**Подборка консультационного материала**

**для педагогов и родителей**

**«Психология может быть интересной!»**

**«Признаки психологического неблагополучия ребенка, которые можно определить по его игре»**

ЕСЛИ ВНИМАТЕЛЬНО НАБЛЮДАТЬ ЗА ИГРОЙ РЕБЕНКА, МОЖНО ДИАГНОСТИРОВАТЬ ЕГО ПСИХОЛОГИЧЕССКОЕ НЕБЛАГОПОЛУЧИЕ

Признак 1: присутствует вычурность

 Обратите внимание на сюжет и игровые действия ребенка. Он может играть в основном неигровыми предметами и чаще всего одними и теми же в течении нескольких месяцев или даже лет

 Во время игры действия однообразны (долго вертит предмет, стучит им, что-то пересыпает, обнюхивает или облизывает)

 Ребенок не воспроизводит обычные межличностные отношения в игре – часто играет один с вымышленными игрушками и персонажами

Основная часть игры разворачивается в воображении ребенка, и ее фактически невозможно додумать, понять. В такую игру нельзя включиться, потому что игровой мир ребенка имеет только ему неведомый смысл. Такие вычурные игры указывают на психическую патологию у ребенка (возможно шизофрению). Сходные нарушения игры характерны также детям с РДА – в этом случае на передний план выступает стереотипность игры, 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. Ребенок отказывается от речевого сопровождения игры, исчезает сюжетно ролевая игра в пользу предметно-манипулятивной.

 Утрачивается способность играть самостоятельно, без взрослого, или в компании ровесников. Сокращается или упрощается репертуар спонтанных игр

 Регресс в игре может сопровождаться регрессом во взаимоотношении с родителями. Ребенок возвращается к поведению, которое было ему свойственно в более ранний период развития (отказ от освоенных бытовых навыков; снижение уровня речевой активности: демонстрация привязанности). Такое поведение свидетельствует о наличии у ребенка интенсивных переживаний, которые он не может выразить словами. Основная функция регресса – защитная, возникает она в ответ на переживание чувства небезопасности и символизирует желание ребенка воссоединиться с матерью, быть маленьким и защищенным

Признак 3: отсутствует сюжетно-ролевая игра

 Отсутствие у ребенка сюжетно-ролевой игры – ведущей деятельности - говорит об отставании в развитии. Такой признак характерен для олигофрении и ЗПР разного генезиса.

Не путать со случаями, когда ребенок желает играть, но не умеет этого делать - не может сам развивать сюжет; присоединиться к сверстникам для игры; не может договорится о ролях. В таких случаях сюжетно – ролевая игра есть, но ее реализация затруднена невротическими проблемами ребенка

Признак 4: не способен длительно сосредоточится на игре

 Неспособность ребенка шести лет удержать внимание на игре дольше пяти минут служит одним из критериев СДВГ

 Ребенок не способен дождаться своей очереди в игре. Проявляет импульсивность, невнимательность к деталям, есть трудности с самоорганизацией.

 Проявляются и гиперкинетические симптомы: моторная неловкость, двигательная расторможенность

Совокупность всех этих признаков при СДВГ- невролгической проблеме- возникает у ребенка в возрасте до 7 лет и особенно остро проявляется в период от 7 до 12 лет

Признак 5: застревает на одной эмоции

 Ребенок, завершив игру, не может переключиться с того чувства, которое испытывал в ней. Чаще всего это заметно в агрессивных играх: война, нападение, преследование. Ребенок продолжает действовать с той же эмоцией, например, нападает на родителей, крушит предметы. Он не отвечает на изменения поведения окружающих, не успокаивается

Такая ригидность эмоционального состояния характерна для детей с ММД – это вариант развития нервной системы, который постепенно корректируется по мере созревания мозга

Признак 6: играет с воображаемым другом

 Воображаемый друг стабилен, он присутствует в жизни ребенка ежедневно, участвует во всех его играх и бытовых делах. 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, указывает на обедненность личностных ресурсов ребенка в повседневной жизни: ему не хватает средств, которые позволяют совладать с характерным для данного периода жизни уровнем психологической нагрузки и трудностей

Признак 7: постоянно проявляет агрессию в игре

 К косвенной агрессии относят командный тон ребенка, отказ принимать условия другого игрока, настойчивая борьба за то, чтобы все сделать по своему. Так же сюда относятся негативные оценки другому, отказ осуществлять заботу, предписанную ролью – не накормлю, не спасу, не вылечу.

 Прямая агрессивность – дошкольник ругается, обзывается, толкается, дерется, отбирает чужое

Признак 8: травмирует себя во время самостоятельной игры

 Ребенок, играя постоянно себя травмирует роняет на себя тяжелые предметы, чем-то царапается, падает и ударяется на ровном месте. Такое поведение сигнализирует о сепарационной тревоге – беспокойство из-за разлуки с родителями, отказе от развития самостоятельности.

Самотравмирование свойственно детям с нарушениями привязанности. Это может происходит, если родители дистанцированы от ребенка – больше заняты работой или другими детьми

Признак 9: повторяет один и тот же сюжет

 Сюжет игры символически отражает значимые переживания ребенка о себе и мире. Большинство сюжетов игры дошкольников отображают какие-то фрагменты социальной действительности: семейные отношения, разрешение конфликтов, установления близких отношений.

Повторяющийся сюжет игры диагностичен: воссоздается сотрудничество, конкуренция, стремление быть важным для других, поиск близости. Особое внимание необходимо обращать на сюжеты, которые повторяются не реже, чем раз в три дня на протяжении нескольких месяцев. Определить (таблица) какие свои переживания ребенок неосознанно проигрывает в игре

Признак 10: назойливо преследует других детей

 На психологическое неблагополучие указывает стремление ребенка присоединится к любому играющему ребенку без разбора. В таких случаях дошкольник не реагирует на отказы, игнорирует все сигналы о том, что с ним не хотят играть. Взрослые характеризуют таких детей утомительными, навязчивыми, прилипчивыми.

Назойливость характерна для детей из социально неблагополучных семей, где детская потребность в игре и общении никому не интересна. В этом случае ребенок пытается реализовать неудовлетворенную коммуникативную потребность

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. Самостоятельное планирование завершения игры или отказ от нее при этом невозможен, а запрет на игру ведет к негативным переживаниям. Зависимый от электронных игр ребенок всегда эмоционально неблагополучен. Он имеет неудовлетворенные потребности в сенсорном разнообразии, общении, психологической безопасности, последовательном воспитании

Список литературы:

Михайлова Е.С. Социальный интеллект: концепции, модели, диагностика. СПб., 2007.

Социальный и эмоциональный интеллект. От процесса к измерениям. / Под ред. Д. В. Люсина, Д. В. Ушакова. М., 2009. Носова Е.А., Швецова Т.Ю. Семья и детский сад: педагогическое образование родителей. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2009

Нравственное воспитание в детском саду/Под ред. В.Г.Нечаевой и Т.А.Марковой. – М.: Просвещение, 2006

Педагогика: Учебное пособие Ю.К.Бабанский, В.А.Сластенин, Н.А.Сорокин. – М.: Просвещение, 2012