

АДАПТАЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР для людей с тяжелыми и множественными нарушениями развития

Методическое пособие



АНО Центр «Пространство общения» (Москва), 2023 г.

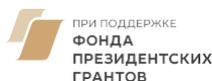
Блинова А.М., Давыдова Ю.А. Адаптация настольных игр для людей с тяжелыми и множественными нарушениями развития. Методическое пособие. – Москва, АНО Центр «Пространство общения», 2023.

Методическое пособие выпущено при поддержке Фонда президентских грантов в рамках проекта «Мастерская ассистивных технологий II этап: лучшие практики в регионы».

© АНО Центр «Пространство общения»

© Блинова Анастасия Михайловна

© Давыдова Юлия Анатольевна



Центр «Пространство общения» работает с 2013 года, реализуя программы, направленные на обучение и социализацию детей и молодежи с особенностями развития, на оказание информационной, юридической и психологической поддержки семьям, на повышение компетенций специалистов и информирование широкой общественности.

Мы открыты для детей и взрослых с генетическими заболеваниями, органическим поражением ЦНС, эпилепсией, интеллектуальными нарушениями, расстройствами аутистического спектра, церебральным параличом, нарушениями эмоциональной сферы и поведения и другими нарушениями.

Мы обучаем детей и молодых людей с ментальными нарушениями и множественными нарушениями развития необходимым навыкам повседневной жизни и коммуникации, занимаемся их социальной адаптацией.



<https://prostranstvo-center.ru/>

телефон: +7 916 199-43-56

e-mail: info@prostranstvo-center.ru

АДАПТАЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ ЛЮДЕЙ С ТЯЖЕЛЫМИ
И МНОЖЕСТВЕННЫМИ НАРУШЕНИЯМИ
РАЗВИТИЯ

Методическое пособие

Блинова Анастасия Михайловна
Давыдова Юлия Анатольевна

АНО Центр «Пространство общения» (Москва), 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Что такое игра.....	3
Зачем играть в настольные игры.....	3
АДАПТАЦИЯ ИГРЫ.....	5
Для чего нужна адаптация игр.....	5
Что в игре можно адаптировать.....	5
Адаптация правил игры.....	5
Примеры адаптации правил.....	6
Адаптация элементов игры.....	8
УЧЕТ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ.....	9
Личные интересы.....	9
Особенности сенсорных систем.....	10
Слуховая система.....	10
Зрительная система.....	10
Особенности тактильной чувствительности.....	12
Проприоцептивные особенности.....	12
Двигательные особенности.....	13
Когнитивные особенности.....	17
ПОНИМАНИЕ БАЗОВЫХ ПРАВИЛ В СОЦИАЛЬНЫХ СИТУАЦИЯХ.....	18
Очередность.....	18
Учет интересов других участников игры.....	19
Умение ждать.....	20
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ОБЩЕНИЕ.....	23
Обучение выбору.....	24
Комментирование.....	25
Вопросы (умение задавать вопросы и отвечать на них).....	26
Управление ситуацией.....	28
Общие принципы введения символов.....	28
КЕЙСЫ.....	30
Кейс 1. Игра-бродилка.....	30
Кейс 2. Игры на угадывание.....	34
Заключение.....	39

ВВЕДЕНИЕ

Что такое игра

Игра — это деятельность, в которой обычно важен сам процесс, а не результат. На определенном этапе развития ребенка (в дошкольном возрасте) игра становится для него ведущей деятельностью. Важно учитывать то, что если мы говорим про детей и взрослых с тяжелыми и множественными нарушениями развития (далее — ТМНР), то их физический возраст зачастую не соответствует психическому. Таким образом, игра может быть для человека ведущей деятельностью, поддержкой в освоении новых навыков на протяжении долгого времени. В процессе игры люди овладевают новыми знаниями и умениями, приобретают новый опыт. Любая игра становится мостиком к освоению окружающего мира, дает возможность взаимодействовать как с различными объектами, так и с людьми.

Существует много различных видов игр (творческие / игры-эксперименты / забавы / игры с правилами). В данном методическом пособии мы хотим подробнее рассмотреть один из видов игр с правилами — настольные игры.

Зачем играть в настольные игры

Игра — важный фактор социализации. В играх можно осваивать правила и нормы поведения в обществе, практиковать умение действовать в определенной обстановке, отражающей культурные традиции и воспитательные стандарты общества.

Настольные игры — это более структурированный вариант с понятными правилами, облегчающими включение в такую игру и участие в ней детей и взрослых с ТМНР. Расположение игроков за столом вокруг игрового поля способствует концентрации и удержанию внимания, упрощает участие.

Обычно, когда мы садимся играть в какую-либо настольную игру, нам хочется хорошо провести время, пообщаться друг с другом, повеселиться. Хорошая атмосфера, взаимодействие с другими участниками формируют благоприятную обстановку для освоения различных навыков, таких как:

- понимание социальных правил: развитие эмоционального и социального интеллекта ведет к осмыслению форм и способов межличностного взаимодействия; способствует проработке и

закреплению различных коммуникационных практик — умению соблюдать очередность, уважать мнение другого и др.;

- овладение базовыми знаниями об окружающем мире (цвета, формы) и академическими навыками (буквы, цифры, чтение и счет); при этом очень важно помнить, что настольные игры — в первую очередь игры, а не методические пособия;
- тренировка мелкой моторики (происходит в процессе взаимодействия с игровыми элементами — фишками, картами, кубиками и пр.).

Одно из главных преимуществ настольных игр — их распространенность и доступность. Обычно во многих домах / школах / общественных центрах есть простые настольные игры, к совместному участию в которых можно привлекать различных игроков, предлагать им взаимодействовать друг с другом в процессе игры и мотивировать к изучению всевозможных тем (в зависимости от тематики игры).

Участие в настольной игре помогает игрокам успешно осваивать формы социального взаимодействия и общения и повышать свою коммуникативную компетентность.

АДАПТАЦИЯ ИГРЫ

Для чего нужна адаптация игр

Некоторые дети не играют в настольные игры потому, что взрослые считают, что игра недоступна для ребенка по разным причинам: слишком сложные правила, слишком мелкие детали, необходимо долго ждать своей очереди действовать, «ребенок все равно не радуется победе» и т. д.

Важно помнить, что в игре главное — участие, а не выигрыш. Поэтому, если нам кажется, что по каким-либо причинам ребенок не может играть в определенную игру, стоит подумать, как ее можно изменить / адаптировать, чтобы она стала доступной для него.

Цель игры для ее участника — весело и качественно провести время. Ребенок, играя, не стремится к конкретным практическим результатам — научиться читать, считать и т. д.

Взрослый, в свою очередь, может ставить какие-то конкретные цели и задачи в игре, но они не должны превалировать над главной идеей — получить удовольствие, — а могут быть второстепенными и не слишком навязчивыми или сложными для ребенка.

Например, ребенок может выбрать игру в лото (возможно, это будет лото с изображениями персонажей мультфильмов). Продуктивные цели для разных игроков могут быть разными: для одного это тренировка внимания, для другого — оптимальные условия для моделирования и отработки жеста, обозначающего «Дай мне» и т. д. Наша общая цель — вместе провести время, поиграть.

Что в игре можно адаптировать

Чтобы игра стала доступной для детей и взрослых с ТМНР, чтобы они могли быть активными участниками игрового процесса, нередко возникает необходимость адаптировать те или иные составляющие игры: упростить правила, увеличить размер деталей, подобрать интересную участникам тему и т. д.

Адаптация правил игры

Чтобы начать игру, участникам необходимо ознакомиться с ее правилами и понять их. Для освоения новой игры, возможно, будет необходимо несколько раз повторить с игроками правила, показать им, что и как нужно делать (объяснить, какое действие подразумева-

Примеры адаптации правил:

1. Длинную инструкцию можно преобразовать в более лаконичный и удобный формат, например, используя в ней символические обозначения

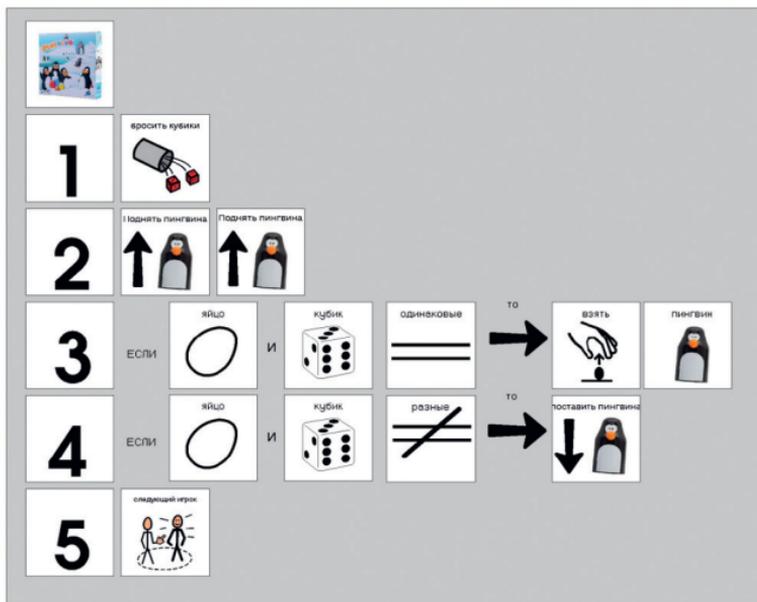


Рис. 1. Правила для игры «Земля пингвинов» (Pengoloo)

2. Можно упростить сами правила. Например, в башню «Дженга» можно играть по-разному. Есть варианты более сложные, а есть более простые (рис. 2). Самый легкий вариант — вынимать детали из башни по очереди. Проигрывает тот, после чьего хода башня упадет. Можно повышать уровень сложности — укладывая вытасканные детали наверх. Существуют варианты этой игры с разноцветными деталями, кубиками и т. д.



Рис. 2. Разные варианты игры «Дженга» (Jenga)

Игру можно усложнять постепенно, а можно просто играть в тот вариант, который всем нравится и всем понятен.

3. Чтобы помочь игрокам сориентироваться в правилах, можно сделать акцент на определенных условиях и визуальных элементах игры,.

Например, в «Рыбалке» каждому игроку можно выделить свое место (рис. 3), в «Бубенцах» — сделать коробочку нужного цвета, чтобы помочь игроку ориентироваться в игре и чтобы игрок не забывал, какой у него цвет (рис. 4).



Рис. 3. Игра «Рыбалка»



Рис. 4. Игра «Бубенцы» («Звонго!» или FunBell)

Адаптация элементов игры

Следует учитывать, что игры, которые можно найти в продаже, подходят не всегда и не всем потенциальным игрокам, — основная масса общедоступных игр, как правило, рассчитана на людей без особенностей, не имеющих двигательных нарушений и трудностей восприятия.

Чтобы сделать игру удобной и доступной для игроков, можно адаптировать ее детали и элементы — например, изменить размеры фишек, карточек, кубиков (рис. 5).



Рис. 5. Игровые кубики разных размеров, цветов, выполненные из различных материалов, с вариантами обозначений на гранях

УЧЕТ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ

Личные интересы

При выборе игры необходимо ориентироваться на интересы ребенка. Следует проанализировать, какой тип игр нравится ребенку — карточные игры, бродилки, игры «на удачу», — понять, какая тема особенно близка ребенку. Выбор интересной для ребенка темы будет способствовать привлечению его внимания к игре, поможет вовлечь его в игровую деятельность.

Игры одного и того же типа могут быть оформлены по-разному. Например, есть игра «Хитрый пират», но, если пиратская тема совсем не интересна ребенку, то можно выбрать другую игру, построенную по тому же игровому принципу, но с другими персонажами и элементами (такую, как «Crazy белка»). Некоторые простые игры — например, лото, мемори, «Доббль» и т. п. — можно адаптировать самостоятельно, подобрав символы, соответствующие интересам игрока.

Например, можно легко адаптировать игру мемори, сделав карточки с картинками на абсолютно любую тему, которая интересует ребенка.

На рис. 6 пример мемори-игры «Пёсики», поиграть в которую можно предложить тому, кто очень любит животных, и в частности собак.



Рис. 6. Мемори «Пёсики»

Особенности сенсорных систем

При подборе и адаптации настольной игры важно учитывать особенности сенсорных систем игрока, так как именно этот фактор может осложнять участие в игре. Например, если ребенок боится громких звуков, а мы играем в башню на твердом столе, и она падает с оглушительным грохотом, то шум может напугать его. Или, если ребенку неприятны звуки, сопровождающие игру в «летчика», то ему будет трудно играть в эту игру.

Слуховая система

Для ребенка с гиперчувствительностью к звукам важно подбирать или адаптировать игру таким образом, чтобы она не издавала резких и громких звуков (особенно неожиданных). Например, во время игры в «Дженгу» можно накрывать игровую поверхность, на которой возводится башня, полотенцем, чтобы, падая, башня не гремела так сильно, или можно использовать строительные (шумоподавляющие) наушники.

Зрительная система

При выборе или адаптации настольной игры важно учитывать зрительные особенности игрока. Возможно, у игрока выпадает какая-либо часть зрительных полей. В таком случае необходимо размещать игру и ее элементы так, чтобы они находились в той стороне, где ребенок будет легче их увидеть.

Для детей и взрослых с корковыми нарушениями зрения или с пониженным зрением можно делать более крупные по размеру элементы игры. И лучше делать их более контрастными или выбирать для них такие цвета, которые человек лучше воспринимает (исходя из наблюдений).

Например, в домино можно сделать яркие картинки на темном фоне (рис. 7).

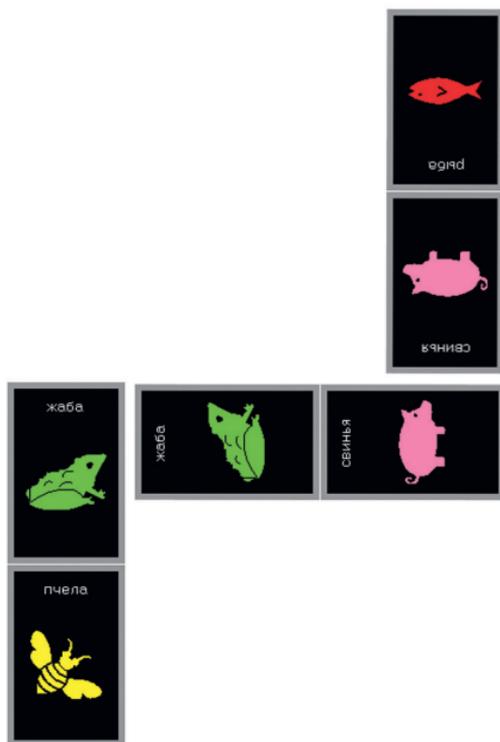


Рис. 7. Контрастное домино для детей с корковыми нарушениями зрения



Рис. 8. Адаптированная игра «Липкие хамелеоны»

Особенности тактильной чувствительности

Необходимо понимать особенности тактильной чувствительности ребенка или взрослого, для которого мы хотим адаптировать игру. Возможно, потребуется заменить какие-либо части игры на детали, выполненные из другого материала. Например, в игре «Липкие хамелеоны» можно заклеить каким-нибудь комфортным для игрока материалом часть язычка — чтобы он мог его держаться за него, не испытывая неприятных ощущений.

Проприоцептивные особенности

Иногда бывает важно изменить вес какого-либо элемента игры. Например, в игре «Рыбалка» в наборе обычно идут легкие, почти невесомые, удочки. Некоторым ребятам может быть сложно управлять с ними, потому что такой легкий предмет недостаточно ощутим в руке. Можно утяжелить удочку, примотав к ней карандаш, кусок пластика или что-нибудь другое, подходящее по размеру и удобное для удержания в руке.



Рис. 9. Адаптированная удочка для игры в «Рыбалку»



*Рис. 10. Вариант большой «Дженги»
(кадр из сериала «Теория большого взрыва»)*

Двигательные особенности

Дети с двигательными нарушениями часто лишены возможности играть в настольные игры из-за физических ограничений, из-за того что не могут руками двигать фигурки, брать мелкие игровые элементы, бросать кубик и т. п.

Если основная проблема заключается в размере игры и ее элементов, то можно поэкспериментировать с размерами — попробовать увеличивать детали: кубик и фишки сделать покрупнее, удочку в «Рыбалке» — толще (чтобы было проще удерживать ее в руке (рис. 9)), «Дженгу» выполнить из больших брусков, которые легче захватывать, ставить и толкать.

В качестве еще одного варианта адаптации можно подумать над тем, как максимально удобно расположить игру / игровое поле в пространстве. Настольная игра не обязательно должна всегда лежать на столе. Возможно, ребенок сможет делать небольшие движения и двигать / выбирать деталь, если взрослый переместит игру к нему поближе — в ту зону, где ребенку будут доступны какие-либо действия рукой. Так, можно поставить игру на столик коляски или сделать «вертикальный» вариант игры, прикрепив к мемори-карточкам липучки и приклеив их на доску или подставку с липучками, — чтобы ребенку было легче увидеть игровые предметы и дотянуться до них.

Удобное положение для игры — это не всегда поза сидя за столом. Некоторым ребятам может быть удобнее играть в положении сидя на полу или, например, лежа на боку. Чтобы понять, в какой позе ребенок чувствует себя комфортно и может активно участвовать в игре, необходимо внимательно наблюдать за ним в процессе игровой деятельности.

Чтобы игру было легко перемещать от одного участника к другому, можно использовать разные основы / подставки. Например, башню можно передвигать на подставке с колесиками (рис. 11), тогда игрокам не нужно будет тянуться через весь стол, чтобы до нее достать.



Рис. 11. Подставка на колесах для игры «Дженга»



Рис. 12. Игра Pengoloo, расположенная на перемещаемой доске

Если дети с двигательными нарушениями используют специальные кресла с различными уровнями поддержки, то играть в настольные игры им может быть довольно сложно: могут возникнуть трудности с организацией игрового пространства — с расположением игрового поля так, чтобы все могли до него дотягиваться. В таких случаях, возможно, будет удобно поставить поле и детали на отдельную доску, которую взрослые будут помогать перемещать от одного участника игры к другому (рис. 12).

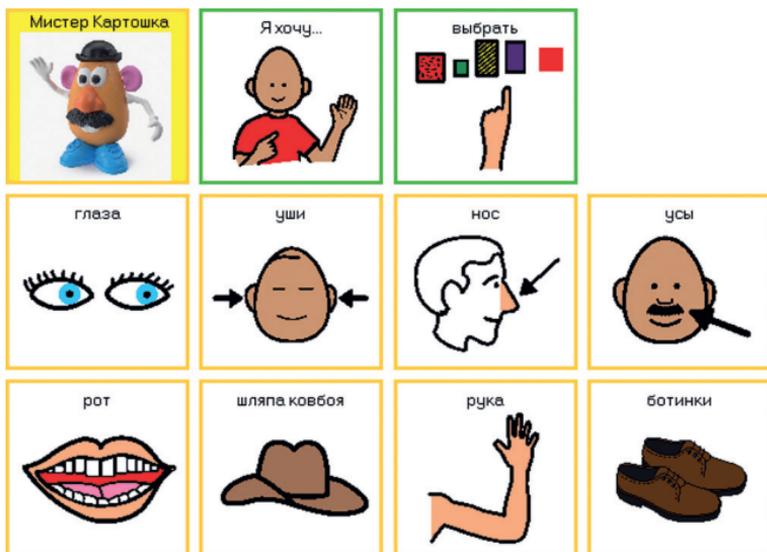


Рис. 13. Таблица выбора для игры «Мистер Картофельная голова»

Если какую-то игру оказывается сложно или невозможно адаптировать под физические возможности ребенка, то следует подумать о другом варианте его активного участия в игровом процессе. Ребенок может, например, управлять игрой. С помощью таблиц участия он может быть активным игроком, зачастую даже не дотрагиваясь до самой игры.

Например, можно взять игрушку-конструктор Мистера Картошку и предложить ребенку самому выбирать для него глаза / нос / рот и другие детали, указывая на них в таблице участия пальцем, кулаком, глазами или любым другим доступным ему способом.

Также участник может попросить любого другого игрока сделать ход за своего героя, может командовать, выбирать действия, и веселиться.

Когнитивные особенности

Зачастую детей и взрослых с ТМНР не приглашают играть в настольные игры, так как считают, что для участия в игре нужно обладать определенными когнитивными навыками. Некоторые игры, в которых присутствуют цифры и где требуется совершать какие-либо математические действия, могут быть недоступны для ребят, не владеющих счетом, — например, домино, где необходимо найти фишку с определенным количеством точек. Однако в продаже есть много различных вариантов этой игры, в которых на фишки вместо точек нанесены изображения животных / фруктов / овощей и т. п. Кроме того, домино можно сделать самостоятельно, используя те изображения, которые интересны ребенку и доступны его пониманию.

Игры-бродилки часто тоже считаются недоступными и сложными для людей с когнитивными нарушениями, потому что в них нужно бросать кубик и перемещаться на заданное количество клеток. Однако совсем не обязательно использовать в такой игре классический кубик с точками, указывающими на определенное число. Здесь могут быть использованы разные адаптированные варианты кубика:

- можно приклеить на кубик жетоны и перемещаться на количество клеток, равное количеству жетонов на выпавшей стороне кубика, снимая по жетону за каждую пройденную клетку;
- можно сделать поле цветным и в соответствующие цвета покрасить стороны кубика, таким образом будет необходимо двигаться на ближайшую клетку того цвета, который выпал на кубике.



Рис. 14. Игра с цветным полем. Цветной кубик

ПОНИМАНИЕ БАЗОВЫХ ПРАВИЛ В СОЦИАЛЬНЫХ СИТУАЦИЯХ

Играть в настольную игру вдвоем или в более многочисленной группе людей возможно, только если каждый участник группы будет соблюдать ряд социальных правил. Если хотя бы один участник их не соблюдает, это может значительно осложнить общий игровой процесс.

Довольно часто людям с особенностями развития бывает сложно соблюдать правила игры. Чтобы научиться следовать правилам, понимать их, человеку может потребоваться дополнительная поддержка.

Какие социальные правила важно соблюдать во время общей игры за столом?

Очередность

При игре в группе или с кем-то вдвоем очень важно уметь понимать, что такое очередность действий, уметь соблюдать ее — ждать своей очереди, пока другие игроки делают что-то в порядке своей очереди.

Если участникам, с которыми вы играете, трудно ждать, то освоение ими навыков общей игры может начинаться с «быстрых» игр, в которых не нужно ждать своей очереди очень долго, или сначала можно играть в более маленькой компании (например, вдвоем), а затем, позже, постепенно увеличивать количество игроков.

Помимо этого, можно использовать визуальную поддержку, которая будет способствовать пониманию принципа очередности и облегчению процесса наблюдения за развитием игровых действий, поможет сориентироваться, чей ход сейчас, чей — потом, отследить, когда наступает твоя очередь.

На рис. 15 показан пример такой визуальной поддержки для наблюдения за очередностью в игре. Желтое окошко-рамка перемещается на изображение того игрока, который сейчас должен действовать в порядке очереди (символ на окошке обозначает понятие «Сейчас»).

На визуальную поддержку можно целенаправленно обращать внимание тех участников, которым особенно сложно ждать своей очереди, и каждый раз во время смены ходов можно предлагать им следить за моментом, когда наступит их очередь. Дополнительно им можно напоминать (речью, жестом или символом), что сейчас они должны ждать.

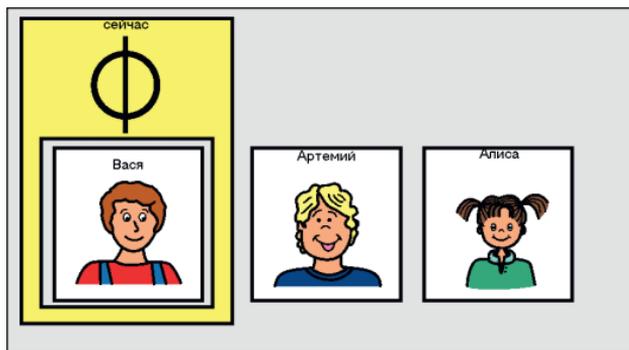


Рис. 15. Визуальная поддержка для очередности

Через некоторое время необходимость в такой поддержке может отпасть, участники научатся понимать принцип очередности и смогут ждать своей очереди более спокойно, ориентируясь на ход игры и смену очередности по кругу (по часовой стрелке).

Учет интересов других участников игры

Кроме проблемы соблюдения очередности, во время общих игр в группе могут возникать ситуации, когда одному из участников хочется играть в одну игру, а другому — в другую, когда могут появляться разные любимые и нелюбимые игры. И как раз в процессе возникновения таких спорных моментов, можно учиться договариваться и привыкать учитывать интересы других людей (а не только свои).

Например, трое ребят садятся играть в настольные игры и договариваются, что по очереди выбирают игру, с которой они начнут. Сначала выбирает Вася, и все играют в игру, выбранную Васей. Потом выбирает Петя, и все играют в игру, предложенную Петей. А затем выбирает Маша, и все участвуют в той игре, которую предпочитает Маша.

Можно выбирать последовательно: сначала поиграли в одну игру, потом следующий участник выбирает новую. Можно сразу выбрать, кто в какую игру хочет играть, и установить очередность — в этом случае можно сделать «расписание» выбранных игр, из которого будет видно, в каком порядке будут следовать игры и каково их общее количество. Для многих людей с особенностями развития предсказуемость очень важна — понимая порядок действий, они чувствуют себя спокойнее.

Если кто-то совсем не хочет играть в какую-то конкретную игру, то можно договориться, что он ее пропускает и ждет, пока в нее доиграют другие игроки (но не уходит из-за стола в это время). Кому-то из ребят можно предложить «болеть» за других участников игры, комментировать происходящее за столом (об этом подробнее мы поговорим в разделе про общение).

Умение ждать

Кроме того, чтобы сделать процесс ожидания игроком своей очереди более комфортным, можно использовать визуальные таймеры, которые помогут ему понять, сколько времени ему предстоит ждать (например, как на рис. 16), или жетоны — для обозначения количества игр, ходов или раундов (жетоны отклеиваются по мере уменьшения количества ходов (рис. 17)). Таким образом, если известна общая продолжительность игры или количество ходов / раундов / частей игры, использование визуальных таймеров (жетонов) поможет облегчить ожидание, делая ситуацию более предсказуемой.



Рис. 16. Визуальные таймеры

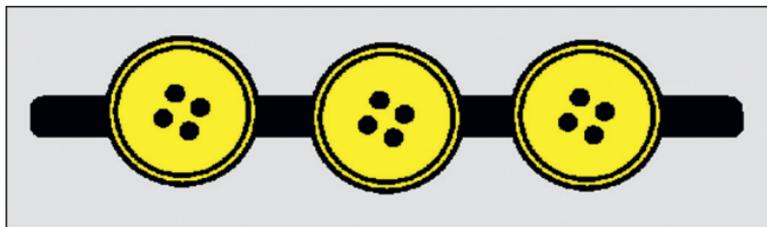


Рис. 17. Жетоны

Однако в настольных играх, к сожалению, достаточно редко бывает такая предсказуемость, которую можно обозначить визуально, и иногда ее приходится изобретать, как, например, в игре «Крокодил» (рис. 18). В этой игре для участников были сделаны личные планшеты в виде рук, на пальцы которых приклеиваются специальные жетоны (тот, кого укусил крокодил, получает жетон). Игра заканчивается, когда кто-то из игроков получил жетоны для всех пальцев.



Рис. 18. Пример адаптации игры «Крокодил» для обеспечения предсказуемости игровых событий



Рис.19. Играем два раза в игру «Белка», три раза в игру «Ёжик»

Некоторым людям с особенностями развития бывает сложно принять мысль, что в одну и ту же игру можно поиграть несколько раз. В таком случае тоже можно использовать жетоны — чтобы обозначить количество повторений одной и той же игры (рис. 19).

Все предложенные способы адаптации игр могут помочь людям с особенностями развития (которым трудно понимать структуру игры, социальные правила, трудно ждать), могут облегчить им участие в игровом процессе, сделать его более понятным, предсказуемым и спокойным.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ОБЩЕНИЕ

Любые игры, и в том числе настольные, естественным образом моделируют очень благоприятные условия для взаимодействия участников. Многие дети, подростки и взрослые любят играть в настольные игры. Существует огромное количество настольных игр разных типов и тематик, что позволяет подобрать игру под возможности и интересы практически любого человека (кроме того, как мы писали выше, игры можно адаптировать).

Настольные игры — это интересное и занимательное времяпрепровождение. Участники оказываются вовлечены в процесс эмоционально, и у них появляется множество поводов для коммуникации во время игры — прокомментировать происходящее, кого-то о чем-то спросить или попросить, обсудить тот или иной выбор, пожаловаться на проигрыш, совместно порадоваться победе, отказаться от дальнейшего участия или предложить повторить игру и т. д.

Кто-то радуется за себя, кто-то хвалит другого, кому-то скучно, кто-то расстроился, что проиграл, — это все очень естественные моменты, о которых в процессе игры можно сообщить окружающим (пример ситуации на рис. 20).

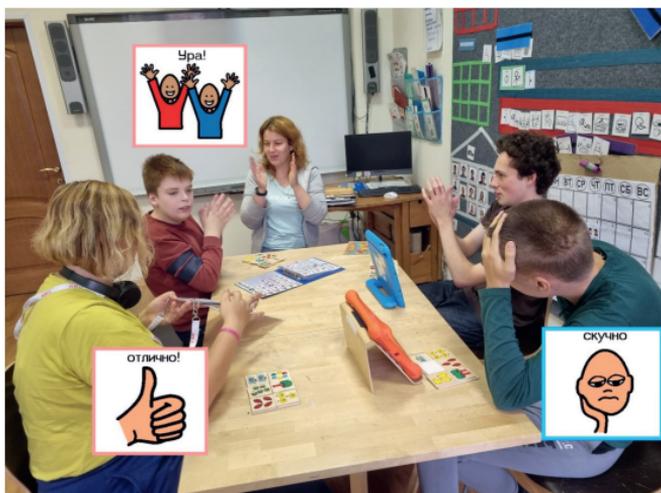


Рис. 20. Пример общения во время игры в лото

Важным моментом игровой практики является то, что игры можно подбирать целенаправленно — с ориентацией на определенные цели в рамках обучения коммуникации. Рассмотрим примеры таких целей.

Обучение выбору

Как правило, у многих есть не одна настольная игра, а несколько, что позволяет предложить ребенку сделать самостоятельный выбор, спросив его, во что бы он хотел поиграть. Если у нас две игры, то мы можем предложить ребенку на выбор две коробки (и он покажет, в какую игру хочет сыграть сейчас). Но когда игр становится больше, то, чтобы расширить для ребенка возможности выбора, мы можем выполнять названия игр в виде символов / фотографий и собирать их в одной таблице.

Для выбора игры может использоваться, например, такая таблица, как на рис. 21. Наполнение этой таблицы зависит от того, какие у вас есть настольные игры. Таблицу можно полностью заламинировать или составить из карточек, которые будут крепиться к основе с помощью липучек.

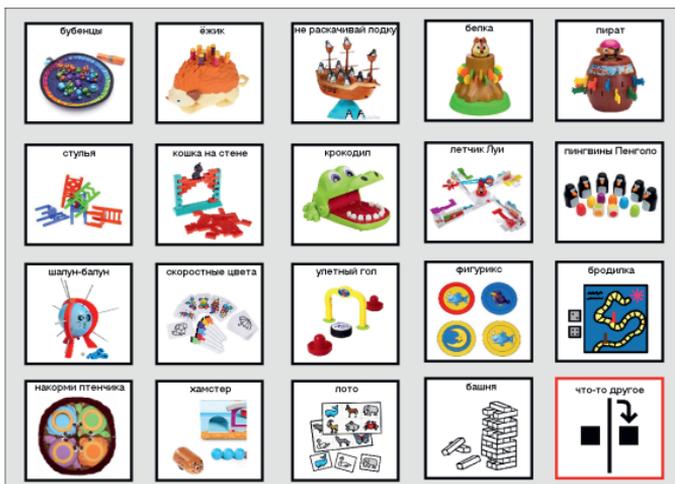


Рис. 21. Табличка для выбора настольной игры

С помощью подобной таблицы можно предлагать ребенку выбирать как саму настольную игру, так и определенные параметры внутри конкретной игры.

Помочь ребенку выбрать параметры определенной игры можно, задав ему некоторые вопросы — например, такие:

«Какого цвета фигурку / детали / шарик ты хочешь выбрать?»

«Какую коробочку / табличку ты хочешь?»

«За кого ты будешь играть?» — игроку предлагается выбрать персонажа.

Комментирование

В повседневной жизни могут возникать самые разные ситуации, которые становятся поводами для общения с другими людьми. Мы вступаем в коммуникацию, чтобы что-то попросить, чтобы от чего-то отказаться, чтобы спросить или ответить на вопрос, чтобы что-то выбрать, чем-то поделиться, кому-то что-то рассказать и т. п. Одним из поводов для коммуникации является наше желание и потребность комментировать то, что мы видим и слышим. Комментируя, мы выражаем свое отношение к ситуации, событию, к людям и предметам. Комментирование — важная часть социальной жизни и общения людей друг с другом.

Когда мы обучаем практикам общения людей, испытывающих трудности в коммуникации, мы думаем о том, в каких ситуациях такое общение может проходить максимально органично и естественно. Общая игра — одна из таких ситуаций.

Во время игры происходит много разных событий и формируются такие условия, при которых игроки непременно должны общаться между собой: кто-то выбрал что-то, что нравится или не нравится другим участникам игры; у кого-то что-то получилось или не получилось; кто-то победил, а кто-то проиграл; возникла путаница относительно того, чья очередь ходить; что-то упало; что-то было легко, а что-то оказалось сложным или даже страшным. У участников в процессе игры могут возникать самые разные **эмоции** и могут появляться различные поводы для **комментариев**.

Общению во время игры могут существенно помочь, например, специальные коммуникативные таблицы с символами. На рис. 22 можно увидеть пример такой таблицы — это так называемая таблица участия. В таблицу добавлены символы, которые помогут игроку прокомментировать какие-то действия или события.

С помощью этой таблицы ребенок может комментировать разные ситуации, выбирая для них символы, характеризующие его отношение к происходящему — «Фух!», «Отлично!», «О, нет!», «Мне нравится».

Важно помнить, что эмоции и комментарии бывают не только позитивные, но могут отражать и иное настроение человека — например: «Мне не нравится», «Это трудно», «Это скучно», «Я расстроен» и т. п.

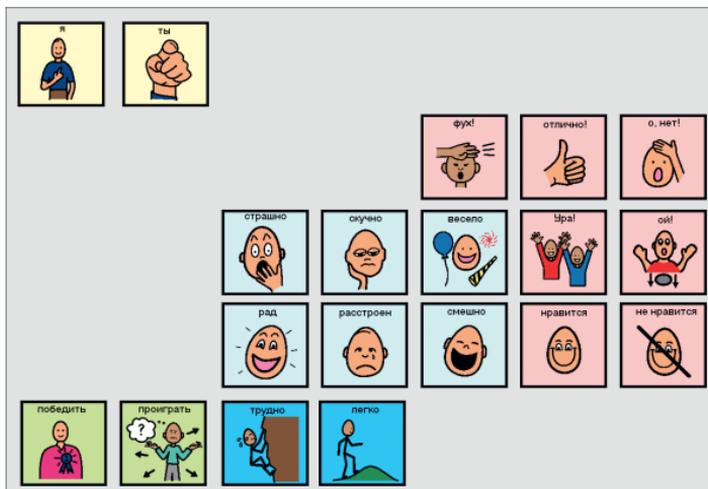


Рис. 22. Таблица участия* для настольных игр: комментарии
 *Таблица участия (таблица активности, англ.: Activity Board) — отдельная таблица с символами, которые могут понадобиться в определенной деятельности (во время игры, рисования, готовки и пр.). Может использоваться на том или ином этапе обучения коммуникации с помощью символов (например, для введения новых символов и понятий) или в ситуациях, когда может быть неудобно пользоваться основной коммуникативной книгой. Можно совмещать коммуникативную книгу и таблицу.

Вопросы (умение задавать вопросы и отвечать на них)

Игровая обстановка может быть благоприятной и располагать к тому, чтобы человек, играя, учился понимать обращенные к нему вопросы, отвечать на них и задавать собственные, так как в общей игре постоянно возникают естественные ситуации, которые можно разрешить с помощью простых и понятных вопросов и ответов.

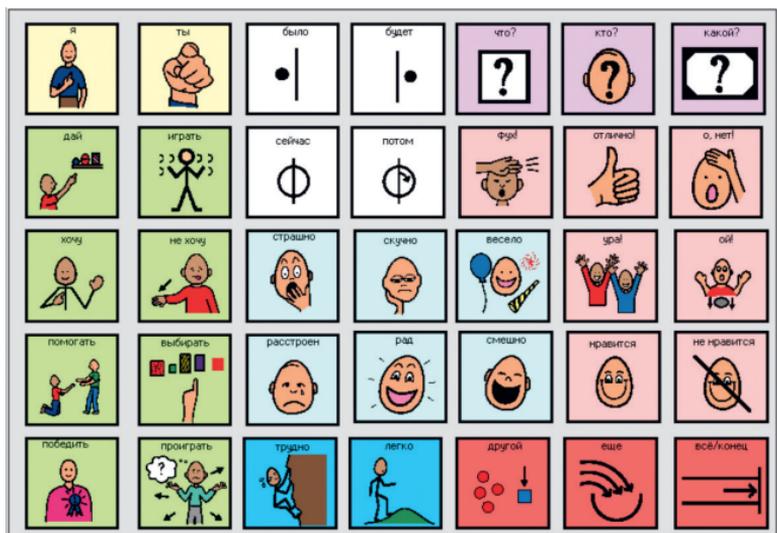


Рис. 23. Расширенная таблица участия

В таблицу участия на рис. 23, помимо символов комментариев и эмоций, добавлены символы, с помощью которых можно задавать вопросы. Это не только сами вопросительные слова, но и глаголы, и символы, связанные со временем («было», «будет», «сейчас», «потом»).

С помощью этой таблицы участникам игры можно задавать вопросы, например:

«Кто хочет выбрать игру?» — игрок может вызваться сам или может предложить, чтобы выбор сделал другой участник.

«Во что будем играть?»

«Кто сейчас?» — вопрос о том, чья сейчас очередь ходить. Кто-то может подсказать, что сейчас ходит Вася, или сообщить: «Я».

«Какой ты хочешь?» — игроку предлагается выбрать, например, цвет игрового элемента.

«Тебе нравится?»

«Хочешь поиграть еще?»

Эта же таблица поможет игрокам давать ответы на разные вопросы.

Управление ситуацией

Помимо комментирования и формулирования вопросов / ответов, с помощью этой таблицы игрок может управлять ситуацией во время игры: сообщить, что хочет поиграть во что-то другое, хочет закончить («Всё / конец») или поиграть еще («Еще»).

Данная таблица может рассматриваться как общая модель, так как в каждом отдельном случае важно учитывать индивидуальные особенности человека, для которого вы ее делаете (двигательные нарушения, особенности зрения, актуальный словарь игрока и многое другое).

Самое важное правило, которое нужно помнить во время игры, — обстановка должна быть естественной и непринужденной. Не превращайте игру в обязанность, не требуйте от участника выполнения чрезмерной «работы», чтобы совершить ход, не принуждайте его что-то говорить, комментировать и использовать символы. Мы гораздо лучше обучаемся в естественных условиях, и особенно тогда, когда нам весело и интересно!

Общие принципы введения символов

Планируя обучение ребенка использованию новых символов в процессе игры, следует помнить о ряде важных принципов:

1) **Символы вводятся постепенно** (не вводите сразу 20 новых символов). Можно постепенно заполнять таблицу участия или страницу в коммуникативной книге, вводя по одному или по несколько символов за один раз. Символы подбираются, исходя из потребностей ребенка. Чтобы понять, какие символы лучше использовать, необходимо очень внимательно наблюдать за ребенком. Возможно, ему будут более понятны и доступны не те символы, которые кажутся нам нужными / подходящими в данной ситуации, а какие-то другие.

2) Если вы используете таблицу участия, нужно учитывать тот момент, что у человека должна быть возможность пользоваться этими символами и в других ситуациях, поэтому важно максимально быстро их **переносить в личное коммуникативное средство** (личную коммуникативную книгу, коммуникатор в планшете) — чтобы они были доступны всегда и в любых обстоятельствах, а не только при использовании таблицы участия.

3) Для того, чтобы научить человека общаться в разной обстановке и по разным поводам, нужно постоянно демонстрировать ему, как это можно делать практически. Такая обучающая коммуникация называ-

ется **моделированием**. Моделирование — это процесс обучения, при котором обучающий сам общается с помощью символов, указывает на них в различных ситуациях, чтобы обучаемый на практике увидел, как ими можно пользоваться в разных ситуациях, научился это делать самостоятельно, понял их значение. То есть обучающий, указывая на тот или иной символ, сам задает вопросы, сам комментирует и т. д. Поэтому вы тоже можете участвовать в игре и выражать свое отношение к разным игровым моментам и событиям.

Пример ситуации моделирования

Вы играете с ребенком в игру «Крокодил», в которую ему страшно играть (но он сам выбрал ее и все равно хочет в нее поиграть). Когда наступает очередь ребенка делать ход, вы видите, что он боится нажать на зуб крокодила, — его пугает то, что пасть захлопнется. В этот момент вы можете указать на символ «Страшно» и прокомментировать: «Тебе страшно!» Тогда ребенок поймет, что то чувство, которое он испытывает, имеет название — в нашем случае представленное в виде графического символа. Если всякий раз, когда возникает ситуация, в которой ребенок (или вы, или какие-то другие люди) испытывает страх, вы будете обращать внимание ребенка на соответствующий символ и комментировать, то через некоторое время ребенок научится сам называть свое чувство страха и сообщать о нем, а также начнет самостоятельно указывать на соответствующий символ.

КЕЙСЫ

Кейс 1. Игра-бродилка

Адаптированная игра-бродилка. Версия 1

Целевая группа

Подростки с ТМНР (16-17 лет, 3 человека) без серьезных двигательных нарушений.

Адаптация

Подростки имеют большой опыт участия в играх с соблюдением очередности, следовательно, этот момент участия не вызывает сложностей. Они понимают принцип круговой очередности и сами следят за тем, кто ходит следующий, поэтому визуальная поддержка для соблюдения очередности не используется (использовалась ранее, но уже не актуальна).

Для ребят не является значимым принцип соревновательности как таковой (не принципиально, кто победит или проиграет), поэтому, чтобы поддержать мотивацию и сформировать понимание «цели», в игре назначается «приз» для победителя.

Для привлечения интереса к участию в этой игре (и чтобы проигравшие тоже могли получить что-то приятное в конце) используются клетки с «бонусами» в виде любимых игр (рис. 24). В качестве «бонусов» были выбраны свечки, шарик, щекотка — как универсальные предметы (активности), которые нравятся всем участникам. «Бонус» участник получает сразу, как только попадает на нужную клетку; он может сам выбрать цвет шарика, который он получит, и цвет и размер (большая или маленькая) свечки.

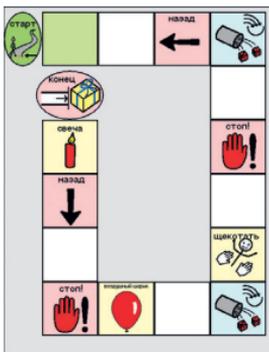


Рис. 24. Адаптированная бродилка

В игре также используются знакомые ребятам символы (символы для игр, символ «Еще», понятные стрелки «Назад», «Конец»). Символ «Стоп!» был введен относительно недавно и включен в игру с обучающей целью.

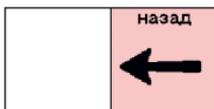
Действия на клетках:



Бросить кубик еще раз



Немедленно остановиться (даже если ты должен был пойти дальше этой клетки)



Шаг назад — шагнуть на предыдущую клетку

Так как ребятам сложно запомнить свои фигурки, в игре используются фишки в виде фотографий участников (рис. 25). Сначала фишки были приклеены только на канцелярскую массу, но оказались недостаточно устойчивыми. Позже для них были сделаны специальные подставки, чтобы они не падали при перемещении (рис. 25).



Рис. 25. Адаптированные фишки

Поскольку не все участники игры могут считать и знают цифры, в игре используется адаптированный кубик (рис. 26), на который наклеены жетоны, обозначающие количество ходов, выпавшее участнику игры. После прохождения каждой клетки сразу же отклеивается один жетон — для визуальной поддержки счета.



Рис. 26. Адаптированный кубик с жетонами

Поле для игры (формата А3) состоит из двух частей — два листа А4, склеенные вместе и заламинированные (рис. 27). Такой размер поля оказался оптимальным для игры за столом.



Рис. 27. Играем в адаптированную бродилку

Адаптированная игра-бродилка. Версия 2

Целевая группа

Дети с ДЦП (5–6 лет, 3 человека).



Рис. 28. Играем в адаптированную бродилку

Адаптация

Для данной группы детей бродилка была адаптирована следующим образом:

- Как видно на рис. 28, поле здесь гораздо большего размера (чем в первой версии бродилки). Оно состоит из нескольких распечатанных и заламинированных частей, которые прикреплены с помощью липучки на ковровую доску на стене, что позволяет всем участникам игры его видеть и дает возможность следить за ходом игры (ребята играют не за столом, а сидя в своих креслах с индивидуальными столиками).

- «Бonusные» клетки здесь заменены на другие (с ориентацией на знакомые игры для этой группы ребят и с учетом их интересов).

- Фигурки-фишки представлены в виде фотографий участников, которые крепятся на игровое поле с помощью канцелярской массы. Ведущий игры помогает передвигать фигурки на нужное количество клеток, согласно выпавшему на кубике числу.

- В этой версии игры используется кубик гораздо большего размера, чем в предыдущей. На кубике написаны цифры (так как ребята знакомы с цифрами). Кубик сделан из заламинированных квадратных



Рис. 29. Адаптированный кубик

картонок, склеенных скотчем. Внутри он полый и поэтому достаточно легкий (рис. 29). Ребята могут легким движением руки его перевернуть или сбросить со столика.

- Для визуальной поддержки очередности в игре используется ряд с фотографиями участников и желтое окошко-рамка «Сейчас», которое перемещается на фотографию того участника, который должен ходить (фотографии и окошко крепятся на липучку к доске, обитой ковровином). Такая визуальная поддержка — очень важный элемент игры, так как ребята только учатся играть с соблюдением очередности, и эта ситуация может вызывать сложности (всем хочется поскорее ходить).

Кейс 2. Игры на угадывание

«Крокодил» / «Пантомима» / «Шарада» и другие подобные игры

Целевая группа

Подростки (14–18 лет) без двигательных нарушений.

Адаптация

Для игр данного типа продается множество наборов с различными словами. Но можно изготовить и распечатать набор карточек самостоятельно, ориентируясь на интересы ребят. В нашем случае в основном использовались карточки с различными животными.

Один участник берет карточку с изображением (здесь важно, чтобы обязательно присутствовало изображение, поскольку готовые наборы зачастую содержат карточки только со словами, прочесть которые могут далеко не все), никому не показывая. Потом пробует изобразить то, что видит на карточке (например, прыгает, как лягушка, встает на четвереньки, показывает рога и т. д.).

У других участников есть таблицы участия с большим количеством различных символов. Символы в таблицах могут варьироваться по размерам (более маленькие / более крупные) и по степени сложности (более простые / более сложные) — в зависимости от опыта ребят.

Чтобы участники смогли быстрее понять принцип игры, лучше начинать с простых таблиц (рис. 30). Например, если участник показывает корову, то в таблице не должно быть представлено много животных, которые ходят на 4 ногах и т. д.

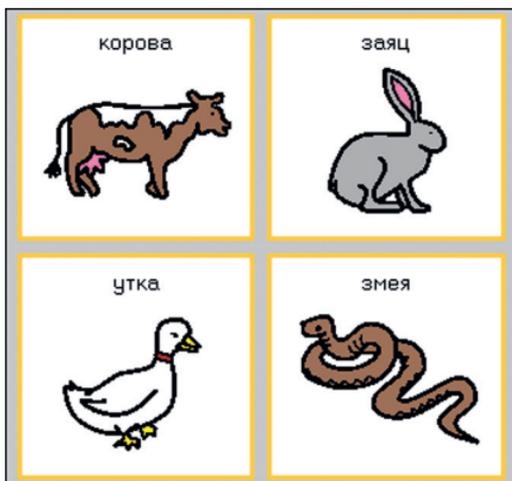


Рис. 30. Таблица с возможными вариантами ответов

Когда группа освоила этот этап игры, то для поддержания интереса можно начать усложнять таблицы и добавлять больше похожих (по разным характеристикам) символов (рис. 31). Так показывающему придется лучше постараться, чтобы более точно изобразить то, что он видит на своей карточке.

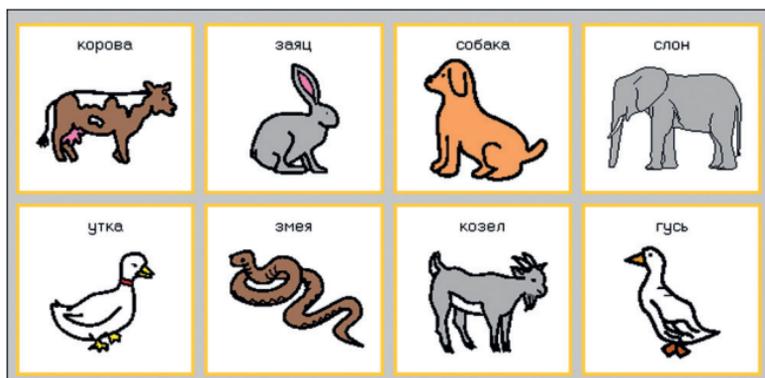


Рис. 31. Расширенная таблица с возможными вариантами ответа

Игра «Друг-утюг»

Целевая группа

Подростки (14—18 лет), продвинутые пользователи АДК и / или хорошо понимающие речь.

Адаптация

Один из игроков надевает на голову обруч, в который вставляется карточка с подписанным изображением. Его задача — угадать, что изображено на карточке.

Этому игроку предлагаются таблицы со всеми возможными вариантами ответов (рис. 32).

лягушка 	пятнистый кот 	тигр 	сова 	жираф 	корова 
яблоко 	арбуз 	груша 	малина 	помидор 	огурец 
тарелка 	сковорода 	половник 	ложка 	кружка 	кастрюля 
книга 	телефон 	очки 	телевизор 	бинокль 	расческа 

Рис. 32. Таблица с вариантами ответов для игры «Друз-утюг»

Если игрок использует жесты, то он может, показывая жестом, например, рога, спросить у других участников: «У меня есть рога?»

В случае утвердительного ответа игроков на этот вопрос, можно перейти к таблице с ответами, поискать животных, у которых есть рога, и попробовать угадать, кто изображен на карточке, показав на нужный ответ.

Если игрок не владеет жестами или владеет ими в недостаточной степени для того, чтобы задавать вопросы, можно подготовить специальные таблички и задавать вопросы, следуя по ним:

«Это живое или не живое? Ага, не живое. Тогда... Может, это еда?»

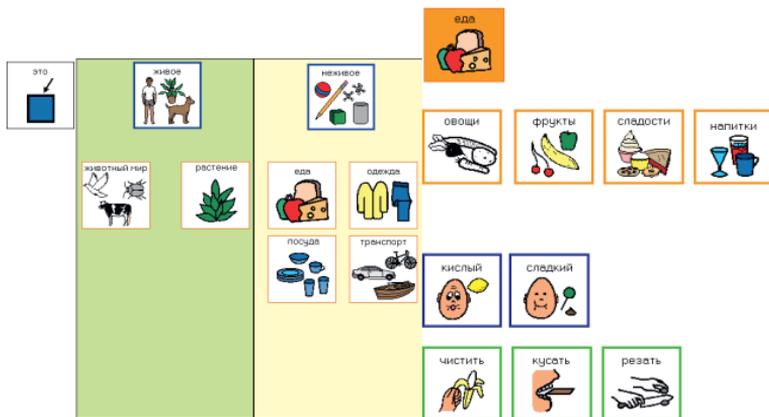


Рис. 33. Таблица для уточнения характеристик объектов и задания вопросов

Другим игрокам тоже может понадобиться помощь, поэтому для каждой карточки можно создать табличку с короткой характеристикой объектов (рис. 34). С такими «подсказками» им будет легче отвечать на вопросы, а кроме того, они смогут освоить или повторить характеристики, свойства и состояния разных объектов.



Рис. 34. Таблица с описанием конкретного понятия

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Надеемся, что вы вдохновились на то, чтобы играть с детьми с особенностями развития в настольные игры, и вместе с ними получать много удовольствия! А наша методичка поможет вам сделать настольные игры доступными для каждого ребенка.

