



## Организация игровой деятельности в детской реабилитации

Игра как диагностический, терапевтический и развивающий инструмент

«Игры – это серьёзный инструмент детского реабилитолога. Без игры нет развития структур ЦНС, психики, позы, движения, речи»

# Игра: междисциплинарный феномен

Изучается более 150 лет — К. Гросс, Ж. Пиаже, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Э. Айрес и другие исследователи заложили фундаментальное понимание игровой деятельности как основы развития.

## Диагностическая

Определяет сенсомоторный возраст и актуальный уровень развития ЦНС

## Терапевтическая

Вовлекает в тренировку двигательных, когнитивных и коммуникативных навыков без стресса

## Развивающая

Обеспечивает созревание структур мозга, психики, речи, позы и движения

## Коммуникативная

Налаживает контакт, обучает социальному взаимодействию со взрослыми и сверстниками

## Адаптивная

Обогащает жизненный опыт без внутреннего отрицательного подкрепления ошибок

«Игра позволяет обогащать жизненный опыт без внутреннего отрицательного подкрепления ошибок, развивать память и интеллект, развивать чувствительность, необходимую для создания внутреннего образа тела»

# Физиологические основы игрового поведения

Во время игры в организме ребёнка происходят значимые физиологические изменения, которые необходимо учитывать в реабилитационной практике.

## Что происходит во время игры

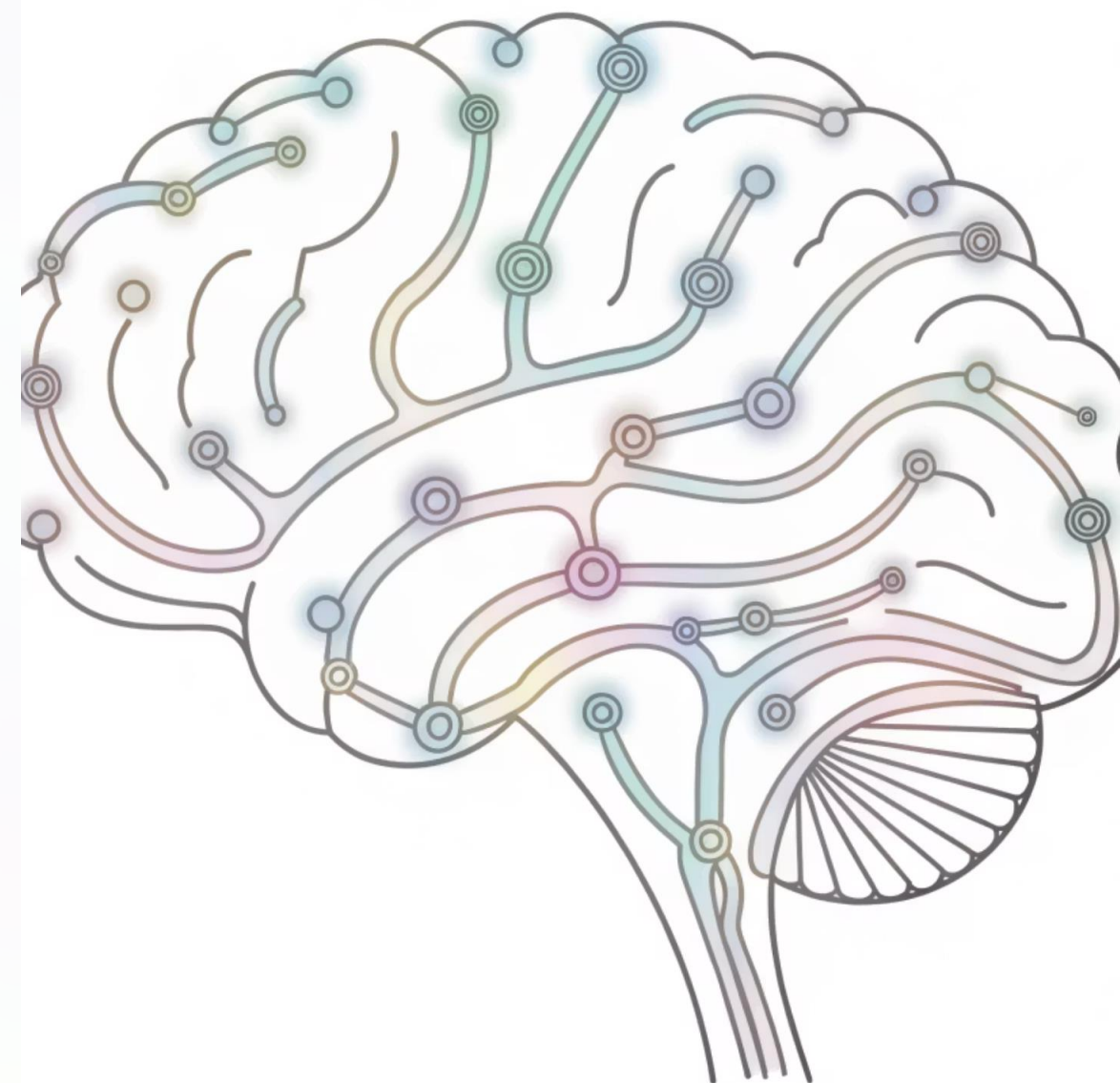
- Усиление потребления глюкозы в головном мозге и сердечной мышце
- Повышение артериального давления и ЧСС
- Увеличение расхода электролитов в тканях

Усиление выработки **дофамина, эндорфинов** и **кортикостероидных гормонов**

## Клиническое значение

Перед организацией игры необходимо убедиться, что ребёнок имеет достаточную толерантность к физической нагрузке, не испытывает боли, а его поза устойчива и удобна.

- ⚠ Физиологическая нагрузка во время игры реальна. Игнорирование базовых потребностей тела делает игру невозможной или вредной.



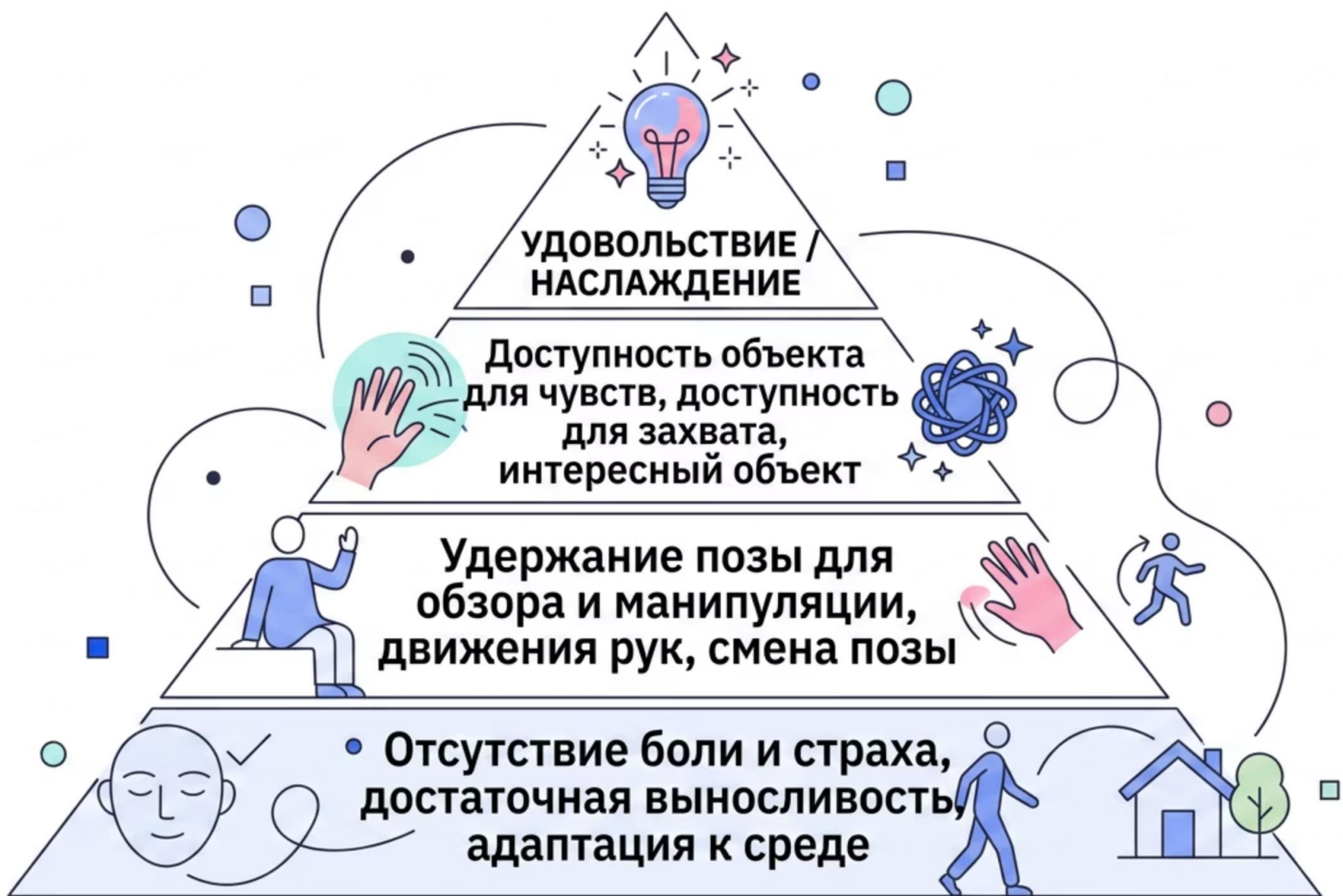
# Сенсомоторный возраст: определение по типам игр

Ребёнок получает удовольствие только от тех игр, которые удовлетворяют потребности его ЦНС в данный момент. Наблюдая за предпочитаемыми играми, специалист определяет **сенсомоторный возраст** и строит реабилитацию, начиная с этого уровня.

Тип игры	Возраст (норма)	Совместность	Характеристика
Сенсомоторные	с 0 мес	Индивидуальные	Реакции на свет, звук, прикосновения; успокоение при поглаживании
Коммуникационные	с 1 мес	Со взрослым	Улыбка в ответ, гуление, глазной контакт
Вокализационные	с 2 мес	Индивидуальные	Издание звуков, певучие гласные, «агу»
Манипуляционные (случайный предмет)	3–5 мес	Индивидуальные	Тянет в рот, стучит, трясёт — случайные действия
Манипуляционные (пищевой объект)	4–6 мес	Индивидуальные	Исследует ложку, чашку, еду как объект
Имитационные (смысловой предмет)	6–8 мес	Со взрослым	«Причёсывается» расчёской, «говорит» по телефону — подражание
Шумовые	6–9 мес	Индивидуальные	Гремит погремушкой, стучит предметами друг о друга
Деструктивные	7–10 мес	Индивидуальные	Рвёт бумагу, разбирает башню из кубиков, высыпает
Локомоционные	8–11 мес	Индивидуальные	Ползёт за игрушкой, «догонялки» на четвереньках
Антагонистические	12–15 мес	Совместные	Отнимает, толкает, «борьба» за игрушку
Иерархические (конкурентные)	1,5–2 года	Совместные	«Кто быстрее», «кто выше», соревнование
Социальные (игры взаимодействия)	1,5–2 года	Совместные	Прятки, догонялки, ролевые игры с правилами

# Условия реализации игрового поведения

Игра возникает только при соблюдении иерархии условий — от базовых физиологических до высших познавательных. Нарушение любого нижнего уровня блокирует всё, что находится выше.



⊗ Если у ребёнка есть боль, страх, низкая выносливость или неудобная поза — игра не возникнет. Сначала необходимо устранить базовые барьеры.

# Условия социального игрового поведения

Для игр с участием другого человека — взрослого или сверстника — необходимы дополнительные условия, связанные с коммуникацией и психологической безопасностью.

## Условия для социальной игры

- Понятны правила игры (или их осознанное отсутствие)
- Есть возможность коммуникации — вербальной или невербальной
- Партнёр интересен, понятен, не пугает
- Есть возможность варьировать действия в игре
- Нет директивности («делай так») — только предложение

## Почему дети не включаются в игру?

- Не понятны правила
- Отсутствует коммуникация
- Партнёр не интересен, непонятен или неприятен
- Невозможно варьировать действия
- Присутствует директивность и указания

**i** Специалист — равноправный участник игры на условиях ребёнка, а не инструктор.



# Организация игры при двигательных и спастических нарушениях

Чек-лист условий, которые необходимо обеспечить перед и во время игровой сессии с ребёнком, имеющим двигательные ограничения или спастичность.

1

Минимизировать боль и спастичность

Ортезы, позиционирование, медикаментозная поддержка по назначению врача

2

Обеспечить функциональные позы

ТСР (кресла, валики, подставки), ортезы и позиционирующие системы

3

Устранить стресс

Комфортная температура, освещение, знакомое окружение, отсутствие пугающих людей

4

Подобрать предметы для игры

Доступные захвату, соответствующие сенсомоторному возрасту ребёнка

5

Создать мотивацию

Свобода выбора, интересный предмет, другой ребёнок, взрослый или животное

6

Обеспечить выход из игры

Не прерывать резко — предупредить заранее и дать ребёнку завершить действие

«Во время любой игры усиливается выработка нейротрансмиттеров — дофамина, эндорфина. Эти факторы нужно учитывать при организации игры ребёнка с заболеванием»

# Организация игры при задержке развития

Ключевой принцип: игра организуется в соответствии с **уровнем развития ребёнка**, а не его паспортным возрастом. Работа «выше» актуального уровня неэффективна и может вызвать дезадаптацию.

## → Соответствие уровню развития

Иначе ЦНС игнорирует информацию или возникает скука и отказ от взаимодействия

## → Отсутствие лишних раздражителей

Избыточная стимуляция снижает способность к концентрации даже на приятных объектах

## → Исключение стресса

Условия в помещении и состав присутствующих людей должны быть безопасными и предсказуемыми

## → Подбор безопасных предметов

По возрасту развития — доступные сенсорно и моторно, безопасные для самостоятельного использования

## → Правильный выход из игры

Без резкого прерывания — с ритуалом завершения и положительным подкреплением

# Организация игры при расстройствах аутистического спектра (РАС)

Работа с детьми с РАС требует особого внимания к индивидуальным особенностям игрового поведения. Любая игра ребёнка с РАС — это коммуникация, даже если она выглядит стереотипной.



## Знать интересы

Вращающиеся предметы, вода, цифры, тактильные ощущения — опираться на них



## Знать страхи

Громкие звуки, прикосновения, зрительный контакт, смена обстановки — избегать их



## Контролировать нагрузку

Знать допустимую продолжительность, вовремя останавливаться до появления стресса



## Не корректировать игру

Вмешиваться только при угрозе жизни и здоровью — иначе разрушается доверие



## Отвечать на инициативу

Немедленно и позитивно реагировать на любую попытку взаимодействия

«Цель любой игры — получение удовольствия, то есть выработка дофамина в ответ на действия. Если удовольствия нет — нет игры»

# Физиология удовольствия: игра vs тренировка навыка

Игра и целенаправленная тренировка навыка — принципиально разные процессы по механизму подкрепления, отношению к ошибке и мотивации. Понимание этого различия критически важно для построения реабилитационного процесса.

Параметр	Игра	Тренировка навыка (не игра)
Цель	Получение удовольствия от процесса	Достижение конкретного результата
Ошибка	Не вызывает стресса, «не настоящая»	Может вызывать фрустрацию и тревогу
Вариативность	Высокая, внутри коридора правил	Низкая, требуется повторение образца
Подкрепление	Внутреннее (дофамин от процесса)	Внешнее (похвала, оценка специалиста)
Пример	Ребёнок кидает ложку, копает, пробует черенок — изучает свойства	Ребёнок учится подносить ложку ко рту по инструкции

- ✔ Перед тем как освоить ложку, ребёнок будет в неё играть — кидать, копать, черпать черенком. Только изучив все свойства, он перейдёт к фазе обучения использованию. При тренировке навыка удовольствие — от результата. В игре — от процесса.

# Как стимулировать игру, не заставляя

Игра — это свободная деятельность. Она не реализуется под давлением, принуждением или по договорённости. Игровую деятельность можно простимулировать, предоставив благоприятные условия среды, — но нельзя заставить.

## Что делает специалист

01

Обеспечивает условия: поза, доступность предметов, отсутствие боли и стресса

02

Предлагает, но не навязывает — инициатива остаётся за ребёнком

03

Включается в игру на условиях ребёнка, не перехватывая управление

04

Постепенно расширяет игру, осторожно добавляя новые элементы

05

Завершает игру до появления утомления или негативизма

## Признаки успешной организации игры

Ребёнок сам иницирует игру

Удерживает внимание не менее **3–5 минут** (по возрасту)

Проявляет **положительные эмоции** в процессе

Допускает **вариации** внутри знакомой игры

# Резюме: игра как серьёзный инструмент реабилитолога

## Игра — это диагностика

По предпочитаемым играм определяем сенсомоторный возраст и строим индивидуальную программу реабилитации

## Игра — это физиология

Запускает выработку дофамина и эндорфинов, улучшает метаболизм мозга — но требует контроля боли, позы и выносливости

## Игра — это свобода

Без принуждения и директивности. Специалист создаёт условия, а не заставляет. Инициатива — за ребёнком

## Игра имеет возрастные типы

От сенсомоторных (0 мес) до социальных (1,5–2 года и старше). Работаем на уровне актуального развития ребёнка

## Игра при нарушениях требует специфической организации

Для двигательных, сенсорных, когнитивных нарушений и РАС — каждый случай требует индивидуального подхода

# Литература для углубления

Рекомендуемые источники для специалистов, желающих углубить понимание игровой деятельности в контексте реабилитации и развития.



## Классика теории игры

Гросс К. (1899). *Игра животных и людей*

Пиаже Ж. (1945). *Игра, грёзы и подражание*

Выготский Л.С. (1966). *Игра и её роль в психическом развитии*

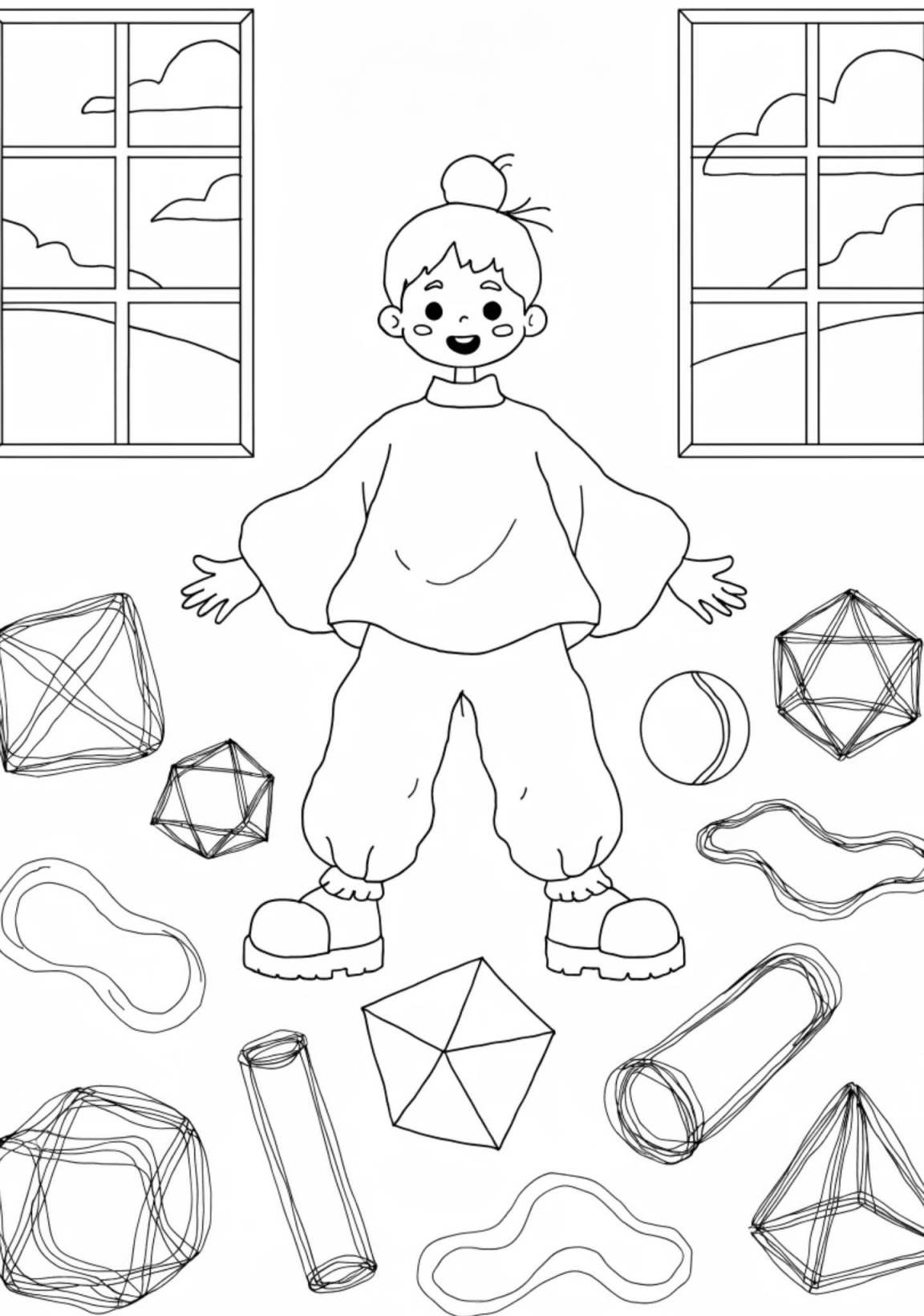
Эльконин Д.Б. (1978). *Психология игры*



## Сенсорная интеграция и клиническая практика

Айрес Э. (1972). *Сенсорная интеграция и ребёнок*

- Российские клинические рекомендации по эрготерапии (2022) — раздел «Игровая деятельность»



# Спасибо за внимание

«Не пытайтесь заставить ребёнка играть. Создайте условия — и игра придёт сама. А вместе с ней — развитие и реабилитация.»

## Диагностика

Наблюдайте за игрой — она покажет уровень развития

## Физиология

Контролируйте боль, позу, выносливость перед игрой

## Свобода

Создавайте условия, не давите — и ребёнок откликнется