**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение**

 **детский сад № 43**

**Как по игре можно определить**

**психологическое неблагополучие ребенка**

подготовила педагог-психолог Герасименко Л.Н.

Если внимательно наблюдать за игрой ребенка, можно диагностировать его психологическое неблагополучие, не прибегая к другим методам исследования. Мы сейчас рассмотрим ряд признаков детской игры, на основании которых можно говорить о психологическом неблагополучии ребенка.

Признак 1. Ребенок играет с одними и теми же предметами несколько месяцев или даже лет. Однообразные действия во время игры. Например, дошкольник долго вертит предмет, стучит им, что-то пересыпает, обнюхивает или облизывает.

Часто играет в одиночку вымышленными персонажами, игрушками. Основная часть игры разворачивается в его воображении, и ее фактически невозможно додумать, понять. В такую игру нельзя включиться, потому что игровой мир ребенка имеет только ему ведомый смысл. Такие игры характерны для детей с ранним детским аутизмом, возможно шизофрения.

Признак 2. Потеря приобретенных игровых навыков, сюжетов, умений. Дошкольник утрачивает способность играть самостоятельно, без взрослого, или в компании сверстников. Отказывается от речевого сопровождения игры, исчезает сюжетно-ролевая игра, появляется предметно-манипулятивная игра.

Ребенок возвращается к поведению, которое было ему свойственно в более ранний период развития. Все время зовет родителей, бежит к ним, лезет на руки, не отпускает, преследует.

Такое поведение ребенка свидетельствует о наличии у него интенсивных переживаний, которые он не может выразить словами. Это поведение несет защитную функцию, что ребенку не безопасно, желание воссоединиться с матерью, быть маленьким и защищенным. Это состояние свойственно детям, которые перенесли насилие, или оказались свидетелями насильственного преступления, жестокого обращения с близкими родственниками, стихийного бедствия.

 Признак 3. Сюжетно-ролевая игра – ведущая деятельность дошкольного возраста. Если сюжетно-ролевая игра отсутствует у ребенка в этом возрасте, то можно говорить об отставании в развитии. Такой признак характерен для олигофрении, ЗПР.

Не путайте со случаями, когда ребенок желает играть в сюжетно-ролевые игры, но не умеет это делать. Не умеет развить сюжет, присоединиться к сверстникам для игры, нуждается в помощи взрослого для установления игрового контакта с ровесником, меняет сюжет игры так, чтобы игра была приятна только ему, несмотря на намерения других игроков. В таких случаях сюжетно-ролевая игра есть, но ее реализация затруднена невротическими проблемами ребенка.

Признак 4. Когда ребенок неспособен удерживать внимание на игре дольше пяти минут в шестилетнем возрасте и старше, то это служит одним из критериев синдрома дефицита внимания с гиперактивностью. Но тогда нужно обратить внимание и на другие признаки. Определите, способен ребенок дождаться своей очереди в игре или нет. Проявляет ли он импульсивность, невнимательность к деталям, есть ли трудности с самоорганизацией. Это неврологическая проблема, которая особенно остро проявляется в период от 7 до 12 лет.

Признак 5. Иногда ребенок, завершив игру, не может переключиться с того чувства, которое испытывал в ней. Чаще это заметно в агрессивных играх: война, нападение, преследование. Ребенок продолжает действия с той же эмоцией, например, нападение на родителей, крушит предметы, он не успокаивается, не умиротворяется. Такое эмоционально состояние характерно для детей с минимальной мозговой дисфункцией. Это постепенно корректируется по мере созревания мозга.

Признак 6. Еще один признак психологического неблагополучия – игры с воображаемым другом. Воображаемый друг стабилен, он присутствует в жизни ребенка ежедневно, участвует во всех его играх и бытовых делах, ждет его из детского сада и школы. Такой друг исполняет поддерживающую роль в жизни ребенка. Такие игры свойственны детям, которые испытывают нехватку общения с родителями и сверстниками, перегружены развивающими занятиями. Переживают родительскую конфликтность или развод.

Признак 7. Если ребенок вне зависимости от сюжета игры проявляет в ней косвенную и прямую агрессивность, то у него повышенный уровень агрессии. К агрессии относят командный тон ребенка, отказ принимать условия другого игрока, настойчивая борьба за то, чтобы все сделать по-своему. Также в эту группу включают негативные оценки другому, отказ осуществлять заботу, предписанную ему ролью – не накормлю, не спасу, не вылечу. Выплеск агрессии в игре может быть и 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.

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 может быть сигналом о беспокойстве из-за разлуки с родителем, отказе от развития самостоятельности. Ребенок только рядом с родителями ощущает себя в безопасности и испытывает потребность в их присутствии. Это может происходить, если родители больше заняты работой или другими детьми. Возможно, родители угрожают ребенку не любить его или покинуть, если он их не будет слушаться.

Признак 9. Повторяет один и тот же сюжет. Большинство сюжетов игры дошкольников отображают какие-то фрагменты социальной действительности: семейные отношения, разрешение конфликтов, обучение, торговлю. Обратите внимание на сюжет игры, который повторяется не реже, чем раз в три дня в течение трех месяцев. Понять потребность ребенка – потребность быть важным для других, конкуренция, поиск близости. Какие свои переживания ребенок не осознанно проигрывает в игре.

Признак 10. Назойливо преследует других детей. Ребенок стремится присоединиться к каждому играющему ребенку без разбора. Игнорирует все сигналы о том, что с ним не хотят играть. Взрослые характеризируют таких детей утомительными, навязчивыми, прилипчивыми. Назойливость характерна для детей, которые воспитываются в социально неблагополучных семьях, в таких случаях ребенок пытается реализовать неудовлетворенную коммуникативную потребность. Навязчивые дети могут быть и у родителей, которые не умеют или не считают нужным установить границы, научить ребенка слышать и воспринимать отказ. Преследовать других детей может и ребенок, который находится в созависимости с родителями, когда пожелания другого не высказываются, а должны быть угаданы.

Признак 11. Играет только с гаджетами. Если электронная игра вызывает у ребенка больше положительных чувств, чем любая другая, предпочитается взаимодействию с ровесниками и членами семьи, можно говорить об игровой зависимости.

**Шпаргалка «Отражение переживаний ребенка**

 **в сюжете игры»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Повторяющейся сюжет** | **Порождающие его переживания ребенка** |
| Катастрофы, крушения, убийства, стихийные бедствия, война | Ощущение беды, ужаса, опасного вторжения из внешнего мира. Могут быть реакцией на утрату. |
| Ремонт, лечение, починка, восстановление из руин | Потребность в изменении жизненных обстоятельств. |
| Преступники и полицейские | Внутренний конфликт, самонаказание, ощущение недозволенности собственного спонтанного поведения, психологическая потребность в снятии вины, принятии наказания. Может сопровождаться провокационным поведением, которое влечет за собой наказание и облегчающие чувство вины.  |
| Побег, освобождение, выживание в сложных обстоятельствах | Желание сбежать из реальной действительности, необходимость выживать, предельное напряжение ресурсов. |
| Уединение, воздвижение заборов, границ, уход в пещеры, на необитаемый остров. | Отсутствие личного пространства и острая потребность в нем; нарушения личных границ ребенка в семье.  |
| Сексуальная тематика: игры с раздеванием, изучение половых органов, игры, имитирующие половой акт | У детей нет сексуальной потребности. Такие игры направлены на изучение своего тела, присвоение пола, отображение элементов отношений взрослых. Но они могут сигнализировать о сексуальной травме, если повторяются с вышеуказанной и нарастающей частотой, инициируются с разными партнерами, нарастают по разнообразию сюжета.  |

**Диагностическая памятка «нарушение игры и психологический статус ребенка»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Поведение в игре** | **Психическая или неврологическая патология** | **Невротическая проблематика** | **Норма** |
| Аутичное: партнер не нужен | Стереотипный сюжет (РДА), вычурный сюжет (шизофрения) | Разнообразные сюжеты, символическое использование игрушек, имитация элементов социальной действительности при неумении установить и поддерживать контакт с ровесником, неспособность играть без взрослого.  | Возраст до 3 лет. |
| Агрессивное | Агрессия стабильна (не менее трех месяцев), тотальна (в разных играх, с разными партерами) – ранние проявления расстройства личности (психопатии). Если это сочетается с отсутствием сюжетно-ролевой игры у ребенка старше трех лет – нарушение интеллекта. | Агрессия устойчива, но непостоянна, возникает в игре при определенных условиях, не заданных сюжетом игры (например, после наказания, в болезни, с сиблингом, только в присутствие родителей или когда их нет) | Отдельные эпизоды, обусловленные игровым сюжетом и ролью; нет ущерба другому/себе/игрушке. Например: стреляет из пистолета, преследует врага в игре, но в другой неагрессивен. |
| Ригидное: застревание на одном переживании или на одном сюжете | Застревание на возникшем в игре переживании. При отсутствие сюжетно-ролевой игры у ребенка трех лет – интеллектуальный дефект. | Повторяющейся сюжет негативного символического значения (катастрофа, преступник и полицейский, ремонт или лечение, побег, уединение, воздвижение оград, сексуальная тематика). Игры с воображаемым другом. Электронная игра в ущерб другим играм и видам деятельности, неспособность самостоятельно завершить ее, позитивные чувства от игры, негативные от запрета или невозможности играть.  | Длительность повторяющейся игры – не более двух месяцев; как правило, повторяющийся сюжет связан со значимым событием ( например: болезнь, переезд, изменение состава семьи, поступление в учреждение) или с приобретением новой игрушки, диктующий такой сюжет (например, набор доктора – игры в лечение). |
| Неустойчивое, одна игра длится не более пяти минут. | СДВГ: импульсивность, гиперакинетический синдром (старше 6 лет) | Игра длится дольше в случае, если к ребенку присоединяется родитель и (или) другие дети  | Возраст до 6 лет |
| Назойливое, прилипчивое | Гиперэмоциональность, поведение без учета контекста ситуации и реакции партнера по общению, сниженная критичность к себе – нарушение интеллекта. В сочетании со сниженной способностью адаптироваться к ординарным обстоятельствам жизни – расстройства личности (психопатия) | Депривированная потребность в общении (активные попытки общения с каждым оказавшимся рядом человеком, инициирование контакта, быстрый и подробный рассказ о себе, попытки оказаться в центре ситуации, подучить одобрение), поиск негативного внимания (очевидно запрещенные действия, которые повлекут за собой внимание взрослых), неразборчивость, отсутствие интереса к партнеру, кроме использования его как фонда для того, чтобы высказаться.  | Возраст до трех лет. Воспитанники сиротских учреждений. Единичные эпизоды навязчивости в ответ на ситуации нехватки общения в семье (например, после командировки одного из родителей, больницы, отдыха без детей-ровестников). |