

«11 признаков психологического неблагополучия ребенка, которые можно определить по игре»



Признак1. Присутствие вычурности.

Ребенок играет в основном не игровыми предметами и чаще всего одним и тем же в течение нескольких месяцев и даже лет.

Первый признак проявляется и в однообразных простых действиях во время игры.

Например, дошкольник долго вертит предмет, стучит им, что-то пересыпает, обнюхивает или облизывает.

Настораживает и отсутствие воспроизведения межличностных отношений в игре. Ребенок часто играет в одиночку вымышленными игрушками, персонажами. Основная часть игры разворачивается в его воображении, и ее фактически не возможно додумать, понять. В такую игру невозможно включиться, потому что игровой мир ребенка имеет только ему ведомый смысл.

Такие вычурные игры указывают на психическую патологию у ребенка, возможно шизофрению. Сходные нарушения игры характерны также детям с ранним детским аутизмом (*РДА*). В этом случае на первый план выступают не вычурность и странность игры, а ее стереотипность, отсутствие намерения и желания принять какие-либо изменения (*другую игрушку, сюжет, место игры*).

Признак 2. Появился регресс.

Основной диагностический критерий регресса в игре – не отставание игры от возрастных нормативов, а потеря уже приобретенных игровых навыков, сюжетов, умений. При регрессе ребенок отказывается от речевого сопровождения игры, исчезает сюжетно-ролевая игра в пользу предметно-манипулятивной, утрачивает способность играть самостоятельно, без взрослого или в компании ровесников.

Регресс наблюдается и в отношениях с родителями. Ребенок все больше начинает гоняться за матерью. Стараясь тем самым защитить себя. Так сказать вернуться в тот возраст, когда мама всегда была рядом.

Состояние регресса характерно детям, которые перенесли насилие или оказались свидетелями насильственного преступления, жестокого обращения с близким родственником, стихийного бедствия.

Важно:

О регрессе можно говорить, если ребенок возвращается к играм более раннего возрастного периода.

Справка:

Регресс может вызвать: смерть близкого человека, появление сиблинга (брата или сестры), поступление в детский сад или школу, при котором он утратил привычную гиперопекающую семейную среду.

Признак 3. Отсутствие сюжетно-ролевой игры.

Сюжетно-ролевая игра – ведущая деятельность дошкольного возраста. ее

отсутствие может говорить о том, что у ребенка происходит отставание в развитии. Такой признак характерен для олигофрении, ЗПР.

Не путайте со случаями, когда ребенок желает играть в сюжетно-ролевые игры, но не умеет этого делать. Этот ребёнок нуждается в помощи взрослого для установления игрового контакта с ровесником и т. д. В таких случаях сюжетно-ролевая игра есть, но ее реализация затруднена невротическими проблемами ребенка.



Признак 4. Не способность длительно сосредоточиться на игре.

Все чаще встречаются дети, которые не могут удержать внимание дольше 5ти минут на одной игре.

Неспособность длительно сосредоточиться на игре может говорить о синдроме дефицита внимания с гиперактивностью (СДВГ). Но при этом нужно обратить внимание и на другие признаки.

1. Определите, способен ребенок дождаться своей очереди в игре или нет.
2. Проявляет ли он импульсивность, невнимательность к деталям, есть ли трудности с самоорганизацией.

У таких детей проявляется моторная неловкость, двигательная расторможенность. Совокупность всех этих признаков при СДВГ возникает у ребенка в возрасте до 7 лет. Это неврологическая проблема, которая особенно остро проявляется в период от 7 до 12 лет.



Признак 5. Застревает на одной эмоции.

Иногда ребенок, завершив игру, не может переключиться с того чувства, которое испытывал в игре. Чаще всего это игры связанные с войной, нападением и др. Ребенок продолжает действия с той же эмоцией, например, нападает на родителей, крушит предметы. Он не успокаивается, не переключается на другой вид деятельности.

Такая ригидность эмоционального состояния характерна для детей с минимальной мозговой дисфункцией (ММД). Это вариант развития нервной системы, который постепенно корректируется по мере созревания мозга.

Важно:

ММД не является болезнью, но требует учета в воспитании и обучении ребенка, поэтому диагностически важна.

Прогноз для детей с ММД



- 1) со временем симптомы исчезают, и дети становятся подростками, взрослыми без отклонения от нормы
- 2) симптомы различной степени тяжести продолжают оставаться, но без признаков развития психопатологии
- 3) Развиваются тяжелые осложнения у взрослых в виде личностных или антисоциальных изменений, алкоголизма, наркомании и даже психических состояний

Признак 6. Игры с воображаемым другом.

Воображаемый друг – еще один признак психического неблагополучия. Воображаемый друг стабилен, он присутствует в жизни ребенка ежедневно, участвует во всех его играх и бытовых делах, ждет его из детского сада или школы. Друг, которого придумал ребенок, имеет устойчивые индивидуальные характеристики и исполняет поддерживающую роль в жизни ребенка. Воображаемый друг – не признак психотического процесса, но сигнализирует о значительной эмоциональной проблематике ребенка. Он указывает на обедненность личностных ресурсов ребенка в повседневной жизни.

Такие игры свойственны детям, которые испытывают нехватку общения с родителями и сверстниками, перегружены развивающими занятиями, переживают родительскую конфликтность или развод. Чаще всего воображаемый друг появляется у ребенка в старшем дошкольном возрасте, в период интенсивного развития фантазии.

Важно:

Чем выше возраст появления воображаемого друга, тем острее эмоциональная проблематика, неудовлетворенность в семье.



Признак 7. Постоянное проявление агрессии в игре.

Ребенок вне зависимости от игры проявляет в ней косвенную или прямую агрессивность – это свидетельствует о повышенном уровне агрессии у него.

К косвенной агрессии относят:

отказ принимать условия другого игрока, командный тон в игре. Отказ осуществлять заботу, предписанную игровой ролью. Ребенок обращается с персонажами так, чтобы усилить их страдания.

К прямой агрессии относят:

ребенок ругается, обзывается, толкается, дерется, отбирает чужое.

Агрессивность типична для детей из гиперсоциализирующих семей, в которых следование этикету важнее детских переживаний.

Выплеск агрессии в игре может быть отражением семейной атмосферы. У родителей ребенка возможен открытый конфликт между собой или с другими членами семьи. В этом случае агрессия в игре менее устойчива, это скорее способ решения проблемы, чем ожесточенное отношение к игрокам и персонажам, поворот сюжета в негативную сторону.



Признак 8. Травмирует себя во время самостоятельной игры.

Ребенок, играя без взрослого, может постоянно травмироваться.

Например, ронять на себя тяжелые предметы, чем-то царапаться падать и ударяться на ровном месте. Такое поведение сигнализирует о сепарационной тревоге – беспокойстве из-за разлуки с родителями, отказе от развития самостоятельности, ребенок только рядом с родителями ощущает себя в безопасности и испытывает потребность в их присутствии.

Самотравмирование свойственно детям с нарушениями привязанности, когда родители больше заняты работой или другими детьми, когда взрослые угрожают дошкольнику не любить его или покинуть, если он не будет их слушаться: «я тебя такого не люблю», «отдам тебя тете», «не слушаешься – тогда мама уйдет» и т. д.

Важно:

Взрослые обычно замечают самотравмирование в игре, если оно носит устойчивый характер: «не может играть один», «с ним сразу что-то случается», «Он как слепой».



Признак 9. Повторяет один и тот же сюжет.

Сюжет игры символически отражает значимые переживания ребенка о себе и мире. В игре дошкольники отображают какие-то фрагменты социальной действительности: семейные отношения, разрешение конфликтов, установление близких отношений, обучение, торговлю.

Обратите внимание на сюжеты, которые повторяются не реже, чем раз в три дня на протяжении не менее трех месяцев.

Повторяющийся сюжет

Катастрофы, крушения, убийства, стихийные бедствия, войны.

Порождающие его переживания ребенка

Ощущение беды, ужаса, опасного вторжения из внешнего мира.

Могут быть реакцией на утрату.

Повторяющийся сюжет

Ремонт, лечение, починка, восстановление из руин.

Порождающие его переживания ребенка

Потребность в изменении жизненных обстоятельств.

Повторяющийся сюжет

Преступники и полицейские.

Порождающие его переживания ребенка

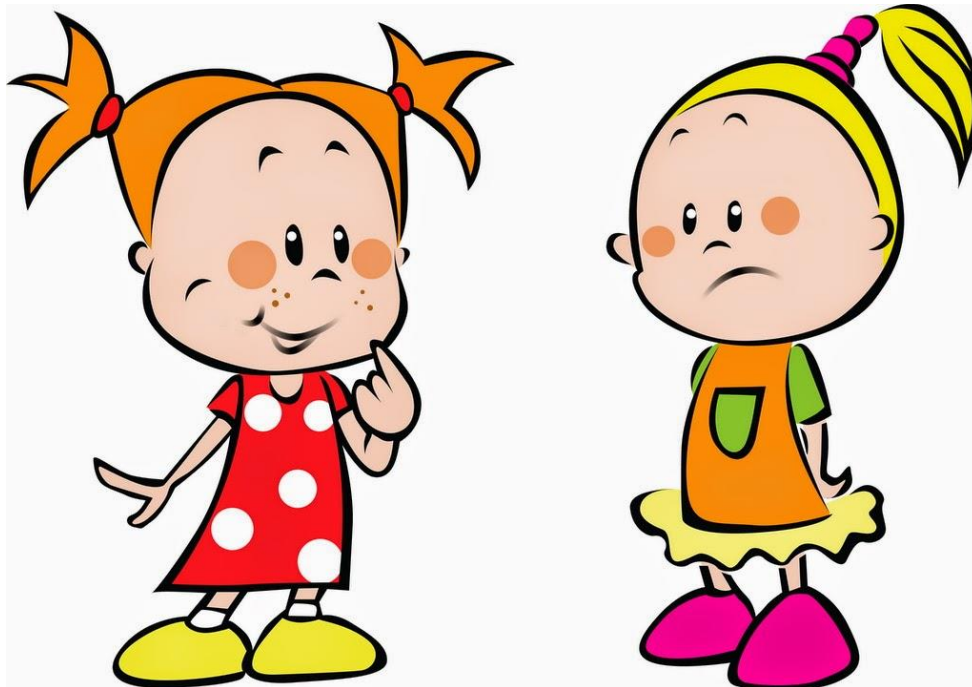
Внутренний конфликт, самонаказание, ощущение недовольства собственным спонтанным поведением, **психологическая** потребность в снятии вины, принятии наказания. Может сопровождаться провокационным поведением, **которое** влечет за собой наказание и облегчающее чувство вины.

Признак 10. Назойливо преследует других детей.

На психологическое неблагополучие указывает излишняя назойливость детей. Ребенок не принимает отказ, пытается примкнуть к игре каждого, не обращая внимания на то, что дети не хотят брать его в игру.

Назойливость характерна для детей, которые воспитываются в социально неблагополучных семьях, где детская потребность в общении и игре никому не интересна. В этом случае ребёнок пытается реализовать неудовлетворённую коммуникативную потребность.

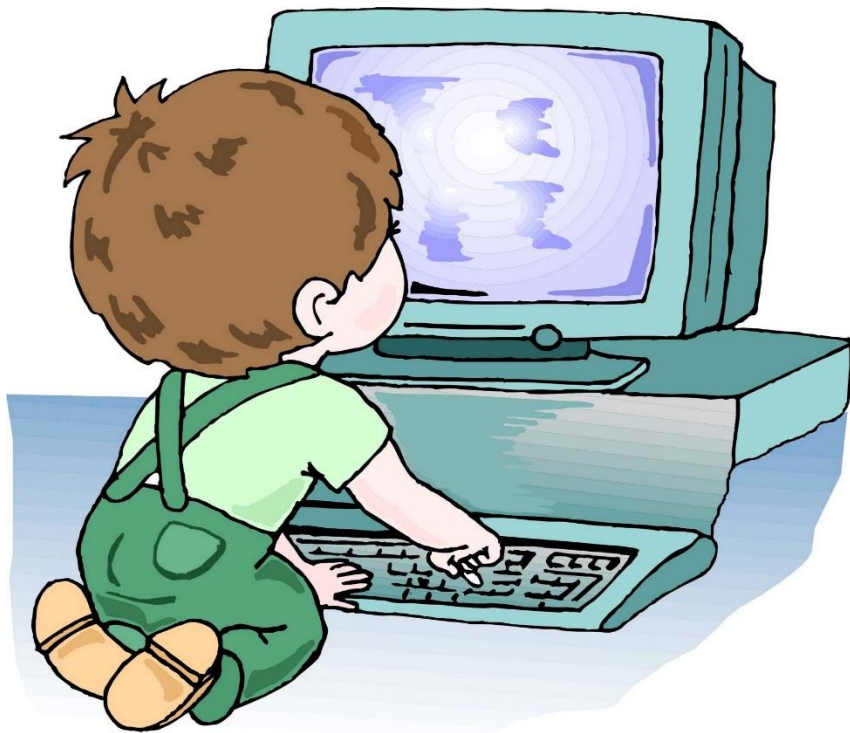
Навязчивые дети могут быть и у родителей, которые не умеют или не считают нужным установить границы, научить ребёнка слышать и воспринимать отказ.



Признак 11. Играет только с гаджетом.

Если электронная игра вызывает у ребенка больше положительных чувств, чем любая другая, предпочитается взаимодействию с ровесниками и членами семьи, можно говорить об игровой зависимости. Зависимый от электронных игр ребенок всегда эмоционально неблагополучен. Он имеет неудовлетворенные потребности в сенсорном разнообразии, общении, психологической безопасности, последовательном воспитании.

Ребёнок не может самостоятельно завершить игру или отказаться от неё, а запрет на игру приводит к негативным переживаниям.



*Спасибо за
внимание!*