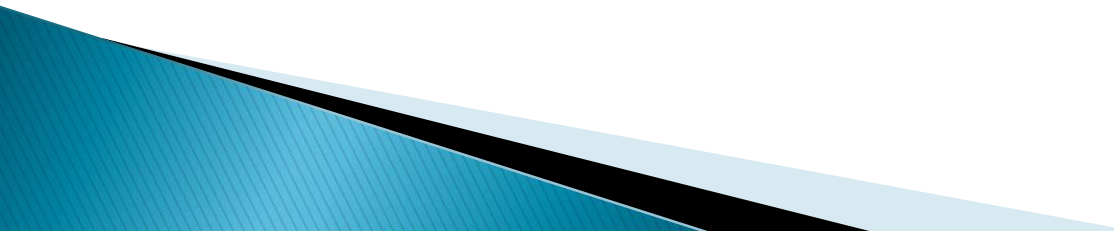


**Игровые эпохи и стадии
установления
эмоционального контакта с
ребенком раннего
возраста.**



Три основные линии развития отношений в жизни человека

1. отношения с миром людей;
2. отношения с миром предметов;
3. отношения с собой.

В 1ом пространстве зарождается речь

Во 2ом зарождается предметно-практическая деятельность

В 3ем формируется отношение к себе , свой эмоциональный внутренний мир ребенка

Огромную роль в развитии ребенка с самого рождения играют его потребности

- ▶ физиологические потребности □
- ▶ потребность в привязанности □
- ▶ потребность в исследовательской активности: потребность открывать новое. □
- ▶ потребность в сенсорных впечатлениях, в чувственном восприятии мира; □
- ▶ потребность в «личной эффективности»: возможность что-то изменить – источник собственной силы; □
- ▶ потребность в избегании неприятных ощущений.

Условие познавательной активности у детей – *чуткий доброжелательный взрослый*

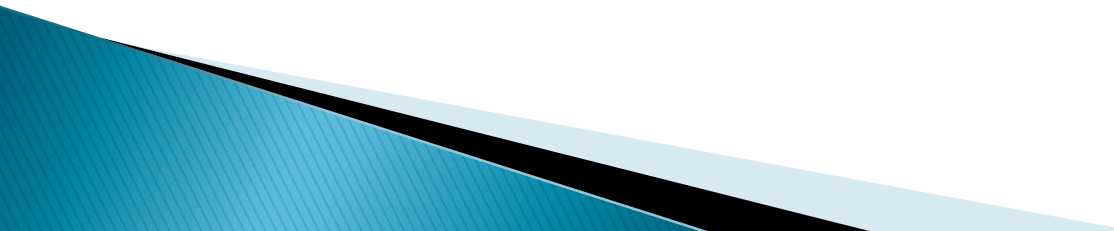
- ▶ Внимательно относится к сообщениям ребенка на поведенческом уровне
- ▶ Эмоционально позитивно и безоценочно комментирует действия ребенка
- ▶ Замечает инициативу малыша, даже если только она в самом зарождении
- ▶ Предоставляет ребенку право выбора и возможность закончить значимое для него действие
- ▶ Пытается понять, что именно ребенок хочет сообщить ему
- ▶ Действует в интересах ребенка

Безопасный круг привязанности

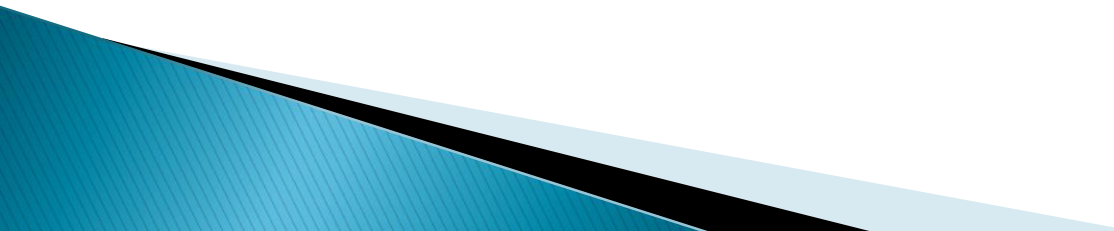
К. Бриша

- ▶ В теории привязанности было показано, что автономия ребенка и его познавательное развитие в значительной степени предопределены типом его привязанности, особенностями его взаимоотношений с близким взрослым.
- ▶ Можно утверждать, что содержание и способы общения и коммуникации обуславливают развитие способности ребенка к регуляции своего поведения и деятельности, познанию мира.

Игра предполагает наличие:

- ▶ мнимой ситуации,
 - ▶ удовольствия/интереса
 - ▶ свободы выбора игры, партнера, участия/неучастия, но не свобода от правил
 - ▶ самодостаточности и самонацеленности (поиск игрового смысла в самой игре)
- 

Значение и смысл игры

- ▶ как средство выражения и разрешения ребенком своих внутренних конфликтов.
 - ▶ как средство выражения и преобразования своей личности.
 - ▶ как выражение игрового смысла, который для ребенка эмоционально актуален в данный момент
- 

Первая игровая эпоха (0–12 мес.): **начало формирования отношений с близкими, с окружающим миром и обнаружение себя через диалог с ними. Формирование базового отношения к миру.**

1–й этап (0–3 мес.)

Игровой смысл: **комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта**

Отношения с миром людей

- Ребенок фиксирует взгляд на лице (врожденный интерес к человеческому лицу).
- Копирует движения челюстью, губами, языком.
- Предвестие улыбки («улыбка Будды», улыбка во сне).
- Появляется обращенная к взрослому улыбка (социальная улыбка).
- Появляется разделенное переживание.
- Реагирует на различные выражения лица.
- Издаёт разнообразные звуки.
- Визуально следит за людьми.
- Появляется реакция на интенсивность эмоций.

Появляется «комплекс оживления»

- первая инициатива в общении.

Взрослый успокаивает ребенка с помощью еды, прикосновений, зрительного контакта, ритма, организации позы, обеспечения терморегуляции.

Отношения с миром предметов и физическим пространством

- Формируется внимание к различным сенсорным ощущениям: прислушивается к разным звукам, сосредотачивается на зрительных, тактильных и других ощущениях.
- Поворачивает голову в сторону источника звука.
- Прослеживает за лицом, предметом.
- Пытается дотянуться до предмета и ударить по нему.

Пытается тянуть игрушку обеими ручками.

Отношения с собой

Формируется внимание к вестибулярным, оральным, тактильным ощущениям.

- Начинает контролировать положение головы.
- играет с собственными руками: тянет руки в рот
- Формируется координация «рука–рот»;
- приближает руки к лицу, рассматривает, соединяет их
- формируется координация «рука–глаз»;
- тактильно исследует свои руки (ощупывание рук) – координация «рука–рука».
- Длительно удерживает соединенными кисти и стопы и играет ими.
- Испытывает дискомфорт при резком изменении положения тела, резком приближении объекта.

Игры 1-го этапа (0–3 мес.)

Игровой смысл: **комфорт/дискомфорт, поиск и удержание комфорта**
Особенности взаимодействия: **взрослый подстраивается под ребенка**

Отношения с миром людей

- Игры лицом к лицу (привлечение внимания к лицу взрослого).
- Взрослый имитирует мимику и действия ребенка («зеркало»).
- Взрослый копирует, усиливает и варьирует вокализации ребенка.
- Обращаем внимание на **удовольствие от общения**. Ищем игры, которые доставляют ребенку удовольствие.
- Стараемся не пугать и не перевозбуждать ребенка.
- Обращаем внимание на знаки, которые указывают на беспокойство ребенка.
- Фазы внимания и обоюдного интереса чередуются фазами отдыха.

Ребенок сам регулирует степень и время контакта, дистанцию.

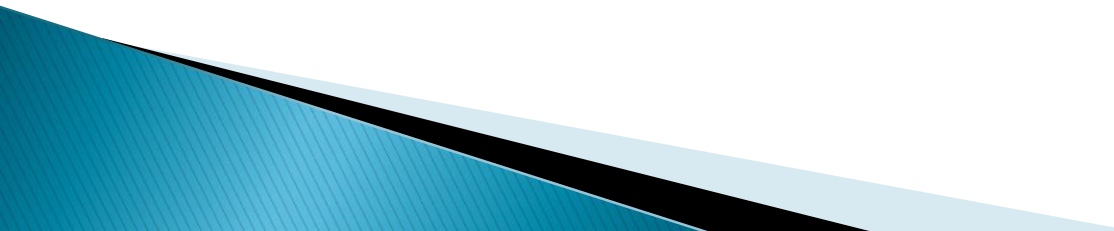
Отношения с миром предметов и физическим пространством

Сенсорные игры (получение удовольствия).
Игры на формирование прослеживания.
Тактильно–ритмичные игры (Поглаживаем медленными движениями ребенка по всему телу, начинаем с зоны комфорта, постепенно переходим к другим зонам; при этом поддерживаем зрительный и эмоциональный контакт с ребенком, называем те части тела, которые сейчас гладим).

Отношения с собой

Игры на привлечение внимания к телу – в зоне удовольствия и комфорта. Ощущения не должны быть пугающими, неприятными.
Тактильно–ритмичные игры: используем ровный спокойный ритм.
Взрослый подстраивается под ритм ребенка.
Игры на формирование контроля за положением головы.
Игры на формирование координации «рука–глаз» и «рука–рот».

Тревожные знаки

- ▶ Проблема с приспособлением к рукам матери
 - ▶ Фиксация на лице матери отсутствует или очень кратковременная
 - ▶ Улыбка связана с приятными сенсорными ощущениями, а не с лицом взрослого
 - ▶ «Комплекс оживления» на любой предмет.
- 

Игры . 2-й этап (3-6 мес.)

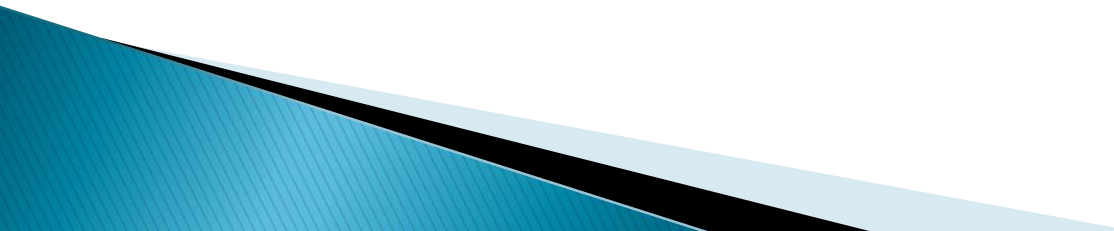
Игровой смысл: **удовольствие/неудовольствие**: поиск того, что нравится, избегание того, что не нравится.

Регуляторы поведения – **эмоции, интонации** – (взрослый может успокоить ребенка с помощью интонации и эмоций).

Особенности взаимодействия: **ребенок начинает подстраиваться под взрослого**

Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
<p>Реакция на качество эмоции (разделенные эмоции) Потребность в общении, внимании, эмоциональном отклике взрослого. Инициатива в общении. Объединенное внимание на игрушке Эмоциональные и ритмичные игры, направленные на взаимодействие. Игры в прятки («ку-ку»), инициатор – взрослый.</p>	<p>Игры на формирование хватания и отпускания предмета. Игры, стимулирующие активное участие ребенка в исследовании свойств предмета руками, через рот и через рассматривание предметов.</p>	<p>Игры с балансом в позе «лежа». Игры в одном ритме. Кружение на руках.</p>

Тревожные сигналы

- ▶ Отсутствует инициатива в общении, может откликнуться на общение, но оно очень кратковременно.
 - ▶ Не возникает объединенного внимания на игрушке
 - ▶ Трудно успокоить с помощью интонации и эмоций
 - ▶ Трудно подключиться к игре ребенка, захвачен сенсорными впечатлениями.
- 

3-й этап (6-9 мес.)

Игровой смысл: **удовольствие / неудовольствие: воспроизведение повторяющихся приятных сенсорных впечатлений**

Регулятор поведения: **мимика, различные жесты**

Особенности взаимодействия: **очередность, начало диалога**

4-й этап (9-12 мес.)

Игровой смысл: **проживание напряжения (равновесие и покой - ожидание - мобилизация - кульминация - переживание удовольствия - равновесие и покой)**

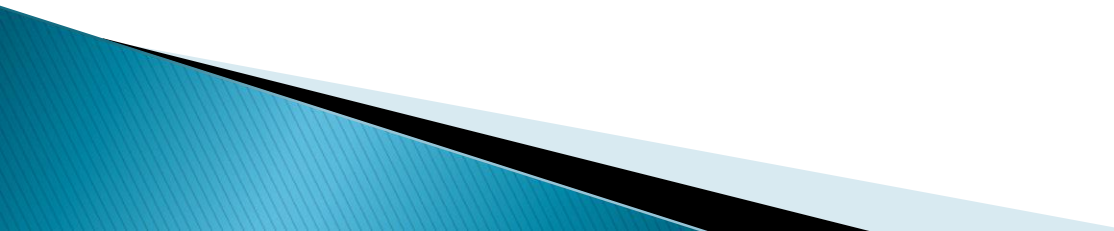
Регулятор поведения: **речь**

Особенности взаимодействия: **диалог, очередность. Ребенок и взрослый партнеры.**

Игры 3–4 этапа : 6–9 мес.; 9–12 мес.

Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
<p>Отзывается на свое имя Тревога/страх чужого лица Избирательность в отношениях Появляется указательный жест Появляется заполненная ожиданием пауза</p> <p>Иницирует сам игру в прятки (накидывает тряпочку себе на голову). Первые игры на подражание (хлопает в ладоши, прощается). Игра: «Дай – на», «Покажи – на – зови». «Ку–ку»: инициатор – ребенок.</p>	<p>Тактильно–ритмичные игры. Предлагаем ребенку различное тактильное воздействие по всему телу под стихи или истории: проводим ладонями, нажимаем, похлопываем, барабаним пальцами). Взрослый присоединяется к «полевым» впечатлениям ребенка в играх, которые его захватывают: игры с водой, с фасолью, прыжки. Манипуляции с предметом. Циркулярная игра. Это игры, в которых воспроизводятся одни и те же действия с предметами, с собственным телом. Игры, направленные на установление связи «действие – результат». Игры, направленные на формирование образа предмета. Исследование пространства. Игры на соотношение предметов. Предметная функциональная игра.</p>	<p>Ритмические игры с ускорением и замедлением темпа. Игры с балансом в позе «сидя» и «стоя». Игра с собственными действиями (прыжки, раскачивания). Первые игры с «рваным» ритмом и кульминацией («По кочкам–по кочкам»): в играх с кульминацией ребенок учится настраиваться на событие (Бух!), готовиться к нему, предвосхищать его. Появляется ожидание: ребенок внимательно смотрит в лицо взрослому.</p>

Тревожные знаки

- ▶ Нет реакции на чужого, не возникает избирательности в отношениях
 - ▶ Нет реакции на указательный жест
 - ▶ Нет реакции на свое имя
 - ▶ Не появляется указательный жест
 - ▶ Чрезмерно поглощен своей игрой
 - ▶ Речь не регулирует поведение ребенка
- 

Кризис одного года: переход к новым отношениям с миром

Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
<p>Взрослый перестает быть обязательным условием адаптации ребенка (происходит не только физическое, но и психическое отделение ребенка от взрослого).</p> <ul style="list-style-type: none">– Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым (трудно оторваться от объекта и разделить внимание со взрослым).– Появляются яркие протестные реакции (негативизм, агрессивные действия)	<p>Попадает под власть воздействия окружающего сенсорного поля. Трудно прервать незавершенное действие.</p> <p>Взрослый обеспечивает постоянство среды через режим, четкие границы (можно–нельзя, опасно–неопасно).</p>	<p>Начинает сам устанавливать безопасную дистанцию с окружающим миром</p>

Кризис 1–го года

Неблагоприятные варианты развития:

Гиперопека: то ребенку не дают прожить опыт полевого или исследовательского поведения

Попустительство: то у ребенка большое искушение застрять в «сенсорном поле» надолго.

Задача родителя: золотая середина (и в поле дать побывать ребенку и вовремя его оттуда вывести)

1–ое упрямство (родитель вырывает ребенка из сенсорного поля, он сопротивляется)

Способы регуляции:

- переключение внимания на игры доставляющие ему удовольствие в предыдущие периоды
- эмоционально–смысловой комментарий
- сочиняем истории про ребенка
- планирование(когда сделаем это, потом то...)

Вторая игровая эпоха (от 1 до 3 лет):

*освоение физического пространства и формирование границ с миром.
Появление своего собственного ценностного мира («собственное»).*

5-й этап (1-2 года)

Игровой смысл: активное исследование мира с точки зрения «опасно-безопасно»

Особенности взаимодействия: интерес к чужим эмоциям и желание поделиться своими

Полевые тенденции временно мешают развитию взаимодействия со взрослым. Мир упорядочивается у ребенка, все воспринимается целостно и неизменно, мир становится стереотипным и т. о. у ребенка складывается своя картина мира, она становится для него понятной и устойчивой. Здесь ребенку нужна речь для узнавания и понимания окружающего (что это?). Защиту и утешение ищет у близкого взрослого. Хочет поделиться своими переживаниями (радостью, горем, интересом), интересуется чужими эмоциями, восприимчив к похвале и порицанию. Бурно развивается речь.

2ое упрямство (2-2,5 года): ребенок хочет сохранить стереотип, а маме надо по-другому.

Способы регуляции: 1.подключение к стереотипу (да мы всегда делали так, но сегодня...)

2.вставить необходимое событие в план (проговариваем несколько раз)

3.эмоциональный комментарий сопровождает действия

4.игры с неожиданным событием вносим в стереотипное поведение ребенка

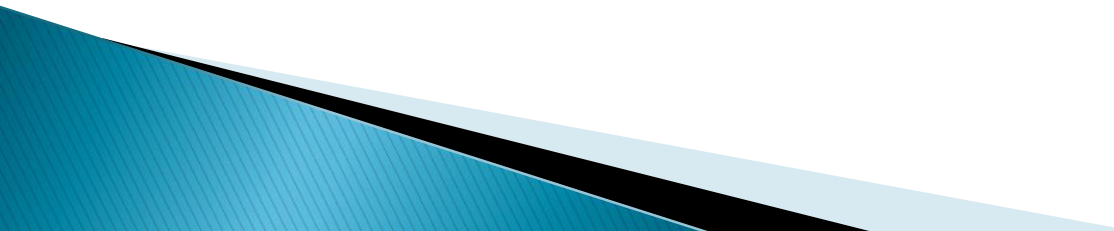
5.визуальное расписание

Игры 5-го этапа (1-2 года)

Игровой смысл: активное исследование мира с точки зрения «опасно-безопасно»

Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
<p data-bbox="112 562 517 733">Игра рядом со сверстниками: возня, беготня, совместные прыжки, кривляния.</p> <p data-bbox="112 1139 548 1233">Возникает действие «понарошку»</p>	<p data-bbox="691 562 1238 1090">Много сенсорных игр, направленных на получение разнообразных ощущений (пересыпание, размазывание, возня с песком, красками, водой, исследование фактуры предметов). Важен процесс, а не результат. Выстраивание рядов, собирание предметов в кучки.</p> <p data-bbox="691 1096 1238 1362">Исследование предметов по функциям. «Цепочки» действий – первые элементы сюжета. Освоение физического пространства.</p>	<p data-bbox="1271 562 1812 868">Игры на формирование непрерывности своего тела, его целостности. Выведение движения на произвольный уровень. Освоение физического пространства.</p>

Тревожные знаки

- ▶ Очень тяжело протекает кризис одного года
 - ▶ Речь, мимика, жесты не стали регуляторами поведения. Эффективны только младенческие способы: еда, удержание
 - ▶ Не ищет защиты у взрослых
 - ▶ Не приносит понравившуюся игрушку маме
 - ▶ Не интересуется выражением лица взрослого и чужими эмоциями
 - ▶ Не ищет внимания взрослого
 - ▶ Не подражает
 - ▶ Своеобразное речевое развитие
- 

6-й этап (2-3 года)

Игровой смысл: **отделение себя от внешнего мира, исследование границ. Упорядочивание впечатлений и переживаний**

Особенности взаимодействия: **сравнивает свои и чужие эмоции, идеи, желания, пытается понимать желания других**

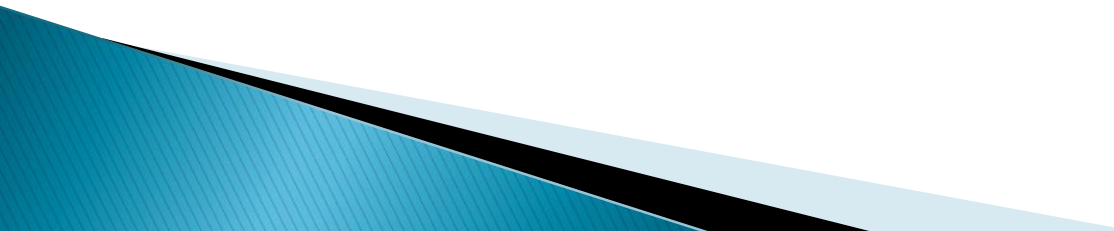
- ▶ В этот период ребенок с гордостью демонстрирует результаты своих действий
- ▶ Появляется избирательность в еде, одежде, маршрутах
- ▶ Через внешнюю атрибутику начинает примерять на себя роли близких
- ▶ Начинает играть с эмоциями
- ▶ Использует в речи местоимение «Я»
- ▶ Требует постоянства в поведении окружающих, а сам начинает играть с нарушением правильности
- ▶ Трудно успокоить с помощью эмоциональной поддержки (надо вводить пугающее впечатление в игру)
- ▶ Новообразование возраста – появляется контроль за своим телом, защита своей телесности (не нравится мыть голову, стричь ногти, волосы)

Игры 2–3 года

Игровой смысл: **отделение себя от внешнего мира, исследование границ**

Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
<p>Дальнейшее развитие сюжетной игры. Первые хороводные игры. Взрослый вводит пугающие впечатления в смысловой контекст происходящего, что помогает ребенку пережить это впечатление и дистанцироваться от него (игры с пугающими впечатлениями, сказки).</p>	<p>Игры, направленные на результат. Дальнейшее развитие сюжетной игры.</p>	<p>Игры на формирование образа себя. Игры с пугающими впечатлениями в безопасной ситуации (зона безопасности).</p>

Тревожные сигналы

- ▶ Очень жесткие стереотипы в поведении
 - ▶ Не говорит о себе в первом лице
 - ▶ Много эхололий в речи
 - ▶ Качественные нарушения социального взаимодействия
 - ▶ Качественные нарушения вербальной и невербальной коммуникации
 - ▶ Существенно ограничен спектр деятельности интересов
- 

Кризис 3-х лет

Новообразование: **умение ставить цель и удерживать ее . «Я сам»**

Отношения с миром людей	Отношения с миром предметов и физическим пространством	Отношения с собой
<p>Протестует против предложений взрослого, делает все наоборот, «нет» на все.</p> <p>Таким образом отстаивает свое желание (узнает, что хочет).</p> <p>При этом хочет получить одобрение со стороны взрослого своих действий, демонстративное поведение.</p>	<p>Приобретает способность действовать в плане своих представлений (появляется устойчивое целостное символическое пространство, причинно-следственные связи): понимает свои желания, ставит цель, реализует несколько этапов по ее достижению.</p>	<p>Проявляет самостоятельность в повседневной активности, отстаивание собственного личного пространства (еда, одевание, туалет).</p>

Пути решения проблем кризиса 3-х лет

- ▶ Взрослый постоянно находится в диалоге с ребенком: предлагает выбор, передает ответственность за решения там, где это возможно («Ты будешь надевать красную или синюю футболку?»)
- ▶ Важно уважение взрослого к своим ценностям и к ценностям ребенка. Взрослый защищает свои ценности, помогая ребенку видеть и уважать его собственные («Вижу как важно для тебя достроить эту дорогу»)
- ▶ Взрослый уважительно относится к настойчивости ребенка в достижении целей, дает ему право («Хорошо, ты доделывай башню, а потом пойдем кушать»).
- ▶ Упорядочивание чувств: взрослый называет желания и чувства ребенка. («Вижу ты огорчен, что...»)
- ▶ Взрослый говорит с позиции заботы («Я буду расстроен, если ты заболеешь и поэтому, не могу разрешить идти без шапки»)

Ступени эмоционального контакта

1. **Удовольствие от общения.** Ищем игры, которые доставляют ребенку удовольствие. Ребенок начинает смотреть в лицо взрослого, ожидая кульминации события. (0–3 мес.)

2. **Проявляет инициативу в общении:** тянет за руку, издает различные звуки. Начинает «считывать» эмоции взрослого, интересуется выражением лица взрослого. (3–6 мес.)

3. **Совместная «творческая» игра :** взрослый предлагает различные вариации любимой игры. Возникает очередность, диалог. Одна игра плавно сменяет другую. Интерес постепенно смещается с самой игры на совместное «творчество». (6–12 мес.)

4. **Интересуется чужими эмоциями,** хочет поделиться своими эмоциями: приносит понравившуюся игрушку, хочет поделиться своими находками, своей радостью или печалью. (1–2г.)

5. **Сравнивает идеи, эмоции.** Пытается понимать чужие переживания. Начинает понимать желания других людей. (2–3г.)

6. **Приспосабливает свое поведение к группе детей,** к правилам жизни группы. (3–7л.)

Этапы развития социальной игры (с детьми)

- ▶ **Индивидуальная игра** : ребенок играет сам с собой. Все малыши играют независимо друг от друга, пока не начнут друг другу мешать или делить игрушки.
- ▶ Не обращают внимание друг на друга, или заражаются плачем
- ▶ **4–5 мес.** Радостно улыбаются друг другу (узнавание)
- ▶ **До 1 года:** заметив игрушку у товарища радостно отбирает ее , не обращая внимания на протестные крики
- ▶ **Около года** : Отношение к товарищу как к интересному объекту (так же относится к взрослому или любому яркому предмету)– хватает за лицо, волосы. Если ребенок начинал кричать, то исследователь сначала замирает, потом радостно продолжает хлопать по лицу. Начиная с 1, 5 – могут долго играть рядом друг с другом . Если игрушка привлекает внимание ребенка, , отбирает ее у товарища. У каждого своя игра независимая от товарища, могут касаться друг друга. Наступать, переступать, как препятствие
- ▶ Постепенно начинают наблюдать друг за другом : в основном, за действиями, за игрушками (нужно два набора игрушек) и подражание непосредственно движениями и мимике друг друга. – объектное и субъектное подражание.
- ▶ **1 , 5 – 2 года** : часто ссорятся из-за игрушек, отбирают, могут ударить товарища из-за игрушки. Совместной игры приблизительно до 2, 5 – 3 лет не возникает (могут принять на себя роли, но нет диалога)
- ▶ **Параллельная игра (2–5)** : дети находясь рядом, отдельно друг от друга, но играют в одну и ту же игру. («песочница»)
- ▶ **Совместная игра (3–5)** : сохраняется параллельная игра, добавляются элементы совместной игры: общается, использует те же игрушки, но отсутствует подлинное сотрудничество, разделение деятельности (переговоры по поводу согласования ролей и действий). – делятся игрушками, действуют по очереди, помогают друг другу. Но интерес к взаимодействию больше, чем к процессу игры. (игры на очередность)
- ▶ **Кооперативная игра (с 4–х лет):** совместное осуществление некоего плана, распределение ролей (строительство города в песочнице)

Спасибо за внимание

