

## Одиннадцать признаков психологического неблагополучия ребенка,

### которые можно определить по его игре

Игра ребенка, если внимательно за ней наблюдать, может указать на его психологическое неблагополучие. Чтобы не упустить такого ребенка и вовремя оказать ему помощь, предложите воспитателям понаблюдать, какие игрушки используют дети в их группе, и проанализировать игровые сюжеты и роли детей в игре. Рассмотрим подробно признаки, по которым можно определить детей с психологическим неблагополучием.

### Чем игровая деятельность полезна для ребенка

Ребенок преобразует пережитый опыт в игру, благодаря чему игра:

корректирует негативное эмоциональное состояние;

метафорически отражает значимые отношения;

выражает то, что по разным причинам не может быть выражено другими путями (например, запрещено, неосознанно, амбивалентно оценивается);

позволяет ребенку символически принять активную роль в событии, где он вынужден был быть пассивным;

служит способом исполнения желаний: в сюжете отыгрывается опыт или отношения, которые ребенок хотел бы иметь;

дает возможность быть другим, не таким, как в реальности;

может быть способом повторения и экологичного переживания отрицательного опыта за счет его вынесения вовне, многократного отыгрывания травмирующих эпизодов;

дает чувство контроля над чрезмерно интенсивными внутренними побуждениями.

## Одиннадцать признаков

### Демонстрирует вычурность игровых действий

Обратите внимание на сюжет и игровые действия дошкольника. Он может играть в основном неигровыми предметами и чаще всего одними и теми же в течение нескольких месяцев или 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.

Насторожить может и тот факт, что ребенок не воспроизводит обычные межличностные отношения в игре. Он часто играет в одиночку вымышленными игрушками, персонажами. 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.

**Пример.** Ребенок играет в «черную дыру». Он сидит на одном месте и совершает странные движения. Во время игры он ни на какие игровые действия взрослого не реагирует, другой игры не хочет, продолжает играть по-своему.

Такие вычурные игры указывают на психическую патологию у ребенка, возможно шизофрению. Сходные нарушения игры характерны также детям с ранним детским аутизмом (РДА) и с расстройством аутистического спектра (РАС). 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).

## Регрессирует в игре

Основной диагностический критерий регресса в игре – не отставание игры от возрастных нормативов, а потеря уже приобретенных игровых навыков, сюжетов, умений, когда ребенок возвращается к играм более раннего возрастного периода. При регрессе дошкольник отказывается от речевого сопровождения игры, перестает играть в сюжетно-ролевые игры в пользу предметно-манипулятивной. Он утрачивает способность играть самостоятельно, без взрослого, или в компании ровесников. Он сокращает и упрощает репертуар спонтанных игр.

Регресс в игре может сопровождаться регрессом во взаимодействии с родителями. Ребенок возвращается к поведению, которое было свойственно ему в более ранний период развития.

**Пример.** Ребенок отказывается от бытовых навыков, которые он уже освоил, и не хочет общаться (снижается уровень речевого поведения). Или демонстрирует поведение привязанности – все время зовет своих родителей, бежит к ним, лезет на руки, не отпускает, преследует.

Такое поведение ребенка свидетельствует о его интенсивных переживаниях, 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 защищенным. Состояние регресса возникает у детей, которые перенесли насилие или оказались свидетелями насильственного преступления, жесткого обращения с близким родственником, стихийного бедствия. Также интенсивные переживания могут возникнуть у дошкольников, которые были вынуждены быстро адаптироваться к значимым изменениям в жизни.

Справка. Регресс может вызвать смерть близкого человека, появление сиблинга, поступление ребенка в детский сад или школу.

## Не играет в сюжетно-ролевые игры

Сюжетно-ролевая игра – ведущая деятельность дошкольного возраста. Если она отсутствует у ребенка в этом возрасте, то можно говорить об отставании в развитии. Такой признак характерен для олигофрении, органических деменций и ЗПР разного генеза.

Не путайте со случаями, когда ребенок хочет играть в сюжетно-ролевые игры, но не умеет этого делать. Например, дошкольник не умеет сам развивать сюжет, не может присоединиться к сверстникам для игры, договориться о ролях, все время меняет сюжет так, чтобы игра была приятна ему, несмотря на другие намерения остальных игроков. Этот ребенок нуждается в помощи взрослого, чтобы установить игровой контакт с ровесником. В таких случаях сюжетно-ролевая игра есть, но ребенку трудно ее реализовать из-за невротических проблем.

## Не способен длительно сосредоточиться на игре

Когда ребенок не может удержать внимание на игре дольше пяти минут в дошкольном возрасте, то это служит одним из критериев синдрома дефицита внимания. Неспособность длительно сосредоточиться на игре может говорить и о синдроме дефицита внимания с гиперактивностью (СДВГ). При этом 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. У ребенка с СДВГ проявляются и гиперкинетические симптомы: моторная неловкость, двигательная расторможенность. Совокупность всех этих признаков при СДВГ возникает у ребенка в возрасте до 7 лет. Особенно остро эта неврологическая проблема проявляется в период от 7 до 12 лет.

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

## Застревает на одной эмоции

Иногда ребенок после игры не может переключиться с того чувства, которое испытывал в ней. Чаще всего это заметно в агрессивных играх: война, нападения, преследование.

**Пример.** Ребенок играл в войну и после игры продолжил действия с той же эмоцией – начал нападать на родителя, крушить предметы. Не отвечал на слова окружающих взрослых, не успокаивался.

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

## Играет с воображаемым другом

Еще один признак психического 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. Друг, которого придумал ребенок, имеет устойчивые индивидуальные характеристики и исполняет поддерживающую роль в жизни дошкольника.

Воображаемый друг не признак психотического процесса, но сигнализирует о значительной эмоциональной проблематике ребенка. Он 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.

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.

## Постоянно проявляет агрессию в игре

Если ребенок вне зависимости от сюжета игры проявляет в ней косвенную и прямую агрессивность, то у него повышенный уровень агрессии. Он не умеет и не может выразить агрессивные импульсы вне игры.

К косвенной агрессивности относят командный тон ребенка, отказ принимать условия другого игрока, настойчивую борьбу за то, чтобы все сделать по-своему. Также в эту группу включают негативные оценки другому, отказ осуществлять заботу, предписанную игровой ролью, – не накормлю, не спасу, не вылечу. Ребенок обращается с персонажем так, чтобы его негативные чувства усилились – стало больнее, опаснее. О прямой агрессивности можно говорить, если дошкольник ругается, обзывается, толкается, дерется, отбирает чужое.

Агрессивность типична для детей из гиперсоциализирующих семей, в которых следование этикету важнее детских переживаний. В таких семьях нельзя злиться, шуметь, что-то бросать; можно и нужно быть вежливым, послушным, всем делиться. Также она может быть показателем нарушений в развитии или невротических проблем у ребенка. 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, поворот сюжета в негативную сторону.

## 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 – ребенок беспокоится из-за разлуки с родителем, отказывается от самостоятельности в действиях. Только рядом с родителями он ощущает себя в безопасности и испытывает потребность в их присутствии.

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

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

Возможно, родители допускают такие ситуации в общении, когда 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», «вернем в магазин», «возьмем другого мальчика вместо тебя». В ответ на их слова ребенок дает такую реакцию.

## Повторяет один и тот же сюжет

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

Повторяющийся сюжет игры диагностичен: в нем ребенок воссоздает сотрудничество, конкуренцию, стремление быть важным для других, утолить голод (потребность в чем-то извне). Обратите внимание на сюжеты, которые повторяются не реже, чем раз в три дня на протяжении не менее трех месяцев. Определите по таблице – приложение 2, какие свои переживая ребенок неосознанно проигрывает в игре.

## Назойливо преследует других детей

На психологическое неблагополучие указывает стремление ребенка присоединиться к каждому 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, надоедливими, прилипчивыми.

**Пример.** Мама пришла с ребенком на детскую площадку, где гуляют другие дети. Мальчик навязчиво пытается играть с ними, подсаживается, что-то спрашивает. Детям это не нравится, и они начинают сторониться. Мальчик опять к ним подходит. Дети начинают убегать от него, мальчик бегаёт по площадке за ними. Мама пытается его остановить, увести с площадки, но он не реагирует на ее слова.

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

Навязчивые дети могут быть и у родителей, которые не умеют или не считают нужным установить границы, научить ребенка слышать и воспринимать отказ. Они не используют прямые запреты и слова «нет», «нельзя», считая это необязательным или болезненным для ребенка. В результате ребенок не способен воспринимать требование другого человека о сохранении границ.

**Важно.** Родители, которые не устанавливают границы для ребенка, на самом деле избегают принятия на себя всей полноты родительской роли.

Преследовать других детей может и ребенок, который находится в созависимости с родителем, когда пожелания другого не высказываются, а должны быть угаданы. В этом случае дошкольник часто не способен различать ситуации по типу «надо сделать самому» – «надо сделать с кем-то», что проявляется и в игре, и в других видах деятельности.

## Играет только с гаджетом

Этот признак будет очевиден больше родителям, чем воспитателям. Если электронная игра вызывает у ребенка больше положительных чувств, чем любая другая, и он предпочитает ее взаимодействию с ровесниками и членами семьи, можно говорить об игровой зависимости. Ребенок не может самостоятельно завершить игру или отказаться от нее, а запрет на игру приводит к негативным переживаниям.

Зависимый от электронных игр ребенок всегда эмоционально неблагополучен. Он имеет неудовлетворенные потребности в сенсорном разнообразии, общении, психологической безопасности, последовательном воспитании.