этом уровне. Изучите еще раз данные оценки SPACE и создайте план по использованию рутин, базовые шаги которых соответствуют освоенному ребенком уровню предсимволической игры. По вашим словам, ему

нравятся рутины, связанные с едой, — вы можете принести соответствующие игрушки на следующую сессию. Попробуйте игру уровня «традиционная комбинация» — сделайте торт и поместите его в духовку или разрежьте торт на кусочки и разложите по тарелкам. Если ребенок проявляет вовлеченность в такой базовой рутине, можно расширить ее горизонтально — добавить столовые приборы или накрыть стол. Если вы создали импульс базы рутины, можно начать работать над повышением уровня игры — спеть «С днем рождения!» или покормить кукол, однако не стоит торопиться с этим. И помните: если вы использовали вертикальное расширение (кормите кукол) и вам кажется, что ребенок теряет интерес к игре, попробуйте снова вернуться к предсимволическому уровню, например положите себе кусок корта (игра понарошку). Также можно перезапустить рутину.

Так держать!
JASPER

15.4.4 Схема устранения проблем АСТ в действии

Следующий практический пример показывает, как можно использовать универсальную схему АСТ для устранения проблем, если они связаны с вовлеченностью во время сессии.

Ребенок и взрослый формируют рутину «Ветеринарная клиника». Они строят здание клиники и помещают в него фигурки животных. Ребенок мотивирован этой рутинной, и они выполнили несколько занимательных игровых действий сразу после начала игры. Взрослый замечает, что ребенок начинает ерзать, и решает перезапустить рутину, чтобы убедиться, что ребенок уверенно выполняет ее базовые шаги. Когда взрослый перезапустил рутину в третий раз, ребенок встал без спросу и прекратил участвовать в рутине (рис. 15.8). Ребенок утратил вовлеченность, после чего взрослому пришлось потратить много усилий, чтобы восстановить ее, а также много времени ушло на повторное формирование базы. Взрослый сразу оценил ситуацию и создал план — попробовать перезапустить рутину раньше на случай, если ребенку нужно больше поддержки для формирования рутины. Этот план не сработал — тогда взрослый решил попробовать применить расширение. Взрослый сразу же применил план и заметил некоторые улучшения. Однако у него не было полной уверенности в правильности выбранного подхода. Чтобы понять, как действовать дальше, взрослый решил заполнить форму АСТ в конце сессии и внимательно изучить, что происходит.

Заполненная форма показана на рисунке 15.9, а ниже мы приводим размышления специалиста.





РИС. 15.8. Ребенок утрачивает вовлеченность во время перезапуска рутины

ФОРМА 8.1. АСТ: ОЦЕНИТЕ СИТУАЦИЮ, СОЗДАЙТЕ ПЛАН, ПРОТЕСТИРУЙТЕ ПЛАН

Ребенок: С.С. Взрослый: В.С. Дата: 8 сентября

Оцените ситуацию: Что произошло? Какие проблемы возникли в рутине или в поведении ребенка?

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">Оцените рутину</p> <p><i>Смогли сформировать базу</i> <i>Перезапустили рутину три раза</i> <i>Ребенок начал испытывать трудности при перезапуске</i></p>  | <p style="text-align: center;">Оцените поведение ребенка</p> <p><i>Ребенок утрачивает вовлеченность</i> <i>Начинает вертеть игрушки в руках</i> <i>Кажется, что он теряет интерес к игре</i></p> <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>Попробуйте использовать форму «Оцените поведение ребенка»</p> </div>  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Создайте план: Что я могу сделать, чтобы помочь? Как я могу использовать основные и обусловленные стратегии, чтобы это привело к изменениям?

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">Измените окружение</p> <p><i>Увеличить разнообразие расширений</i></p> | <p style="text-align: center;">Измените свои действия</p> <p><i>Увеличить темп предоставления материалов для расширения</i> <i>Отслеживать признаки того, что ребенок готов двигаться дальше</i> <i>Использовать расширение вместо перезапуска</i></p> | <p style="text-align: center;">Реагируйте на функцию поведения ребенка</p> <p><i>Не применяем</i></p> |
| <div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 5px; display: inline-block;">Основные стратегии</div> | | <div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 5px; display: inline-block;">Обусловленные стратегии</div> |
| <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Установите приоритет стратегий</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Организуйте окружение ▪ Имитируйте и моделируйте ▪ Формируйте игровые рутины ▪ Расширяйте игровые рутины ▪ Используйте коммуникативные стратегии ▪ Создайте план использования жестов и языка ▪ Поддерживайте вовлеченность и регуляцию ▪ Поддерживайте продуктивную игру </div> | | <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Рассмотрите применение обусловленных стратегий</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Добавьте визуальную поддержку ▪ Используйте директивные подсказки ▪ Используйте обусловленные стратегии для вовлеченности и регуляции ▪ Подготовьте план отхода от подсказок </div> |

Протестируйте успешность плана: позволил ли мой план добиться ожидаемых результатов? Могу ли я улучшить что-либо в дальнейшем?


| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">Оцените, что работало</p> <p><i>Вовлеченность с человеком оказалась эффективной</i> <i>Хорошо работает более раннее расширение рутины</i></p> | <p style="text-align: center;">Создайте план на будущее</p> <p><i>К моменту формирования базы уже должны быть подготовлены расширения</i> <i>Отход от вовлеченности с человеком</i> <i>Заранее соединить часть постройки, чтобы быстрее перезапустить рутину</i> <i>Подготовить больше рутин, которые мы могли бы соединить друг с другом</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – «Идем в парк» – «Готовим и едим пищу» – «Идем домой» <div style="border: 1px dashed gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>Подготовьте отход от поддержки</p> </div>  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

РИС. 15.9. Пример заполненной формы универсальной схемы устранения проблем АСТ (форма 8.1 из главы 8)

▪ **Оценить ситуацию.** Взрослый отметил несколько ключевых изменений в рутине и поведении ребенка. Во-первых, он заметил, что проблемы обычно возникают ближе к завершению базы рутины и продолжаются в те моменты, когда они перезапускают рутину. Кроме того, он отметил, что ребенок начинает вертеть игрушки в руках и теряет интерес к игре по мере продолжения рутины. Взрослый понял, что всегда начинал расширение слишком поздно! Это было вполне вероятно, ведь с каждым повторением рутины ребенок чувствовал себя в ней увереннее и был готов к расширению рутины раньше, чем взрослый начинал его. Теперь у взрослого было прочное основание для создания плана.

▪ **Создать план.** Взрослый подумал, что он слишком часто перезапускает рутину и нужно предоставить материалы для расширений раньше. Кроме того, специалист обратил внимание, что он долго использует одни и те же варианты игрушек для расширений, и приготовил материалы для нескольких новых шагов, которые могут быть мотивирующими для ребенка. И наконец, он выбрал короткую песню для вовлеченности с человеком, чтобы применять ее в качестве условной поддержки в том случае, если ребенок снова утратит вовлеченность. Такая поддержка должна сократить время, в течение которого ребенок бродит по комнате и не вовлечен в рутину.

▪ **Протестировать успешность плана.** Во время следующей сессии специалист протестировал свой план. Он внимательно наблюдал за ребенком на протяжении рутины. После второго повторения базы рутины ребенок начал вертеться, и взрослый поместил в окружение материалы для расширения. Ребенок отвернулся. Взрослый понял, что снова опоздал с расширением, — ребенок уже встал и отвернулся от игрушек. Взрослый тут же создал момент вовлеченности с человеком, чтобы восстановить контакт. При следующем повторении взрослый намного раньше добавил в окружение варианты игрушек для расширения. Ребенок инициировал новый шаг. Взрослый имитировал — и они начали расширять рутину.

После этой сессии взрослый обдумал, что он сделал правильно и что можно улучшить. Он отметил, что расширение нужно начинать раньше, кроме того, подготовил запасной вариант — использовать вовлеченность с человеком, если нужно помочь ребенку восстановить внимание. Эти шаги оказались успешными, и теперь ребенок утрачивает вовлеченность уже не так часто, как прежде. Составляя план на будущее, взрослый предположил, что через какое-то время ребенку уже не нужны будут моменты вовлеченности с человеком, чтобы перезапустить рутину. Он решил, что будет стараться как можно быстрее и эффективнее реорганизовывать окружение, чтобы вовлеченность ребенка не приходилось поддерживать при помощи песни.

Кроме того, ему пришла в голову креативная идея — заранее построить часть здания ветеринарной клиники, чтобы им не приходилось каждый раз начинать базовую рутину с самых первых шагов. Это должно поддерживать более быстрый переход обратно к рутине. И наконец, взрослый оценил, какие еще рутины они сформировали на протяжении нескольких последних недель, и обдумал способы соединения некоторых из них для поддержания вовлеченности ребенка.

15.5 Заключение

По мере предоставления поддержки ребенку вы будете наблюдать усиление его вовлеченности и прогресс в достижении поставленных целей. Вы должны добиться увеличения времени вовлеченности ребенка в ходе рутины и улучшить его умение координировать взаимодействие, что будет выражаться в увеличении количества инициаций ребенка в игре и коммуникации. Если раньше вы часто сталкивались с потерей вовлеченности ребенка, теперь вы сможете поддерживать вовлеченность в течение более продолжительных периодов. Этот процесс требует времени. Вы должны продолжать постоянно отслеживать вовлеченность

VI. ПРЕОДОЛЕНИЕ ТРУДНОСТЕЙ

ребенка и своевременно реагировать, предоставляя соответствующий уровень поддержки. На наших тренингах вы сможете получить дополнительную информацию и обратную связь, которые помогут сделать ваш подход индивидуальным для каждого ребенка. Кроме того, вы сможете соотнести применение этих стратегий с другими целями нашей программы. Прежде чем перейти к следующей главе, еще раз взгляните на стратегии поддержки вовлеченности, которые показаны на рисунке 15.4.

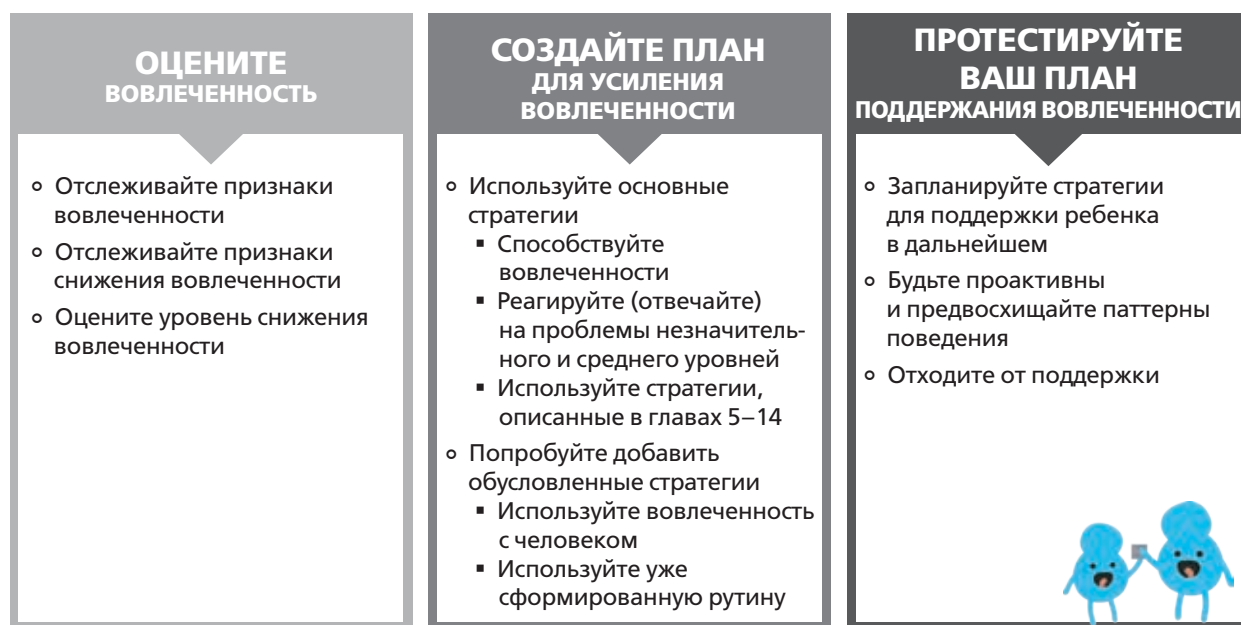


РИС. 15.10. Ключевые положения главы 15

Поддерживаем регуляцию



16.1 Введение

В этой главе мы снова поговорим о регуляции. Как мы упоминали в главе 2, у детей с РАС могут проявляться эпизоды дисрегуляции, тип и степень которых гораздо значительнее, чем у их типично развивающихся сверстников (Sofronoff et al., 2007). Специалист, работающий по программе JASPER, должен поддерживать регуляцию ребенка во время рутины. Если возникают моменты дисрегуляции, наша цель — помочь ребенку вернуться в состояние регуляции, а также уменьшить частоту и интенсивность эпизодов дисрегуляции в дальнейшем. Мы понимаем, насколько сложным может быть этот процесс, кроме того, необходимо применять индивидуальный подход, соответствующий уникальным потребностям каждого ребенка. В главе 8 мы уже говорили о том, каким образом мы содействуем поддержанию регуляции ребенка. В этой главе обсудим, как применять универсальную схему устранения проблем (АСТ), чтобы увеличить продолжительность периодов регуляции и реагировать на ее нарушения (рис. 16.1).

В начале главы мы поговорим о том, как оценить регуляцию ребенка в конкретный момент, заметить ранние признаки дисрегуляции и создать гипотезу относительно функции поведения. Затем мы обсудим, как составить план. Для регуляции, как и для вовлеченности, мы используем два уровня поддержки: основные и обусловленные стратегии. Мы используем основные стратегии, описанные в главах 5–15, чтобы способствовать поддержанию регуляции и реагировать на дисрегуляцию. Обусловленные стратегии представляют собой следующий уровень поддержки — их нужно применять в специально выбранные моменты и в зависимости от функции поведения ребенка. И наконец, мы объясним, как протестировать успешность плана и выявить аспекты для улучшения. Мы не пытаемся охватить в этой главе

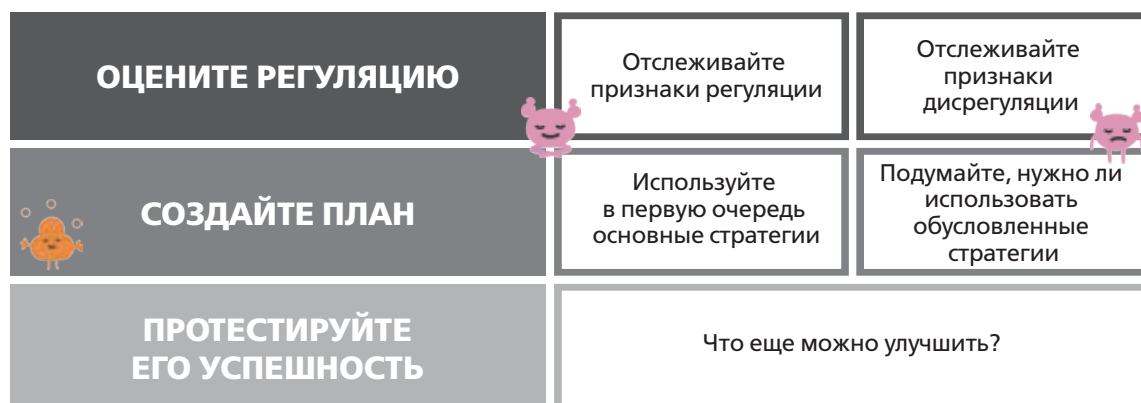


РИС. 16.1. Схема АСТ для регуляции

всю информацию, необходимую для работы с дисрегуляцией. Скорее, это некое введение в наш подход и описание ряда типичных стратегий, которые мы используем. Дополнительную информацию и обратную связь вы можете получить во время обучения. В процессе обучения вы сможете узнать, как применять подход индивидуально для каждого ребенка и сочетать эти стратегии с другими целями вмешательства.

16.2 Оцените регуляцию

Для поддержания регуляции вы должны активно наблюдать за ребенком на протяжении сессии. Используйте свой опыт работы с ребенком, полученный при проведении оценки SPACE и во время нескольких первых сессий, чтобы выявить признаки того, что ребенок регулирует свое поведение, и заметить сигналы дисрегуляции (рис. 16.2).

16.2.1 Оцените, насколько дисрегуляция мешает взаимодействию

Дисрегуляция может мешать ребенку и вашему с ним взаимодействию в разной степени.

- **Незначительно мешает.** Вы можете продолжать рутину, при этом ребенку не всегда требуется дополнительная поддержка. Ребенок может проявлять некоторое беспокойство, демонстрировать менее положительные эмоции или чаще проявлять повторяющиеся виды поведения.

- **Мешает в средней степени.** Вы можете продолжать рутину, но ребенку для этого требуется ваша поддержка. Ребенок может выполнять меньше игровых действий, нарушать организацию окружения (например, смахивать игрушки со стола) или демонстрировать физический дискомфорт или беспокойство.

- **Значительно мешает.** Вы больше не можете играть, и ребенку требуется помощь, чтобы вернуться в состояние регуляции. Ребенок может отказываться играть, покидать игровое пространство, проявлять не соответствующую ситуации коммуникацию (например, кричать) или демонстрировать признаки агрессии (самые серьезные формы дисрегуляции включают агрессивное или повреждающее поведение в отношении себя или других людей).


| ПРИЗНАКИ РЕГУЛЯЦИИ | ПРИЗНАКИ ДИСРЕГУЛЯЦИИ |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Спокойный, внимательный, готовый учиться ○ Эмоции соответствуют социальному контексту ○ Гибко и адаптивно воспринимает изменения окружения ○ Отсутствие нарушений регуляции и проблемного поведения ○ Больше проявляет совместное внимание, вовлеченность и навыки игры  | <ul style="list-style-type: none"> ○ Эмоциональные реакции непропорциональны ситуации (например, крик или плач) ○ Эмоции не соответствуют ситуации (например, уровень возбуждения не соответствует ситуации) ○ Поведение, мешающее игре (например, бросает игрушки, стучит ими, выражает протест) ○ Агрессивное поведение (например, самоповреждение или физическая агрессия, направленная на других людей) ○ Сложности поддержания вовлеченности во время сессий ○ Усиление ограниченных и повторяющихся паттернов поведения (например, повторяет слова песни, рассматривает предметы, повторяет действия несколько раз) ○ Изменение манеры поведения (например, изменение темпа игры) |

РИС. 16.2. Признаки регуляции

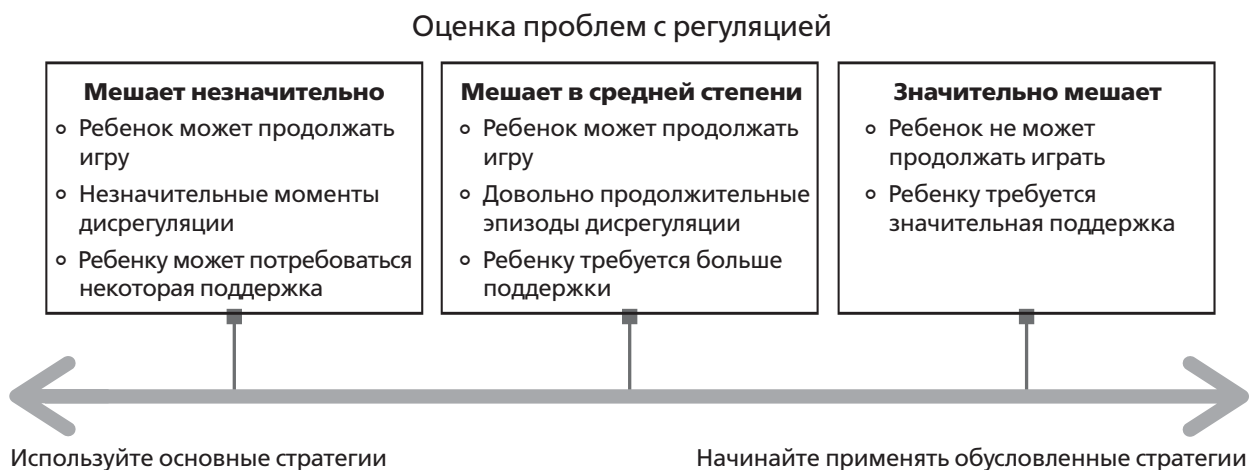


РИС. 16.3. Отслеживайте уровень дисрегуляции ребенка, чтобы предоставлять соответствующую поддержку

Обычно у ребенка сначала проявляются ранние признаки ослабления регуляции, которые предшествуют поведению, значительно мешающему игре. Если ребенок не может восстановить регуляцию или такое поведение остается без внимания, уровень того, насколько дисрегуляция мешает игре, может быстро усилиться от незначительного до весьма значительного.

Профилактика — самый эффективный подход. Постарайтесь понять, как у ребенка проявляются неявные признаки дисрегуляции, — это даст вам возможность повысить уровень поддержки, прежде чем регуляция нарушится. Если возникшие трудности проявляются на незначительном или среднем уровне, вы можете реагировать на них с помощью основных стратегий. Если же уровень проблем варьируется от среднего до значительного, возможно, вам стоит применить сочетание основных и обусловленных стратегий (рис. 16.3).

16.2.2 Оцените функцию поведения

Когда нарушения регуляции повторяются или оказывают значительное влияние на рутину, программа JASPER использует принципы прикладного анализа поведения (ПАП) и рассматривает четыре возможные функции поведения, мешающего игре: социальное внимание, избегание / уклонение, доступ к чему-либо и автоматически подкрепляемое поведение / сенсорная функция (Fisher et al., 2011; Cooper et al., 2017). Гипотеза о функции поведения даст предположение о причинах его возникновения и позволит проявить подходящую реакцию. Четыре основные функции поведения показаны на рисунке 16.4, и далее мы кратко поговорим о каждой из них.

Социальное внимание

Если функция поведения — это получение социального внимания, ребенок будет чаще повторять то поведение, которое позволяет ему получить наибольшее внимание и самую сильную реакцию. Таким образом, ребенок может стремиться получить как вознаграждение, так и выговор при помощи приемлемых или менее социально приемлемых видов поведения. На рисунке 16.4 девочка ставит игрушки себе на голову и корчит рожицы, чтобы получить внимание взрослого.

Избегание / уклонение

Некоторые виды поведения используются для того, чтобы избежать требований или уклониться от их выполнения. К примеру, ребенок хочет прекратить определенную рутину или



РИС. 16.4. Четыре основные функции поведения

какой-то ее шаг либо избежать какого-то требования, игрушки, нахождения в комнате или даже взаимодействия с определенным человеком (например, новым для него специалистом). Вы можете заметить увеличение избегающего поведения, когда добавляете в рутину более сложные шаги, например программирование или вертикальное расширение, хотите добиться гибкости, или во время перехода к активности, или во время ее окончания. К примеру, на рисунке 16.4 мальчик тянется к двери, чтобы уклониться от выполнения инструкции во время сессии.

Доступ

Некоторые виды поведения направлены на получение чего-то определенного. Это может быть что-то относящееся к текущей рутине, к другой рутине либо вообще не связанное с сессией. Это может быть определенный предмет, человек (мама или папа) или событие (пойти домой). Если просьбу ребенка не понимают или не выполняют, это может вызвать раздражение и нарушение регуляции. На рисунке 16.4 девочка тянется к высокой полке, чтобы получить доступ к любимой игрушке.

Автоматически подкрепляемое поведение / сенсорная функция

Иногда дети демонстрируют атипичное сенсорное поведение: например, повторяющиеся движения руками или телом, напряжение мышц, приверженность или отвращение к прикосновениям или определенной текстуре и необычное визуальное изучение объектов. Если мы видим такое поведение, то должны сначала рассмотреть все остальные его функции, поскольку иногда такое поведение проявляется как сочетание нескольких функций или для получения внимания (например, ребенок облизывает игрушку, чтобы получить негативную реакцию), для избегания (ребенок качается на стуле, чтобы избежать взаимодействия с игрушками) или получения доступа (ребенок стучит игрушками, что является неявной формой коммуникации вместо вербальной просьбы). Если мы не можем идентифицировать любую другую функцию поведения, то считаем такое поведение *автоматически подкрепляемым*. Это означает, что выполнение определенного действия приводит к немедленному получению вознаграждения и подкрепляет само себя. Другими словами, ребенок проявляет поведение не для того, чтобы получить что-то (внимание или доступ) или избежать чего-то, — такое поведение создает подкрепление само по себе. К примеру, ребенок разглядывает игрушку, потому что ему нравится визуальное ощущение от ее вида; он стучит кубиками по стулу, потому что это создает приятное ощущение в его руках, и жует ткань рубашки, потому что ему нравятся ощущения, возникающие при этом во рту. На рисунке 16.4 малыш тянет в рот резиновую утку, чтобы получить сенсорные ощущения.

16.2.3 Понимание поведения

Если вы заметили признаки дисрегуляции, вам следует подумать, что происходило до и после, чтобы понять функцию поведения ребенка. В некоторых случаях причина дисрегуляции бывает достаточно очевидна — к примеру, ребенок кричит и тянется к игрушке (доступ).

Однако в других случаях поведение ребенка может казаться нам неожиданным или непонятным. В момент проявления поведения вы можете не понимать, почему оно проявляется, чем оно спровоцировано и как вам реагировать. Существует множество способов лучшего понимания поведения, но чаще всего для отслеживания динамики поведения используют таблицу ABC (антецедент — поведение — следствие), представленную здесь в виде формы 16.1 (см. с. 304). Опишите поведение, затем подумайте, что произошло непосредственно до и сразу же после проявления поведения. Эта информация поможет вам выдвинуть гипотезу о функции поведения, которая позволит вам правильно реагировать на него. Используйте эту форму вместе с формой 8.1 (АСТ: Оцените ситуацию, создайте и протестируйте план).

16.3 Создайте план улучшения регуляции

В этом разделе мы поговорим о основных и обусловленных стратегиях, которые применяются для поддержки регуляции ребенка во время сессии. Это своеобразный набор инструментов для поддержки, который можно применять в зависимости от индивидуальных потребностей ребенка и того, в какой степени проблемное поведение мешает его вовлеченности. Если оно мешает в незначительной или средней степени, обычно достаточно использовать основные стратегии. Если же поведение мешает значительным образом или выше среднего, необходимо оценить функцию поведения и использовать сочетание основных и обусловленных стратегий для реакции на поведение. Если проблемное поведение может быть опасным для самого ребенка или окружающих, возможно, вам потребуется работать совместно с поведенческим специалистом для разработки поведенческого плана. На рисунке 16.5 показаны в общем виде основные и обусловленные стратегии, используемые для поддержки регуляции.

16.3.1 Основные стратегии

Для поддержки регуляции мы используем стратегии, описанные в главах 5–15. В этом разделе мы поговорим о том, как можно использовать основные стратегии (далее в тексте отмеченные курсивом), чтобы способствовать регуляции и реагировать на ранние признаки ее нарушения. Далее мы рассмотрим несколько практических примеров, которые показывают, как работают эти стратегии в ходе рутины.

| СТРАТЕГИИ, ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ РЕГУЛЯЦИЮ <input checked="" type="checkbox"/> | |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Основные стратегии | Обусловленные стратегии |
| <input type="checkbox"/> Организуйте окружение | <input type="checkbox"/> Требуйте правильного выражения просьбы |
| <input type="checkbox"/> Помогите ребенку понять ожидания | <input type="checkbox"/> Перенаправляйте ребенка |
| <input type="checkbox"/> Соблюдайте баланс как партнер в игре | <input type="checkbox"/> Обеспечивайте выполнение ожиданий |
| <input type="checkbox"/> Поощряйте коммуникацию | <input type="checkbox"/> Активно игнорируйте поведение, направленное на получение внимания |
| <input type="checkbox"/> Поддерживайте вовлеченность | |

РИС. 16.5. Стратегии, поддерживающие регуляцию

Организируйте окружение

Довольно часто нарушения регуляции связаны с тем, что игровое пространство или рутины непонятны ребенку. *Организируйте окружение* так, чтобы ребенку было понятно, что от него ожидается. Явно обозначьте место, где ребенок будет сидеть. Используйте физические барьеры, например ширмы или книжные полки, чтобы сделать игровое пространство меньше и определеннее. Предоставляйте варианты игр, *соответствующих уровню развития ребенка*, чтобы игра не была для него слишком сложной или, наоборот, слишком скучной (рис. 16.6). Начав играть, вы можете обнаружить, что определенные игрушки отвлекают ребенка и вызывают дисрегуляцию. Возможно, вам придется *удалить такие отвлекающие объекты* и затем, через некоторое время, повторно оценить, нужно ли их возвращать (см. главу 17).

Помогите ребенку понять ожидания

Дисрегуляция может возникнуть, если ребенок не понимает, что от него ожидается. Объясняя свои ожидания, *используйте понятные инструкции, соответствующие уровню развития ребенка*. Кроме того, чтобы помочь ребенку лучше понять ожидания, иногда можно использовать *визуальную поддержку* (рис. 16.7). Не забывайте, что *сессию нужно начинать и заканчивать на позитивной ноте*. В моменты возникновения дисрегуляции проявляйте *четкость, уверенность и последовательность*. Если вы паникуете и слишком много говорите, вы можете усилить дисрегуляцию. Если вы не знаете точно, что делать, не спешите, лучше возьмите паузу и немного подумайте. Иногда такие моменты даже помогают ребенку восстановить регуляцию самостоятельно. Если же этого не происходит, такая пауза дает вам время оценить ситуацию и составить обоснованное суждение о том, что делать. Кроме того, иногда дисрегуляция возникает при переходах — в начале сессии или при ее завершении. Составьте четкий план *поддержки переходов* в начале и конце сессии — так ребенок будет знать, что произойдет дальше. Более подробно мы говорили об этом в главе 8.

Соблюдайте баланс как партнер в игре

В моменты дисрегуляции вы можете изменять как различные аспекты рутины, так и свои собственные действия. Если ребенок очень утомился из-за требований во время рутины, можно изменить уровень требований — *вернуться к базе или перезапустить рутину*. Если вы постоянно заставляете ребенка выполнять целевые игровые навыки или использовать коммуникацию, это создает значительную нагрузку и может приводить к нарушению регуляции. Иногда в такие моменты ребенку требуется *время и пространство* для инициации своей идеи или просьбы. Измените соответствующим образом темп своей игры и коммуникации.



РИС. 16.6. Взрослый использует информацию из оценки SPACE для поддержки регуляции



РИС. 16.7. Взрослый показывает ребенку визуальное расписание, чтобы установить ясные ожидания от сессии

Дисрегуляция не всегда признак того, что рутина слишком сложна, — иногда это симптом того, что ребенку скучно и он готов к чему-то новому. В таком случае вам нужно, наоборот, увеличить уровень требований. Сочетайте *горизонтальные* и *вертикальные расширения*, чтобы рутина не становилась слишком сложной и раздражающей или, наоборот, слишком простой и скучной. Чтобы помочь ребенку эффективно проявлять свои эмоции и поддерживать связь с партнером в игре, вы должны моделировать *соответствующие ситуации эмоции* по мере необходимости. Более подробно мы говорили об этом в главах 8–11.

Поощряйте коммуникацию

Чтобы снизить фрустрацию ребенка, помогите ему эффективно использовать коммуникацию. *Программируйте жесты просьбы и совместного внимания*, чтобы помочь ребенку выразить свои мысли и потребности. Если нужно, помогите ребенку научиться использовать устройство, генерирующее речь. У многих детей дисрегуляция играет роль эффективного способа коммуникации. Иногда дисрегуляция возникает в результате того, что ребенка не поняли или он не получил ответа. Мы стремимся к тому, чтобы у каждого ребенка был эффективный и адекватный способ коммуникации. Если ребенок просит о чем-либо, но вы не можете сразу выполнить его просьбу, *проявите реакцию* на просьбу и понятно (с учетом уровня развития ребенка) объясните, когда или как она будет выполнена. Более подробно это описано в главах 12–14.

Поддерживайте вовлеченность

Довольно часто потеря вовлеченности и проявления дисрегуляции возникают одновременно. Вовлеченность начинает снижаться — это ведет к нарастанию нарушения регуляции (или наоборот). Обратите внимание, как этот паттерн проявляется у конкретного ребенка, — так вы сможете заметить первые признаки и раньше отреагировать. После того как вы отреагировали на дисрегуляцию, помогите ребенку успокоиться и *поддержите вовлеченность*, чтобы восстановить контакт. При необходимости предоставьте короткий период *вовлеченности с человеком*, начните *простую рутину* или предложите короткую *альтернативную активность* после эпизода дисрегуляции — это поможет ребенку восстановить контакт и вовлеченность. Более подробно это описано в главе 15.

Чтобы попрактиковаться в применении ранее описанных стратегий JASPER в различных сценариях, выполните упражнение 16.1.

УПРАЖНЕНИЕ 16.1. Поддержка регуляции

Выберите наилучшую стратегию поддержания регуляции ребенка для каждого сценария.

| Описание взаимодействия | Потенциальные стратегии |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. У ребенка возникает множество идей в процессе рутины, однако его коммуникацию сложно понять. Ребенок начинает сердиться, что вы не участвуете в его идеях, но вы не можете понять, что именно он пытается вам сообщить | <p>A. Попробовать использовать устройство, генерирующее речь</p> <p>B. Сделать окружение более структурированным</p> <p>C. Поддерживать переходы</p> |
| 2. Вы с ребенком сформировали рутину с прочной базой и несколькими вертикальными расширениями. Вы моделируете шаг, соответствующий целевому уровню ребенка, и замечаете, что тот начинает громко петь и прекращает выполнять свои действия в игре | <p>A. Вернуться к базе</p> <p>B. Сочетать горизонтальные и вертикальные расширения</p> <p>C. Либо А, либо В</p> |
| 3. Когда вы проводите сессии в группе детского сада ребенка, он часто ноет и бродит в других частях помещения | <p>A. Сделать окружение более структурированным и увеличить поддержку</p> <p>B. Предоставить ребенку время и возможность</p> <p>C. Выражать эмоции более ярко</p> |
| 4. Вы поместили в сортер все формы, после чего заметили, что ребенок начал ерзать и повернулся в сторону от вас. Ребенок перестал выполнять действия в свою очередь и смотрит на стену | <p>A. Программировать возможность для коммуникации</p> <p>B. Оценить свой темп в рутине</p> <p>C. Предоставить понятные инструкции уверенным тоном</p> |

16.3.2 Обусловленные стратегии

При нарушениях регуляции среднего и значительного уровней обычно недостаточно основных стратегий из глав 5–15, о которых мы говорили ранее, и ребенку требуется более значительная поддержка. В таких ситуациях вам нужно использовать следующие обусловленные стратегии: дать возможность правильного выражения просьбы, перенаправить ребенка, помочь ему выполнить ваши требования и активно игнорировать нежелательное поведение, направленное на получение внимания. Эти стратегии не применяются для каждого вида поведения или ситуации — вы должны оценить функцию поведения и выбрать стратегии для такой реакции, которая направлена на возникшую в данный момент проблему. При этом ваша цель не подавить дисрегуляцию или наказать ребенка — вы должны помочь ему выразить переживания более приемлемыми и эффективными способами, а также восстановить его вовлеченность в рутину. Далее мы представим рекомендации для каждой из этих стратегий, а затем приведем несколько практических примеров, показывающих, как применять обусловленные стратегии вместе с основными.

Требуйте правильного выражения просьбы

В периоды дисрегуляции ребенок нередко не способен использовать коммуникацию или же использует неоптимальные стратегии просьбы (например, кричит или плачет). Если мы не будем последовательно настаивать на использовании ребенком приемлемых способов коммуникации, соответствующих его уровню развития, то покажем, что эти виды поведения работают. Вы должны рассматривать такие моменты как возможности для изменения паттерна поведения ребенка и обучения новому навыку или способу коммуникации. Давайте рассмотрим несколько примеров.

Ребенок кричит, потому что хочет получить доступ к игрушке. Помогите ему выразить просьбу должным образом. Начните с моделирования: скажите «еще» (или нажмите соответствующую иконку на устройстве, генерирующем речь). Когда ребенок закричит в следующий раз, возьмите в руки кубики и сделайте паузу. Если ребенок не реагирует, предоставьте вербальную подсказку — например, скажите: «Еще хочешь?» Если ребенок все еще не реагирует, переходите к использованию специальной вербальной подсказки: «Скажи: еще» — или помогите ребенку нажать на соответствующую иконку устройства, генерирующего речь.

В кратковременной перспективе этот процесс может приводить к усилению дисрегуляции, так что убедитесь, что вы ясно выразили ожидания, следуйте иерархии подсказок, чтобы помочь ребенку добиться успеха. Если вы не можете выполнить просьбу ребенка, попробуйте использовать две следующие стратегии: *перенаправьте ребенка*, а затем помогите ему *выполнить то, что вы от него ожидаете*.

Перенаправляйте ребенка

Перенаправьте ребенка от источника, который его отвлекает или вызывает нарушение регуляции, к более продуктивному и подходящему выбору. Перенаправление можно осуществлять по-разному. Попробуйте начать с наводящих подсказок, например пододвиньте игрушку к ребенку или моделируйте новое действие. В зависимости от функции поведения и уровня его влияния на рутину вам, возможно, придется использовать директивную подсказку, чтобы дать ребенку прямую инструкцию, или применить визуальную поддержку (более подробно использование визуальной поддержки и установление понятных ожиданий описаны в главе 8). Иногда для перенаправления ребенка можно использовать короткий период вовлеченности с человеком, которая поможет восстановить связь с ребенком. Однако будьте внимательны: момент вовлеченности с человеком не должен подкреплять нарушение регуляции ребенка, особенно если речь идет о поведении с функцией избегания или получения внимания. Если ребенок продолжает стремиться получить доступ к игрушке или активности, которая уже не является продуктивной, вам нужно быстро убрать этот объект, а потом предложить другие варианты выбора. Давайте рассмотрим несколько примеров.

- Маленький ребенок испытывает значительные трудности, когда ему нужно остаться без родителей, но родители предпочитают не присутствовать во время сессии. Вы поддерживаете переход к сессии — поете любимую песню ребенка, а потом показываете ему несколько интересных игрушек.

- Ребенок несколько раз просит дать его любимую куклу, но вы знаете, что это не приведет к продуктивной игре. Вы сообщаете ребенку, что сейчас он не сможет получить куклу, а затем моделируете смешное новое действие для формирования текущей рутины.

Следуйте установленным ожиданиям

В главе 8 мы говорили о стратегиях, которые помогают установить ясные ожидания во время сессии. Когда возникает нарушение регуляции, следуйте установленным ожида-

ниям и инструкциям, которые вы давали ребенку. Когда ребенок расстроен, ему может быть сложно обрабатывать информацию, поэтому в такие моменты ваши инструкции должны быть четкими и понятными. Четко сообщите, какого действия вы требуете от ребенка (например: «Сядь» или «Пора играть!»). Старайтесь использовать одни и те же слова и короткие фразы, говорите спокойным, уверенным голосом и каждый раз следуйте определенному общему плану. Тщательно выбирайте инструкции и устанавливайте только те требования, выполнения которых сможете добиться, — возможно, вам придется использовать подсказки, чтобы помочь ребенку выполнить инструкцию. Давайте рассмотрим несколько примеров.

- Вы приближаетесь к концу сессии. Ребенок начинает сердиться из-за потерянного фрагмента конструктора, падает на пол, начинает плакать и кричать: «Иди домой!» Когда он начинает успокаиваться, вы организуете на выбор два варианта хорошо освоенных ребенком рутин и говорите: «Играем еще пять минут». Вы помогаете ему включиться в любимую рутину и поддерживаете вовлеченность и регуляцию (поддерживаете окружение в порядке, организуете выбор игрушек и моделируете). Это помогает вам закончить сессию на позитивной ноте.

- Ребенок сбрасывает все игрушки на пол и повторяет: «Закончили! Закончили!» Вы реагируете: показываете ребенку визуальное расписание «Сначала играем, потом закончили», спокойно читая слова в расписании. Затем вы помогаете ребенку восстановить вовлеченность в игру, используя основные стратегии (организацию окружения, имитацию и моделирование).

Активно игнорируйте поведение, направленное на привлечение внимания

Активное игнорирование — это стратегия, когда вы специально воздерживаетесь от проявления реакции на поведение, направленное на привлечение внимания. К примеру, ребенок бросает игрушку, несколько раз стучит игрушками или ноет, проверяя при этом вашу реакцию. Игнорируйте такое поведение и не проявляйте внимания к ребенку (рис. 16.8). Активное игнорирование может быть проявлено в разной степени. Вы можете ограничить свои реакции, используя следующие стратегии: отведите взгляд от ребенка и опустите глаза вниз, измените позу так, чтобы отвернуться от ребенка, прекратите реагировать на коммуникацию и сохраняйте молчание, проявляйте только нейтральные эмоции. При этом ваше игнорирование не должно быть слишком очевидным. Если вы будете слишком стараться, изображая игнорирование, это может быть настолько заметным, что само по себе станет активной реакцией. Во многих случаях достаточно отвести взгляд и слегка повернуться в сторону. Некоторые виды поведения нельзя игнорировать из соображений безопасности, однако при этом



РИС. 16.8. Взрослый активно игнорирует поведение ребенка, направленное на привлечение внимания

важно помнить, что вы должны стараться уменьшить зрительный контакт и тон голоса, — это поможет избежать подкрепления поведения, направленного на привлечение внимания.

Вот несколько примеров активного игнорирования поведения, мешающего игре.

- Во время активности ребенок ноет и смотрит на вас, чтобы увидеть вашу реакцию. Вы игнорируете нытье и перенаправляете ребенка — быстро моделируете игровое действие и вручаете ребенку игрушку.

- Ребенок изображает, что фигурки животных едят людей. Вы начинаете имитировать, но быстро понимаете, что это подкрепляет поведение, направленное на привлечение внимания (ребенок продолжает повторять это действие, при этом смеется, смотрит на вас и сильнее проявляет эмоции). Вместо того чтобы продолжать имитировать, вы активно игнорируете такое поведение и моделируете правильное и увлекательное действие — например, изображаете, что животные идут в цирк.

В ситуациях, когда нарушение регуляции и его влияние на рутину значительны, к этим стратегиям нужно добавить дополнительную поддержку. Более подробно об этом рассказано во вставке 16.1. В таблице 16.1 приведены признаки, примеры и потенциальные реакции на каждую функцию поведения. Кроме того, рекомендуем вам выполнить упражнение 16.2, чтобы попрактиковаться соблюдать оптимальное соотношение между основными и обусловленными стратегиями при нарушениях регуляции.

УПРАЖНЕНИЕ 16.2. Реакция на дисрегуляцию

Выберите наилучшую стратегию реакции на нарушение регуляции ребенка.

1. Ребенок скидывает игрушки со стола. Вы говорите: «Оставь игрушки на столе. Давай поиграем!» — и проявляете положительные эмоции, чтобы сделать рутину более веселой. Ребенок продолжает скидывать игрушки на пол, смотрит на вас и улыбается. Что вам нужно сделать?
 - A. Игнорировать то, что ребенок сбрасывает игрушки, и моделировать новый шаг в рутине.
 - B. Помочь ребенку собрать все игрушки с пола.
 - C. Использовать вовлеченность с человеком и спеть «С днем рождения тебя!».
 - D. Снова сказать ребенку, чтобы он прекратил такое поведение.
 2. Вы решили убрать из комнаты игрушечный пиратский корабль, потому что у ребенка возникла сильная вовлеченность с объектом. Вы говорите: «На счет "три" мы убираем корабль», считаете до трех, добавляете: «Убираем корабль» и быстро уносите его. Ребенок продолжает просить корабль на протяжении сессии, иногда при этом кричит и плачет. Как вы должны реагировать?
 - A. Игнорировать просьбу ребенка и продолжать играть.
 - B. Сначала попытаться перенаправить ребенка, но вернуть корабль, если ребенок начинает сердиться.
 - C. При помощи визуального расписания сообщить ребенку: «Сначала играем, потом корабль» — и перенаправить ребенка к новым вариантам игрушек.
 - D. Понизить уровень игры, чтобы не вызывать у ребенка раздражения.
 3. От начала сессии прошло пять минут. Ребенок сползает со стула и прячется под столом. Как вы должны реагировать?
 - A. Принять, что ребенок не хочет играть, завершить сессию и пытаться постепенно увеличивать продолжительность сессий раз за разом.
 - B. Научить ребенка говорить «закончили» и помочь ему выбрать новую игрушку.
 - C. Использовать визуальное расписание, чтобы напомнить ребенку: «Сначала играем, потом перерыв».
 - D. Либо B, либо C.
-
-

ВСТАВКА 16.1. Поведение, существенно и длительно мешающее игре

Если нарушение регуляции значительно и длительно влияет на игру, вам нужно будет создать временный план, который поможет ребенку восстановить регуляцию и вовлеченность. Чаще всего это происходит в начале или конце сессии, а также после эпизодов дисрегуляции, значительно влияющих на игру (например, длящихся несколько минут). Чтобы уменьшить частоту и выраженность нарушений регуляции, может потребоваться предоставить на время дополнительную поддержку и отходить от нее по мере того, как ребенок начнет комфортнее чувствовать себя во время сессии. К примеру, можно подготовить планшет для жетонов, чтобы подкреплять позитивное поведение. Можно запланировать *альтернативную активность*, которая поможет переходу. В этом случае мы убираем требования игры, но поддерживаем при этом все остальные элементы взаимодействия. К примеру, моделируйте совместное внимание — покажите ребенку книгу, соответствующую его уровню языкового развития. Кроме того, можно заранее запланировать перерыв в середине сессии. Эти стратегии — исключение из общих правил программы JASPER, и их можно применять только в самых особых случаях в течение ограниченного времени. К примеру, ребенок плачет 10 минут в начале каждой сессии. Вы читаете книгу, чтобы помочь ему успокоиться и восстановить контакт с вами. Во время первой сессии вы тратите на чтение три минуты, во время второй — две минуты, во время третьей — одну минуту. Четвертую сессию вы сразу начинаете с хорошо освоенной ребенком рутины. Такой тип реакции должен быть индивидуальным для каждого ребенка, и рамки этой книги не позволяют нам подробно останавливаться на этом. Дополнительную информацию вы можете получить во время обучения программе JASPER.

ТАБЛИЦА 16.1. Функции поведения

| Признаки функции | Примеры | Потенциальная реакция |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Социальное внимание <ul style="list-style-type: none"> ▪ Смотрит непосредственно на человека, демонстрируя определенное поведение ▪ Улыбается и смеется во время проявления поведения или после него ▪ Если ребенок получает реакцию, поведение проявляется чаще | <p>Ребенок кладет игрушечную начинку для пиццы себе в рот, а не на пиццу, при этом ребенок смотрит на вас и улыбается</p> <p>Ребенок шлепает по вашей руке, пока вы моделируете новый шаг в рутине, затем наблюдает за вами и вашей реакцией</p> | <p>➔ Уменьшите проявление эмоций и спокойно блокируйте движение ребенка, чтобы он не клал игрушечную начинку в рот. Перейдите к новой рутине, где элементы игры будут достаточно большими, чтобы ребенок не мог засунуть их в рот (и не мог подавиться)</p> <p>➔ Активно игнорируйте: держите руки так, чтобы ребенок не мог до них дотянуться, моделируйте новый шаг</p> |
| Избегание / уклонение <ul style="list-style-type: none"> ▪ Пытается физически покинуть территорию (например, убегает) ▪ Поведение сразу же прекращается, когда убирают требования ▪ Поведение усиливается (иногда значительно), если требования сохраняются | <p>Ребенок прячется под стол</p> <p>Ребенок закрывает глаза и «исчезает»</p> <p>Ребенок переходит к другой игрушке, когда взрослый моделирует новый способ играть актуальной игрушкой</p> | <p>➔ Измените окружение, чтобы сделать его более структурированным</p> <p>➔ Увеличьте темп игры и проявление эмоций, чтобы поддерживать вовлеченность и сформировать рутину</p> <p>➔ Моделируйте требования в соответствии с уровнем развития ребенка</p> |
| Доступ <ul style="list-style-type: none"> ▪ Просит или ищет объект ▪ Поведение прекращается, когда ребенок получает объект ▪ Поведение усиливается, если объект забирают | <p>Ребенок ходит по комнате и ищет свой планшет, чтобы смотреть мультфильмы</p> <p>Ребенок повторяет просьбу, пока не получает все красные кубики</p> | <p>➔ Используйте визуальное расписание «Сначала играем, потом мультфильмы»</p> <p>➔ Измените окружение, чтобы включить кубики других цветов</p> <p>➔ Перенаправьте ребенка к новой рутине, если вы не можете сформировать текущую рутину вместе</p> |
| Автоматически подкрепляемое поведение <ul style="list-style-type: none"> ▪ Проявляет повторяющееся сенсорное поведение: надавливает на подбодок, демонстрирует дискомфорт, бьет себя, стучит предметами, засовывает в рот предметы | <p>Ребенок разглядывает колеса машины, вращая их</p> <p>Ребенок раскачивается на стуле взад-вперед во время игры</p> | <p>➔ Пересмотрите выбор игрушек и не используйте игрушки с колесами во время сессии</p> <p>➔ Поддерживайте вовлеченность и продолжайте рутину</p> |

16.4 Протестируйте успешность вашего плана для поддержки регуляции

После применения плана оцените, что оказалось эффективным, а что можно улучшить. Устранение трудностей — это непрерывный процесс, и в нем всегда есть место для улучшения. В следующих разделах мы поговорим о том, как восстановить контакт с ребенком после периода дисрегуляции и постепенно улучшить подход. Далее мы ответим на некоторые типичные вопросы и проиллюстрируем на примере применение этого процесса.

16.4.1 Восстановите контакт и вовлеченность

Используйте план для поддержки регуляции и вовлеченности ребенка после периода дисрегуляции — если этого не сделать, нарушение регуляции может вскоре повториться.

Подкрепляйте желаемое поведение

Как только ребенок начинает успокаиваться и делать что-то продуктивное, вы должны быстро подкрепить желаемое поведение. Как правило, мы предоставляем естественное подкрепление при помощи положительных эмоций и имитации. В некоторых случаях возникает необходимость использовать вербальную похвалу в качестве дополнительного подкрепления после прекращения дисрегуляции. Такое исключение из общего подхода следует применять только в тех случаях, когда ребенок начинает проявлять желаемое поведение после дисрегуляции.

Переходите обратно к рутине

После того как ребенок восстановит регуляцию, вы можете начать восстанавливать вовлеченность ребенка (см. стратегии из главы 15) и его участие в рутине (используя стратегии имитации, описанные в главе 9, и стратегии поддержки базовой рутины из главы 10). Возможно, вам понадобится использовать стратегии для усиления вовлеченности, чтобы помочь ребенку восстановить с вами контакт до возвращения к участию в рутине (см. главу 15, раздел 15.3.2).

16.4.2 Составьте план на будущее

По мере реализации вмешательства вы должны увидеть улучшение способности ребенка регулировать свое поведение, что будет выражаться в уменьшении частоты, интенсивности и продолжительности периодов дисрегуляции. Используйте следующие стратегии, чтобы продолжать улучшение своего подхода.

Предотвращайте возникновение паттернов дисрегуляции

Когда узнаете ребенка лучше, вы научитесь отслеживать определенные паттерны поведения. Вместо того чтобы реагировать на проявление дисрегуляции, создайте план поддержания регуляции до возникновения проблемной ситуации. Вернитесь к стратегиям, описанным в главе 8, убедитесь, что вы предоставляете необходимую поддержку, и подумайте, как улучшить рутину и свои действия. Затем проверьте результат своей реакции и убедитесь, что вы не подкрепляете проблемное поведение.

Отходите от поддержки

Изучайте свой план не только в моменты применения, но и в долговременной перспективе. Если вы применяете свой план регулярно, ребенок должен начать лучше понимать ваши ожидания, при этом ему уже не будет требоваться тот же уровень поддержки, что и в начале.

Подумайте, каким образом вы можете отойти от поддержки регуляции, чтобы ребенок меньше зависел от этих дополнительных мер. В идеале мы стремимся помочь ребенку научиться новым паттернам поведения, чтобы он мог успешно взаимодействовать с людьми вне условий вмешательства, в ситуациях, где у него не будет возможности получать дополнительную поддержку.

Помните об общих целях сессии. Вы можете заметить увеличение избегающего поведения, когда добавляете в рутину более сложные шаги, например программирование или вертикальное расширение, хотите добиться гибкости или во время перехода. Старайтесь выбирать моменты, когда ребенок с большей вероятностью будет успешно работать над такими сложными целями. К примеру, программирование, как правило, более эффективно в моменты повышенной мотивации, чем в периоды трудностей с вовлеченностью ребенка. Конечно, вы можете сделать очень много для поддержки ребенка, однако мы не всегда можем предотвратить нарушения регуляции. Иногда нам приходится работать с дисрегуляцией, чтобы достичь других целей вмешательства.

16.4.3 Часто задаваемые вопросы

В этом разделе мы ответим на типичные вопросы, связанные с поддержкой регуляции.

Как мне реагировать более эффективно, если регуляция ребенка нарушается?

Реагируйте на признаки дисрегуляции немедленно и эффективно, чтобы такое поведение не отнимало слишком много времени от игровой рутины. Попробуйте использовать следующие приемы.

- Определите первые признаки снижения вовлеченности и реагируйте на них. Не ждите, пока регуляция ребенка нарушится. Чем дольше вы ждете, чем сложнее будет реагировать.
- Подкрепляйте успехи ребенка. Очень важно немедленно реагировать, как только ребенок прекратит нежелательное поведение или вернется к желаемому.
- Не подкрепляйте нежелательное поведение.
- Как только ребенок успокоился, помогите ему вернуться к рутине. В некоторых случаях вам может потребоваться использовать стратегии для поддержки вовлеченности (например, короткие периоды вовлеченности с человеком для помощи при переходах). Будьте внимательны: такие стратегии для вовлеченности не должны подкреплять нежелательное поведение, иначе вы рискуете завязнуть в цикле нарушений регуляции и простых активностей для вовлеченности, которые будут отнимать время у игровой рутины.
- Если регуляция ребенка гораздо ниже ожидаемой, устраните трудности, связанные с другими аспектами взаимодействия.

Как мне избежать подкрепления нежелательного поведения?

Не забывайте, что иногда мы непреднамеренно подкрепляем проблемное поведение ребенка неявными способами. К примеру, вы отчитываете ребенка за то, что он включает и выключает свет, — это может превратиться в некую игру, где нежелательное поведение ребенка направлено на привлечение внимания. Аналогично, вы обнимаете ребенка или предлагаете ему новый набор игрушек каждый раз, когда он ноет, тем самым непреднамеренно подкрепляя избегающее поведение. Обращайте внимание на результат вашей реакции: со временем поведение усиливается или уменьшается? Некоторые стратегии помогают прекратить нарушение регуляции в конкретный момент, но приводят к проблемам в долгосрочной перспективе. Именно поэтому важно убедиться, что ваша реакция отвечает как актуальным, так и будущим целям.

Поведение ребенка ухудшается: означает ли это, что я сделал что-то неправильно?

Иногда кажется, что наша реакция усиливает нарушение регуляции, вместо того чтобы уменьшать его. Это не всегда означает, что вы что-то делаете неправильно. Когда ребенок сталкивается с новыми требованиями, направленными на уменьшение проблемного поведения, нежелательное поведение может сначала усиливаться, после чего наступает улучшение (в прикладном анализе поведения это явление называется *угасательным обострением* или *поведенческим взрывом*).

16.4.4 Практические примеры

Давайте рассмотрим несколько примеров использования основных и обусловленных стратегий для улучшения регуляции.

Пользовательница, сомневающаяся относительно избегающего поведения

Дорогой JASPER!

Я работаю с удивительной девочкой шести лет. Мы замечательно играем с игрушечными продуктами: собираем мороженое из шариков и вместе готовим салаты. Я обратила внимание, что, как только я пытаюсь добавить в наши рутины с едой кукол или животных, девочка сразу же просится в туалет. Если рутина связана только с едой, этого не происходит. Когда я отвожу ее в туалет, оказывается, что ей туда не нужно, поэтому мне кажется, что она просто старается уклониться от изменений в рутине. Эти походы в туалет отнимают у нас очень много времени. На прошлой сессии я пыталась игнорировать ее просьбы, поскольку она уже сходила в туалет раньше, однако девочка просто начала кричать и упала на пол. Как мне помочь девочке взаимодействовать со мной?

Всего наилучшего!

Пользовательница, сомневающаяся относительно избегающего поведения

Дорогая Пользовательница, сомневающаяся относительно избегающего поведения!

Вы провели настоящее расследование! Из вашего рассказа кажется, что девочка просится в туалет после нового шага более высокого предсимволического уровня, чтобы уклониться от такой игры. Когда вы будете создавать план для преодоления такого поведения, рассмотрите возможность добавить в вашу рутину с едой другие шаги уровня комбинации, чтобы сохранить этот игровой уровень управляемым. К примеру, попробуйте включить в рутину шаги уровня традиционной комбинации — допустим, набирать мороженое ложкой. Кроме того, можно попробовать шаги уровня игры понарошку — например, изобразить, что вы подносите ко рту ложку с мороженым. Попробуйте также поискать более мотивирующих персонажей или фигурки для большей вовлеченности. Если девочка будет продолжать проситься в туалет, используйте понятный язык и придерживайтесь установленного ожидания относительно того, что сейчас время для игры. Попробуйте сформировать паттерн, где вы отводите девочку в туалет до начала сессии, потом вы играете, а после сессии вы снова ведете ее в туалет, если требуется. Чтобы помочь девочке понять этот паттерн, попробуйте использовать визуальное расписание. Покажите ей визуальное расписание, затем восстановите вовлеченность в рутину и продолжайте попытки расширения. Возможно, это займет некоторое время, но попробовать стоит!

Желаем удачи!

JASPER

Пользователь с ноющим ребенком

Дорогой JASPER!

Ребенок, с которым я сейчас работаю, очень часто ноет во время наших сессий и постоянно требует, чтобы я дал ему другие игрушки, а не те, что находятся на столе. Я пытаюсь добиться, чтобы он продолжал играть с предложенной игрушкой, но он просит новые. Если я приношу новую игрушку, он играет с ней недолго. Я не знаю, что делать, поскольку мне кажется, что ребенок вообще не хочет с чем-либо играть. Очень сложно сформировать с этим мальчиком устойчивую игровую рутину. Пожалуйста, помогите!

Пользователь с ноющим ребенком

Дорогой Пользователь с ноющим ребенком!

Похоже, что ваш ребенок ноет и использует свои навыки просьбы, пытаясь избежать требований играть во время сессии. Теперь, когда у нас есть предположение, основанное на гипотезе о функции поведения (сочетание получения доступа и избегания), мы можем применить ряд стратегий, чтобы помочь поддерживать регуляцию и вовлеченность ребенка. Чтобы преодолеть такое поведение, вам стоит сосредоточиться на основных стратегиях поддержания вовлеченности. Что касается окружения: начните с нескольких вариантов выбора игрушек, которые мотивируют ребенка и соответствуют его уровню развития. Поскольку перед ребенком на столе находится достаточно вариантов игрушек для выбора, имеет смысл ограничить количество игрушек в комнате. Вы можете убрать некоторые игрушки (например, в непрозрачный контейнер), чтобы ребенок не видел их. Чтобы предотвратить ситуации, когда ребенок выбирает одну игрушку, а потом просит другую, вы должны быстро моделировать увлекательное игровое действие, а затем побудить ребенка выполнить свой ход в игре (например, вручить ему элемент игры) — это поможет движению внутри рутины. Вы должны настаивать, чтобы ребенок выполнил игровое действие с выбранной им игрушкой, — это поможет ему понять: если он выбирает определенную игрушку, вы будете играть только с ней некоторое время.

Желаем удачи!

JASPER

Пользователь с проблемой баланса игры и отдыха

Дорогой JASPER!

Я начал работать с ребенком, который раньше уже получал другие программы помощи. Переход к сессии JASPER нередко вызывает трудности. Речевые навыки мальчика сформированы минимально, однако предыдущие вмешательства позволили ему заучить определенные фразы. Когда мальчик устает во время сессии или ему становится скучно, он начинает плакать и говорит: «Не играю! Не играю!» Поначалу мне казалось, что я подкрепляю его социально приемлемую коммуникацию тем, что в такие моменты предоставляю ему перерыв. Однако сейчас это происходит так часто, что мы едва успеваем сформировать базовую рутину. Как мне показать ребенку, что я понимаю его просьбы, но не отказываться при этом от целей нашей сессии? Должен ли я просто игнорировать просьбы и двигаться дальше?

Спасибо!

Пользователь с проблемой баланса игры и отдыха

Дорогой Пользователь с проблемой баланса игры и отдыха!

Очень хорошо, что вы проводите оценку поведения ребенка и замечаете, что что-то идет не так. Безусловно, мы должны показать понимание функциональной коммуникации мальчика в такие моменты. Похоже, что вы так старались показать понимание просьбы ребенка, что непреднамеренно подкрепили избегающее поведение. Возможно, вмешательство JASPER существенно отличается от другой программы помощи, поэтому требования играть и сохранять вовлеченность на протяжении всей сессии могут казаться ребенку непривычными. Рассмотрим некоторые стратегии, которые помогут вам установить понятные ожидания и помочь мальчику сохранять вовлеченность на протяжении сессии. Во-первых, отвечайте ребенку вербально — это покажет, что вы его услышали (например: «Играем еще несколько минут!»), а затем моделируйте возвращение к рутине, чтобы перенаправить мальчика. Если он продолжает говорить: «Не играю», спокойно покажите ему визуальное расписание, чтобы сделать ожидания сессии более понятными. Не нужно останавливать сессию, давая тем самым значительную реакцию на просьбу мальчика (это может и дальше подкреплять избегание). Вместо этого быстро покажите ему расписание и затем перенаправьте мальчика обратно к рутине. Кроме того, старайтесь не слишком часто менять игрушки и не предлагайте перерывы с вовлеченностью с человеком, поскольку это также может усиливать избегающее поведение ребенка. Вместо этого попробуйте добавить больше игрушек для расширений, чтобы у ребенка был доступный выбор новых игрушек для продуктивной игры, прежде чем он проявит избегающее поведение.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь с кошками и собаками

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленькой девочкой, которой нет еще и трех лет, и у нас возникли трудности во время нескольких последних сессий. Сначала все идет хорошо, однако через несколько минут, когда я пытаюсь добавить расширение к базовой рутине, возникает дисрегуляция. К примеру, мы строили здание из элементов магнитного конструктора, и я попытался поместить в постройку фигурки собак и кошек. Девочка начала очень громко кричать, глядя на меня, а затем стала разбрасывать фигурки животных по комнате. Я думал, что девочка пытается избежать более сложной задачи (использования фигурок животных), так что я сказал «нет» и заставил девочку встать и собрать все фигурки с пола. Однако как только я попытался снова расширить рутину, произошло то же самое. Что я могу сделать, чтобы уменьшить такое поведение, мешающее игре?

Спасибо!

Пользователь с кошками и собаками

Дорогой Пользователь с кошками и собаками!

Хороший вопрос! Во-первых, давайте подумаем, какому уровню игры соответствует предложенный вами шаг расширения. Зачастую мы видим усиление нежелательного поведения (например, ребенок бросает игрушки) в тех ситуациях, когда ребенок не знает, что делать с предложенными игрушками и как использовать их продуктивно. Возможно, ваша девочка не готова пока к расширениям уровня «ребенок как агент».

Возможно, имеет смысл работать над ее навыками игры со строительством на уровне физической комбинации — это будет другим способом вертикального расширения рутины с учетом сильных сторон ребенка. Кроме того, имеет смысл обдумать функцию поведения (крик и бросание фигурок). Помимо избегания, такое поведение может быть направлено и на привлечение внимания. В следующий раз попробуйте активно игнорировать бросание игрушек и отведите свой взгляд. Затем вы можете снова моделировать — поместить фигурки в постройку. Вы можете сделать ожидание более понятным и снизить требования — для этого уберите все лишнее из окружения и вручите девочке одну фигурку. Кроме того, попробуйте использовать вербальное утверждение, чтобы установить понятное ожидание («Сначала — собачка, потом — новые игрушки»), и предоставьте соответствующую поддержку для выполнения требования. К примеру, можно попросить девочку поместить в постройку одну фигурку, после этого закончить данный шаг рутины и перейти к другой игрушке. Таким образом, вы не будете предоставлять подкрепление нежелательному поведению, направленному на привлечение внимания, и добьетесь выполнения установленного вами ожидания.

У вас все получится!

JASPER

16.4.5 Пример применения стратегий

Рассмотрим на конкретном примере, как стратегии, о которых вы узнали из этой книги, используются в сочетании с универсальной схемой АСТ для поддержки регуляции.

Взрослый с ребенком формируют базовую игровую рутину: вкладывают друг в друга коробки-вкладыши, роняют их, затем строят из них башню. Ребенок с энтузиазмом стучит по коробкам, смеется, а затем кричит: «Ломаем!» Взрослый улыбается, толкает коробки и говорит: «Давай ломаем!» Затем взрослый моделирует строительство башни из коробок, и повторяется тот же паттерн, причем в этот раз ребенок выглядит еще более возбужденным. Взрослый смеется вместе с ребенком, затем роняет коробки и определяет энтузиазм ребенка как показатель того, что базовая игровая рутина сформирована. Во время следующего повторения базовой рутины он помещает в окружение ребенка фигурки и другие материалы для строительства, которые можно использовать для расширений. Взрослый пытается оказать поддержку ребенку для расширения рутины. Он помещает фигурки между собой и ребенком и ждет, что тот будет делать. Пока он ждет, ребенок начинает смеяться и стучать по коробкам, уже сложенным в башню. Взрослый пытается моделировать и помещает фигурку на башню. Ребенок роняет коробки и начинает бросать игрушки по комнате, смеясь и глядя на взрослого (рис. 16.9). Взрослый пробует



РИС. 16.9. Разрушая постройку, ребенок становится излишне возбужденным, и регуляция нарушается

моделировать снова, но ребенок продолжает раскидывать коробки и разбрасывать находящиеся перед ним игрушки.

Итак, взрослому казалось, что игровая рутина началась хорошо, — ребенок проявлял яркие положительные эмоции, однако потом стало понятно, что в какой-то момент что-то пошло не так. Он быстро использует универсальную схему АСТ, чтобы определить, что именно пошло не так, и создать план изменения ситуации. У него нет времени, чтобы сразу же заполнить форму АСТ (форму 8.1), так что он мысленно проходит по схеме устранения проблем. Давайте пройдем этот процесс вместе с ним.

▪ **Оценить ситуацию.** Взрослый обратил внимание на то, что ребенок начинает нелепое поведение, когда они роняют коробки. Такая реакция нарастает, затем у ребенка возникает дисрегуляция, он демонстрирует чрезмерно выраженные эмоции и начинает разбрасывать игрушки. Взрослый считает, что это поведение направлено на привлечение внимания, поскольку ребенок смотрит на него и смеется, когда разбрасывает игрушки, и вспоминает, что такое поведение достигло максимума при попытке моделировать добавление фигурок в коробки. Он предполагает, что ребенок таким образом пытается избежать расширенной рутины, и решает, что попробует начать расширение раньше, чем у ребенка начнется дисрегуляция, и посмотрит, к чему это приведет.

▪ **Выстроить план.** Поскольку взрослый считает, что главная функция поведения — это привлечение внимания, он активно игнорирует поведение ребенка, когда тот ломает постройку и бросает игрушки. Вместо того чтобы повторять яркое проявление эмоций ребенка, взрослый решает в следующий раз уменьшить проявление эмоций до более нейтрального уровня. Чтобы работать с функцией избегания, он планирует представить больше вариантов для расширения и попытаться найти следующие шаги в игре, которые будут мотивировать ребенка. Также он решает представить эти игровые материалы в рутине раньше, чем прежде.



▪ **Проверить успешность плана.** Взрослый быстро наводит порядок в окружении и убирает большую часть материалов из доступа ребенка, чтобы тот не мог их разбрасывать. Сохраняя полное спокойствие, он начинает формировать базу. Для подготовки расширения он добавляет в окружение ребенка фигурки людей и животных, геометрические формы и кубики Lego. Ребенок смотрит на игрушки. Затем снова начинает смеяться и бросать игрушки. Взрослый игнорирует такое поведение и принимает решение, что нужно более понятным образом показать ребенку, чего от него ожидают. Также взрослый понимает, что ребенок пытается избежать более сложного требования, — и тут же планирует добавить дополнительную поддержку к этому шагу. Он решает начать с горизонтального расширения (например, добавить больше кубиков в постройку) и только потом добавлять фигурки. Кроме того, он считает, что нужно увеличить темп игры. Взрослый пододвигает материалы для расширения так, чтобы ребенок мог их видеть, затем быстро моделирует и вручает ребенку кубик, прежде чем тот успеет толкнуть коробки. Ребенок помещает кубик в постройку — взрослый выражает позитивные эмоции, одновременно комментируя действие ребенка и выполняя свой очередной ход в игре. Они выполняют шаги первого расширения, и взрослый продолжает отслеживать свой темп игры и эмоции, чтобы оказывать поддержку ребенку.

После сессии взрослый записывает свои мысли в форму АСТ, чтобы иметь под рукой описание возникших трудностей и более продуктивно действовать в следующий раз (рис. 16.10). Он решает в дальнейшем действовать быстрее, чтобы предвосхитить проявления поведения, направленного на привлечение внимания и избегание. Он планирует добавить в рутину больше возможностей для программирования, чтобы ребенок осваивал навыки, которые помогут ему делиться эмоциями более приемлемыми способами. Кроме того, он решил в дальнейшем использовать больше игрушек, постройки из которых не так легко разрушить. Благодаря использованию других типов материалов для комбинации



ФОРМА 8.1. АСТ: ОЦЕНИТЕ СИТУАЦИЮ, СОЗДАЙТЕ И ПРОТЕСТИРУЙТЕ ПЛАН

Ребенок: С.К. Взрослый: А.Г. Дата: 17 января

Оцените ситуацию: Что произошло? Какие проблемы возникли в рутине или в поведении ребенка?

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Оцените рутину</p> <p><i>Смогли сформировать базу</i> <i>Не смогли сформировать базу</i></p>  | <p>Оцените поведение ребенка</p> <p><i>У ребенка нарушается регуляция</i> <i>Проявляет эмоции, не соответствующие ситуации</i> <i>Бросает игрушки</i> <i>Возможно, старается привлечь внимание (смотрит на меня, улыбается)</i> <i>Возможно, избегает расширений</i></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <p>Попробуйте использовать форму «Оцените поведение ребенка»</p> </div>  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Создайте план: Что я могу сделать, чтобы помочь? Как я могу использовать основные и обусловленные стратегии, чтобы это привело к изменениям?

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Измените окружение</p> <p><i>Добавить варианты для расширений</i></p> | <p>Измените свои действия</p> <p><i>Моделировать свои эмоции</i> <i>Повысить темп расширений</i></p> | <p>Реагируйте на функцию поведения ребенка</p> <p><i>Игнорировать поведение для привлечения внимания, когда ребенок ломает постройку и бросает игрушки</i></p> |
| <p>Основные стратегии</p> | | <p>Обусловленные стратегии</p> |
| <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Установите приоритет стратегий</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Организуйте окружение ▪ Имитируйте и моделируйте ▪ Формируйте игровые рутины ▪ Расширяйте игровые рутины ▪ Используйте коммуникативные стратегии ▪ Создайте план использования жестов и языка ▪ Поддерживайте вовлеченность и регуляцию ▪ Поддерживайте продуктивную игру </div>  | | <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>Рассмотрите применение обусловленных стратегий</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Добавьте визуальную поддержку ▪ Используйте директивные подсказки ▪ Используйте обусловленные стратегии для вовлеченности и регуляции ▪ Подготовьте план отхода от подсказок </div>  |

Протестируйте успешность плана. Позволил ли мой план добиться ожидаемых результатов? Могу ли я улучшить что-либо в дальнейшем?


| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Оцените, что сработало</p> <p><i>Проявлять спокойные эмоции, чтобы сбалансировать эмоции ребенка</i> <i>Добавить больше горизонтальных расширений</i> <i>Увеличить мой темп и поддержку во время расширений</i> <i>Проявлять позитивные эмоции во время продуктивного поведения</i></p> | <p>Создайте план на будущее</p> <p><i>Создавать больше возможностей для программирования жестов и языка совместного внимания, чтобы ребенок мог привлекать внимание более приемлемыми способами</i> <i>Запланировать использование материалов и рутин, которые не так просто сломать, чтобы поддерживать продуктивные инициации</i> <i>Со временем уменьшить темп моего моделирования</i></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <p>Подготовьте отход от поддержки</p> </div>  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

РИС. 16.10. Пример заполненной формы универсальной схемы устранения проблем (форма 8.1 из главы 8)

(например, игрушек, изображающих продукты, и кубиков, которые скрепляют между собой) взрослый надеется отойти от поддержки и уменьшить моделирование, тем самым давая ребенку больше возможностей для инициаций.

16.5 Заключение

Поддержание регуляции — это процесс постоянного исследования и улучшения. Очень важно проактивно поддерживать регуляцию ребенка, используя основные стратегии JASPER, и применять универсальную схему АСТ для устранения возникающих проблем. По мере того как вы будете лучше узнавать ребенка, вы начнете понимать, как выглядят регуляция и ее нарушения у этого конкретного ребенка и как начинает проявляться такое поведение. Именно ваша реакция во многом определяет, будет ли такое поведение усиливаться или, наоборот, уменьшаться. И хотя некоторые активности помогают остановить нежелательное поведение в конкретный момент (например, если ребенок кричит и требует что-то, а вы даете ему требуемое, он может сразу же успокоиться), это может привести к большим проблемам в дальнейшем, поскольку мы подкрепляем социально неприемлемое поведение (то есть учим ребенка, что крик — это действенный способ получить желаемое). Вы можете разорвать этот круг, установить понятные ожидания в отношении поведения ребенка и помочь ему вернуться к игровой рутине. Со временем это должно привести к увеличению периодов сохранения регуляции, уменьшению проявлений дисрегуляции и повышению способности ребенка сохранять вовлеченность в игровую рутину. Еще раз повторите стратегии поддержания регуляции, которые представлены на рисунке 16.11. В следующей главе мы продолжим говорить о стратегиях устранения проблем, связанных с мешающим игре поведением, и отдельно остановимся на повторяющемся поведении.



РИС. 16.11. Ключевые положения главы 16

ФОРМА 16.1. Оцените поведение ребенка

Ребенок _____ Взрослый _____



| | Опишите поведение | Что произошло непосредственно перед поведением? | Что произошло сразу же после проявления поведения? | Возможная функция поведения |
|------------------|-------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------|
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |
| Сессия № Дата | | | | |



Разрешение на копирование формы предоставлено читателям для личного использования или для использования с клиентами (подробнее см. с. iv). Дополнительные копии формы можно загрузить по ссылке <http://www.guilford.com/kasari-materials>.

Поддержание продуктивной игры в контексте ограниченного и повторяющегося поведения



17.1 Введение

В этой главе мы поговорим о том, как способствовать продуктивной игре в контексте ограниченных и повторяющихся паттернов поведения, интересов или активностей. Как мы уже говорили в главе 6, продуктивной мы считаем такую игру, которая соответствует уровню развития ребенка, является гибкой, разноплановой и креативной, а также дает возможность ребенку оставаться в состоянии совместной вовлеченности. Это отличает ее от действий, которые мешают игре и могут приводить к прекращению совместного внимания. Одна из сложностей, возникающих в процессе продуктивной игры, — это ограниченное и повторяющееся поведение. Как было сказано в главе 2, к такому поведению относятся разнообразные виды атипичного поведения, характерные для ключевых дефицитов РАС, такие как ригидность, ограниченные интересы, повторяющееся поведение и поведение, вызванное особенностями сенсорного реагирования. До сих пор многое остается неизвестным о таком поведении: когда и почему оно возникает, проявляется ли оно в ответ на стресс и помогает ли такое поведение ребенку оставаться спокойным. Когда мы сталкиваемся с таким поведением, наша цель — повысить продуктивность, гибкость и общее качество игровых действий и игровой рутины в целом. Аналогично тому, что мы говорили о трудностях с регуляцией и вовлеченностью, мы не пытаемся представить в этой книге всеобъемлющее руководство по работе с ограниченным и повторяющимся поведением. Способы решения проблем этого уровня очень индивидуальны для каждого ребенка, и ваши действия будут различаться в каждом конкретном случае. Следовательно, в этом разделе мы приводим лишь базовое описание нашего подхода с использованием универсальной схемы АСТ (рис. 17.1).

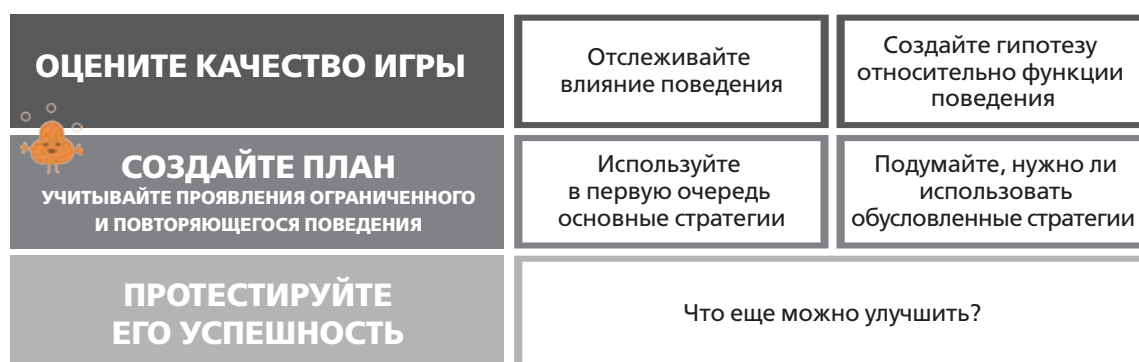


РИС. 17.1. Схема АСТ для поддержания продуктивной игры

Начинаем мы с того, что наблюдаем за ребенком, отслеживаем влияние поведения и определяем возможный контекст появления такого поведения. Затем в тех случаях, когда ребенку требуется поддержка, мы используем стратегии для ответа на поведение. Наша реакция может включать в себя использование как основных, так и обусловленных стратегий. В большинстве случаев для того, чтобы справиться с трудностями, достаточно основных стратегий, таких как управление окружением и моделирование. Если ребенку для продуктивной игры требуется больше поддержки, помимо основных стратегий мы применяем обусловленные. Как и в предыдущих главах, мы включили в эту главу несколько практических примеров, чтобы показать сочетание и взаимодействие этих стратегий. Дополнительную информацию и обратную связь вы можете получить во время обучения программе JASPER. Прежде чем двигаться дальше, давайте еще раз вспомним стратегии, о которых мы говорим в этой книге (рис. 17.2).

17.2 Оценка качества игры

Как мы уже говорили в главе 2, проявления ограниченного и повторяющегося поведения очень разнообразны, и иногда они влияют на качество игрового взаимодействия. В этом разделе мы поговорим о типичных категориях такого поведения: ригидности, ограниченных интересах, повторяющемся поведении и поведении, вызванном особенностями сенсорного реагирования. Когда ограниченное и повторяющееся поведение влияет на игру, обычно это выражается в виде действий на низких игровых уровнях (неизбирательные и избирательные действия) — негибких, ригидных, повторяющихся и не мотивированных социально. Во время игровой рутины вам нужно отслеживать признаки ограниченного и повторяющегося поведения и действий, мешающих игре. Признаки ограниченного и повторяющегося поведения мы уже обсуждали в главе 2 (вставка 2.3), а признаки продуктивных игровых действий и действий, мешающих игре, описаны в главе 6 (раздел 6.2.3). Ваша цель — определить, когда и почему проявляется такое поведение, и оценить, насколько интрузивно оно для взаимодействия. Все это поможет вам соответствующим образом подготовиться к тому, как реагировать на такое поведение.

17.2.1 Оцените, насколько поведение мешает игре

Ограниченное и повторяющееся поведение может приводить к усилению вовлеченности с объектом, делать игру менее социальной и понижать качество игровой рутины. Однако


| ОБЗОР СТРАТЕГИЙ  | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Выбирайте продуктивные игрушки</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Выбирайте игрушки, которые поддерживают продуктивную игру ✓ Ограничивайте использование игрушек, которые вызывают действия, мешающие игре, и приводят к проявлению ограниченного и повторяющегося поведения ✓ Уберите игрушки, которые сильно отвлекают ребенка <p style="text-align: right;">(См. главу 6)</p> | <p>Поддерживайте продуктивные действия</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Имитируйте продуктивные действия ✓ Моделируйте после проявления ограниченного и повторяющегося поведения ✓ Формируйте гибкие рутины ✓ Расширяйте рутины ✓ Организуйте окружение ✓ Моделируйте эмоции <p style="text-align: right;">(См. главы 8–11)</p> |

РИС. 17.2. Обзор стратегий

в некоторых случаях такое поведение проявляется побочно и даже может улучшать регуляцию ребенка. Оцените уровень того, насколько поведение мешает проводить сессию, чтобы решить, должны ли вы увеличить уровень поддержки или пока достаточно продолжать наблюдение за этим поведением.

- **Не мешает или мешает незначительно.** Вы с ребенком сохраняете вовлеченность в игровую рутину. Поведение проявляется побочно и либо вообще не влияет на рутину, либо влияет незначительно. К примеру, ребенок быстро рассматривает каждый кубик, прежде чем поместить его на башню.

- **Мешает в средней степени.** Вы с ребенком способны продолжать игру, однако у ребенка могут возникать периоды вовлеченности с объектом, и вам иногда приходится использовать моделирование, чтобы ребенок играл продуктивно и сохранял вовлеченность с вами, а также для расширения рутины.

- **Значительно мешает.** Вы больше не можете играть продуктивно. У ребенка может возникнуть сильная вовлеченность с объектом, проявиться нарушение регуляции, или же он будет настаивать на своих идеях. Вы уже не сможете выполнять свои действия в игре или формировать рутину.

На рисунке 17.3 показано, как нужно повышать уровень поддержки по мере усиления негативного влияния поведения на достижение целей сессии. Если поведение не мешает или незначительно мешает, как правило, мы продолжаем наблюдать за ребенком. Кроме того, можно использовать основные стратегии, чтобы предотвратить усиление выраженности поведения и повышение частоты его проявления. Если вы видите, что поведение мешает игровой рутине в средней степени, предоставьте поддержку, чтобы помочь ребенку играть более продуктивно. Вместо того чтобы полностью отвергать идею ребенка или использовать более директивную стратегию, попробуйте несколько изменить или усилить идею, чтобы сделать ее более продуктивной. Если поведение значительно мешает игровой рутине, постарайтесь

Оценка проблем в продуктивной игре

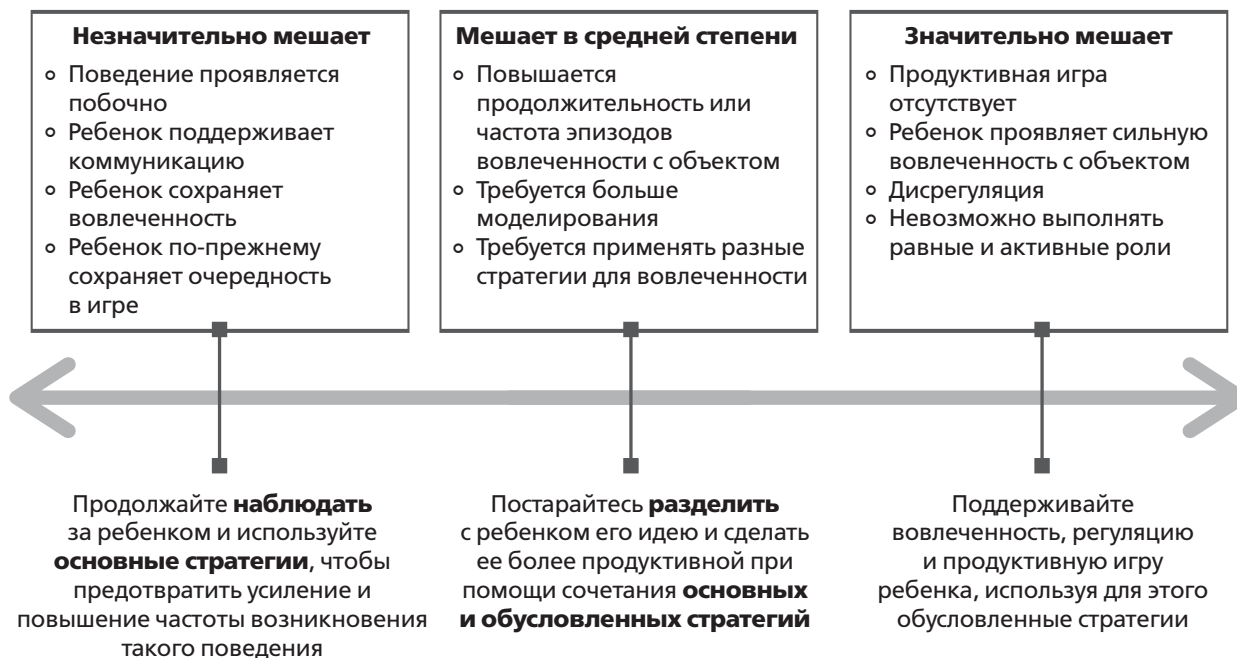


РИС. 17.3. Оцените уровень влияния ограниченного и повторяющегося поведения и определите, как и каким образом реагировать на него

убрать отвлекающие факторы, поменять игрушки, доступные для выбора, и используйте сочетание основных и обусловленных стратегий для поддержки вовлеченности, регуляции ребенка и формирования продуктивной игры.

Мы не ставим перед собой цели полностью предотвратить проявления любого ограниченного и повторяющегося поведения. Наша цель — способствовать такому взаимодействию, в котором ребенок сможет наилучшим для себя образом быть вовлеченным во взаимодействие и учиться не только со специалистом, но и со сверстниками в социальных ситуациях и повседневной жизни. В одних случаях потребуется поддержка вовлеченности во взаимодействие, в других — помощь в обучении новому способу игры.

17.2.2 Проанализируйте причины возникновения поведения

Если то или иное поведение многократно проявляется во время сессии или значительно влияет на нее, постарайтесь выработать гипотезу о том, что является причиной этого поведения.

Оцените регуляцию

Иногда ограниченное и повторяющееся поведение — это признак нарушения регуляции ребенка. В такой ситуации вам нужно рассмотреть другие функции поведения (см. главу 16) или использовать форму 16.1 (Оценка поведения ребенка), чтобы собрать дополнительную информацию. Обратите особое внимание на то, что произошло непосредственно перед проявлением повторяющегося поведения. К примеру, ребенок начинает громче и интенсивнее петь заученную песню каждый раз, когда вы пытаетесь расширять рутину или ваш темп игры становится слишком медленным. Когда вы больше узнаете о конкретном поведении, сможете эффективнее реагировать на него и быть на шаг впереди в следующий раз.

Оцените дополнительные факторы

Внешние факторы, такие как нарушения сна прошлой ночью или усиление аллергии, могут влиять на способность ребенка играть продуктивно. До начала сессии поговорите с родными или педагогами ребенка и обратите внимание, как проходит его переход к сессии. В зависимости от полученной информации гибкость подхода в каждой конкретной сессии будет меняться.

Чтобы научиться определять, нужно ли продолжать наблюдать за ребенком или пора предоставлять поддержку, выполните упражнение 17.1.

УПРАЖНЕНИЕ 17.1. Определите, когда нужно реагировать

Определите, что должен делать взрослый в следующих сценариях — продолжать наблюдение или предоставить большую поддержку — для поддержания продуктивной игры.

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------|
| 1. Ребенок вербально повторяет фразы из телепередачи, но говорит почти беззвучно и продолжает выполнять свои ходы в игре. | Продолжать наблюдение | Предоставить поддержку |
| 2. Ребенок на протяжении всей рутины держит в одной руке элемент мозаики, но продолжает выполнять свои ходы в игре. | Продолжать наблюдение | Предоставить поддержку |
| 3. Ребенок катает машину взад-вперед на протяжении нескольких минут, при этом смотрит на вращение колес. | Продолжать наблюдение | Предоставить поддержку |

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------|
| 4. Ребенок отказывается строить башню из коробок-вкладышей, отталкивает вашу руку, когда вы пытаетесь моделировать, и продолжает вкладывать коробки друг в друга. | Продолжать наблюдение | Предоставить поддержку |
| 5. Во время сессии ребенок иногда останавливается и указывает на лампы на потолке, при этом улыбается вам. | Продолжать наблюдение | Предоставить поддержку |

17.3 Создайте план улучшения продуктивности игры

На рисунке 17.4 перечислены примеры стратегий, которые вы можете использовать для каждой из четырех категорий ограниченного и повторяющегося поведения. Здесь мы представили рекомендуемые стратегии отдельно для каждой категории ограниченного и повторяющегося поведения, однако обычно эти стратегии используются гибко и в сочетании друг с другом. Не стоит рассматривать этот список как исчерпывающий перечень стратегий — вы должны использовать их креативно. Зачастую несколько видов ограниченного и повторяющегося поведения проявляются одновременно, так что наша реакция может включать в себя использование совокупности нескольких стратегий. Как и в других случаях, здесь вы должны начинать с использования основных стратегий (преимущественно связанных с окружением ребенка), прежде чем будете переходить к обусловленным и более директивным стратегиям.

В следующих разделах мы поговорим о различных типах ограниченного и повторяющегося поведения, рассмотрим стратегии реагирования и приведем несколько практических примеров.

СТРАТЕГИИ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ПРОДУКТИВНОСТИ ИГРЫ

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Идеи для преодоления ригидности</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Предотвращайте проявление ригидных паттернов <input type="checkbox"/> Используйте разнообразные материалы <input type="checkbox"/> Изменяйте расположение игровых материалов при перезапуске рутины <input type="checkbox"/> Повторяйте одни и те же шаги, но с разными игрушками <input type="checkbox"/> Регулируйте количество доступных материалов для игры <input type="checkbox"/> Изменяйте привычную последовательность шагов <input type="checkbox"/> Удерживайте свою игрушку на месте <input type="checkbox"/> Моделируйте два-три раза подряд, чтобы придать игре динамику <input type="checkbox"/> Старайтесь, чтобы ваши с ребенком роли были равными и активными <input type="checkbox"/> Используйте параллельную игру | <p>Идеи для преодоления ограниченных интересов</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Выбирайте стратегические моменты, чтобы использовать предпочитаемую игрушку <input type="checkbox"/> Организуйте окружение для поддержания игровой рутины <input type="checkbox"/> Найдите другие способы использования специфических интересов ребенка <input type="checkbox"/> На некоторое время уберите игрушку <input type="checkbox"/> Установите понятные ожидания <p>Идеи для преодоления повторяющегося поведения</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Выбирайте игрушки, помогающие предотвратить повторяющееся поведение <input type="checkbox"/> Дайте ребенку возможность исследовать игрушку <input type="checkbox"/> Используйте подсказки окружением <input type="checkbox"/> Вернитесь к более успешному шагу рутины <p>Идеи для преодоления поведения, вызванного особенностями сенсорного реагирования</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Оцените сенсорную нагрузку окружающей обстановки <input type="checkbox"/> Используйте моменты внимания ребенка <input type="checkbox"/> Поддерживайте темп рутины |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

РИС. 17.4. Стратегии для улучшения продуктивности игры

17.4 Преодоление ригидности

Одна из типичных форм ограниченного и повторяющегося поведения — это *ригидность*. Существует множество форм проявления ригидности: ребенок может демонстрировать отсутствие гибкости, настаивать на единообразии, придерживаться определенных паттернов или испытывать сложности при переходе от одной активности к другой (American Psychiatric Association, 2013). В контексте сессии JASPER ригидность приводит к уменьшению времени совместной вовлеченности, снижению гибкости и разнообразия игры и усилению дисрегуляции в ситуациях, когда ребенку нужно взаимодействовать более гибко. Давайте рассмотрим это на примерах.

- **Настаивает на соблюдении определенной последовательности или паттерна.**

Ребенок предпочитает следовать определенному паттерну или последовательности действий в игровой рутине и сопротивляется попыткам отклониться от предпочтительного способа игры (например, настаивает на определенном порядке помещения геометрических форм в сортер).

- **Настаивает на полном выполнении.** У ребенка возникают признаки дисрегуляции, если игрушка не до конца собрана (например, все фрагменты пазла должны быть вставлены, печенье должно полностью покрывать поднос). Также возможны сложности с любыми игровыми действиями, предполагающими разборку уже собранного предмета.

- **Настаивает на определенной роли.** Ребенок противится равному и активному участию взрослого в игре, если это не соответствует его видению игровой рутины.

Ригидность может становиться значительным препятствием для совместной вовлеченности. Ребенок может отказываться от предложенных вами расширений и моделей, физически отвергать ваше участие (например, отталкивать вашу руку и говорить «нет») или проявлять признаки дисрегуляции, если вы пытаетесь прекратить ригидное поведение. В целом ригидное поведение препятствует достижению прогресса в отношении целей вмешательства.

17.4.1 Используйте основные стратегии организации окружения для поддержания гибкости

Если ребенок демонстрирует ригидность, наша основная цель — сделать игру более гибкой. Мы используем основные стратегии (в первую очередь стратегии организации окружения), чтобы преодолеть ригидность и способствовать использованию новых, более креативных способов взаимодействия с игрушками. Если вы замечаете ригидные паттерны в поведении ребенка, используйте эти стратегии активнее, чтобы способствовать более продуктивной игре ребенка.

Предотвращайте возникновение ригидных паттернов

Организируйте окружение ребенка и запланируйте материалы так, чтобы создать визуальные подсказки для новых способов использования той или иной игрушки. В таблице 17.1 приведено несколько примеров, позволяющих сделать это до того, как ребенок начнет использовать ригидный поведенческий паттерн. При этом важно не провоцировать раздражение ребенка. Ваша цель не в том, чтобы остановить ребенка и не позволить ему играть предпочтительным способом. Скорее, вы должны оказать поддержку для более гибких действий в игре.

Используйте разнообразные материалы

В дополнение к вытеснению паттерна вы можете преднамеренно использовать сочетание игровых материалов, чтобы увеличить разнообразие игрушек и гибкость действий с ними.

Таблица 17.1. Стратегии для предотвращения возникновения ригидных паттернов поведения

| Предпочитаемый ребенком паттерн | Возможное решение для повышения гибкости |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Предпочитает играть только с пожарными машинами | ➔ Подготовьте другие типы машин и уберите пожарные машины до начала сессии |
| Предпочитает ставить попарно одинаковые фигурки | ➔ Уберите дубликаты, чтобы парных идентичных фигурок не было |
| Предпочитает соединять кубики в одинаковом порядке каждый раз, когда вы строите | ➔ Организуйте рутину, заранее соединив несколько кубиков в основании постройки другой формы |
| Предпочитает, чтобы все игрушки были целиком собраны | ➔ Уберите из набора несколько элементов, чтобы невозможно было собрать игрушку до конца (например, уберите несколько элементов конструктора для пиццы, используйте меньше фигурок, чем сидений в машине) |
| Предпочитает приносить игрушки на стол, даже если вы организовали большие локации для игры на полу | ➔ Попробуйте играть на столе большего размера, чтобы увеличить поверхность игрового пространства |

К примеру, вы играете конструктором Lego — добавьте к его элементам кубики из пенополистирола или магнитные кубики различной формы и размера, чтобы использовать их для горизонтальных расширений. Если вы обычно играете фигурками людей, попробуйте использовать в этой же рутине другие игрушки, например фигурки животных или людей и животных одновременно. (Дополнительные примеры можно найти в главе 11, раздел 11.7.1.)

Изменяйте расположение игровых материалов при перезапуске рутины

Когда вы перезапускаете рутину, расположите игровые материалы так, чтобы содействовать гибкости в игре. К примеру, ребенок предпочитает помещать кубики один на другой и создавать вертикальную постройку — заранее соедините несколько кубиков так, чтобы построить большое квадратное основание (рис. 17.5). Это покажет ребенку другой способ игры до того, как он начнет восстанавливать привычную ему постройку. Кроме того, можно изменить порядок представления расширений или предоставить ребенку доступ к новым расширениям после перезапуска, тем самым создавая новое, гибкое направление в рутине.

Повторяйте одни и те же шаги, но с разными игрушками

Попробуйте использовать в одной и той же рутине другие игрушки, которые имеют сходные функции. Это даст ребенку возможность попробовать что-то новое. К примеру, если раньше вы использовали игрушку-нажималку с выскакивающими персонажами программы «Улица

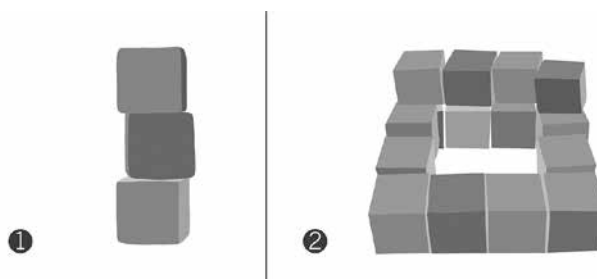


РИС. 17.5 Быстро измените расположение материалов и по-новому соедините некоторые элементы при перезапуске рутины

Сезам», предложите ребенку такую же игрушку с животными. Если раньше у вас была рутина приготовления пиццы, замените ее на рутину с бутербродами.

Регулируйте количество доступных игровых материалов

Ребенок может немедленно начать привычный паттерн, если у него под рукой будут наготове все материалы для воплощения идеи. Вы можете предотвращать такие ригидные паттерны — для этого предоставьте сначала лишь некоторые элементы игры, а остальные подготовьте в качестве вариантов для расширений при продолжении рутины. Это позволит ребенку использовать привычный паттерн в течение недолгого времени, при этом гибкость игры увеличится. К примеру, ребенок предпочитает помещать фишки мозаики на основу в определенном порядке. Чтобы повысить гибкость, попробуйте сначала дать ему лишь несколько фишек мозаики, потом быстро добавьте несколько кубиков, которые вы будете помещать поверх мозаики для продолжения рутины.

Изменяйте привычную последовательность шагов

Добавьте в рутину новые шаги или измените последовательность привычных шагов. К примеру, в рутине «Подготовка ко сну» можно чистить зубы в качестве последнего, а не первого шага; добавить новый шаг — например, укачивать куклу перед сном или петь разные колыбельные каждый раз, когда вы играете в эту рутину. Кроме того, можно добавить что-то неожиданное (например, у вас две куклы и только одна кровать вместо обычных двух) или забавное для ребенка (например, добавить игрушечный унитаз). Такие небольшие изменения способствуют гибкости и помогают прервать ригидные паттерны, не разрушая при этом знакомых и мотивирующих аспектов игры, которые нравятся ребенку.

17.4.2 Используйте обусловленные стратегии для поддержки гибкости

Если после применения основных стратегий ребенок продолжает ригидную игру или ригидность начинает мешать формированию и расширению рутины, используйте следующие обусловленные стратегии, направленные на конкретные моменты гибкости.

Удерживайте игрушку на месте

Если у ребенка есть тенденция убирать элементы, которые вы добавили, или переделывать выполненное вами действие, после завершения своего хода в игре удерживайте использованную вами игрушку на месте. Это побудит ребенка выполнить свой ход, а не отменять сделанный вами. Чтобы помочь ребенку продолжать, соблюдая очередность, можно пододвигать новые элементы ближе к нему или даже вручить ему игрушку, удерживая при этом свою на месте.

Моделируйте два-три раза подряд, чтобы придать игре динамичность

Если ребенок сопротивляется вашей модели или расширению игры, вы можете продемонстрировать, что представляет собой этот шаг, быстро и последовательно моделируя успешное выполнение игрового действия два-три раза. Вместо того чтобы прервать текущий законченный паттерн, вы создаете новый визуальный паттерн для этого игрового шага. Если вы моделируете один раз, ребенок может воспринять новый шаг или игрушку как разрыв привычного паттерна, в то время как двукратное или трехкратное моделирование помогает ребенку визуально представить новый паттерн. Когда вы используете эту стратегию, убедитесь, что у ребенка имеются доступные игровые материалы для участия в этом новом шаге игры.

Старайтесь, чтобы ваши с ребенком роли были равными и активными

Если ребенок постоянно руководит вашей ролью в игре, попробуйте найти способы добавить гибкости в паттерн ребенка. К примеру, ребенок говорит: «Стой здесь и закажи лимонад». Взрослый может попробовать повысить гибкость и ответить: «Я лучше закажу мороженое». Если ребенок играет на более высоком уровне и одна из ближайших целей для него — игра со сверстниками, полезно будет использовать социальную историю, чтобы показать ребенку, как делиться идеями. К примеру, можно начать сессию с короткого рассказа о двух друзьях, которые делятся друг с другом идеями.

Используйте параллельную игру

В некоторых ситуациях бывает очень сложно гибко играть с ребенком, особенно если вы впервые даете ему понять, что ожидаете этого. Если ваши попытки участвовать в рутине приводят к стрессу и дисрегуляции ребенка, можно для начала организовать параллельную игровую рутину рядом с ним. К примеру, можно начать сооружать свою постройку рядом с постройкой ребенка. Это позволит вам продолжить рутину, не нарушая при этом паттернов строительства ребенка. После того как каждый из вас выполнит несколько действий в игре, вы можете создать возможности для объединения ваших построек в единую рутину. К примеру, постройте мост или дорогу, чтобы соединить ваши постройки между собой, или перезапустите рутину и попытайтесь соорудить такую же постройку совместно. Эту стратегию нужно использовать только в качестве последнего средства. Если все же вам пришлось начать параллельную игру, постарайтесь как можно скорее вернуться к совместной игре.

17.4.3 Ригидность: практические примеры

Следующие примеры показывают использование приведенных выше стратегий для реагирования на проявления ригидности.

Озадаченный пассажир

Дорогой JASPER!

Мы с ребенком сформировали прекрасную игровую рутину, в которой мы ездим на автомобиле по нашему городу. Однако со временем я начал понимать, что мы всегда делаем одно и то же. Сначала мы едем прямо на Бродвей, затем поворачиваем направо — на Мейн-стрит, после чего проезжаем мимо трех кубиков и поворачиваем на 6-ю авеню. Ребенок очень умный и знает, как добраться до своих любимых мест. Я пытаюсь расширить план поездки — добавить новые фигурки в машины, ввести новые направления и маршруты и даже разнообразить стили поездки (например, ехать быстро или медленно, двигаться по неровной дороге или проезжать по туннелю), но мне очень сложно сделать свой игровой ход по очереди. Если я пытаюсь добавить в рутину что-то новое, мальчик обычно начинает сердиться, берет все автомобили и отворачивается от меня. Как мне включиться в такую рутину? Я стараюсь следовать интересам ребенка, но уже не знаю, что еще предпринять. Мне нужно отказаться от этой рутины и попробовать что-то новое?

Спасибо!

Озадаченный пассажир

Дорогой *Озадаченный пассажир!*

Безусловно, вы очень много сделали, чтобы расширить вашу игровую рутину с транспортными маршрутами! Попробуйте оценить общий уровень игры в ней. Возможно, игровые действия относятся к высокому уровню игры, соответствующему развитию языковых навыков ребенка, при этом движение машины взад-вперед — это уровень избирательных действий. Если большая часть рутины значительно ниже уровня развития ребенка, возможно, вам нужно сформировать другую рутину с игрой на более высоком уровне. Однако если вы можете поддерживать периоды совместной вовлеченности при помощи шагов на уже освоенных и целевых уровнях игры, это может быть удачным моментом для работы над развитием гибкости. Попробуйте добавить в рутину изменения после перезапуска. К примеру, можно сделать перезапуск увлекательным — изобразить, что пришел Годзилла и разрушил город. Затем вы быстро организуете материалы заново так, чтобы здания и улицы были теперь расположены по-другому. Попробуйте добавлять небольшие изменения — например, поставьте светофор, который сломался, и введите инструменты и персонажей, чтобы его чинить. Если вам удалось добиться успеха при расширении рутины, попробуйте соблюдать оптимальное соотношение между вашим способом игры и игрой ребенка, где будут как новые, так и ранее использованные шаги рутины. Как вариант — попробуйте использовать новые способы передвижения (например, лодки или самолеты), чтобы добавить в рутину небольшие изменения.

Желаем успеха!

JASPER

Пользователь с ребенком, играющим в одиночестве

Дорогой JASPER!

Я работаю с девочкой, которая прекрасно освоила уровень игры «комбинация-презентация». Ей очень нравится игра с пирожными. Она раскладывает их по подносу и снимает с него. Создается впечатление, что она может играть в эту рутину целый день, но мне кажется, что девочка будет продолжать эту игру, даже если меня не будет рядом. Я сижу напротив нее и проявляю положительные эмоции, чтобы сделать свои действия более заметными и занимательными. Однако если я пытаюсь присоединиться к игре, девочка начинает сердиться и отталкивает мою руку. Зачастую это превращается в противостояние между нами. Что мне сделать, чтобы девочка захотела играть со мной?

Пользователь с ребенком, играющим в одиночестве

Дорогой *Пользователь с ребенком, играющим в одиночестве!*

Вы уже проделали большую работу, используя свои эмоции и местоположение. Теперь попробуйте оценить качество вовлеченности ребенка, когда он помещает пирожные на поднос. Похоже, что ребенок проявляет вовлеченность с объектом, так что вам нужно составить план поддержки совместной вовлеченности. Да, вы уже пробовали использовать множество стратегий для совместной игры. Теперь попытайтесь начать с непродолжительных периодов параллельной игры рядом с девочкой. Так, поместите второй набор пирожных и поднос рядом с игрушками девочки и попробуйте моделировать новые игровые действия с пирожными, находясь поблизости. Это даст девочке возможность увидеть вашу модель до того, как ей нужно будет участвовать или позволять вам как-то изменять действия с ее

набором пирожных. Кроме того, попробуйте оценить, насколько этот игровой набор соответствует потребностям ребенка. Возможно, эти игрушки вполне подходят для начала игры, однако не исключено, что они начинают играть слишком значительную роль в рутине. Попробуйте добавить что-то новое и занимательное (например, угостите пирожными игрушку, которую можно кормить) или используйте новое игровое действие (например, положите на пирожные шарики мороженого) и проследите, поможет ли это установить вовлеченность ребенка. Если девочка так же сосредоточена на объекте и продолжает выполнять определенное действие, скорее всего, вам придется на время убрать набор с пирожными. Когда вы сформируете с ребенком рутину с другими игрушками, можно будет вернуть набор с пирожными.

Успехов в вашей работе!

JASPER

17.5 Реагируем на ограниченные интересы

Ограниченные интересы — еще одна типичная форма ограниченного и повторяющегося поведения, с которой вы можете столкнуться во время сессии JASPER. Ограниченные интересы характеризуются интенсивной сосредоточенностью на определенном объекте, теме или пристрастием к ним (American Psychiatric Association, 2013). Если ребенок во время сессии излишне заинтересован определенной игрушкой или рутинной, вам будет непросто достигнуть состояния совместной вовлеченности с ним. Давайте рассмотрим несколько примеров.

- **Сосредоточенность на одной теме.** Ребенок сосредоточен на определенной идее или объекте и отказывается от расширения этого интереса.

- **Непродуктивные действия.** Ребенок может проявлять энтузиазм в отношении области своих интересов, но уровень развития его игровых навыков не позволяет ему выполнять продуктивные игровые действия (например, ребенок проявляет особый интерес к куклам и игрушечным фигуркам, но освоил пока только начальные уровни комбинации).

Ограниченные интересы могут быть полезны, поскольку они создают мотивацию у ребенка. Однако зачастую при этом страдают вовлеченность и качество игровых рутин. Если ребенок проявляет ограниченный интерес, вам нужно определить, когда стоит включить его в игровые рутинные и когда двигаться дальше.

17.5.1 Используйте основные стратегии, чтобы сделать интересы ребенка разнообразнее

Если ребенок способен большую часть времени продуктивно взаимодействовать в контексте своих интересов, мы можем использовать основные стратегии, чтобы показать ему более креативные и продуктивные способы для включения ограниченных интересов в игровую рутину.

Выбирайте стратегические моменты, чтобы включить в рутину предпочитаемую игрушку

Если ребенок проявляет большую вовлеченность и гибкость в начале сессии, предоставьте предпочитаемую им игрушку раньше, чтобы ребенок мог продуктивно и социально взаимодействовать с вами. Если же ребенок проявляет большую вовлеченность и гибкость позднее, когда вы уже установили ожидания, то предпочитаемую им игрушку нужно предоставить позднее. В любом случае предпочитаемую игрушку нужно предоставлять в рамках уже сформированной игровой рутины, когда представляется хороший игровой момент и у вас есть конкретный план использования этой игрушки. К примеру, ребенок интересуется автомобилями:



РИС. 17.6. Взрослый играет на уровне физической комбинации, сооружая из конструктора самолет, чтобы использовать интерес ребенка к полетам

сначала вы помещаете фигурки людей в дом, затем они строят дорогу — и только после этого вы помещаете фигурки в автомобиль и они куда-то едут.

Подготовьте окружение так, чтобы игровая рутина продолжалась

Убедитесь, что существует следующий ясный шаг в игровой рутине после предоставления предпочитаемой игрушки. Если вы дали ребенку его любимого героя мультфильма, не имея плана дальнейшей игры, ребенок может просто держать фигурку в руках или изобразить привычное игровое действие (например, что его герой гонится за другим персонажем).

Найдите другие способы использования интересов ребенка

Если ребенку слишком сложно играть с предпочитаемой игрушкой и сохранять при этом совместную вовлеченность, попробуйте найти другие способы для включения интересов ребенка в сессию. Вместо того чтобы предоставить ребенку предпочитаемую игрушку, вы можете построить такой объект или предложить ребенку заменить его чем-либо. К примеру, взрослый и ребенок вместе собирают самолет из деталей конструктора, вместо того чтобы просто выдать ребенку любимую игрушку-самолет (рис. 17.6). Такая стратегия подходит преимущественно для детей с игровыми навыками предсимволического и символического уровней, которые могут понять, какой именно объект будет изображать созданная конструкция.

17.5.2 Обдумайте необходимость применения обусловленных стратегий для расширения интересов ребенка

Если поведение настолько мешает взаимодействию, что вы не можете сформировать рутину или добиться совместной вовлеченности, вам нужно на некоторое время взять на себя более активную и директивную роль, чтобы обозначить ожидания для совместной игры или добиться применения новой идеи в игровой рутине.

На некоторое время уберите игрушку

Определенные игрушки (или свойства игрушек) могут быть настолько мотивирующими для ребенка, что препятствуют достижению любых других целей во время сессии. Если описанные выше способы оказались неэффективными, попробуйте вообще убрать игрушку. Обычно это используют в качестве последней крайней меры. Заранее подготовьтесь использовать поведенческие стратегии и визуальную поддержку до и после удаления предпочитаемой

игрушки. В этом момент вы должны сохранять спокойствие и придерживаться выполнения своего решения. Возможно, в течение нескольких следующих сессий вы вообще не будете использовать эту игрушку, пока ребенок не освоит другие навыки. Если ребенок приходит на сессию, имея при себе такую игрушку, вы можете создать специальную рутину перехода, во время которой поместите игрушку в специальную коробку, шкафчик или другое место.

Установите понятные ожидания

Если у ребенка сформированы вербальные навыки, он может требовать любимую игрушку или рутину или вообще выражать протест против вашего участия. Заранее подготовьте визуальную поддержку, понятные указания и напоминания относительно ожиданий.

17.5.3 Ограниченные интересы: практические примеры

Следующие примеры показывают, как использовать приведенные выше стратегии, чтобы реагировать на проявление ограниченных интересов.

Пользователь, застрявший в пирамидах

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленькой девочкой: она прекрасно освоила навыки символической игры и использует в речи короткие предложения. И она очень интересуется всем, что связано с Древним Египтом. Благодаря ей я немало узнал о фараонах, однако мне кажется, что наши сессии не очень-то помогают ей осваивать новые навыки. Каждая наша рутина так или иначе связана с Египтом. Каждый кубик идет на постройку пирамид, и каждая кукла у нас — Клеопатра. Мы сформировали устойчивую рутину, где сначала строим пирамиду, а затем находим в ней сокровища. Девочка инициирует множество шагов в игре и использует жесты совместного внимания, чтобы показать мне найденные сокровища. Однако я хочу, чтобы она научилась играть, используя другие темы, — это поможет ей более успешно взаимодействовать со сверстниками в школе. Я пытаюсь заменить игрушки и принести новые игровые материалы, но в таких случаях она использует замену объектов — и мы все равно возвращаемся к Египту. Как мне привнести что-нибудь новое?

Спасибо!

Пользователь, застрявший в пирамидах

Дорогой *Пользователь, застрявший в пирамидах!*

Ваша девочка освоила немало замечательных навыков, и очень хорошо, что вы хотите помочь ей использовать эти навыки в новых областях. Ваша рутина с пирамидой — прекрасное начало, которое помогает сформировать вовлеченность девочки и поддерживает ее мотивацию. Вам нужно создать план, позволяющий использовать материалы, которые не относятся напрямую к теме пирамид, но могут быть косвенно связаны с ней. К примеру, можно добавить игрушечные фигурки, изображающие определенных персонажей (космонавтов, полицейских или пиратов). Кроме того, можно не использовать отдельные кубики, а заранее соорудить некоторые постройки, чтобы организовать новую историю (например, соорудить остров или дом на дереве). Затем вы сможете использовать эти материалы, чтобы моделировать шаги, сочетающиеся с вашей нынешней рутинной про пирамиды. К примеру, вы нашли сокровища в пирамиде. Теперь можно сформировать новый интерес: зарыть

эти сокровища в другом месте и добавить новый шаг, где пираты приплывают и похищают сокровища. Добавляйте новые варианты в привычную тему — это поможет вам расширить интересы ребенка и постепенно сформировать более гибкие и креативные игровые рутины.

Желаем успеха!

JASPER

Пользовательница с фанаткой Пятачка

Дорогой JASPER!

Я работаю с маленькой девочкой, которая очень любит Пятачка из истории про Винни-Пуха. Мама девочки предложила принести несколько мягких игрушек Пятачка на нашу сессию, чтобы помочь мотивировать ребенка и повысить ее заинтересованность поиграть со мной. Девочка уже освоила уровень физической комбинации, и ее целевой уровень игры — «ребенок как агент». Я подумала, что фигурки Пятачка можно будет включить в расширения наших рутин. У нас есть замечательная рутина уровня физической комбинации — на данном этапе мы уже строим огромный замок из коробок-вкладышей. В последние недели я приносила на сессию фигурки Пятачка и моделировала игровое действие — помещала фигурки в наш замок. Я думала, что девочке понравится такой шаг, однако она просто берет две фигурки, держит их в руках и отказывается совершать свой ход в игре. Девочка отказывается отдавать фигурки и быстро начинает проявлять вовлеченность с объектом. Она поворачивается ко мне спиной и начинает смотреть на Пятачка, которого держит в руках. Как мне восстановить вовлеченность ребенка и включить Пятачка в нашу игру? Помогите!

Спасибо за ваши идеи!

Пользовательница с фанаткой Пятачка

Дорогая Пользовательница с фанаткой Пятачка!

Вы проделали большую работу, пытаясь понять, как мотивировать вашу маленькую подопечную. Хотя фигурки Пятачка и мотивируют девочку, похоже, она предпочитает просто держать такие мягкие игрушки в руках и контролировать их применение. Советуем вам провести несколько сессий, на которые вы не будете приносить игрушечного Пятачка. Во время этих сессий вы сможете сосредоточиться на формировании устойчивой рутины с использованием других фигурок и работать над тем, чтобы девочка начала спонтанно добавлять мягкие игрушки в построенный замок. Когда она сможет стабильно использовать эти игрушки для продуктивных действий в игре, можно попробовать снова использовать фигурки Пятачка в рутинных и попытаться добиться продуктивных действий ребенка с этим персонажем. Кроме того, на ближайших сессиях без использования фигурок Пятачка попробуйте запрограммировать жест совместного внимания «передача объекта». В контексте тех рутин, где девочка чувствует себя более уверенно, моделируйте жест совместного внимания «передача объекта», а затем запрограммируйте, чтобы ребенок передал вам объект обратно. К примеру, дайте ребенку игрушечную фигурку, затем протяните руку. Если ребенок даст вам фигурку, имитируйте его жест и сразу же дайте ребенку игрушку обратно. Когда вы снова начнете использовать фигурку Пятачка в ваших сессиях и у вас будет сформирована более быстрая очередность ходов, можно попробовать потренироваться в использовании жеста совместного внимания

«передача объекта» с фигуркой Пятачка. Поскольку Пятачок — любимая игрушка девочки, возможно, она будет менее охотно делиться ею, так что вам придется оказывать больше поддержки ребенку.

Удачи в вашей работе!

JASPER

17.6 Реагируем на повторяющееся поведение

Повторяющееся поведение может проявляться в форме стереотипных игровых действий, вокализаций и моторных движений (American Psychiatric Association, 2013). В некоторых случаях ребенок способен поддерживать совместную вовлеченность, одновременно демонстрируя повторяющееся поведение. Однако повторяющееся поведение зачастую препятствует формированию продуктивной игровой рутины, приводит к развитию вовлеченности с объектом и мешает обучению ребенка. Повторяющееся поведение может проявляться в разных формах, и вот только некоторые из них.

- Стереотипные или повторяющиеся движения тела
 - Взмахи кистями рук
 - Раскачивание всем телом
 - Вращение вокруг своей оси
- Нефункциональные действия с игрушками или объектами, мешающие игре
 - Вращение игрушек, выстраивание их в линию или сортировка
 - Поглощенность действиями с частями игрушки (например, ребенок открывает и закрывает дверцы автобуса)
 - Включение и выключение светильника
- Неестественные речевые паттерны
 - Эхолалия (например, немедленное повторение слов, скрипированных фраз)
 - Повторяющиеся вокализации (например, гудение, пение)
 - Идиосинкразические фразы (например, ребенок говорит: «Бесконечность не предел!» — каждый раз, когда хочет куда-то идти)

Повторяющиеся игровые действия время от времени демонстрируют все дети. Очень важно различать, продуктивна такая игра или нет. Чтобы это определить, нужно оценить уровень игры ребенка, гибкость и уровень вовлеченности. Если ребенок проявляет совместную вовлеченность, а повторяющееся действие соответствует уровню его развития, такое действие может быть продуктивным (так, ребенок, освоивший простые уровни игры, поочередно с игровым партнером скатывает машинки с горки). Однако если ребенок проявляет вовлеченность с объектом, отсутствие гибкости, а повторяющееся действие относится к уровню, который намного ниже нынешнего уровня его развития (например, ребенок, освоивший предсимволический уровень игры, катает машину взад-вперед и смотрит на вращение колес), он проявляет повторяющееся поведение, которое требует другой реакции взрослого. Если поведение непродуктивно, вам нужно найти способ помочь ребенку включиться в игру.

17.6.1 Используйте основные стратегии для увеличения продуктивности игровых действий

Если ребенок демонстрирует повторяющееся поведение и оно начинает влиять на его вовлеченность, используйте основные стратегии, чтобы способствовать увеличению продуктивности игровых действий.

Выбирайте игрушки, помогающие предотвратить повторяющееся поведение

Если ребенок демонстрирует повторяющееся поведение, попробуйте использовать игрушки, которые не сочетаются с таким поведением. Например, игрушки большего размера (которые ребенок не сможет вращать), кубики другого типа (менее интересные для разглядывания) или постройки без дверных петель (чтобы ребенок не мог открывать и закрывать двери).

Дайте ребенку возможность исследовать игрушку

Иногда ребенку нужно некоторое время, чтобы найти любимый цвет, цифру или другой аспект игрушки, а затем он уже может выполнить свой ход в игре. Не нужно спешить и немедленно предоставлять поддержку — сначала дайте ребенку немного времени, чтобы изучить игрушку. В этот момент вам нужно сделать паузу и показать свое ожидание, не забывая при этом наблюдать за ребенком. Вдобавок это даст вам хорошую возможность разделить с ребенком его интерес, моделировать жест и прокомментировать объект. К примеру, ребенок разглядывает изображение коровы на стенке коробки-вкладыша — вы можете указать на него пальцем и сказать: «Корова!» Если ребенок продолжает изучать игрушку слишком долго, попробуйте использовать моделирование, чтобы вернуться к игровой рутине.

Используйте подсказки окружением

Используйте подсказки окружением, чтобы показать ребенку более продуктивный способ игры. Пододвиньте ближе к нему другую игрушку, вручите новый элемент игры или поменяйтесь игрушками с ребенком. К примеру, вы разрезаете пиццу, и ребенок начинает вращать нож. Вы можете пододвинуть пиццу ближе к ребенку, а затем поменяться: обменять его нож на игрушечный бутерброд (рис. 17.7).

Также можно предложить ребенку обменять его нож на другой игрушечный нож и сразу же после обмена моделировать действие, чтобы показать игровой ход. Это поможет ребенку обратить внимание на ваше моделирование, прежде чем он вернется к повторяющемуся поведению.

Вернитесь к более успешному шагу рутины

К примеру, ребенок начинает выстраивать фигурки в ряд, после того как они скатываются с горки. Вы можете вернуться к более раннему шагу рутины — сооружению игровой площадки.



РИС. 17.7. Взрослый предлагает ребенку игрушечный нож в обмен на элементы игрушки-бутерброда, мешающие продуктивной игре

Во время этого шага быстро предложите новые игровые материалы и моделируйте расширения (например, добавьте на игровую площадку лестницу и качели), чтобы предотвратить возвращение к повторяющемуся поведению. Возвращение к более раннему шагу также дает вам возможность ухода от материалов, которые ранее приводили к застреванию ребенка на них.

17.6.2 Повторяющееся поведение: практические примеры

Следующие примеры показывают использование приведенных выше стратегий, чтобы реагировать на повторяющееся поведение.

Пользователь, застрявший на счете

Дорогой JASPER!

Я работаю с ребенком, который испытывает существенные проблемы с поддержанием регуляции в начале сессии. Я пытался использовать расписание «сначала — потом», создавать веселую обстановку и петь песни — все безрезультатно. Единственное, что помогает ребенку успокоиться, — это называть цифры на разных игрушках в нашем окружении. К примеру, я предлагаю в качестве одного из исходных вариантов игрушек свинку-копилку с монетами, на которых изображены цифры. Он указывает на монеты и смотрит на меня, чтобы я начинал считать вместе с ним. Когда мы начинаем считать, ребенок сразу же делает несколько глубоких вдохов и успокаивается. Я, конечно, рад, что это помогает, однако мне не хочется подкреплять повторяющееся поведение, когда мы считаем все, что видим. Мне начинает казаться, что ребенок не сможет научиться ничему новому, потому что мы только и делаем, что считаем. Как мне помочь ребенку оставаться спокойным, но при этом обучать его новым навыкам?

Заранее благодарен!

Пользователь, застрявший на счете

Дорогой *Пользователь, застрявший на счете!*

Похоже, вы работаете с очень сообразительным ребенком, который знает, что помогает ему успокоиться. Замечательно, что вы можете поддержать его коммуникацию и использовать счет, чтобы помочь ребенку регулировать свое поведение и привыкнуть к сессии. Однако вы правы в своей оценке — ребенок не сможет освоить новые игры или коммуникативные навыки, если вы и дальше будете придерживать его ригидного паттерна и считать все подряд. По мере того как ребенок начинает более спокойно вести себя во время сессий, вы можете постепенно отходить от использования игрушек с цифрами в ваших рутинных. К примеру, можно начать со счета монет и поместить их все в свинку-копилку, затем расширить эту рутину с другими материалами, на которых нет цифр (например, использовать игрушечное печенье, которое помещается в прорезь копилки). Постепенно вы сможете использовать больше новых игрушек без цифр. Точно так же, как сейчас вы указываете на цифры на монетках и называете их, можно указывать на другие игрушки, которые вы используете вместе с ребенком, и называть их. Это поможет вам моделировать жесты совместного внимания и новые слова, которые ребенок сможет использовать, чтобы делиться с вами.

У вас все получится!

JASPER

Пользователь, уставший от докторов

Дорогой JASPER!

Ребенок, с которым я работаю, любит повторять заученные фразы, которые он слышал в своей любимой телепередаче. Часто он застревает на повторении фразы: «Эти люди болеют, им нужно идти к доктору». Мальчик может играть на предсимволическом уровне «мультисхема», и он довольно умен для своего возраста, поэтому я сначала решил, что он предлагает хорошую идею для игры. Однако теперь я думаю, что это шаблонная фраза, поскольку мальчик повторяет ее снова и снова и использует любую возможность, чтобы сказать ее. Поскольку мы играем с фигурками и его идея продуктивна, я соглашаюсь с ней. Однако мне кажется, что мы не движемся вперед на наших сессиях — мы снова и снова возвращаемся к медицинской рутине. Как мне справиться с этой проблемой?

Пользователь, уставший от докторов

Дорогой *Пользователь, уставший от докторов!*

Похоже, вы оказались в непростой ситуации. Вы правы в том, что трудно будет улучшить гибкость и разнообразие игры, если все время повторять один и тот же шаг. Попробуйте подготовить другие увлекательные варианты расширений и сделать их доступными для ребенка. Возможно, имеет смысл инициировать такие расширения в рутине раньше, чем ребенок сможет сказать, что людям нужно идти к доктору. Если вы организуете окружение и увеличите свой темп игры, но ребенок снова будет предлагать идею с доктором, можно попробовать сказать, что у вас нет подходящих для этой рутины игрушек, или предложить, чтобы люди делали что-то другое (например: «Эти люди здоровы, они хотят пойти на карнавал!»). Когда дело касается ребенка с высоким уровнем развития когнитивных навыков, игнорирование его идей или просьб может приводить к нарушениям регуляции, а следование его повторяющимся идеям не позволяет работать над целевыми навыками игры. Таким образом, наилучшая стратегия для таких случаев — просто сказать ребенку, чего вы ожидаете от него. Возможно, сначала ребенок рассердится, что вы больше не хотите следовать его идее, но со временем он поймет ваши ожидания. Самое главное — настаивать на том, что вы говорите.

Желаем успеха!

JASPER

17.7 Работа с поведением, вызванным особенностями сенсорного реагирования

Поведение, вызванное особенностями сенсорного реагирования, охватывает как гипер-, так и гипореактивность ребенка в отношении входящей сенсорной информации (например, в отношении звуков или прикосновений). Такая гипер- или гипочувствительность может приводить к фиксации на сенсорных аспектах окружающей среды, а также к определенному поведению. Например, ребенок стремится понюхать или потрогать объекты, проявляет излишнюю сосредоточенность на световых раздражителях или движении или неприятие определенных звуков или текстур (American Psychiatric Association, 2013). На сессиях JASPER это может выражаться в следующем.

- **Ребенок стремится к сенсорной стимуляции.** Иногда дети могут выбирать определенные игрушки или использовать их определенным способом, чтобы получить определенное

сенсорное ощущение. Так, ребенок может сосредоточенно смотреть на игрушку, скатывая ее с горки, стучать игрушками друг о друга, чтобы услышать звук, или облизывать игрушки, чтобы почувствовать текстуру поверхности.

▪ **Ребенок стремится избежать сенсорного сигнала.** Иногда определенные стимулы, такие как громкие звуки или прикосновения, могут вызвать нарушение регуляции у ребенка. К примеру, ребенок начинает сердиться, когда игрушки издают громкие звуки, соприкасаясь со столом, или его раздражают физические подсказки взрослого.

Когда ребенок стремится получить определенный сенсорный сигнал, он может проявлять взаимодействие только с тем объектом, который отвечает его сенсорным потребностям (то есть у него формируется вовлеченность с объектом). Это может приводить к уменьшению его совместной вовлеченности или же препятствовать формированию совместной вовлеченности в целом. Это, в свою очередь, приводит к уменьшению количества возможностей для обучения новым типам игры и коммуникации.

17.7.1 Используйте основные стратегии для усиления совместной вовлеченности

Когда ребенок демонстрирует поведение, вызванное особенностями сенсорного реагирования, как правило, ему требуется дополнительная поддержка для вовлеченности с другими людьми. В программе JASPER мы не всегда стремимся к тому, чтобы остановить или исправить такое поведение. Наша цель в эти моменты — постараться усилить вовлеченность ребенка. Если это поведение не мешает игре, мы внимательно следим, не проявляются ли у ребенка начальные признаки дисрегуляции, и продолжаем моделировать продуктивные игровые действия и язык. Если же поведение мешает игре, мы организуем поддержку в окружении ребенка.

Исследуйте сенсорное влияние окружения

Используйте материалы, которые создают сенсорные ощущения, позволяющие поддерживать продуктивную игру. К примеру, если для ребенка значимыми являются тактильные ощущения (например, от прикосновения к поверхностям или объектам различной текстуры), уберите обычные твердые кубики и используйте вместо них мягкие кубики или те, которые можно сжимать.

ПРИМЕРЫ ТОГО, КАК МОЖНО УСИЛИТЬ ПОТОК СЕНСОРНЫХ ОЩУЩЕНИЙ

- Используйте кубики с неровной поверхностью, которые дают дополнительные сенсорные ощущения во время сооружения постройки из них (например, используйте игольчатый конструктор).
- В качестве одного из шагов рутины используйте действия крупной моторики, сопровождая их песней (например, такой как «Колеса у автобуса крутятся», *The Wheels on the Bus*).
- Используйте игровые материалы большого размера, чтобы ребенок мог вставать с места (например, строительство из больших кубиков).

КАК МОЖНО СНИЗИТЬ ПОТОК СЕНСОРНЫХ ОЩУЩЕНИЙ

- Уберите игрушки, визуальные или физические свойства которых отвлекают ребенка от игры (например, блестящие или сверкающие игрушки, игрушки с отверстиями, куда ребенок может засовывать пальцы).
- Для ребенка, чувствительного к звукам, используйте игрушки с мягкой поверхностью (например, кубики из пенополистирола), чтобы уменьшить шум.

- Положите на твердую поверхность полотенце или играйте на ковре, чтобы уменьшить звук от соприкосновения материалов с поверхностью.

Используйте моменты внимания ребенка

Если поведение, связанное с особенностями сенсорного реагирования, проявляется часто, ребенку будет сложно заметить выполненные вами игровые действия, поскольку он отвлекается в это время на сенсорные аспекты игрушки. Если ребенок не обращает на вас внимания, он не заметит поддержки, которую вы ему предоставляете. Таким образом, вам следует уделить особое внимание своему местоположению в окружении ребенка. Вы должны находиться лицом к лицу с ребенком, сидеть на уровне его взгляда и поместить игрушки между вами. Когда вы с ребенком переходите на другое место в комнате, обращайтесь внимание, чтобы ваше положение тела и уровень глаз всегда были оптимальными. Когда вы выполняете свой ход в игре или моделируете новое действие, следите за тем, где сосредоточено внимание ребенка. Если вы заметили, что ребенок смотрит на вас или на игрушки, сразу же используйте такие моменты. Если внимание ребенка даже на краткий миг обращено на вас, старайтесь именно в этот момент моделировать и выполнить свой ход в игре.

Поддерживайте темп рутины

При частом проявлении поведения, связанного с особенностями сенсорного реагирования, сложно сформировать динамичную игру. Иногда взрослому приходится использовать наводящие подсказки, чтобы помочь поддержанию должного темпа игровой рутины. К примеру, перед каждым ходом в игре ребенок разглядывает игрушку или смотрит на нее краем глаза — пододвиньте игрушку ближе или вручите ее ребенку, чтобы игра продолжалась. Этим вы также поможете ребенку обратить внимание на ваше участие в игре и будете содействовать вовлеченности. Не нужно давать подсказку для каждого хода ребенка и поддерживать чересчур быстрый темп игры. Ваша цель — предоставить достаточную поддержку ребенку так, чтобы его сенсорное поведение не приводило к продолжительным периодам вовлеченности с объектом.

17.7.2 Сенсорное поведение: практический пример

Давайте рассмотрим на примере, как реагировать на поведение, связанное с особенностями сенсорного реагирования.

Пользователь с ребенком, который разглядывает игрушки

Дорогой JASPER!

Я работаю с девочкой, которая любит разглядывать разные игрушки во время сессии. Это происходит так часто, что мне сложно сформировать совместную вовлеченность с ребенком. Девочка освоила предсимволический уровень игры и демонстрирует умение играть с игрушечными фигурками. Однако каждый раз, когда я приношу фигурки, она, вместо того чтобы выполнить свой ход в игре, берет их и рассматривает, поднося близко к глазам. Когда мы что-то строим, она разглядывает кубики, которые мы поместили в постройку. Помогите! Как мне сократить проявление такого поведения и улучшить совместную вовлеченность с ребенком?

Спасибо!

Пользователь с ребенком, который разглядывает игрушки

Дорогой Пользователь с ребенком, который разглядывает игрушки!

Довольно сложно достичь совместной вовлеченности с ребенком, которого так сильно отвлекают и мотивируют разнообразные визуальные стимулы. Для начала исследуйте игрушки, которые вы используете во время сессии. К примеру, если девочку отвлекают ярко раскрашенные фигурки, попробуйте заменить их на менее детализированные (например, на простые фигурки из дерева). Дизайн других игрушек также должен быть более простым. Если вы знаете, что девочка любит разглядывать постройку из кубиков, подготовьте заранее стратегии, направленные на то, чтобы рутина продолжала развиваться без остановок. К примеру, можно увеличить темп ваших действий в игре, подготовить окружение для очередного хода ребенка, быть готовым моделировать или вручить девочке очередной кубик до того, как она начнет разглядывать объект.

Надеемся, это вам поможет!

JASPER

Чтобы потренироваться в использовании этих стратегий, выполните упражнение 17.2.

УПРАЖНЕНИЕ 17.2. Как реагировать на ограниченное и повторяющееся поведение

Выберите наилучшую стратегию для реакции в каждом из приведенных сценариев.

| Сценарий | Возможные решения |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Вы играете с ребенком, у которого хорошо развиты речевые навыки и имеется множество игровых идей. Однако вам никак не удается сделать свой ход в игре. Вы пробовали изменять игровую рутину, замедляли ее темп (давали ребенку несколько элементов игры одновременно) и удерживали свои игрушки на месте после совершения своего хода. Однако все эти стратегии приводили только к усилению нарушения регуляции. | <p>A. Использовать более простой уровень игры</p> <p>B. Сделать устное замечание, чтобы установить ожидания</p> <p>C. Повысить свой темп игры</p> |
| 2. Вы с ребенком сформировали базовую игровую рутину, в которой соединяете элементы торта с лентой велкро. Вы пытаетесь добавить украшения для торта, но ребенок сразу же снимает их, разбирает торт на части и начинает снова собирать торт из элементов. Вы пытаетесь использовать несколько расширений, но всегда происходит один и тот же паттерн. | <p>A. Удерживать свой элемент игры на месте</p> <p>B. Моделировать два-три раза подряд для формирования новой возможности</p> <p>C. Либо А, либо В</p> |
| 3. Вы с ребенком сформировали базовую рутину, в которой ставите в гараж разные машины. Сначала ребенок проявляет вовлеченность, иногда показывает вам машину и комментирует, какого она цвета, прежде чем выполнить свой ход в игре. Но, как только машина оказывается в гараже, ребенок начинает катать ее взад-вперед в воротах гаража. Вы моделируете, что машину нужно закатить в гараж и поставить там, но ребенок даже не замечает вашего действия и продолжает катать машину туда-сюда, пока вы не забираете игрушку. | <p>A. Подготовьте явный следующий шаг для развития рутины</p> <p>B. Говорите громче и сильнее проявляйте эмоции, чтобы привлечь внимание ребенка</p> <p>C. Используйте вербальную подсказку: скажите ребенку, чтобы он прекратил катать машину</p> |

17.8 Проверьте ваш план улучшения продуктивности игры

Когда вы начинаете работать над увеличением гибкости и продуктивности игры, поначалу может казаться, что улучшений почти нет. Как мы уже говорили в главе 11, даже небольшие изменения в рутине имеют большое значение для развития разнообразия и сложности игры. По мере того как вы научитесь лучше понимать признаки ограниченного и повторяющегося поведения ребенка и строить планы для предотвращения такого поведения, ситуация будет улучшаться.

17.8.1 Заглядывая вперед

Ваша цель заключается в том, чтобы в процессе вмешательства рутины становились более гибкими, а продолжительность продуктивной игры и периодов совместной вовлеченности в рутине возрастала. По мере того как вы начнете лучше узнавать ребенка и эффективнее реагировать на его поведение, вам будет легче достигать поставленных целей.

Работайте с нарушениями регуляции

Готовьтесь к тому, что вам придется справляться с дисрегуляцией ребенка, когда дело будет касаться его наиболее предпочитаемых игрушек. Дисрегуляция может возникнуть, если вы попытаетесь ввести новый способ игры с такой игрушкой или особым интересом ребенка либо нарушите типичный для ребенка способ игры с ней. Кроме того, ребенок может расстраиваться, если вы прекращаете игру с его наиболее предпочитаемой игрушкой или вообще убираете ее. Как правило, мы можем проявить гибкость и использовать особый интерес ребенка или же найти другой подход. Однако в некоторых случаях целесообразно преодолеть сопротивление ребенка, чтобы добиться игры более высокого уровня и достичь прогресса в процессе сессии.

Взвесьте плюсы и минусы использования директивных подсказок

В некоторых случаях после применения стратегий, описанных в разделах 17.3–17.7, имеет смысл использовать директивную подсказку, чтобы представить ребенку новую идею в игре. К примеру, ребенок раз за разом повторяет рутину «Школа», взрослый может использовать вербальную подсказку («Давай пойдём в бассейн!»), чтобы поддержать гибкость рутины и двигаться дальше. Иногда возникают ситуации, когда легкая физическая подсказка помогает восстановить вовлеченность ребенка в игру. Оцените, какие преимущества дает физическая подсказка для целей ребенка, а также подумайте, как она может препятствовать их достижению. Директивные подсказки помогают ребенку преодолеть ограниченное и повторяющееся поведение, позволяют осваивать новые шаги в игре и способствуют формированию динамичности игровой рутины. С другой стороны, директивные подсказки ограничивают возможности для инициаций ребенка и могут приводить к формированию зависимости от подсказок и дисрегуляции. Если вы используете директивную подсказку, не забывайте о целях в отношении инициаций и старайтесь как можно быстрее отойти от подсказки.

Попробуйте вернуть предпочитаемую игрушку

Когда игра ребенка становится более гибкой и продуктивной, составьте план возвращения игрушек, которые раньше вызывали проблемы. К примеру, если вовлеченность ребенка восстановилась, можно снова использовать такую игрушку в рутине. Когда вы возвращаете игрушку в другой момент сессии, вы можете показать ребенку более осмысленные способы включения этой игрушки в качестве шага уже сформированной рутины.

17.9 Заключение

Формируя гибкость и преодолевая ригидность, мы помогаем улучшить способность ребенка к обобщению (генерализации) его навыков, которые он сможет использовать вне сессий JASPER в различных ситуациях. Еще раз напомните себе стратегии, которые мы обсуждали в этой главе (рис. 17.8).

Эта глава завершает VI часть книги. На протяжении ваших сессий поддерживайте вовлеченность ребенка, его регуляцию и продуктивную игру. Это наилучшим образом поможет ребенку освоить новые навыки и постепенно уменьшит время непродуктивного и мешающего игре поведения. В заключительном разделе (часть VII) мы представим информацию о сборе данных, а также об обучении программе JASPER и дальнейших шагах по ее освоению.

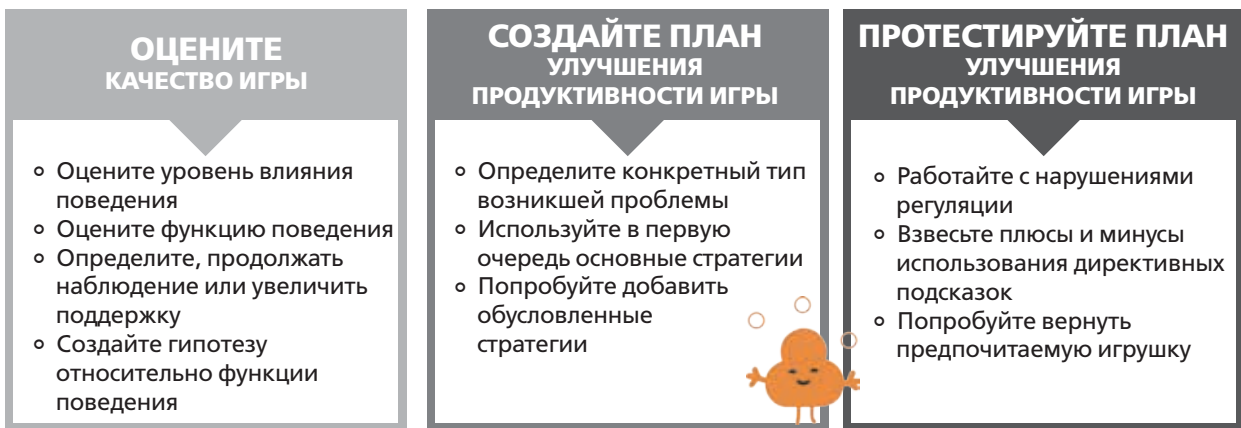


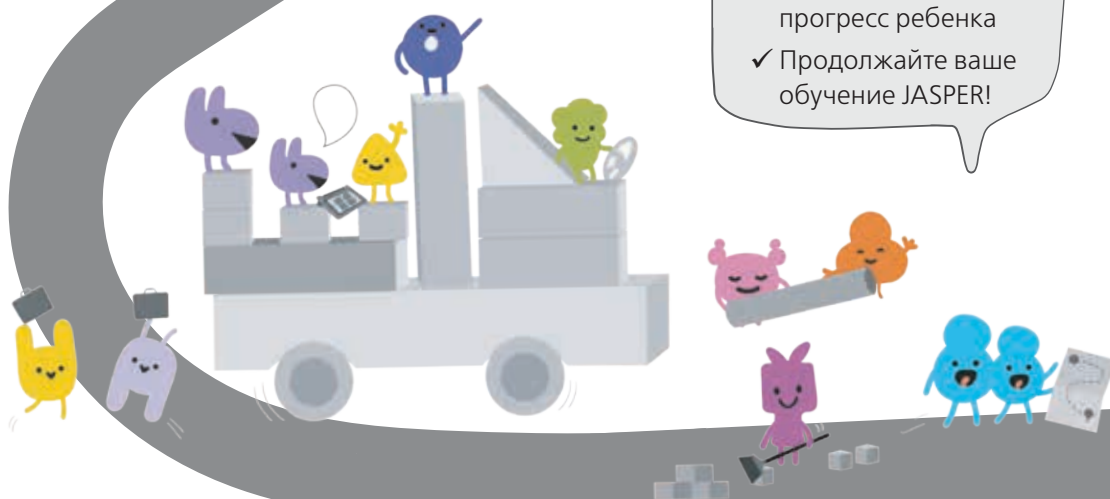
РИС. 17.8. Ключевые положения главы 17

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В этом разделе вы узнаете, как найти правильный баланс стратегий и отслеживать прогресс с течением времени.

Дальнейшие цели

- ✓ Интегрируйте все стратегии JASPER в единую систему
- ✓ Отслеживайте прогресс ребенка
- ✓ Продолжайте ваше обучение JASPER!



Сводим всё вместе



18.1 Введение

Итак, мы с вами подошли к концу этой книги, проделав огромный путь! Теперь у вас есть вся информация, необходимая для проведения оценки и выбора целей, достижение которых приведет к решению ваших задач. У вас есть необходимые инструменты для подготовки окружения и ребенка к сессии, для формирования и расширения игровых рутин, а также для поддержки коммуникации, вовлеченности, регуляции и продуктивной игры. Да, теперь вы знаете все необходимые элементы, и ваш следующий шаг — объединить их в эффективное целостное вмешательство. Для этого вам также потребуется отслеживать прогресс ребенка, модифицировать свой подход по мере осуществления вмешательства и, конечно, проходить дальнейшее обучение. Кроме того, вы будете оценивать, какие стратегии работают для конкретного ребенка, а какие — нет, и совершенствоваться как профессионал, чтобы предоставлять ребенку как можно больше возможностей для достижения успеха.

18.2 Объединение стратегий JASPER в единую систему

Хотя информация в этой книге и разделена на главы, описанные в них стратегии применяются во время сессии комплексно, что необходимо для достижения поставленных целей и задач. В программе мы используем стратегии как некий набор инструментов для поддержки ребенка (рис. 18.1). Только представьте, какие усилия приходится прилагать специалисту, чтобы оптимально использовать их! Поначалу это покажется очень сложным и будет отнимать много сил, но так и должно быть! Потребуется время, чтобы научиться использовать отдельные компоненты вмешательства и сочетать их друг с другом. По мере того как специалист приобретает опыт работы, многие стратегии становятся его второй натурой. В какой-то момент вы обнаружите, что ваши игра и коммуникация стали более естественными и вам уже не приходится прилагать столько усилий, чтобы сосредоточиться на отдельных стратегиях, — вы сосредоточены на взаимодействии в целом. И когда возникают трудности, вы внимательно рассматриваете общую картину и быстро определяете, какую поддержку применить в тот или иной момент.

18.3 Отслеживание прогресса ребенка

Для того чтобы проводить мониторинг улучшений, вам нужно отслеживать прогресс ребенка во времени. Существуют разные способы сбора данных. Так, результаты наших научных

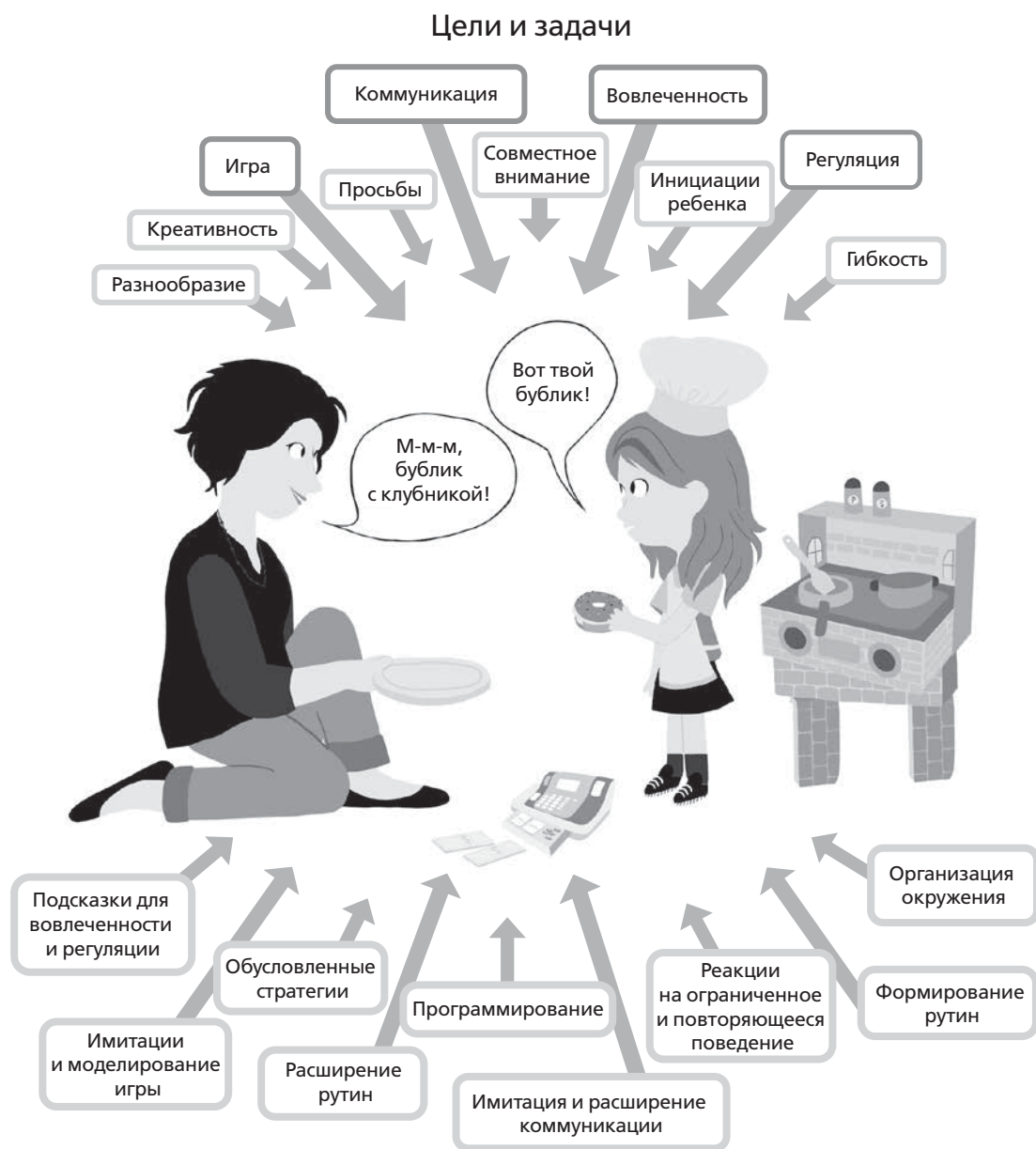


РИС. 18.1. Взрослый оптимально сочетает все стратегии и цели JASPER в контексте рутин

исследований базируются на методах скрупулезного сбора данных, которые включают в себя видеозаписи, их детализованное кодирование и последующий анализ. Но для достижения клинических целей не требуется использовать настолько подробный уровень сбора данных. Напротив, мы рекомендуем специалистам-практикам использовать хорошо знакомые им методы, позволяющие сосредоточиться на отслеживании изменений в главных целевых областях, на которые направлено вмешательство. Ниже мы приведем несколько примеров, показывающих способы сбора данных о прогрессе ребенка, в которых используются формы, помещенные в конце этой главы. Форма 18.1 представляет собой бланк информации о проведенной сессии, где вы можете фиксировать возникающие проблемы, признаки прогресса и новые цели. Форма 18.2 представляет собой бланк отслеживания динамики развития отдельных навыков и нужна для сбора количественных данных. Вы можете использовать другие, уже знакомые вам методы сбора данных или добавить цели JASPER в те формы сбора данных, которые вы уже используете.

18.3.1 Видеозапись сессии

В дополнение к видеосъемке во время проведения оценки SPACE мы рекомендуем записывать видео каждой сессии или некоторых сессий (предварительно получив письменное согласие родителя или другого законного представителя ребенка). Видеозаписи помогают следить за прогрессом ребенка и планировать будущие сессии. При работе в реальном времени довольно легко упустить из виду признаки изменений — не только потому, что они проявляются быстро, но и из-за неявного их проявления. Видеозаписи необходимы для оценки и улучшения ваших навыков и устранения возникающих сложностей. Это позволяет вам заметить моменты, которые вы могли упустить, и работать над ними в следующих сессиях. Кроме того, видеозаписи позволяют получать обратную связь от других специалистов JASPER (предварительно вам нужно получить письменное согласие родителя или другого законного представителя ребенка) и в обсуждениях с ними найти пути улучшения. Видеосъемка особенно важна, если вы работаете с несколькими детьми, поскольку в таких случаях довольно сложно запоминать отдельные детали каждой сессии.

18.3.2 Запись навыков ребенка

После каждой сессии фиксируйте навыки ребенка, используя один из приведенных далее методов записи (или используйте собственный метод). Оцените каждый аспект сессии, уделяя особое внимание изменениям. В каких областях у ребенка наблюдается прогресс, а в каких изменения происходят слишком медленно? Сосредоточьтесь на общей картине и проблемах, возникших во время сессии, в том числе на значимых признаках прогресса, проблемном поведении, необходимых модификациях и других аспектах. Не стоит излишне углубляться в подробности и записывать каждый отдельный навык. Постарайтесь сосредоточиться на записи информации, которая наиболее значима для конкретного ребенка.

Да, отслеживание прогресса — важная часть программы JASPER, однако этот процесс не должен оказывать влияние на ход сессии. Не следует делать заметки или записи относительно навыков во время сессии, поскольку это будет отвлекать вас от совместной игры и негативно влиять на вовлеченность. Вместо этого просто записывайте после сессии все, что вы можете вспомнить, а чтобы получить дополнительные детали, просматривайте видеозаписи. По мере того как вы будете лучше узнавать ребенка, значимые моменты прогресса будут для вас более очевидными и запоминающимися, так что вы без труда сможете вспомнить их после сессии. На рисунке 18.2 показан пример записи данных.

18.3.3 Устанавливайте новые цели

Если ребенок стабильно демонстрирует определенный навык на протяжении разных игровых рутин, это означает, что он его *освоил* и теперь вы должны определить новую цель.

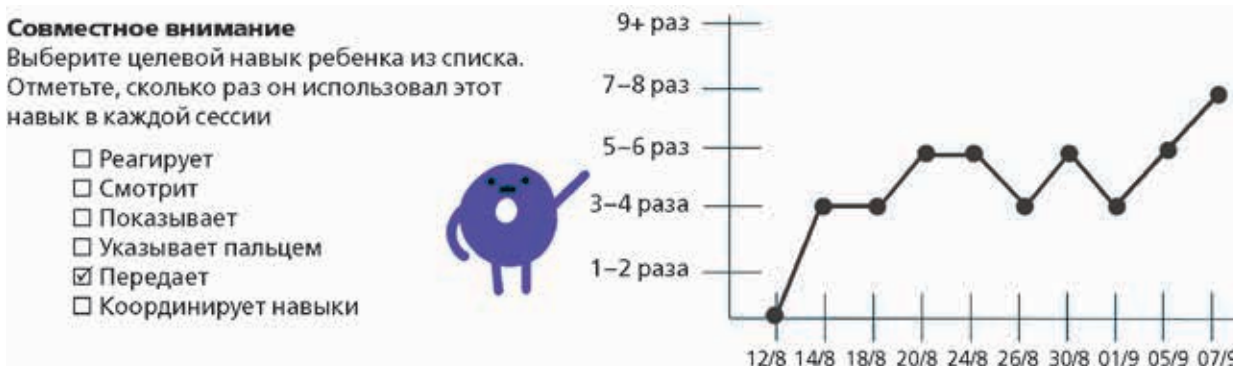


РИС. 18.2. Пример отслеживания прогресса навыка совместного внимания ребенка от сессии к сессии

Продолжайте обновлять целевые навыки ребенка в бланке информации о проведенной сессии (форма 18.1). Для следующей сессии установите новый целевой навык и впишите соответствующие изменения, которые нужно будет внести в ваши игровые рутины. Кроме того, регулярно, раз в два-три месяца, вам нужно проводить формальную оценку SPACE.

18.3.4 Отмечайте даже небольшие признаки прогресса

Прогресс не всегда бывает линейным. Некоторые дети демонстрируют весьма незначительные результаты на первых сессиях, и им требуется несколько сессий с поддержкой, чтобы понять ожидания и начать двигаться вперед. Довольно типично, когда ребенок демонстрирует значительный прогресс на одной сессии и некоторый откат на другой, а один день может быть лучше другого. Если вам кажется, что вы не наблюдаете достаточного движения вперед, посмотрите на картину в целом. Чтобы отметить улучшения, не обязательно ждать, пока ребенок полностью освоит целевой навык. Даже малейшие изменения могут стать важнейшими шагами в правильном направлении — ведь эти незначительные шаги накапливаются и со временем создают существенные позитивные изменения. На рисунке 18.3 показаны примеры для каждой из областей.

Эти небольшие, но значимые моменты со стороны могут казаться не очень впечатляющими, однако они могут отражать главные направления прогресса ребенка. Не забывайте, что программа JASPER направлена на работу с ключевыми трудностями, характерными для РАС, поэтому мы должны приветствовать каждое такое небольшое улучшение. Вот некоторые примеры, которые мы особенно любим приводить.

- Ребенок, который почти не использовал зрительный контакт, смотрит на вас, чтобы поделиться, когда происходит что-то неожиданное.
- Ребенок впервые начинает использовать вокализации или произносить звуки, проявляя коммуникативные намерения.
- Ребенок, который говорил только одно слово, начинает произносить фразу из двух слов.
- Ребенок, который обычно настаивал на использовании одного типа игрушек, проявляет гибкость и выбирает другие игрушки.

В ходе сессий ваше взаимодействие с ребенком может становиться более гибким, естественным и увлекательным. Возможно, такие шаги будут выглядеть небольшими, однако они могут отражать прогресс в достижении поставленных целей и быть весьма важными вехами в развитии ребенка.

18.4 Обучение программе JASPER

На наших тренингах мы рассматриваем основные компоненты каждой стратегии, помогаем вам выбирать цели и предоставляем обратную связь, если вы работаете с ребенком. Обучение программе JASPER похоже на освоение нового навыка. Оно требует практики и опыта. Эта книга поможет вам понять основы подхода JASPER, однако нельзя считать себя полностью готовым к работе, пока вы не начнете применять эти знания на практике. Тренинги, обратная связь и самоанализ являются краеугольными компонентами этого процесса. Если вы хотите стать сертифицированным специалистом программы JASPER, вам необходимо пройти сертификационное обучение на официальных тренингах JASPER*. Наш вводный курс включает в себя 40 часов практического обучения, которое поможет вам научиться лучше понимать цели и стратегии JASPER. Тренинг представляет собой сочетание освоения теоретического материала, коучинга, осуществляемого в реальном времени, и практической работы

* Обучение специалистов по программе JASPER на русском языке проводится сертифицированными тренерами фонда «Обнаженные сердца».

Значимые признаки прогресса

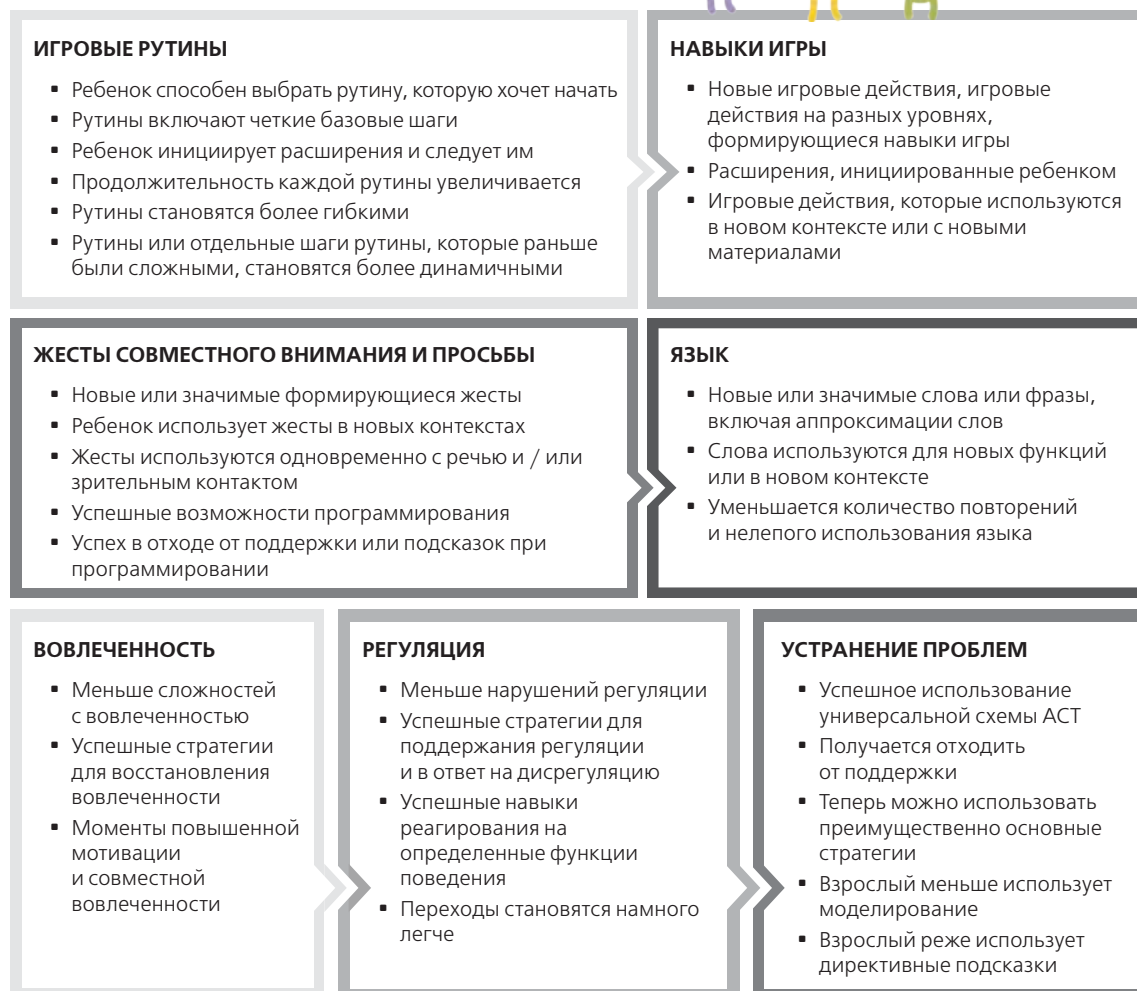


РИС. 18.3. Значимые признаки прогресса

с несколькими детьми в течение недели. Такой тренинг — первый шаг в обучении, позволяющий стать сертифицированным специалистом JASPER. После получения сертификата специалиста, проводящего программу JASPER индивидуально с ребенком, вы можете пройти дополнительные тренинги для получения сертификата по работе с родителями и другими взрослыми, ухаживающими за ребенком, а на следующих стадиях обучения — стать тренером, который обучает других специалистов программе JASPER.

18.4.1 Точность применения стратегий¹

Специалисты, проходящие тренинг JASPER, проходят оценку как по использованию стратегий, так и по качеству их применения. Обучающийся должен представить видеозаписи своей работы с тремя разными детьми с разным уровнем развития. По каждому видео необходимо получить оценку 90 % или выше — это показывает, что человек может успешно применять стратегии в соответствии с руководствами JASPER. Это включает в себя сочетание

¹ Оценка чистоты внедрения метода специалистами, прошедшими обучение по его использованию (Fidelity), — необходимая составляющая всех современных программ помощи с доказанной эффективностью. — *Науч. ред.*

и изменение стратегий в зависимости от потребностей каждого ребенка. Оценка навыков обучающегося проводится в нескольких категориях: организация и изменение окружения, баланс имитации и моделирования, формирование игровых рутин, расширение игровых рутин, программирование социальной коммуникации, содействие использованию языковых навыков и поддержка регуляции и вовлеченности.

18.4.2 Улучшайте свои навыки работы

Во время сессии JASPER необходимо сделать очень много. Ваши первые попытки вряд ли будут идеальными. Вы должны продолжать работать над устранением проблем и давать поддержку, отвечающую потребностям ребенка. Когда вы оцениваете проведенную вами сессию, ищите возможности, которые вы упустили, и области для улучшения. Отслеживайте свой стиль работы в целом, в том числе темп, своевременность действий и тон голоса. Отметили ли вы моменты, где были слишком пассивны или излишне активны? Были ли упущены возможности для реакции? Смогли ли вы найти оптимальный баланс стратегий (моделирования и имитации, перезапуска и расширения)? Кроме того, обратите внимание на свой уровень уверенности и стиль коммуникации. Как любое новое начинание, этот процесс требует практики. Очень важно извлечь уроки из того, что вы сделали хорошо, а также учесть возможные ошибки и сделать соответствующие изменения для следующей сессии.

Работайте над освоением каждой стратегии

Когда вы начинаете осваивать программу JASPER, полезно начать с пошагового освоения стратегий. Определите приоритетность освоения стратегий, расположив их в том порядке, как они представлены в книге. Начните с организации окружения ребенка и выбора мотивирующих игрушек, соответствующих уровню его развития. Во время сессии сосредоточьтесь на имитации действий ребенка и реагировании на его коммуникацию и язык. Затем попробуйте добавить поддержку, моделируя язык и жесты во время своих ходов в рутине и игровые действия, когда ребенку требуется поддержка. По мере того как вы начнете увереннее чувствовать себя во время сессии, попробуйте формировать базовую игровую рутину, используя при этом предыдущие шаги: имитацию и моделирование игры и коммуникации. Когда вы будете чувствовать себя уверенно в этой роли, можно начать думать о расширении рутины или программировании возможностей. Затем начинайте думать о вовлеченности и регуляции. Какое поведение вы заметили у ребенка? Есть ли способы создать возможности для достижения ребенком большего успеха? Зачастую на этом этапе обучающиеся сталкиваются с проблемами, когда им нужно справляться с возникшими трудностями. Это довольно сложно, поскольку вы только учитесь и осваиваете базовые навыки JASPER. Если есть возможность, работайте совместно с опытным специалистом JASPER, который сможет помочь вам освоить более сложные, индивидуализированные аспекты вмешательства во время вашего обучения. Когда вы научитесь использовать основные стратегии, начинайте работать над устранением проблем и учиться реагировать на типичные сложности: нарушение регуляции, снижение вовлеченности, повторяющееся поведение и проблемы в сфере игры и коммуникации. Формируйте гибкость и разнообразие, работайте над достижением целей ребенка и устанавливайте новые цели по мере того, как ребенок осваивает новые навыки. Когда вы будете уверенно чувствовать себя в работе с ребенком и применении стратегий, вы приобретете необходимый опыт, который поможет вам оптимально сочетать все компоненты вмешательства.

Смотрите на картину в целом

Чтобы по-настоящему двигаться вперед, вы должны уметь взглянуть со стороны и увидеть общую картину. Прогресс ребенка, как и ваш собственный прогресс в обучении JASPER, будет происходить неравномерно. У вас будут как хорошие, так и плохие дни, время стагнации

и рывки вперед. Вам придется отслеживать все эти аспекты и принимать решения о необходимых изменениях. Несмотря на возможные взлеты и падения, ваша цель заключается в достижении восходящего тренда в целом.

Будьте всегда сосредоточены на ребенке

Если человек только учится оптимально включать в общий подход новые для него стратегии JASPER, вполне ожидаемо, что порой он будет чувствовать переутомление и даже рассеянность. В такие моменты вам необходимо сохранять сосредоточенность на ребенке, который находится рядом. Вполне допустимо сделать паузу во время сессии, чтобы прийти в себя и собраться. Даже если не все получается, важно продолжать стараться. Выберите стратегию, отследите реакцию ребенка и соответствующим образом реагируйте на нее. Если возникают проблемы, не забывайте, что это не вина ребенка. И это ваша ответственность: сделать глубокий вдох, успокоиться, оценить возникшие проблемы и найти решение.

Объединяйтесь в сообщество JASPER

Мы рекомендуем вам попытаться сформировать вокруг себя сообщество экспертов JASPER. Эти люди окажут вам неоценимую помощь во время изучения программы JASPER и будут оказывать дополнительную поддержку при дальнейшем совершенствовании.

Мы выяснили, что неформальное обсуждение и обратная связь от специалиста, достигшего необходимого уровня точности применения стратегий JASPER, полезны в той же степени, как и получение интенсивного систематического повышения квалификации на тренинге у авторизованного преподавателя (Shire, Worthman, Shih & Kasari, 2021). Если вы будете делиться друг с другом креативными идеями рутин и расширений, способами устранения проблем и совместно обсуждать возможности совершенствования применения стратегий, это поможет детям, с которыми вы работаете, максимально реализовать свой потенциал.

18.5 Двигаемся дальше

Цель этой книги — знакомство с подходом JASPER в контексте взаимодействия специалиста и ребенка во время игры с игрушками, однако исследования JASPER охватывают и другие контексты.

18.5.1 Используйте JASPER в повседневной жизни

Мы не обсуждали это в книге специально, но нужно отметить, что стратегии, описанные здесь, можно использовать на протяжении всего дня и в разных активностях. Программа JASPER успешно применяется родителями, другими ухаживающими за ребенком взрослыми, педагогами и парапрофессионалами как в индивидуальной работе, так и в небольших группах. Опубликованные результаты исследований показывают успешное применение программы JASPER в повседневных делах, таких как прием пищи и чтение книг с детьми (Kasari et al., 2014a). Последние исследования связаны с адаптацией программы JASPER для улучшения взаимодействия со сверстниками (программа называется jasPEER; Shire et al., 2020a). Кроме того, мы работаем над обучением родителей и других ухаживающих за ребенком взрослых (Kasari et al., 2010, 2015, 2014b) и обучаем педагогов и парапрофессионалов использованию программы JASPER как индивидуально (Lawton & Kasari, 2012; Goods, Ishijima, Chang & Kasari, 2013; Shire et al., 2017), так и в небольших группах (Chang et al., 2016). Взаимодействуя со специалистами, которые год назад прошли тренинги JASPER в организациях, работающих на уровне местного сообщества, мы наблюдаем стабильное применение стратегий вмешательства и сходные результаты у детей (Shire et al., 2019). Использование телемедицины, где программа JASPER частично или полностью реализуется удаленно, также позволяет

добиться успехов в обучении специалистов и улучшении достигнутых детьми результатов (Shire, Worthman, Shih & Kasari, 2020b; Shire et al., 2021).

18.5.2 Программа JASPER в различных культурных контекстах

В ходе научных исследований было проведено успешное применение программы JASPER в семьях, и при этом работа велась на языке страны применения, в том числе на английском, корейском, вьетнамском, русском и испанском языках (Kasari et al., 2014a, 2014b, 2015). Оригинальное исследование вмешательства JASPER было повторно выполнено независимой группой ученых и представлено на норвежском языке (Kaale et al., 2012). Клиническое применение программы JASPER реализуется по всему миру (в том числе в Канаде, России, Вьетнаме, Казахстане, Бельгии, Македонии, Японии и Румынии).

18.6 Часто задаваемые вопросы

В следующем разделе мы ответим на некоторые вопросы, связанные с обучением, отслеживанием прогресса и применением программы JASPER.

Нужно ли записывать данные прямо во время сессии?

Мы настоятельно не рекомендуем делать подробные записи во время сессии. Это отвлекает вас от вовлеченности с ребенком и мешает оказывать ребенку должную поддержку. Если вы хотите провести более детальный анализ данных, но у вас нет возможности делать видеозаписи, попробуйте попросить другого специалиста наблюдать за вами во время ваших сессий и записывать данные в режиме реального времени, вы же при этом сможете сосредоточиться на ребенке.

Можно ли использовать программу JASPER вместе с другими вмешательствами (программами помощи)?

Стратегии JASPER можно успешно добавлять к другим вмешательствам, использовать их в сочетании или по отдельности (Kasari et al., 2006, 2014a, 2014b). Мы знаем, что ребенку могут требоваться разные типы вмешательства, применяемые в сочетании или поочередно. Советуем вам использовать современные публикации о подходах с доказанной эффективностью для создания индивидуальной комплексной программы помощи для каждого ребенка (разноплановой, но содержательной — Kasari & Smith, 2013).

Дает ли программа JASPER долговременный прогресс и генерализацию в развитии навыков?

Наши исследования показывают, что дети способны генерализовать навыки, освоенные в ходе сессий со специалистом, используя их во взаимодействии со своими родителями и другими ухаживающими взрослыми (Kasari et al., 2006, 2012, 2014, 2015) или с педагогами в образовательных учреждениях (Kasari et al., 2015).

Некоторые программы помощи работают над генерализацией навыков отдельно, вне сессий. В программе JASPER мы не считаем это необходимым по нескольким причинам. Во-первых, если цели для ребенка определены с учетом его уровня развития и естественным образом интегрированы в сессию, высока вероятность, что ребенок по-настоящему освоит целевой навык. Если же ребенок не может генерализовать использование навыка, скорее всего, он этот навык по-настоящему и не освоил. Во-вторых, мы систематически предоставляем ребенку возможности для инициации навыков в процессе взаимодействия со взрослым. В ходе наших сессий мы ожидаем от ребенка активной инициации идей и использования коммуникации для донесения их до коммуникативного партнера и помогаем ему

в этом, а не просто даем инструкции, ожидая пассивного ответа на них. В-третьих, программа JASPER реализуется в процессе естественных игровых рутин с игрушками, где возможна более плавная генерализация. И наконец, сессии JASPER играют роль тренировочной площадки, где ребенок осваивает новые навыки в структурированной и поддерживающей обстановке. Когда мы развиваем гибкие игровые рутины и работаем над формированием все более продолжительной вовлеченности, ребенок уже осваивает новые навыки в естественном контексте. Это увеличивает вероятность того, что ребенку будет легче генерализовать эти навыки, когда он окажется в другой ситуации.

Отличается ли модель JASPER от других натуралистических поведенческих вмешательств, основанных на психологии развития (NDBI¹)?

Существует целый ряд аспектов, в которых модель JASPER имеет сходства и различия с другими моделями натуралистических поведенческих вмешательств, основанных на психологии развития (NDBI). Сходства обычно заключаются в том, как описываются эти вмешательства, однако если вы посмотрите глубже и обратите внимание, как определяются общие термины и применяются похожие стратегии, то обнаружатся и существенные отличия. Если вы изучили одну модель, относящуюся к натуралистическим поведенческим вмешательствам, основанным на психологии развития (NDBI), это не означает, что вы легко сможете применять полученные знания в другой модели, — для применения стратегий с достаточным уровнем точности воспроизведения вам необходимо будет пройти специальный тренинг по каждой программе. Почему же мы рекомендуем вам использовать программу JASPER?

1. В программе JASPER точно оцениваются освоенные и формирующиеся уровни игры. Эта информация используется для создания игровых рутин, которые становятся темой взаимодействия и постановки целей развития.
2. Программа JASPER организована таким образом, чтобы несколько стратегий использовались совместно для поддержания вовлеченности и регуляции ребенка на протяжении игровых рутин. Это отражает развитие стилей игры при типичном развитии ребенка.
3. Цель программы JASPER заключается в том, чтобы поощрять инициации ребенка, помогая ему становиться более самостоятельным и компетентным как в игре, так и в коммуникации.
4. Результаты применения программы JASPER были неоднократно подтверждены в ходе разных научных исследований. Они показывают, что улучшения в сфере ключевых коммуникативных трудностей, свойственных аутизму, происходят вне зависимости от того, кто именно (специалисты, родители или педагоги) реализует данную программу вмешательства.

18.7 Заключение

Как любая хорошая программа помощи, программа JASPER постоянно развивается. Дети, их родные и специалисты помогают нам постоянно узнавать что-то новое, чтобы как можно лучше адаптировать программу JASPER для разных потребностей детей с РАС. Лучше всего программа JASPER реализуется в поддерживающем сообществе единомышленников, где люди могут делиться с другими своими идеями, а также находить понимание как в успешные периоды, так и в моменты неудач. Кроме того, всегда нужно принимать во внимание дополнительные факторы, исключения из правил и детей, которые не укладываются в привычные модели. Каждый ребенок вдохновляет нас на что-то новое.

Мы надеемся, что эта книга будет полезна в вашей работе.

¹ NDBI — натуралистические поведенческие вмешательства, основанные на психологии развития (Naturalistic Developmental Behavioral Interventions). — *Науч. ред.*

ФОРМА 18.1. Бланк информации о сессии JASPER

Ребенок _____ Взрослый _____



| ДАННЫЕ СЕССИИ | ЦЕЛИ | ИГРА | ЖЕСТЫ | ЯЗЫК | ВОВЛЕЧЕННОСТЬ | РЕГУЛЯЦИЯ |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------------|------|---------------|-----------|
| Сессия № Дата: Продолжительность: | Игра: Жесты просьбы: Жесты совместного внимания: Язык: Вовлеченность: Регуляция: | | Просьбы: Совместное внимание: | | | |
| Сессия № Дата: Продолжительность: | Игра: Жесты просьбы: Жесты совместного внимания: Язык: Вовлеченность: Регуляция: | | Просьбы: Совместное внимание: | | | |
| Сессия № Дата: Продолжительность: | Игра: Жесты просьбы: Жесты совместного внимания: Язык: Вовлеченность: Регуляция: | | Просьбы: Совместное внимание: | | | |

ФОРМА 18.2. Бланк отслеживания динамики развития отдельных навыков

Ребенок _____ Взрослый _____

Инструкции

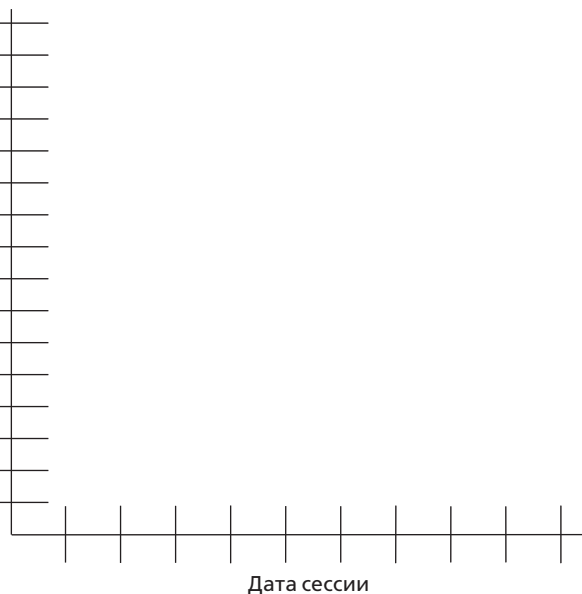
- Используйте графики для измерения прогресса ребенка за определенный период времени.
- По горизонтальной оси отмечайте даты проведения сессий, по вертикальной — использование навыков или состояние ребенка во время сессии.

НАИВЫСШИЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ, ИНИЦИИРУЕМЫЙ РЕБЕНКОМ

Отмечайте самый высокий уровень игры, который ребенок инициирует (а не имитирует) во время сессии



- Тематический
- Социодраматический
- Мультисхема
- Кукла как агент
- Замена без использования объекта
- Замена с объектом
- Следование одной схеме
- Традиционная комбинация
- Ребенок как агент
- Физическая комбинация
- Игра понарошку
- Общая комбинация
- Комбинация-презентация
- Разделение на части
- Избирательные действия
- Неизбирательные действия



СОВМЕСТНОЕ ВНИМАНИЕ

Выберите целевой навык ребенка из списка. Отметьте, сколько раз он использовал этот навык в каждой сессии

- Отвечает
- Смотрит
- Показывает
- Указывает пальцем
- Передает
- Координирует навыки



- 9+ раз
- 7–8 раз
- 5–6 раз
- 3–4 раза
- 1–2 раза



ПРОСЬБА

Выберите целевой навык ребенка из списка. Отметьте, сколько раз он использовал этот навык в каждой сессии

- Смотрит
- Показывает
- Указывает пальцем
- Передает
- Координирует навыки



- 9+ раз
- 7–8 раз
- 5–6 раз
- 3–4 раза
- 1–2 раза



(продолжение)



Разрешение на копирование формы предоставлено читателям для личного использования или для использования с клиентами (подробнее см. с. iv). Дополнительные копии формы можно загрузить по ссылке <http://www.guilford.com/kasari-materials>.

ФОРМА 18.2. Бланк отслеживания динамики развития отдельных навыков (с. 2 из 2)

ЯЗЫК

Отмечайте среднюю длину высказывания ребенка раз в неделю

Нужно ожидать, что прогресс освоения языковых навыков будет постепенным и вы не увидите значительных изменений на каждой сессии



Предложения
Фразы
Комбинация двух слов
Одно слово
Часть слова / аппроксимации



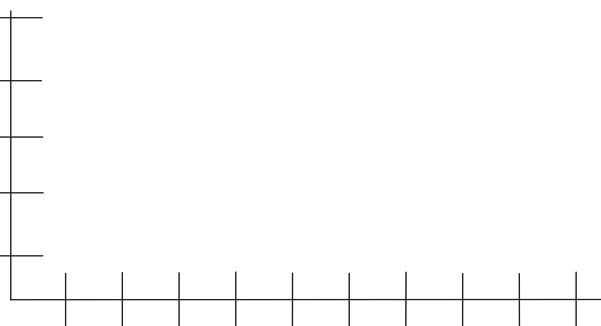
Дата сессии

СРЕДНЯЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ СОВМЕСТНОЙ ВОВЛЕЧЕННОСТИ

Отметьте среднюю продолжительность, во время которой ребенок находится в состоянии совместной вовлеченности*



Большую часть взаимодействия (> 80 %)
Несколько минут
1–2 минуты
Устойчивые промежутки времени (20–40 секунд)
Непродолжительные мгновения (3–5 секунд)



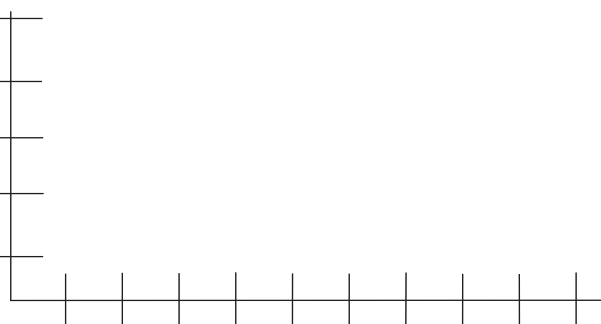
Дата сессии

СРЕДНЯЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯЦИИ

Отметьте среднюю продолжительность периода, когда ребенок находится в состоянии регуляции во время сессии



Большую часть взаимодействия (> 80 %)
Несколько минут
1–2 минуты
Устойчивые промежутки времени (20–40 секунд)
Непродолжительные мгновения (3–5 секунд)



Дата сессии

Примечание: эту шкалу рекомендуется использовать для сессий, продолжительность которых составляет от 45 до 60 минут. Если ваши сессии длятся дольше, соответствующим образом измените шкалу.

* Вы можете отмечать изменения показателей от сессии к сессии, при этом повышение показателя на 20 % (+2 минуты на каждые 10 минут) от фонового связано с изменениями навыков совместного внимания и языка (Shih, Chang, Shire & Kasari, 2017).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Перечень стратегий



ОРГАНИЗИРУЙТЕ ОКРУЖЕНИЕ

- Выберите игрушки и действия, соответствующие уровню развития ребенка (гл. 6)
- Выберите место для игры: на полу, за столом или оба варианта (гл. 7)
- Находитесь лицом к лицу с ребенком (гл. 7)
- Ограничьте отвлекающие факторы в комнате (гл. 7)
- Подготовьте все для запланированных вариантов игровых рутин (гл. 7)
- Управляйте окружением (гл. 7)
 - Добавляйте игрушки по мере необходимости
 - Помещайте рядом аналогичные игровые материалы
 - Устраняйте беспорядок
 - После перезапуска игровой рутины заново организуйте окружение
- Подготовьте окружение для расширений (гл. 7, 11)

СФОРМИРУЙТЕ И ПОДДЕРЖИВАЙТЕ ИГРОВУЮ РУТИНУ

- Сформируйте базовую игровую рутину (гл. 5, 10)
 - Управляйте окружением (гл. 10)
 - Имитируйте продуктивные игровые действия (гл. 9, 10)
 - Моделируйте, если ребенку требуется поддержка (гл. 9, 10)
- Перезапустите игровую рутину (гл. 5, 10)
 - Организуйте материалы заново (гл. 10)
 - Окажите поддержку следующих шагов игры (гл. 10)
- Расширьте игровую рутину (гл. 5, 11)
 - Подготовьте окружение для расширений
 - Имитируйте продуктивные игровые расширения
 - Моделируйте расширения по мере необходимости
 - Используйте как горизонтальные, так и вертикальные расширения



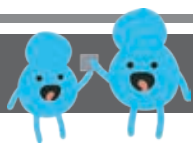
ПООЩРЯЙТЕ КОММУНИКАЦИЮ

- Используйте язык комментирования (гл. 6)
- Возьмите за основу продолжительность высказывания, которая уже есть у ребенка (гл. 6)
- Дайте ребенку время и возможности для использования коммуникации при выполнении своего хода в игре (гл. 5, 10, 12)
- Используйте речь и жесты во время своих ходов в игре (гл. 12)
- Имитируйте и расширяйте правильную коммуникацию (гл. 12)
- Моделируйте язык и жесты (гл. 12)
- Программируйте использование навыков совместного внимания и просьбы (гл. 13)
- Используйте АДК, если это необходимо (гл. 14)



ПОСТЕПЕННО УЛУЧШАЙТЕ ИГРОВЫЕ РУТИНЫ

- Используйте универсальную схему АСТ для устранения проблем (гл. 8)
- Способствуйте гибкости (гл. 11, 17)
- Повышайте сложность и разнообразие игры и коммуникации (гл. 11, 12)
- Соединяйте рутины друг с другом (гл. 11)
- Отходите от поддержки (гл. 8)
 - Отходите от поддержки окружением
 - Отходите от моделирования и подсказок
 - Используйте в первую очередь основные стратегии



ПОДДЕРЖИВАЙТЕ ВОВЛЕЧЕННОСТЬ И РЕГУЛЯЦИЮ

- Оказывайте поддержку при переходах (гл. 8)
 - Используйте визуальную поддержку
 - Используйте устройства АДК (гл. 14)
 - Установите понятные ожидания
- Моделируйте положительные эмоции
- Работайте над устранением нарушения регуляции и поведения, мешающего игре (гл. 16)
 - Определите функцию поведения
- Используйте оптимальное соотношение основных стратегий (гл. 5–14)
 - Создайте поддерживающее окружение (гл. 7, 8)
 - Будьте равным и активным партнером (гл. 5, 10)
 - Соблюдайте баланс между имитацией и моделированием (гл. 9)
 - Поощряйте коммуникацию (гл. 12–14)
- Используйте универсальную схему АСТ для устранения проблем в сфере регуляции и вовлеченности (гл. 15–16)
- Примените обусловленные стратегии (гл. 15, 16)
 - Используйте вовлеченность с человеком
 - Включите в сессию хорошо сформированную рутину
 - Требуйте правильного выражения просьбы
 - Помогайте выполнять ожидания
 - Перенаправляйте ребенка
 - Активно игнорируйте нежелательное поведение



Правильные ответы

Глава 2

Упражнение 2.1. Уровни вовлеченности

- 1 — С; 2 — Е; 3 — А; 4 — F; 5 — D; 6 — В.

Упражнение 2.2. Инициация или ответ?

- Ответ: 2, 4. Инициация: 1, 3, 5.

Упражнение 2.3. Уровни игры

- 1 — К; 2 — D; 3 — I; 4 — H; 5 — M; 6 — L; 7 — A; 8 — C; 9 — E; 10 — F; 11 — J; 12 — N; 13 — O; 14 — B; 15 — G; 16 — P.

Упражнение 2.4. Отличия между совместным вниманием и выражением просьбы

- Совместное внимание: 1, 3, 6. Просьба: 2, 4, 5.

Глава 3

Упражнение 3.1. Уровень развития языка в оценке SPACE

- Уровень развития языка ребенка — одно слово. Ребенок использует разнообразные высказывания, состоящие из одного или двух слов. И хотя высказывание из двух слов — это более сложный уровень вербальной коммуникации, продемонстрированный ребенком, уровень языкового развития ребенка — одно слово, поскольку именно такая длина высказывания используется им чаще других (всего использовано восемь высказываний из одного слова и только одно высказывание из двух слов; заученные фразы, такие как «Старый Макдональд», считаются высказываниями из одного слова).

Упражнение 3.2. Игровые действия в оценке SPACE

- Ребенок демонстрирует три или более типа игровых действий уровня «общая комбинация» и два

типа действий уровня «игра понарошку». Мы не подсчитываем каждое проявление одного игрового действия, а скорее определяем их типы. Так, если ребенок ставит друг на друга три кубика, он выполняет три игровых действия (строительство из кубиков), но только один тип игрового действия (одно действие уровня «общая комбинация»).

Глава 4

Упражнение 4.1. Освоенные и целевые жесты

1. Освоенный: просьба — зрительный контакт; целевой: просьба — протягивание руки.
2. Освоенный: просьба — протягивание руки; целевой: просьба-передача.
3. Освоенный: у ребенка отсутствуют освоенные жесты; целевые: просьба-взгляд и просьба — протягивание руки. Вы должны включить взгляд в качестве просьбы в дополнение к просьбе — протягиванию руки, поскольку ребенок не продемонстрировал применения зрительного контакта для просьбы.
4. Освоенный: совместное внимание — указательный жест; целевой: совместное внимание — показывание. Совместное внимание — показывание здесь формирующийся навык, потому что ребенок держит объект повернутым к себе, вместо того чтобы повернуть его ко взрослому.
5. Освоенный: совместное внимание — указательный жест; целевой: совместное внимание — передача объекта. Поскольку ребенок сейчас осваивает навык совместное внимание — передача объекта, мы должны выбрать его в качестве целевого раньше, чем навык совместного внимания — показывания.

Упражнение 4.2. Освоенная и целевая длина высказывания

1. Освоенная: высказывания из одного слова; цель для разнообразия: гибкость и разнообразие

- высказываний из одного слова; цель для сложности: комбинации из двух слов.
- Освоенная: комбинации из двух слов; цель для разнообразия: гибкость и разнообразие комбинации из двух слов; цель для сложности: фразы.

Упражнение 4.3. Освоенные и целевые игровые навыки

- Освоенный навык: разделение на части; целевой: комбинация-презентация. Ребенок освоил уровень простой игры (избирательные действия и разделение на части), но продемонстрировал только по одному действию уровней «комбинация-презентация» и «общая комбинация». И хотя ребенок продемонстрировал одно игровое действие уровня «игра понарошку», вы должны сначала выбрать целевой уровень «комбинация-презентация», а затем «общая комбинация», прежде чем перейдете к навыкам предсимволической игры.
- Освоенный навык: «ребенок как агент»; целевой: «физическая комбинация». Вы должны вернуться назад и работать над освоением ребенком навыков уровней физической и традиционной комбинации, прежде чем начнете выбирать в качестве целевых навыки символической игры. Поскольку оценка SPACE показывает освоенные и формирующиеся навыки ребенка, проявленные в конкретный момент, иногда мы можем видеть использование сплинтерных навыков (так как ребенок может интересоваться одними игровыми материалами больше, чем другими). Если во время нескольких первых сессий вы увидите, что навыки физической и традиционной комбинации уже освоены, вам нужно будет пересмотреть ваши цели и предоставить ребенку более разнообразные возможности для игры.

Глава 5

Упражнение 5.1. Компоненты игровой рутины

- Верно. Рутину может включать несколько базовых шагов, которые зависят от навыков ребенка.
- Неверно. Рутину может включать как одно, так и несколько расширений.
- Неверно. Вы можете перезапускать рутину в любой момент: после базовых шагов, после расширения, когда ребенку требуется возвращение к более раннему шагу, а также при возникновении естественных моментов для перезапуска.

- Верно. Не существует какой-то определенной максимальной продолжительности рутины, пока она остается мотивирующей и продолжает развиваться. Одна из наших целей — поддерживать рутину на протяжении более продолжительных периодов времени.
- Неверно. Ребенок не должен обязательно завершать какие-то шаги или компоненты рутины, прежде чем начнет что-то новое. Вы можете следовать переходу ребенка к следующей игровой рутине в любой момент сессии.

Упражнение 5.2. Характеристики игровой рутины

- Неверно. Вы должны заранее придумать несколько игровых шагов, однако рутину не должна быть излишне контролируемой и структурированной. Игра, состоящая из определенной последовательности действий, не является вашей целью. Рутину должна оставаться гибкой и отвечать интересам ребенка.
- Неверно. Действительно, вы устанавливаете цели по расширению игрового уровня ребенка в каждой рутине, однако конкретные игровые действия должны оставаться гибкими, и вы должны следовать интересам ребенка.
- Верно. Вы должны предоставлять ребенку варианты выбора — это будет способствовать его инициациям и поможет вам поддерживать его вовлеченность в течение сессии.
- Верно. Шаги рутины можно повторять в разном порядке. Это помогает ребенку развивать гибкость в игре.
- Неверно. Вы не должны следовать действиям ребенка, если они ригидные, повторяющиеся или гораздо ниже нынешнего уровня развития ребенка. В таких случаях вы должны предоставить ребенку поддержку.

Упражнение 5.3. Равные и активные роли

- Пассивная. Действительно, важно предоставлять ребенку материалы для игры, однако не нужно считать это вашими очередными действиями во взаимодействии. Если вы не играете с ребенком, а только организуете игрушки, ваша роль во взаимодействии перестает быть активной (вместо этого вы должны сами добавлять кубик в постройку, когда приходит ваша очередь сделать ход в игре).
- Равная и активная. Вы можете поддерживать реципрокную роль во взаимодействии, имити-

руя игровые действия ребенка и отвечая на его язык.

3. Директивная. Не следует перенаправлять ребенка к предыдущему игровому шагу — вы должны имитировать новую игровую идею ребенка.
4. Равная и активная. Это взаимодействие поддерживает игру и коммуникацию ребенка и дает ему время и возможность для инициации.
5. Директивная. Хотя ребенок реагирует положительно, взрослый все же должен предоставлять ребенку больше возможностей для инициации новых шагов в игре.

Глава 6

Упражнение 6.1. Выбор игрушек

1. С. Ребенок демонстрирует неизбирательные действия, и ему нужно предоставить варианты игрушек, которые можно использовать в действиях следующего уровня игры (избирательные действия).
2. В. Ребенок демонстрирует одно действие уровня «комбинация-презентация», и ему нужно предоставить варианты игрушек, которые можно использовать для разнообразных действий уровня «комбинация-презентация».
3. D. Ребенок демонстрирует несколько действий уровня «комбинация-презентация» и по одному действию уровней «традиционная комбинация», «общая комбинация» и «игра понарошку». Ребенку нужно предоставить варианты игрушек, которые можно использовать для разнообразных действий комбинации и предсимволической игры.
4. А. Ребенок демонстрирует действия уровней «общая комбинация», «физическая комбинация» и «кукла как агент». Ребенку нужно предоставить варианты игрушек, которые можно использовать для разнообразных действий комбинации и предсимволической игры, а также для символических игровых действий.

Упражнение 6.2. Уровень сложности языка используемого взрослым

- 1 — А; 2 — Д; 3 — Г; 4 — Б; 5 — В. Обратите внимание: ответы 1 и 5 подходят для вариантов А и Б, однако для модели А лучше подходит слово «малыш», поскольку аппроксимация слова ребенка начинается с сочетания звуков «ма».

Глава 7

Упражнение 7.1. Выбираем окружение

- 1 — В; 2 — А; 3 — С.

Глава 8

Упражнение 8.1. Поддержка перехода

Обратите внимание: ниже приведены лишь некоторые из возможных стратегий, которые вы можете использовать в начале сессии. Существует множество других стратегий, которые можно использовать для поддержки конкретного ребенка.

1. В. Использование визуального расписания «сначала — потом» покажет ребенку, что он снова вернется к отцу, и такое визуальное расписание более наглядно, чем вербальное напоминание. Возможно, ребенку нужно постепенно привыкать, что отец не всегда рядом. В этом случае вам нужно будет пригласить отца присоединиться к вам во время сессии.
2. D. Использование визуальной поддержки, например коробки «Закончили», помогает сделать ваши ожидания по наведению порядка более понятными, при этом взрослому не придется использовать вербальные подсказки и поток входящей вербальной информации (который может вызвать нарушение регуляции).
3. А. У ребенка есть установленная рутина, которая является сигналом начала занятий. Вы можете скопировать его школьную рутину: повесить портфель в шкафчик до начала сессии, если ему нужна знакомая подсказка, чтобы привыкнуть к новому окружению.
4. С. Помогите ребенку успокоиться и восстановить регуляцию, прежде чем завершите сессию. Вам не нужно использовать дополнительные требования, поскольку вы уже сказали ребенку, что закончили играть. Однако можно добавить что-то веселое и успокаивающее, чтобы закончить на положительной ноте.

Упражнение 8.2. Использование подсказок в программе JASPER

1. Верно. В программе JASPER мы следуем иерархии подсказок от наименьшей к наибольшей, чтобы помочь ребенку использовать навык с максимально возможной самостоятельностью.
2. Неверно. Обычно мы предоставляем подсказку только один раз. Если подсказка не помогла,

следует увеличить уровень поддержки, чтобы помочь ребенку добиться успеха.

3. Неверно. Наводящая подсказка дает ребенку идею, но ему необязательно этой идее следовать. И наоборот, когда вы предоставляете директивную подсказку, необходимо помочь ребенку выполнить вашу инструкцию.
4. Верно. Рассматривайте подсказки в контексте других ваших целей для ребенка (например, спонтанные имитации) и планируйте как можно быстрее отойти от подсказок.
5. Неверно. Вербальные и жестовые подсказки относятся к директивным и используются в программе JASPER в качестве обусловленных стратегий. Они используются не очень часто и только после того, как было рассмотрено применение основных стратегий. Подсказки окружением и моделирование относятся к основным стратегиям программы JASPER.

Упражнение 8.3. Установление ожиданий

1. Нет. Указание взрослого включает несколько шагов, которые ребенок может не понимать. Вместо этого нужно дать одно понятное указание и помочь ребенку его выполнить.
2. Да. Помогая ребенку выполнить инструкцию, вы ограничиваете поток входящей вербальной информации и подкрепляете то, что ребенок сидит на стуле, не вызывая при этом усиления нарушения регуляции.
3. Нет. Старайтесь не спрашивать ребенка, хочет ли он играть. Когда вы задаете этот вопрос, вы даете ребенку возможность ответить «нет». Вместо этого можно использовать другие стратегии, направленные на помощь при переходе к началу сессии. Например, можно сказать «Давай играть» — или предложить ребенку конкретный выбор: «Играем кубиками или животными?»

Глава 9

Упражнение 9.1. Используйте имитацию правильно

1. Нет. Мы не имитируем постукивание, поскольку такое действие, скорее всего, является ригидным, повторяющимся или направленным на поиск сенсорных ощущений.
2. Да. Игровое действие ребенка не вполне традиционное. Однако оно креативно и соответствует ситуации.

3. Да. Вполне допустимо имитировать игровое действие, используя при этом материалы, несколько отличающиеся от использованных ребенком.
4. Нет. Мы не должны имитировать, когда ребенок бросает самолет, поскольку мы не хотим побуждать ребенка бросать игрушки.
5. Нет. Поскольку ребенок играет роль повара, для взрослого больше подходит роль посетителя — это позволит продолжить историю рутины. Более правильный ответ — изобразить, что вы едите гамбургер, и сказать: «Спасибо! Я голоден!»

Упражнение 9.2. Используйте моделирование правильно

1. Нет. Действительно, в такой ситуации нужно моделировать, однако игровой уровень моделируемого шага слишком высокий (символический) для ребенка, который играет с игрушкой, типично используемой для уровня «комбинация-презентация». Вы должны моделировать подходящее игровое действие, соответствующее уровню ребенка.
2. Да. Мы рекомендуем моделирование как подходящий игровой шаг в ситуации, когда ребенок начинает выстраивать машины в ряд (поскольку это действие, скорее всего, является ригидным или повторяющимся).
3. Нет. В данном случае вы должны моделировать, используя конструктор для бутербродов, поскольку ребенок показал свой интерес, посмотрев на эту игрушку.
4. Нет. Такая модель содержит слишком много действий (модель из двух шагов). Вместо этого вам нужно выбрать одно действие, смоделировать его и посмотреть, как ответит ребенок.
5. Да. Вы должны следовать сделанному ребенком выбору игрушки и моделировать подходящий шаг.

Упражнение 9.3. Имитировать или моделировать?

1. Имитировать. Это действие соответствует освоенному ребенком уровню игры и является продуктивным, поэтому мы имитируем его.
2. Моделировать. Ребенок демонстрирует игровое действие, которое значительно ниже его актуального уровня игры. Он катает автобус (простая игра), поэтому вы не должны имитировать это действие. Вам нужно моделировать действие, соответствующее освоенному ребенком уровню игры (например, поместить в автобус фигурки).
3. Моделировать. Встряхивание фигурок — неподходящее игровое действие, вы не должны его

имитировать. Вам нужно моделировать правильное действие, которое ребенок может выполнить с фигурками (например, фигурки идут в школу или садятся на стулья в школе).

4. Имитировать. Игровое действие ребенка соответствует его целевому уровню игры (символический). Имитируйте, чтобы подкрепить целевой навык, — для этого играйте свою роль, соответствующую идее ребенка (например, изобразите, что ваша фигурка — ученик).

Упражнение 9.4. Что делать дальше?

1. В. Имитируйте. Хотя идея ребенка необычная, она все же креативная и продуктивная, а также повышает игровой уровень (символическая игра с заменой объекта). Не нужно моделировать новое игровое действие (А) или отвергать действие ребенка, чтобы моделировать новое действие (С).
2. С. Действие ребенка повторяющееся и значительно ниже его актуального уровня игры, поэтому вам следует моделировать подходящее игровое действие. Не нужно сразу же забирать у ребенка игрушку (А), этим вы лишите его возможности играть с ней должным образом. Также вы не должны имитировать такое повторяющееся действие (В).

Глава 10

Упражнение 10.1. Определите, сформирована ли базовая игровая рутина в следующих примерах

1. Сформирована. Ребенок демонстрирует признаки того, что комфортно себя чувствует во время базовой рутины: он использует координированный зрительный контакт и перезапускает рутину — снова строит из коробочек башню, которая упала.
2. Не сформирована. Ребенку требуется значительная поддержка (моделирование, вручение игровых материалов), чтобы выполнить свои действия в игре.
3. Не сформирована. Такие шаги не формируют надежного основания для рутины. Действия разрозненны и не связаны какой-либо общей историей или темой. Шаги не повторяются, так что ребенок вряд ли будет инициировать игровые действия и сможет вообще понять, что вы делаете вместе. Такая рутина не будет развиваться.

Глава 11

Упражнение 11.1. Расширение игровой рутины

1. С. Поместите материалы для расширения в окружение, чтобы дать ребенку возможность инициировать следующую игровую идею. Вы должны стараться поместить эти материалы в окружение до того, как ребенок будет готов расширять рутину, чтобы его вовлеченность не начала снижаться.
2. С. Следуйте инициации ребенка — положите кусок пиццы на башню. Даже если такой шаг кажется нам несколько нелепым, это подходящая идея расширения для ребенка, уровень игры которого — «общая комбинация».
3. D. Вы можете моделировать продуктивный шаг с дверями, чтобы помочь соединить идею ребенка с рутинной и вернуть рутину на соответствующий уровень игры (В). Другой вариант — вы добавляете в окружение новые материалы, чтобы предложить ребенку более продуктивный шаг для расширения (С). Вы не имитируете открывание и закрывание дверей, поскольку этот шаг повторяющийся и ведет к возникновению вовлеченности с объектом.

Глава 12

Упражнение 12.1. Имитация и расширение коммуникации

1. Да. Вы должны замечать, когда ребенок использует зрительный контакт, и отвечать, используя жест и язык (вам не обязательно каждый раз использовать при ответе жест, особенно если у вас есть возможность отвечать с использованием жестов во время рутины).
2. Да. Вы должны имитировать и расширять язык ребенка (одновременно имитируя продуктивные игровые действия ребенка).
3. Нет. Вместо того чтобы непосредственно имитировать ребенка, правильнее будет играть свою роль и сказать, например: «Я грабитель! Я убегаю от тебя!» Это более подходящее языковое расширение для ребенка, который использует предложения в своей речи.
4. Нет. Не нужно давать ребенку инструкцию, чтобы он поместил в постройку больше животных. Вместо этого вы должны расширить его фразу, используя комментарий и жест (например, использовать указательный жест совместного внимания и сказать: «Тигр идет в зоопарк») или при помощи

комментария, сопровождающего вашу имитацию во время очередного хода в игре (например: «Лев идет в зоопарк!»).

5. Нет. Вместо того чтобы имитировать вокализацию, вы должны ответить полным словом «мяч».

Глава 13

Упражнение 13.1. Создание возможностей для программирования

1. В. Держать в одной руке щетку для волос, в другой — рубашку. Предложить ребенку выбор — это правильный способ, позволяющий вызвать использование указательного жеста просьбы, не нарушая при этом хода рутины (поскольку вы предлагаете варианты расширений). Ограничение доступа к кукле (А) — неподходящая стратегия подсказки в этой ситуации, поскольку останавливает рутину и нарушает вовлеченность ребенка.
2. В. Поместить на торт что-то совершенно неподходящее, например кусок сыра. Добавление неожиданного или нелепого действия в рутину и затем пауза с ожиданием создают явную возможность, чтобы ребенок обратил на взрослого внимание и проявил реакцию. Начать говорить громче во время моделирования (А) — неправильная стратегия, которая может привести к тому, что ребенок будет использовать неестественные интонации при общении со сверстниками.
3. В. Поместить несколько фрагментов пазла в контейнер с крышкой. Это создаст для ребенка возможность попросить вас открыть его. Если вы выберете пазл, который слишком сложен, чтобы ребенок сложил его самостоятельно (А), это может вызвать нарушение регуляции. Кроме того, так вы не сможете играть равную и активную роль в игре, потому что ребенку потребуются подсказка или помощь при каждом его ходе.
4. А. Прикрепить часть апельсина к фрагменту банана. Создавайте неожиданную комбинацию в качестве расширения рутины, чтобы у ребенка была возможность поделиться впечатлением относительно нового или смешного момента в игре. Сделайте паузу, давая ребенку возможность использовать жест, комментарий или взгляд, чтобы поделиться с вами. Не трясите контейнер с фруктами (В) и не пытайтесь другими способами привлечь внимание ребенка, поскольку это приводит к реакции с подсказкой, направляемой взрослым.

5. А. Сделайте паузу и покажите ожидание, пока ребенок пытается дотянуться до верха постройки. Не нужно сразу вскакивать и пытаться помочь — вместо этого вы создаете ребенку возможность для просьбы. Не используйте вербальную подсказку, чтобы ребенок дал вам кубик (В), поскольку такая поддержка будет избыточной и не оставит возможности для инициации навыка.

Упражнение 13.2. Подсказки и программирование

1. Неверно. Не нужно давать ребенку физическую подсказку для установления зрительного контакта. Вместо этого вы должны организовать соответствующим образом окружение (например, сесть лицом к лицу с ребенком, поместить игрушки между вами и ребенком), чтобы способствовать вовлеченности. Выберите определенный целевой жест, которым вы будете подсказывать и программировать, и используйте свою реакцию, чтобы подкреплять использование ребенком зрительного контакта.
2. Верно. Ребенок может использовать другой (отличный от целевого) или формирующийся навык, реагируя на предоставленную вами возможность (например, использовать для просьбы вокализацию вместо указательного жеста). Вовлеченность должна быть приоритетной, и вы можете реагировать, имитируя, расширяя или моделируя целевой жест ребенка.
3. Неверно. После того как вы предоставили возможность, сделайте паузу и подождите реакции ребенка. Если ребенок не использовал предоставленное время для инициации ответа, вы можете использовать подсказку для целевого навыка.
4. Верно. Если первое предоставление подсказки не привело к успеху, повысьте уровень поддержки, чтобы помочь ребенку продемонстрировать целевой навык (например, начните с общей вербальной подсказки, затем переходите к использованию специальной вербальной подсказки).
5. Верно. Помните о вашей основной цели в отношении инициаций ребенка и запланируйте отойти от используемого вами уровня поддержки для стимулирования самостоятельности ребенка.
6. Неверно. Программирование и подсказки нужно использовать в определенные значимые моменты рутины. Если использовать их слишком часто, эти стратегии становятся помехой для выполнения равной и активной роли в рутине и взрослый становится излишне директивным.

Глава 14

Упражнение 14.1. Использование устройства, генерирующего речь

1. Неверно. Вы заранее готовите устройство, генерирующее речь, вводя туда иконки со словами, относящимися к игровой рутине, однако вы можете принять решение произнести слово, которого нет в устройстве. Во время игровой рутины важно поддерживать естественные коммуникацию и темп игры, поэтому не забудьте позже добавить использованное слово в устройство.
2. Верно. Точно так же, как вы вербально моделируете слова, вы должны программировать в устройстве слова, которые можно гибко использовать во время рутины.
3. Неверно. Чтобы ограничить отвлекающие факторы и помочь ребенку научиться использовать устройство для коммуникации, вы можете использовать систему с ограничением доступа, удалить другие приложения и ограничить возможности пролистывания (скроллинга). При работе с некоторыми детьми сначала следует сформировать устойчивую базовую игровую рутину, а затем начинать использовать устройство, генерирующее речь. Это означает, что вы ограничиваете доступ к устройству при формировании рутины и после этого возвращаете, помогая ребенку продуктивно его использовать.
4. Верно. Аналогично с формированием у детей понимания символизма в игре нужно формировать понимание символического представления в изображениях. Для одних детей мы должны использовать на иконках реальные фотографии объектов рутины, другие же могут работать с иконками, где используются рисунки или символы.
5. Неверно. Вы должны сочетать использование устройства, генерирующего речь, с вербальными языковыми моделями и жестами, когда они уместны. Это дает ребенку возможность осваивать мультимодальные виды коммуникации.
6. Верно. Хотя поначалу это может представлять определенные трудности, особенно если в сессии вы переходите между рутинными со стола на пол, однако очень важно, чтобы устройство, генерирующее речь, было доступно ребенку в каждой рутине. Это даст ему возможность более свободной коммуникации.

Глава 15

Упражнение 15.1. Поддержание вовлеченности

1. А. Ваш изначальный выбор игрушки намного ниже освоенного уровня игры ребенка. Выберите игрушки, соответствующие освоенным и целевым уровням игры, чтобы ребенок не заскучал и не утратил вовлеченности. Если вы сначала не выберете правильную игрушку, то действия — дать ребенку время для выполнения своего хода в игре (В) и пересесть, чтобы быть напротив ребенка (С), — не окажут поддержки вовлеченности.
2. В. После выполнения десяти действий в игровой рутине ребенок наверняка готов двигаться дальше, но не знает, что именно делать. Вместо того чтобы продолжать имитировать (А), вы должны представить новый занимательный шаг расширения, чтобы продолжить развитие рутины. Вы можете при этом моделировать соответствующий ситуации язык (С), однако само по себе это не приведет к существенному усилению вовлеченности.
3. А. Вместо того чтобы продолжать игровую рутину, используя для новых шагов расширения блендер и фрукты, ребенок теряет интерес к игре. Возможно, эта рутинная себя исчерпала и вы должны представить в окружении ребенка другой набор игрушек и посмотреть, будет ли это мотивировать ребенка. Проблема, скорее всего, не в формировании базовой рутины (В) — поскольку вы уже выполняете действия по очереди. Пересесть напротив ребенка (С) вряд ли будет достаточно для усиления его вовлеченности.
4. А. Сразу же и постоянно используйте имитацию, чтобы играть активную роль в рутине, и моделируйте, чтобы быть интересным и вовлеченным партнером в игре. Не бросайтесь сразу же убирать игрушку (В) — сначала используйте менее интрузивные стратегии. Вы можете моделировать свои эмоции (С), но сначала вы должны начать играть активную роль в рутине.

Упражнение 15.2. Реакция на неустойчивую вовлеченность ребенка

1. D. Чтобы сформировать вовлеченность и потом перейти к шагам на освоенном ребенком уровне игры, вы должны либо понизить уровень игры (В), либо использовать вовлеченность с человеком (С). (Вы также можете добавить другие варианты игрушек, если вам кажется, что игра с тортом больше не интересна ребенку.)

2. В. Уменьшите количество вариантов выбора игрушек в окружении, чтобы ребенку было легче формировать рутину. Вы не должны полностью лишить ребенка возможности выбирать игрушки, поэтому попробуйте использовать игрушки, которые относятся к общей теме, — так вы сможете способствовать инициациям ребенка для создания последовательной игровой рутины. Если в окружении представлено слишком много вариантов игрушек, ребенку может быть сложно сохранить вовлеченность и сформировать стабильную базовую игровую рутину.
3. D. Вручая ребенку игрушки и комментируя его действия, вы переходите в пассивную роль и ожидаете, что ребенок будет самостоятельно поддерживать взаимодействие. Вместо этого вы должны сочетать комментарии с выполнением своих игровых действий, чтобы играть более активную роль. Это показывает ребенку, как выглядит состояние совместной вовлеченности. Вы должны также следить за тем, чтобы у ребенка все время был доступ к игрушкам и он мог спокойно играть и взаимодействовать с вами как активный и равный игровой партнер.
4. C. Введите хорошо освоенную ребенком рутину, чтобы снизить когнитивные требования для игры на более высоком уровне и сфокусируйтесь на контакте с ребенком. Когда вы установите совместную вовлеченность, начинайте добавлять горизонтальные и вертикальные расширения, чтобы соблюдать баланс между чем-то уже знакомым и более сложным или креативным.

расширений. Вы должны сбалансировать моменты повышения требований, включив как горизонтальные, так и вертикальные расширения (B), и выбирать моменты для возвращения к базовой игровой рутине (A), чтобы ребенок играл на уже освоенном им уровне.

3. A. Ребенку требуются понятные ожидания относительно места, где он должен находиться. Сделайте сессию более структурированной, используя для этого мебель (например, пододвиньте стол к книжной полке и постелите на пол обычный или пенополиуретановый коврик), чтобы создать более организованное окружение. Попробуйте использовать визуальное расписание, чтобы сделать ожидания понятнее. Если вы предоставите ребенку больше времени и возможностей, чтобы ходить по комнате (B), это может привести к усилению дисрегуляции и лишит его возможностей быть вовлеченным и учиться. Если вы усилите выражение своих эмоций (C), это может привести к усилению дисрегуляции, поскольку наложится на уже существующее перевозбужденное состояние ребенка.
4. B. Поддерживайте темп рутины и следите за своевременностью своей имитации, моделирования и расширения, чтобы поддерживать регуляцию ребенка. Повышение требований посредством программирования для коммуникации (A) и добавление дополнительных инструкций (C) здесь не являются подходящими стратегиями, поскольку это поможет заставить ребенка подчиняться вам, но не поможет более активной его вовлеченности.

Глава 16

Упражнение 16.1. Поддержание регуляции

1. A. Если ребенок не может коммуницировать свои идеи, это вызывает фрустрацию и приводит к дисрегуляции. Используйте стратегии поддержки коммуникации ребенка: например, предоставьте устройство, генерирующее речь, или запрограммируйте специальные возможности для улучшения коммуникативных навыков ребенка. Поддержка переходов (C) не соответствует возникшей в данный момент проблеме, а лишь усилит структурированность окружения (C); если это ограничит коммуникативные возможности ребенка сообщать о своих потребностях и идеях, то может вызвать еще большую фрустрацию.
2. C. Рутину стала слишком сложной, поскольку вы использовали слишком много вертикальных

Упражнение 16.2. Реакция на дисрегуляцию

1. A. Наиболее вероятная функция такого поведения — получение внимания. Вы должны игнорировать такое поведение и продолжать моделирование нового продуктивного шага. Вы не должны подкреплять запрос социального внимания ребенка, когда он выражен в нежелательной форме, поэтому не нужно убирать все игрушки (B), петь (C) или делать ребенку замечание (D). Если вы проявите повышенное внимание в ответ на бросание игрушек, это может сильнее подкреплять такое поведение.
2. C. Наиболее вероятная функция такого поведения — получение доступа к объекту. Когда ребенок просит дать ему корабль, напомните, что он получит его после того, как вы поиграете вместе, и перенаправьте ребенка к другой игре. Вы не должны совершенно игнорировать все просьбы ребенка (A), поскольку это может вызвать еще

большее нарушение регуляции. Однако, если ребенок повторяет просьбу снова и снова, вы можете ответить только на первые несколько просьб, а затем продолжить перенаправлять ребенка. Поскольку вы установили определенное ожидание и знаете, что возвращение игрушки не приведет к продуктивному взаимодействию, вам не следует приносить корабль обратно (В). Понижение уровня игры (D) в данной ситуации — неподходящая стратегия, поскольку раздражение ребенка в данном случае не связано со сложностью игры, так что более простой уровень может вызвать у него скуку и еще больше усилить нарушение регуляции.

3. D. Наиболее вероятная функция такого поведения — избегание. Можно начать с обучения ребенка, как правильно проявлять коммуникацию для сообщения, что игрушки его больше не интересуют (В). Однако если ребенок начинает поступать так же со всеми другими игровыми наборами, это станет новой формой избегания. Вы можете также использовать визуальное расписание (С), чтобы помочь ребенку понять ваши ожидания. Вы не должны заканчивать сессию (А), поскольку этим вы подкрепите использование данного типа поведения в качестве коммуникации для избегания.

Глава 17

Упражнение 17.1. Определите, когда нужно реагировать

1. Продолжать наблюдение. Поведение в данный момент не мешает продуктивной игре. Продолжайте наблюдать, не появятся ли признаки усиления данного поведения.
2. Продолжать наблюдение. Разрешите ребенку держать в руке элемент мозаики, пока он не начнет слишком сильно отвлекаться на него от игры.
3. Предоставить поддержку. Поведение не исчезает само по себе, и ребенок теряет ценное время, когда он мог бы учиться новому. Пересмотрите выбор игрушек и увеличьте поддержку.
4. Предоставить поддержку. Предпочтения ребенка существенно мешают ему выполнять любые продуктивные игровые действия вместе со взрослым. Если вы продолжите этот паттерн, вам будет сложно сформировать рутину и организовать коммуникацию с ребенком. Увеличьте поддержку, чтобы помочь вовлечь ребенка в игру.
5. Продолжать наблюдение. Вполне допустимо, чтобы ребенок делал короткие перерывы, после

чего возобновлял вовлеченность с вами и игрушками. В такие моменты вы можете имитировать и расширять коммуникацию ребенка, если только это не будет слишком отвлекать его от рутины и отнимать чересчур много времени или приводить к избегающему поведению.

Упражнение 17.2. Как реагировать на ограниченное и повторяющееся поведение

1. В. Поскольку вы уже пробовали использовать другие стратегии и у ребенка хорошо сформированы речевые навыки, используйте требование относительно поведения. Например, скажите: «Сейчас мы играем вместе». Это напугает ребенка о том, что вы тоже можете выполнять ходы в игре. И хотя необязательно выполнять столько же действий в игре, сколько делает ребенок, у вас должна оставаться возможность делиться своими идеями и помогать ребенку научиться игре и вовлеченности с партнером. Вы не должны понижать уровень игры (А), поскольку это наверняка приведет к тому, что ребенок начнет скучать, или повышению вовлеченности с объектом. Повышение темпа игры (С) может привести к тому, что скорость рутины значительно увеличится и вы не сможете ее контролировать.
2. С. Вы должны стараться использовать наводящие подсказки, например удерживать свой элемент игры после добавления украшения (А), или быстро моделировать два-три раза, чтобы создать у ребенка понятное визуальное представление возможного следующего шага (В). Обычно такое повышение поддержки помогает ребенку понять, что вы сейчас добавляете дополнительный шаг и он может присоединиться к вам и попробовать сделать то же, что и вы.
3. А. Организуйте понятный следующий шаг. К примеру, соедините фрагменты дороги, чтобы машина могла поехать в другое место, поместите в машину фигурки (для ребенка, осваивающего предсимволический уровень) или уберите материалы на «автомойку». Подготовив таким образом окружение, вы сможете преодолеть повторяющееся вращение колес машины, однако продолжите использовать в рутине интересы ребенка. Если вы начнете говорить громче и сильнее проявлять эмоции (В) или используете вербальную подсказку (С), возможно, это позволит вам привлечь внимание ребенка, но будет препятствовать вашей цели создания занимательного игрового взаимодействия с равным и активным партнером.

Ящик игрушек Кейти

Ребенок: Эрни

Возраст: 2 года

Освоенный уровень игры: общая презентация и игра понарошку

Целевой уровень игры: ребенок как агент

Целевой жест совместного внимания: показывание

Целевой жест просьбы: комбинация указательного жеста и одного слова

Целевой уровень языка: два-три слова

Рутин: кубики

Игрушки в рутине: кубики из пенополистирола, фигурки, горка, лодка с сиденьями

Базовый шаг: соорудить постройку из кубиков

- Взрослый и Эрни по очереди ставят кубики и сооружают прямоугольную постройку
- Взрослый моделирует жест совместного внимания — показывание: показывает Эрни кубики разных цветов, прежде чем поместить их в постройку
- Взрослый говорит: «Строим из кубиков!»
- Когда все кубики помещены в постройку, Эрни улыбается и говорит: «Большие!»
- Взрослый отвечает на высказывание и расширяет его: «Большие кубики!» — указывая при этом на кубики

Шаг расширения 1: добавить людей в постройку

- Взрослый и Эрни по очереди помещают фигурки в постройку

Шаг расширения 2: люди скатываются по горке в лодку

- Взрослый ставит горку, ведущую от постройки к лодке, а Эрни инициирует скатывание фигурок в лодку. Взрослый имитирует, и они помещают в лодку все фигурки

Шаг расширения 3: рассадить людей на сиденья лодки

- Взрослый и Эрни по очереди рассаживают фигурки на сиденья в лодке

Перезапуск: опрокинуть лодку

- Взрослый толкает лодку к постройке, и лодка переворачивается
- Эрни смотрит на взрослого, ломает постройку, затем указывает пальцем на лодку и говорит: «О нет!»
- Взрослый отвечает — показывает на лодку и говорит: «О нет, они упали!» — затем быстро расставляет материалы снова, чтобы они могли опять строить из кубиков или помещать людей в лодку.

Ребенок: Ридж

Возраст: 3 года

Освоенный уровень игры: избирательные действия и разделение на части

Целевой уровень игры: комбинация-презентация и общая комбинация

Целевой жест совместного внимания: координирование взглядов совместного внимания и указательных жестов

Целевой жест просьбы: передача

Целевой уровень языка: одно слово

Рутин: машины

Игрушки в рутине: две большие машины и две маленькие

Базовый шаг: толкать машины друг другу

- Взрослый и Ридж толкают большую машину друг другу
- Взрослый говорит: «На старт, внимание...» — и делает паузу; Ридж говорит: «Марш!»
- Взрослый толкает машину к Риджу
- Ридж толкает машину обратно к взрослому и говорит: «Марш!»

Шаг расширения: машина едет вверх по стене

- Взрослый катит машину вверх по стене, говорит: «Вверх!» — затем останавливается и удерживает машину на стене
- Ридж указывает пальцем на машину и говорит: «Вниз!»
- Взрослый отвечает и расширяет высказывание: «Едем вниз!» — затем толкает машину вниз и ждет

Шаг расширения: помещать машины друг на друга

- Ридж инициирует «строительство» из автомобилей, помещая маленький автомобиль на большой
- Взрослый имитирует: помещает еще один автомобиль поверх второго, затем они с ребенком продолжают делать ходы по очереди

Шаг расширения: толкать башню из автомобилей

- Взрослый толкает башню из автомобилей мальчику

Перезапуск: авария

- Ридж роняет автомобили и смотрит на взрослого
- Взрослый отвечает и расширяет: говорит: «Авария!» — указывает пальцем на упавшие машины, затем перезапускает рутину с базового шага катания автомобилей

Ребенок: Мэдлин

Возраст: 4 года

Освоенный уровень игры: мультисхема

Целевой уровень игры: социодраматический

Целевой жест совместного внимания: сочетание жестов и речи

Целевой жест просьбы: указательный жест и передача

Целевой уровень языка: предложения (беглая, более разнообразная речь)

Рутинa: покупки

Игрушки в рутине 1: кукольный дом, мебель, две игрушечные тележки для покупок, соответствующие размерам кукол, пять-шесть небольших фигурок людей, магнитные блоки, касса, игрушечная еда

Базовая рутинa: куклы одеваются, чистят зубы, идут в туалет и моют руки. Взрослый и ребенок

формируют базу, выполняя поочередно эти шаги с каждой куклой

Шаг расширения 1: ехать в супермаркет

- Мэдлин говорит за куклу: «Скорее, мама, поехали в магазин!»
- Мэдлин отвечает за другую куклу: «Хорошо, идем в машину». Затем она дает одну куклу взрослому и говорит: «Ты будешь девочкой!»
- Взрослый принимает роль девочки и говорит: «Не забудь про ремень безопасности!», застегивая ремень.
- Они помещают в машину остальных кукол и везут к месту, где находятся игрушечная еда и тележки для покупок

Шаг расширения 2: покупки в магазине

- (локация включает полки из кубиков, различные продукты, тележки для покупок, деньги, кассу и сумки для покупок)
- Взрослый и ребенок ведут своих кукол, которые толкают тележки и складывают в них разные продукты с полок. Взрослый и ребенок комментируют, какие предметы они взяли. Взрослый моделирует жест совместного внимания — показывание, сопровождая его комментарием о некоторых предметах, которые выбрал. Ребенок замечает полку с мороженым, показывает для совместного внимания и с восторгом говорит: «Давай купим шоколадное мороженое!»

Шаг расширения 3: оплата покупок

- Взрослый моделирует роль кассира: «Вы идете оплачивать покупки?»
- Мэдлин использует куклу, отвечая за нее: «Да, мы оплачиваем!» Затем они сканируют все товары, оплачивают, складывают покупки в машину и едут домой

Шаг расширения 4: приготовление обеда (для локации «Дом» добавляют стол, стулья, тарелки и столовые приборы)

- Ребенок инициирует — помещает пищу на стол, затем куклы готовят себе обед, едят и пьют воду

Перезапуск: куклы чистят зубы, идут в туалет и моют руки, затем переходят к другой активности в доме или едут к другой локации, чтобы сформировать новую рутину (например, «В саду»)

Список литературы

- Adamson, L. B., Bakeman, R., & Deckner, D. F. (2004). The development of symbol-infused joint engagement. *child development, 75*(4), 1171–1187.
- American Psychiatric Association. (2013). *diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: Author.
- Bailey, D. B., Hatton, D. D., Mesibov, G., Ament, N., & Skinner, M. (2000). Early development, temperament, and functional impairment in autism and fragile X syndrome. *Journal of Autism and developmental disorders, 30*(1), 49–59.
- Bakeman, R., & Adamson, L. B. (1984). Coordinating attention to people and objects in mother–infant and peer–infant interaction. *child development, 55*(4), 1278–1289.
- Beukelman, D. R., & Mirenda, P. (2013). *Augmentative and alternative communication: supporting children and adults with complex communication needs*. Baltimore: Brookes.
- Bruner, J. (1983). *child's talk: learning to use language*. New York: Norton.
- Capps, L., Kasari, C., Yirmiya, N., & Sigman, M. (1993). Parental perception of emotional expressiveness in children with autism. *Journal of consulting and clinical Psychology, 61*(3), 475–484.
- Chang, Y. C., Shire, S. Y., Shih, W., Gelfand, C., & Kasari, C. (2016). Preschool deployment of evidence-based social communication intervention: JASPER in the classroom. *Journal of Autism and developmental disorders, 46*(6), 2211–2223.
- Cole, P. M., Martin, S. E., & Dennis, T. A. (2004). Emotion regulation as a scientific construct: Methodological challenges and directions for child development research. *child development, 75*(2), 317–333.
- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). *Applied behavior analysis* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- DeMyer, M. K., Barton, S., DeMyer, W. E., Norton, J. A., Allen, J., & Steele, R. (1973). Prognosis in autism: A follow-up study. *Journal of Autism and childhood schizophrenia, 3*(3), 199–246.
- Feldman, R., Dollberg, D., & Nadam, R. (2011). The expression and regulation of anger in toddlers: Relations to maternal behavior and mental representations. *Infant behavior and development, 34*(2), 310–320.
- Fisher, W. W., Piazza, C. C., & Roane, H. S. (Eds.). (2011). *handbook of applied behavior analysis*. New York: Guilford Press.
- Frost, L. (2002). The picture exchange communication system. *Perspectives on language learning and education, 9*(2), 13–16.
- Georgiades, S., & Kasari, C. (2018). Reframing optimal outcomes in autism. *JAMA Pediatrics, 172*(8), 716–717.
- Goods, K. S., Ishijima, E., Chang, Y. C., & Kasari, C. (2013). Preschool based JASPER intervention in minimally verbal children with autism: Pilot RCT. *Journal of Autism and developmental disorders, 43*(5), 1050–1056.
- Graziano, P. A., Reavis, R. D., Keane, S. P., & Calkins, S. D. (2007). The role of emotion regulation in children's early academic success. *Journal of school Psychology, 45*(1), 3–19.
- Grolnick, W. S., Kurowski, C. O., McMenamy, J. M., Rivkin, I., & Bridges, L. J. (1998). Mothers' strategies for regulating their toddlers' distress. *Infant behavior and development, 21*(3), 437–450.
- Gross, J. J., Carstensen, L. L., Pasupathi, M., Tsai, J., Götestam Skorpen, C., & Hsu, A. Y. (1997). Emotion and aging: Experience, expression, and control. *Psychology and Aging, 12*(4), 590–599.
- Gulsrud, A. C., Hellemann, G. S., Freeman, S. F., & Kasari, C. (2014). Two to ten years:
- Gulsrud, A. C., Jahromi, L. B., & Kasari, C. (2010). The co-regulation of emotions between mothers and their children with autism. *Journal of Autism and developmental disorders, 40*(2), 227–237.
- Developmental trajectories of joint attention in children with ASD who received targeted social communication interventions. *Autism research, 7*(2), 207–215.
- Jahromi, L. B., Bryce, C. I., & Swanson, J. (2013). The importance of self-regulation for the school and

- peer engagement of children with high-functioning autism. *research in Autism spectrum disorders*, 7(2), 235–246.
- Jarrold, C., Boucher, J., & Smith, P. K. (1996). Generativity deficits in pretend play in autism. *British Journal of developmental Psychology*, 14(3), 275–300.
- Kaale, A., Fagerland, M. W., Martinsen, E. W., & Smith, L. (2014). Preschool-based social communication treatment for children with autism: 12-month follow-up of a randomized trial. *Journal of the American Academy of child and Adolescent Psychiatry*, 53(2), 188–198.
- Kaale, A., Smith, L., & Sponheim, E. (2012). A randomized controlled trial of preschool-based joint attention intervention for children with autism. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 53(1), 97–105.
- Kasari, C., & Chang, Y. C. (2014). Play development in children with autism spectrum disorders: Skills, object play, and interventions. In F. R. Volkmar, R. Paul, S. J. Rogers, & K. A. Pelphrey (Eds.), *handbook of autism and pervasive developmental disorders* (4th ed., pp. 264–267). Hoboken, NJ: Wiley.
- Kasari, C., Freeman, S., & Paparella, T. (2006). Joint attention and symbolic play in young children with autism: A randomized controlled intervention study. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 47(6), 611–620.
- Kasari, C., Gulsrud, A., Freeman, S., Paparella, T., & Helleman, G. (2012). Longitudinal follow-up of children with autism receiving targeted interventions on joint attention and play. *Journal of the American Academy of child and Adolescent Psychiatry*, 51(5), 487–495.
- Kasari, C., Gulsrud, A., Paparella, T., Helleman, G., & Berry, K. (2015). Randomized comparative efficacy study of parent-mediated interventions for toddlers with autism. *Journal of consulting and clinical Psychology*, 83(3), 554–563.
- Kasari, C., Gulsrud, A. C., Wong, C., Kwon, S., & Locke, J. (2010). Randomized controlled caregiver mediated joint engagement intervention for toddlers with autism. *Journal of Autism and developmental disorders*, 40(9), 1045–1056.
- Kasari, C., Kaiser, A., Goods, K., Nietfeld, J., Mathy, P., Landa, R., Almirall, D. (2014a). Communication interventions for minimally verbal children with autism: A sequential multiple assignment randomized trial. *Journal of the American Academy of child and Adolescent Psychiatry*, 53(6), 635–646.
- Kasari, C., Lawton, K., Shih, W., Barker, T. V., Landa, R., Lord, C., Senturk, D. (2014b). Caregiver-mediated intervention for low-resourced preschoolers with autism: An RCT. *Pediatrics*, 134(1), e72–e79.
- Kasari, C., Paparella, T., Freeman, S., & Jahromi, L. B. (2008). Language outcome in autism: Randomized comparison of joint attention and play interventions. *Journal of consulting and clinical Psychology*, 76(1), 125–137.
- Kasari, C., & Smith, T. (2013). Interventions in schools for children with autism spectrum disorder: Methods and recommendations. *Autism*, 17(3), 254–267.
- Konstantareas, M. M., & Stewart, K. (2006). Affect regulation and temperament in children with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and developmental disorders*, 36(2), 143–154.
- Lawton, K., & Kasari, C. (2012). Brief report: Longitudinal improvements in the quality of joint attention in preschool children with autism. *Journal of Autism and developmental disorders*, 42(2), 307–312.
- Lifter, K., Sulzer-Azaroff, B., Anderson, S. R., & Cowdery, G. E. (1993). Teaching play activities to preschool children with disabilities: The importance of developmental considerations. *Journal of early Intervention*, 17(2), 139–159.
- Lillard, A. S. (2015). The development of play. In R. M. Lerner (Ed.), *the handbook of child psychology and developmental science* (pp. 425–468). Hoboken, NJ: Wiley.
- Lillard, A., Pinkham, A. M., & Smith, E. (2011). *Pretend play and cognitive development*. In U. Goswami (Ed.), *the wiley-blackwell handbook of childhood cognitive development* (pp. 285–311). Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Lovaas, O. I. (1987). Behavioral treatment and normal educational and intellectual functioning in young autistic children. *Journal of consulting and clinical Psychology*, 55(1), 3–9.
- Mazefsky, C. A., & White, S. W. (2014). Emotion regulation: Concepts and practice in autism spectrum disorder. *child and Adolescent Psychiatric clinics of north America*, 23(1), 15–24.
- Morris, A. S., Silk, J. S., Morris, M. D., Steinberg, L., Aucoin, K. J., & Keyes, A. W. (2011). The influence of mother-child emotion regulation strategies on children's expression of anger and sadness. *developmental Psychology*, 47(1), 213.
- Mundy, P., Delgado, C., Block, J., Venezia, M., Hogan, A., & Seibert, J. (2003). *early social communication scales (escs)*. Coral Gables, FL: University of Miami.
- Mundy, P., & Newell, L. (2007). Attention, joint attention, and social cognition. *current directions in Psychological science*, 16(5), 269–274.
- Mundy, P., & Sigman, M. (1989). Specifying the nature of the social impairment in autism. In G. Dawson (Ed.), *Autism: new perspectives on diagnosis, nature, and treatment* (pp. 3–21). New York: Guilford Press.

- Mundy, P., Sigman, M., & Kasari, C. (1990). A longitudinal study of joint attention and language development in autistic children. *Journal of Autism and developmental disorders*, 20(1), 115–128.
- Mundy, P., Sigman, M., Ungerer, J., & Sherman, T. (1986). Defining the social deficits of autism: The contribution of non-verbal communication measures. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 27(5), 657–669.
- Paparella, T., Goods, K. S., Freeman, S., & Kasari, C. (2011). The emergence of nonverbal joint attention and requesting skills in young children with autism. *Journal of communication disorders*, 44(6), 569–583.
- Raver, C. C., Blackburn, E. K., Bancroft, M., & Torp, N. (1999). Relations between effective emotional self-regulation, attentional control, and low-income preschoolers' social competence with peers. *early education and development*, 10(3), 333–350.
- Romski, M., Sevcik, R. A., Barton-Hulsey, A., & Whitmore, A. S. (2015). Early intervention and AAC: What a difference 30 years makes. *Augmentative and Alternative communication*, 31(3), 181–202.
- Rutherford, M. D., Young, G. S., Hepburn, S., & Rogers, S. J. (2007). A longitudinal study of pretend play in autism. *Journal of Autism and developmental disorders*, 37(6), 1024–1039.
- Rutter, M. (1983). Cognitive deficits in the pathogenesis of autism. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 24(4), 513–531.
- Schreibman, L., Dawson, G., Stahmer, A. C., Landa, R., Rogers, S. J., McGee, G. G., Halladay, A. (2015). Naturalistic developmental behavioral interventions: Empirically validated treatments for autism spectrum disorder. *Journal of Autism and developmental disorders*, 45(8), 2411–2428.
- Shih, W., Chang, Y. C., Shire, S., & Kasari, C. (2017, Spring). *does joint engagement mediate intervention outcomes of joint attention in young children with Asd in preschool classrooms?* Paper presented at Gatlinburg Conference on Research and Theory in Intellectual and Developmental Disabilities, San Antonio, TX.
- Shih, W., Shire, S., Chang, Y. C., & Kasari, C. (2021). Joint engagement is a potential mechanism leading to increased initiations of joint attention and downstream effects on language: JASPER early intervention for children with ASD. *Journal of child Psychology and Psychiatry*. [Advance online publication] <https://doi.org/10.1111/jcpp.13405>
- Shire, S. Y., Chang, Y. C., Shih, W., Bracaglia, S., Kodjoe, M., & Kasari, C. (2017). Hybrid implementation model of community-partnered early intervention for toddlers with autism: A randomized trial. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 58(5), 612–622.
- Shire, S. Y., Shih, W., Bracaglia, S., Kodjoe, M., & Kasari, C. (2020a). Peer engagement in toddlers with autism: Community implementation of dyadic and individual Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation intervention. *Autism*, 24(8), 2142–2152.
- Shire, S. Y., Shih, W., Chang, Y. C., Bracaglia, S., Kodjoe, M., & Kasari, C. (2019). Sustained community implementation of JASPER intervention with toddlers with autism. *Journal of Autism and developmental disorders*, 49(5), 1863–1875.
- Shire, S. Y., Shih, W., Chang, Y. C., & Kasari, C. (2018). Short Play and Communication Evaluation: Teachers' assessment of core social communication and play skills with young children with autism. *Autism*, 22(3), 299–310.
- Shire, S. Y., Worthman, L. B., Shih, W., & Kasari, C. (2020b). Comparison of face-to-face and remote support for interventionists learning to deliver JASPER intervention with children who have autism. *Journal of behavioral education*, 29, 317–338.
- Shire, S. Y., Worthman, L. B., Shih, W., & Kasari, C. (2021). *randomized comparison of implementation strategies for early intervention practitioners: community JAsPer implementation*. Manuscript in preparation.
- Shumway, S., & Wetherby, A. M. (2009). Communicative acts of children with autism spectrum disorders in the second year of life. *Journal of speech, language, and hearing research*, 52(5), 1139–1156.
- Sigman, M., & Ungerer, J. A. (1984). Cognitive and language skills in autistic, mentally retarded, and normal children. *developmental Psychology*, 20(2), 293–302.
- Skinner, B. F. (1957). *verbal behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Smith, T. (2001). Discrete trial training in the treatment of autism. *focus on Autism and other developmental disabilities*, 16(2), 86–92.
- Sofronoff, K., Attwood, T., Hinton, S., & Levin, I. (2007). A randomized controlled trial of a cognitive behavioural intervention for anger management in children diagnosed with Asperger syndrome. *Journal of Autism and developmental disorders*, 37(7), 1203–1214.
- Thompson, R. A., & Goodman, M. (2010). Development of emotion regulation: More than meets the eye. In A. M. Kring & D. M. Sloan (Eds.), *emotion regulation and psychopathology: A transdiagnostic approach to etiology and treatment* (pp. 38–58). New York: Guilford Press.
- Tomasello, M., & Todd, J. (1983). Joint attention and lexical acquisition style. *first language*, 4(12), 197–211.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Trentacosta, C. J., & Izard, C. E. (2007). Kindergarten children's emotion competence as a predictor of their academic competence in first grade. *emotion, 7*(1), 77–88.
- Ungerer, J. A., & Sigman, M. (1981). Symbolic play and language comprehension in autistic children. *American Academy of child Psychiatry, 20*, 318–337.
- Ungerer, J. A., Zelazo, P. R., Kearsley, R. B., & O'Leary, K. (1981). Developmental changes in the representation of objects in symbolic play from 18 to 34 months of age. *child development, 52*(1), 186–195.
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. In *mind and society* (pp. 79–91). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Алфавитный указатель

А

АСТ: универсальная схема устранения проблем (форма 8.1) 158, 280, 302

С

SPACE: форма сбора данных и целей вмешательства (форма 3.1) 45, 49, 65, 72–73, 75, 76, 82–84

А

Автоматически подкрепляемое поведение / сенсорная функция 38, 285, 286, 294

Адаптация 6, 337

Активная роль 18, 19, 62, 99–102, 132, 148, 161, 162, 175, 176, 213, 219, 229, 245, 248, 249, 268, 269, 272, 274, 309, 310, 313, 316, 336, 345, 347, 348, 351–354

Активное игнорирование 287, 292–294, 345

Аппроксимация слов 72, 83, 108, 110, 176, 214, 216, 217, 335, 342, 348

Б

Базовая игровая рутина 88, 90, 92, 93, 96, 98, 104, 105, 112, 129, 136, 143, 175–187, 277, 300, 350, 356

Бланк отслеживания динамики развития отдельных навыков (форма 18.2) 332, 341–342

В

Ведущая роль ребенка, следование 10, 101, 204, 206, 273
Вербальная похвала 146

Вербальные навыки 31, 46, 317
Вертикальные расширения 189–192, 207, 270, 279, 286, 289, 290, 300, 345, 353

Взгляд viii, 31, 33, 35, 55–60, 68, 72, 78, 83, 85, 142, 228, 239, 346–351

Видеозапись сессий 13, 89, 49, 50, 332, 333, 335

Визуальные расписания и поддержка 117, 138–140, 142–145, 155, 156, 161, 289, 292–294, 297, 299, 321, 348, 353, 354

Внешнее подкрепление 146, 147, 161

Внутренняя мотивация 23

Вовлеченность viii, ix, x, 4, 10, 11–13, 16–22, 36–41, 45, 60–62, 71, 82–89, 93, 103, 121–138, 142, 148, 150, 186, 188–210, 222–249, 265–327, 333, 350–354

Вовлеченность с объектом 17–19, 21, 106, 147, 165, 256, 267, 270, 293, 306, 307, 314, 318, 319, 324, 354

Вовлеченность с человеком 17–19, 21, 22, 60, 143, 268, 271–273, 275, 275, 278, 280, 281, 289, 291, 293, 298, 299, 345

Вознаграждения 38, 51, 146, 285, 286

Возрастные этапы развития игры у типично развивающегося ребенка 29

Восстановление вовлеченности 125, 268, 271, 335

Выбор 5, 10, 14, 19, 23, 51, 55, 62, 77, 82, 96, 104–116, 121–148, 167–172, 175, 184, 192–195, 204–208, 222, 231, 234, 235, 239, 243, 247, 248, 253, 265, 269, 270–276, 291–294, 298, 299, 308, 331, 336, 347–354

Г

Генерализация навыков vii, 327, 338, 339

Гибкость viii, ix, xi, 5, 31, 40, 73, 80, 84, 89, 98, 104, 107, 130, 141, 162, 190, 198, 200, 204, 245, 286, 296, 305–322, 326–327

Гиперчувствительность 322

Гипочувствительность 322

Горизонтальные расширения 189–192, 207, 279, 289, 290, 301, 302, 345, 353

Группы из двух детей одного возраста 13, 89

Д

Действия по очереди 4, 19, 24, 110, 140, 178, 184, 197, 198, 220, 224, 233, 243, 244, 256, 313, 352, 355, 356

Директивные подсказки 149, 158, 197, 226, 239, 261, 280, 302, 326, 335

Длина высказывания 79, 108, 224, 346

Доступ 36–38, 53, 61, 78, 93, 103, 130, 134, 137, 166, 181, 183, 228, 236, 248, 252, 254, 255, 285, 287, 291, 297, 298, 301, 311, 351–354

Другие взрослые, заботящиеся о ребенке 141

Е

Естественная среда обучения viii, 95
Естественное подкрепление 10, 146, 295

Ж

Жестовая подсказка 148, 239, 241, 242, 258

Жесты *xi*, 19, 20, 33–36, 46, 56–58, 62–78, 83–86, 107–115, 143, 176, 184, 214–225, 230, 237–248, 257, 272, 289, 317, 321, 335, 336, 346

З

Запись сессий 333

Знакомые рутины 111, 182, 225

Зона ближайшего развития 76

Зрительный контакт 20, 32–35, 46, 57, 63, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 82, 83, 85, 130, 216, 221, 238, 240, 248, 293, 334, 335, 346, 350, 351

И

Игра понарошку 25, 27, 29, 31, 54, 67, 70, 73, 80–82, 84, 105, 112, 113, 117, 118, 192, 279, 297, 341, 346–348, 355

Игра: от простой к символической 11, 24

Игровое пространство 123, 128, 133–134, 141, 177, 267, 284, 288

Игровое пространство на полу 3, 123–126, 128–135, 311, 345

Игровые навыки 13, 31, 46, 53, 54, 60, 63, 69, 72, 80, 81, 83, 85, 94, 204, 207, 210, 224

Игровые рутины 13, 89, 90, 93, 96, 158, 200, 280, 302, 315, 334, 335, 345

Игрушки 47–55, 58, 64, 104–106, 111–118, 130–137, 142–143, 156, 163, 166–167, 184, 186, 191–192, 234, 316, 318, 320, 324, 355–356

Иерархия подсказок 13–14, 138, 148–150, 291, 348

Избегание 37, 65, 135, 285–286, 291, 294, 298–301, 354

Избирательные игровые действия 25, 26, 29, 53, 60, 67, 69, 73, 75, 80–85, 112, 113, 167, 192, 306, 314, 341, 347, 348, 355

Имитация 13–15, 37, 142, 161–177, 186, 210, 218, 223, 225, 238, 246, 250, 259, 261, 271, 292, 295, 336, 349–353

Инициации 7, 12, 22, 24, 30, 31, 35, 36, 41, 46, 51, 52, 55, 57, 58, 61–68, 74, 93, 100, 101, 121, 122, 128, 129, 148, 155, 161, 164, 188, 191,

203, 204, 207, 210, 221–228, 245, 256, 265, 269, 276, 281, 288, 302, 303, 326, 338, 339, 346, 348, 350–353

Интересы ребенка 96, 106, 166, 315, 318, 354

Интонации 110, 351

К

Коммуникация 213–262

Коробка «Закончили» 139, 140, 143, 146, 348

Краткая оценка навыков игры и коммуникации SPACE 12, 45–74, 77, 82–86, 111, 117, 134, 139, 143, 172, 266, 270, 278, 284, 288, 333–334, 346–347

Кукла как агент 25, 28, 29, 53, 54, 63, 67, 73, 81, 84, 105, 106, 112, 113, 273, 341, 348

Л

Логопед 5, 250–252, 259

М

Материалы для сессий 6

Материальное подкрепление 146, 274

Местоположение во время игровых рутин 314, 324

Моделирование 10, 13–15, 46, 60–61, 64, 74, 101, 110, 121, 142, 148–149, 161–174, 177, 195–197, 210, 213–225, 230, 239, 241–242, 244, 256–258, 291, 302–303, 307, 312, 320, 335–336, 345, 349–353

Модель из одного игрового шага 166

Модель, содержащая два игровых шага 166

Модификации окружения 126–128

Мотивация 3, 10, 55, 61, 95, 100, 114, 116, 148, 181–184, 188, 196, 233, 245, 256, 270–278, 296, 315, 317

Мультисхема 25, 28, 29, 67, 73, 84, 112–113, 192, 322, 341, 356

Н

Наблюдение со стороны как уровень вовлеченности 17, 18, 21

Наведение порядка 144

Наводящие подсказки 133, 149–150, 197, 291, 324

Навыки просьбы 11, 33–34, 53–59, 60, 68, 72, 83, 230, 233, 234, 298

Навыки социальной коммуникации 7, 11, 17, 35, 227

Наказание избегать 147

Направляемый совместный взгляд 31–32

Нарушение регуляции 13, 82, 125, 144, 186, 223, 247, 267, 272, 286, 291, 293, 297, 307, 323, 336, 348–354

Натуралистические поведенческие вмешательства, основанные на психологии развития 7, 339

Невербальные навыки 31, 35, 46

Неизбирательные игровые действия 25, 26, 29, 73, 75, 80, 84, 306, 341, 348

Нестандартная коммуникация 213, 222

Несформированная база 178

Нотации избегание 147

О

Обусловленные стратегии 13, 14, 149, 153–155, 158, 263, 266–268, 271, 273–275, 277, 280, 283, 285, 287, 290, 293, 297, 302, 306, 308, 309, 312, 316, 345, 349

Обучающий блок 168

Обучение (тренинги) 334–337

Общая вербальная подсказка 149, 239, 241–242, 258

Ограниченные и повторяющиеся паттерны поведения 39–40, 268

Ограниченные интересы 30, 39, 305, 315, 317

Организация игровых рутин (форма 6.1) 119, 120

Организация окружения 121–137

Освоенные навыки 76

Основные стратегии 13–14, 150, 154, 249, 266–270, 280, 287–290, 292, 302, 310–312, 315–316, 319–321, 232–324, 345

Осуществление вмешательства в группах 143, 290

Отвлекающие факторы 61, 103, 121–128, 137, 184, 253–254, 269, 345

Отсутствие вовлеченности 17–18, 21

Отсутствие гибкости 310, 319
 Отход от поддержки 158, 280, 302
 Оцените поведение ребенка
 (форма 16.1) 304

П

Параллельная игра 314
 Парaproфессионалы х, б, 337
 Паузы и ожидание действий ребенка
 во время сессий 61–63
 Педагоги хii, 5–9, 49, 66, 82, 85, 114,
 308, 337–339
 Передача объекта 31–34, 53, 57, 60,
 64, 72, 77, 83–85, 115, 219, 242,
 318, 346
 Перезапуск базы (игровой рутины) /
 начать заново 90, 93, 97–98,
 142, 179–184, 187–188, 197, 199,
 202–209, 279–281, 309–314,
 333–356
 Перерывы 135, 147, 236, 293–294,
 298–299, 354
 Переходы 141–146
 Перечень наиболее типичных игровых
 действий в оценке для уровней
 игры SPACE (таблица 3.1) 67
 Перечень стратегий 13, 262, 309, 345
 Поведение и действия, мешающие
 игре 70, 162, 270, 319
 Поддерживаемая совместная
 вовлеченность 17, 20–21, 85
 Поддержка с использованием
 дополнительной
 и альтернативной
 коммуникации (АДК) 13, 49, 224,
 250
 Подчинение 20
 Показывание viii, 31–32, 34, 59, 64,
 72, 77, 83–86, 115, 218, 220, 241,
 244, 248, 346, 355–356
 Полная физическая подсказка 149,
 240–242, 258
 Предотвращение паттернов
 поведения 234, 274–275, 289,
 291, 295–297, 300–301,
 305–327
 Предсимволическая игра 27–30,
 52, 67, 73, 80–85, 98, 105, 112,
 128–129, 163, 170, 172, 189, 192,
 201, 205, 207–208, 278–279, 297,
 316, 319, 322, 324, 347–348, 354

Прикладной анализ
 поведения (ПАП) ix, 285, 297
 Программа JASPER 5–15
 Программирование 13, 15, 211,
 226–249, 351
 Продолжительность сессий 5–6
 Продуктивная коммуникация 151,
 213–214
 Проявление положительных
 эмоций как ответ (реакция)
 на действия ребенка 147–148,
 295

Р

Разнообразие рутин 89–103
 Расширения 13, 90, 92–93, 97–99, 115,
 119–120, 136, 172, 179, 188–211,
 215–218, 225, 236, 259, 271, 277,
 279, 280–281, 296, 299, 301, 336,
 350
 Реакция (ответ) 164, 168, 169
 Ребенок как агент 25, 27, 29, 54, 63, 67,
 73, 81, 84, 92, 105, 106, 112, 113,
 116–118, 176, 189, 192, 276, 299,
 318, 341, 347, 355
 Речевые паттерны 109, 319
 Ригидное поведение 40, 305–327
 Рутин JASPER 89–120
 Рутин для завершения сессии 144,
 153, 198, 276, 281, 288

С

Саморегуляция 37–38
 Система коммуникации
 при помощи обмена
 изображениями (PECS) 250, 259
 Скриптованные (шаблонные)
 звуковые эффекты 216
 Следование ведущей роли
 ребенка 164, 204, 273
 Словарь 108, 254, 260
 Сложность игровых навыков 5, 41
 Снижение вовлеченности 266–268,
 336
 Совместная вовлеченность 18–20, 72,
 83
 Совместное внимание 10, 31–35, 53,
 55–60, 68, 72, 78, 83, 86, 115,
 219–220, 228, 231, 241, 244, 248,
 294, 340–341, 346
 Соединение рутин 202–203

Соответствие ожиданиям 291
 Социальные взаимодействия 40, 95,
 219, 271
 Социальные навыки 29
 Социодраматическая игра 28–29, 67,
 73, 84, 112–113, 341, 356
 Специалисты, осуществляющие
 вмешательство х, xi, xiv
 Специальная вербальная подсказка
 149, 239, 240–242, 258
 Сплинтерные игровые навыки 80,
 347
 Спонтанные игровые действия 69, 80
 Спонтанные инициации 72, 83
 Средняя длина высказывания 79, 108,
 114
 Столы 124
 Стратегии активного
 игнорирования 293
 Стратегии для перенаправления 291
 Стратегии имитации и моделирования
 игры 177
 Стратегии поддержания
 вовлеченности и регуляции
 138–158
 Стратегия формирования
 игровых рутин 175–187
 Стремление к сенсорной
 стимуляции 38, 71, 286, 294,
 322–325
 Структура 6–10, 89, 94–95, 103,
 121–122, 137, 153, 204
 Сформированная рутина 12, 188,
 202–203, 211, 226, 228–229, 235,
 244, 268, 270, 272, 326, 345

Т

Таймеры 140, 145
 Тематическая игра 25, 28, 73, 84,
 112–113
 Темп действия ребенка 70, 134–135,
 153, 168, 182–185, 209–210, 216,
 221, 223, 267, 269
 Тоддлеры 6
 Тон 110, 147–148, 152, 293, 336
 Тянется к 33, 34, 55, 58, 77, 135, 242,
 247, 286, 287

У

Увеличение темпа игры 7, 22

Указательный жест 33, 35–36, 50–68, 72–78, 83, 85–86, 115, 142, 217, 220, 223–240, 246–248, 258–259, 350–356

Уровень игры 25–30, 67, 81, 84, 115, 119, 143, 192, 341

Уровень навыков 45–75

Уровни вовлеченности 11, 19–20, 268, 270, 276, 319

Уровни языкового развития 110, 257, 294, 346

Установление целей 75–86

Устранение проблем 13, 15, 335

Устройства, генерирующие речь 211, 250

Ф

Физические подсказки 149, 240–242, 258

Форма проверки точности применения оценки SPACE (форма 3.2) 66, 71, 74

Формирование жестов 226–248

Формирование идей ребенка 204

Формирующиеся навыки 75–86, 221–222, 335, 339, 346–347, 351

Функциональная игра 25

Функция поведения 154, 285, 301, 304

Х

Ходы в игре 308, 354

Ц

Целенаправленное движение игровой рутины 96

Цели вмешательства 3, 22, 43–87

Ч

Частичная физическая подсказка 149, 217, 240–242, 246, 258

Э

Эмоциональная регуляция 12, 38–40, 267

Эмоциональное окружение 157, 202, 269

Эхолалия 39, 319

Я

Язык комментирования 64, 108, 146, 217, 219, 345

Над русской версией книги работали

**Научные редакторы,
эксперты Фонда «Обнажённые сердца»**

Святослав Довбня, детский невролог
Татьяна Морозова, клинический психолог

Президент Фонда «Обнажённые сердца»

Анастасия Залогина

Программный директор Фонда «Обнажённые сердца»

Инна Монова

Руководитель проектов Фонда «Обнажённые сердца»

Вера Курбатова

*Данная книга распространяется бесплатно
и запрещена к продаже.*

Руководитель проекта *А. Туровская*
Корректор *Н. Ерохина, Е. Якимова*
Компьютерная верстка *Н. Астахова*

Подписано в печать 19.12.2022. Формат 60×90/8.

Печать офсетная. Печ. л. 48,0.

Тираж 1500 экз. Заказ

ООО «Альпина ПРО»

123007, г. Москва, ул. 4-я Магистральная, д. 5, стр. 1

Тел. +7 (495) 980-53-54

e-mail: info@intlrit.ru

альпинапро.рф

ООО «Альпина Диджитал»,

123007, г. Москва, ул. 4-я Магистральная, д. 5, стр. 1,

этаж 3, пом. XIII, ком.106; ОГРН 1137746300768.

Знак информационной продукции
(Федеральный закон №436-ФЗ от 29.12.2010 г.)

16+

Фонд помощи детям и молодежи «Обнажённые сердца» — благотворительная организация, помогающая людям с аутизмом и другими нарушениями в развитии, основанная Натальей Водяновой в 2004 году. Основные направления работы Фонда: создание сети бесплатных услуг для особых детей и членов их семей, развитие профессионального и родительского сообщества, а также информирование с целью изменить отношение общества к людям с расстройствами аутистического спектра (РАС), синдромом Дауна, церебральным параличом, интеллектуальными, двигательными и множественными нарушениями.

ISBN 978-5-6042934-5-4



9 785604 293454