

Признаки психологического неблагополучия ребёнка

*Подготовила:
педагог-психолог
МБОУ НШ «Прогимназия»
Плющикова Яна Романовна.*

Александра Фокина (доцент кафедры возрастной психологии МГППУ (Московский государственный психолого-педагогический университет), член Федерации психологов-консультантов России) выделяет 11 признаков психологического неблагополучия ребёнка, которые можно определить по его игре.

1 признак – присутствует вычурность в игре

Стоит обратить внимание на сюжет и игровые действия ребёнка. Он может играть в основном неигровыми предметами и чаще всего одними и теми же в течение нескольких месяцев или даже 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 ребёнок не воспроизводит обычные межличностные отношения в игре. Он часто играет в одиночку вымышленными игрушками, персонажами. Основная часть игры разворачивается в его воображении, и её фактически невозможно додумать, понять. В такую игру нельзя включиться, потому что игровой мир ребёнка имеет только ему ведомый смысл.

Пример: Ребёнок играет в «чёрную 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 ребёнка, 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 её стереотипность, отсутствие намерения и желания принять какие-либо изменения (другую игрушку, сюжет, место игры).

2 признак – появился регресс

Основной диагностический критерий регресса в игре – не отставание игры от возрастных нормативов, а потеря уже приобретённых игровых навыков, сюжетов, умений. При регрессе ребёнок отказывается от речевого сопровождения игры, исчезает сюжетно-ролевая игра в пользу предметно-манипулятивной. Дошкольник 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. Ребёнок

возвращается к поведению, которое было свойственно ему в более ранний период развития. Например, может отказаться от бытовых навыков, которые он уже освоил, или снизить уровень речевого поведения. Дошкольник может демонстрировать поведение привязанности – всё время звать своих родителей, бежать к ним, лезть на руки, не отпускать, преследовать. Такое поведение ребёнка свидетельствует о наличии у него интенсивных переживаний, которые он не может выразить словами. Основная функция регресса – защитная, возникает она в ответ на переживание чувства небезопасности и символизирует желание ребёнка воссоединиться с матерью, быть маленьким и защищённым. Состояние регресса характерно детям, которое перенесли насилие или оказались свидетелями насильственного преступления, жестокого обращения с близким родственником, стихийного бедствия. Также интенсивные переживания могут возникнуть у дошкольников, которые были вынуждены быстро адаптироваться к значимым изменениям в жизни. О регрессе можно говорить, если ребёнок возвращается к играм более раннего возрастного периода. Регресс может вызвать смерть близкого человека, появление сиблинга (родного брата или сестры), поступление в детский сад или школу, при котором он утратил привычную гиперопекающую семейную среду.

3 признак – у ребёнка отсутствует сюжетно-ролевая игра

Сюжетно-ролевая игра – ведущая деятельность дошкольного возраста. Если сюжетно-ролевая игра отсутствует у ребёнка 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 ребёнок желает играть в сюжетно-ролевые игры, но не умеет этого делать. Например, дошкольник не может сам развивать сюжет, не умеет присоединиться к сверстникам для игры, нуждается в помощи взрослого для установления игрового контакта с ровесником, не может договориться о ролях, всё время меняет сюжет так, чтобы игра была приятна ему, несмотря на другие намерения остальных игроков. В таких случаях сюжетно-ролевая игра есть, но её реализация затруднена невротическими проблемами ребёнка.

4 признак – ребёнок не способен длительно сосредоточиться на игре

Когда ребёнок неспособен удержать внимание на игре дольше пяти минут в шестилетнем возрасте и старше, то это служит одним из критериев синдрома дефицита внимания. Неспособность длительно сосредоточиться на игре может говорить и о синдроме дефицита внимания с гиперактивностью (СДВГ). Но при этом нужно обратить внимание и на другие признаки. Определите, способен ребёнок дожидаться своей очереди в игре или нет. Проявляет ли он импульсивность, невнимательность к деталям, есть ли трудности с самоорганизацией. У ребёнка с СДВГ проявляются и гиперкинетические симптомы: моторная неловкость, двигательная расторможенность. Совокупность всех этих признаков при СДВГ

возникает у ребёнка в возрасте до 7 лет. Это неврологическая проблема, которая особенно остро проявляется в период от 7 до 12 лет.

5 признак – ребёнок застревает на одной эмоции

Иногда ребёнок, завершив игру, не может переключиться с того чувства, которое испытывал в ней. Чаще всего это заметно в агрессивных играх: война, нападения, преследование. Ребёнок продолжает действия с той же эмоцией, например, нападает на родителя, крушит предметы. Он не отвечает на изменения поведения окружающих, не успокаивается, не умиротворяется. Такая ригидность эмоционального состояния характерна для детей с минимальной мозговой дисфункцией (ММД). Это вариант развития нервной системы, который постепенно корректируется по мере созревания мозга.

6 признак – ребёнок играет с воображаемым другом

Ещё один признак психического неблагополучия – игры с воображаемым другом. Воображаемый друг стабилен, он присутствует в жизни ребёнка ежедневно, участвует во всех его играх и бытовых делах, ждёт его из детского сада или школы. Друг, которого придумал ребёнок, имеет устойчивые индивидуальные характеристики и исполняет поддерживающую роль в жизни ребёнка. Воображаемый друг – не признак психотического процесса, но сигнализирует о значительной эмоциональной проблематике ребёнка. Он указывает на обеднённость личностных ресурсов ребёнка в повседневной жизни: ему не хватает средств, которые позволяют совладать с характерным для данного периода жизни уровнем психологической нагрузки и трудностей. 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 ребёнка в старшем дошкольном возрасте, в период интенсивного развития фантазии. Чем выше возраст появления воображаемого друга, тем острее эмоциональная проблематика, неудовлетворённая потребность в поддержке.

7 признак – ребёнок постоянно проявляет агрессию в игре

Если ребёнок 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 ребёнка, отказ принимать условия другого игрока, настойчивая борьба за то, чтобы всё сделать по – своему. Также в эту группу включают негативные оценки другому, отказ осуществлять заботу, предписанную игровой ролью, - не накормлю, не спасу, не вылечу. Ребёнок обращается с персонажем так, чтобы его негативные чувства усилились – стало большее, опаснее. О прямой агрессивности можно говорить, если дошкольник ругается, обзывается, толкается, дерётся, 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 ребёнка. Выплеск агрессии в игре может быть и отражением семейной атмосферы. У родителей ребёнка возможен открытый конфликт между собой или с другими членами семьи. В этом случае агрессия в игре менее устойчивая, это скорее способ решения проблемы, чем ожесточённое отношение к игрокам и персонажам, поворот сюжета в негативную сторону.

8 признак – ребёнок травмирует себя во время самостоятельной игры

Ребёнок, играя без взрослого, может постоянно травмироваться. Например, ронять на себя тяжёлые предметы, чем-то царапаться, падать и ударяться на ровном месте. Такое поведение сигнализирует о сепарационной тревоге – беспокойстве из-за разлуки с родителем, отказе от развития самостоятельности. Ребёнок только рядом с родителями ощущает себя в безопасности и испытывает потребность в их присутствии. Самотравмирование свойственно детям с нарушениями привязанности. Это может происходить, если родители дистанцированы от ребёнка, больше заняты работой или другими детьми. Возможно, родители угрожают дошкольнику не любить его или покинуть, если он не будет их слушаться: «я тебя не люблю», «отдам тебя тёте», «не слушаешься – тогда мама уйдёт», «вернём в магазин», «возьмём другого мальчика вместо тебя». Взрослые обычно замечают самотравмирование в игре, если оно носит устойчивый характер: «не может играть один», «с ним сразу что-то случается», «он как слепой».

9 признак – ребёнок повторяет один и тот же сюжет

Сюжет игры символически отражает значимые переживания ребёнка о себе и мире. Большинство сюжетов игры дошкольников отображают какие-то фрагменты социальной действительности: семейные отношения, разрешение конфликтов, установление близких отношений, обучение, торговлю. Повторяющийся сюжет игры диагностичен: воссоздаётся сотрудничество, конкуренция, стремление быть важным для других, поиск близости, утоление голода (потребности в чём-то извне). Обратите внимание на сюжеты, которые повторяются не реже, чем раз в три дня на протяжении не менее трёх месяцев.

10 признак – ребёнок назойливо преследует других детей

На психологическое благополучие указывает стремление ребёнка присоединиться к каждому играющему ребёнку без разбора. В таких случаях дошкольник не реагирует на отказы, ведёт себя без учёта обращённых к нему высказываний, игнорирует все сигналы о том, что с ним не хотят играть. Взрослые характеризуют таких детей утомительными, навязчивыми, надоедливыми, назойливыми, прилипчивыми, глупыми. Назойливость характерна для детей,

которые воспитываются в социально неблагополучных семьях, где детская потребность в общении и игре никому не интересна. В этом случае ребёнок пытается реализовать неудовлетворённую коммуникативную потребность. Навязчивые дети могут быть и у родителей, которые не умеют или не считают нужным установить границы, научить ребёнка слышать и воспринимать отказ. Они не используют прямые запреты и слова «нет», «нельзя», считая это необязательным или болезненным для ребёнка. В результате ребёнок не способен воспринять требование другого человека о сохранении границ. Преследовать других детей может и ребёнок, который находится в созависимости с родителем, когда пожелания другого не высказываются, а должны быть угаданы. Формируется неспособность различать ситуации по типу «надо сделать самому» - «надо сделать с кем-то», что проявляется в игре, и в других видах деятельности. Родители, которые не устанавливают границы для ребёнка, на самом деле избегают принятия на себя всей полноты родительской роли.

11 признак – ребёнок играет только с гаджетом

Если электронная игра вызывает у ребёнка больше положительных чувств, чем любая другая, предпочитается взаимодействию с ровесниками и членами семьи, можно говорить об игровой зависимости. Самостоятельное планирование завершения игры или отказа от неё при этом невозможны, а запрет на игру ведёт к негативным переживаниям. Зависимый от электронных игр ребёнок всегда эмоционально неблагополучен. Он имеет неудовлетворённые потребности в сенсорном разнообразии, общении, психологической безопасности, последовательном воспитании.

Приложение 1. Отражение переживаний ребёнка в сюжете игры

Повторяющийся сюжет	Порождающие его переживания ребёнка
Катастрофы, крушения, убийства, стихийные бедствия, войны	Ощущение беды, ужаса, опасного вторжения из внешнего мира. Могут быть реакции на утрату.
Ремонт, лечение, починка, восстановление из руин	Потребность в изменении жизненных обстоятельств
Преступники и полицейские	Внутренний конфликт, самонаказание, ощущение недовольности собственного спонтанного поведения, психологическая потребность в снятии вины, принятие наказания. Может сопровождаться провокационным поведением, которое влечёт за собой наказание и облегчающее 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 нём, нарушение личных границ ребёнка в семье.
Сексуальная тематика: игры с раздеванием, изучение половых органов, игры, в которых имитируется 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, иницируется с разными партнёрами, нарастают по разнообразию сюжета.

Приложение 2. Диагностическая памятка «Нарушения игры и психологический статус ребёнка»

Поведение в игре	Психическая или неврологическая патология	Невротическая (психогенная, обратимая) проблематика	Норма
Аутичное: партнёр не нужен	Стереотипный сюжет (РДА, РСА), вычурный сюжет (шизофрения)	Разнообразные сюжеты, символическое использование игрушек, имитация элементов социальной действительности при неумении установить и поддержать контакт с ровесником, неспособность играть без взрослого	Возраст до 3-х лет
Агрессивное	Агрессия стабильна (не менее 3-х месяцев), тотальна (в разных играх, с разными партнёрами) – раннее появление расстройства личности (психопатии). Если это сочетается с отсутствием сюжетно-ролевой игры у ребёнка старше 3-х лет – нарушение интеллекта.	Агрессия устойчива, но непостоянна, возникает в игре при определённых условиях, не заданных сюжетом игры (например, после наказания, в болезни, с сиблингом, только в присутствии родителей или, когда их нет)	Отдельные эпизоды, обусловленные игровым сюжетом и ролью; нет ущерба другому/себе/игрушке. Например: стреляет из пистолета, преследует врага в этой игре, но в другой неагрессивен.
Ригидное: застревание на одном переживании или на одном сюжете	Застревание на возникшем в игре переживании – ММД. При отсутствии сюжетно-ролевой игры у ребёнка старше 3-х лет – интеллектуальный дефект.	Повторяющийся сюжет негативного символического значения (катастрофа, преступник и полицейский, ремонт или лечение, побег, уединение, воздвижение оград, сексуальная тематика). Игра с воображаемым другом. Электронная игра в ущерб другим играм и видам деятельности, неспособность самостоятельно завершить её, позитивные чувства от игры, негативные от запрета или невозможности играть.	Длительность повторяющейся игры – не более 2-х месяцев; как правило, повторяющийся сюжет связан со значимым событием (например, болезнь, переезд, изменение состава семьи, поступление в учреждение) или с приобретением новой игрушки, диктующей такой сюжет (например, набор доктора – игры в лечение).
Неустойчивое, одна игра длится не более 5-ти минут.	СДВГ: импульсивность, гиперактивный синдром (старше 6-ти лет)	Игра длится дольше в случае, если к ребёнку присоединяется родитель и (или) другие дети.	Возраст до 6-ти лет
Назойливое, прилипчивое	Гиперэмоциональность, поведение без учёта контекста ситуации и реакций партнёра по общению, сниженная критичность к себе – нарушения интеллекта. В сочетании со сниженной способностью адаптироваться к ординарным обстоятельствам	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,	Возраст до 3-х лет. Воспитанники сиротских учреждений. Единичные эпизоды навязчивости в ответ на ситуации нехватки общения в семье (например, после командировки одного из родителей, больницы,

	жизни- расстройство личности (психопатия).	получить одобрение), поиск негативного внимания (очевидно запрещённые действия, которые повлекут за собой внимание взрослых), неразборчивость, отсутствие интереса к партнёру, кроме использования его как фона, для того чтобы высказаться.	отдыха без детей ровесников).
--	--	--	-------------------------------

Приложение 3. Польза игры для ребёнка

Ребёнок 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 ребёнку символически принять активную роль в событии, где он вынужден был быть пассивным
- Служит способом исполнения желаний: в сюжете отыгрывается опыт или отношения, которые ребёнок хотел бы иметь
- Даёт возможность быть другим, не таким как в реальности
- Может быть способом повторения и экологичного переживания отрицательного опыта за счёт его вынесения вовне, многократного отыгрывания травмирующих эпизодов
- Даёт чувство контроля над чрезмерными интенсивными внутренними побуждениями.