

Інструкція
до коуч-карток для дітей
“Разом з ведмедиком”



НАБІР КОУЧІНГОВИХ КАРТ
ДЛЯ ДИТЯЧОЇ ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ

“РАЗОМ З ВЕДМЕДИКОМ”



NAZAREVICH-ART

© ВІКТОРІЯ НАЗАРЕВИЧ



1. Про картки.

Опис набору

Набір “ Разом з ведмедиком” складається з 41 коуч-картки, кожна з яких відображає ведмедика у різних видах діяльності. Кожна карта представляє ведмедика в різних веселих та корисних сценах. Діти можуть навчатися різноманітним діям та навичкам через сприйняття відмінностей у зображеннях.

Також картки можуть сприяти розвитку соціальних навичок, навчаючи дітей спілкуванню та спільній грі. Ведмедик стане ідеальним другом для вивчення емпатії та розуміння почуттів.

Завдяки карткам діти матимуть змогу розпочати свої власні історії, використовуючи їх як стартовий пункт. Це стимулює творчий розвиток та розширення фантазії.

Ведмедик вчить дітей відповідальності через відображення різних ситуацій, де потрібно дбати одне про одне та допомагати. Граючи з цими картками, діти не тільки навчаються різноманітним аспектам життя, але також отримують задоволення від кожного ігрового моменту з ведмедиком.

Набір також сприяє активній батьківській участі, оскільки ви можете долучитися до гри, обговорювати картки із своїми дітьми та вчити їх цінним життєвим урокам.

Набір коуч-карток "Разом з ведмедиком" підійде для дітей, починаючи з раннього та дошкільного віку (3-6р). Він створений спеціально для того, щоб підтримувати та сприяти розвитку різних аспектів їхнього життя та особистості.

Набір буде корисним для:

1. Батьків:

- Як інструмент для спільного часу та взаємодії з дитиною.
- Для створення позитивних сценаріїв та обговорення важливих аспектів дітей.

2. Вихователів та педагогів дошкільних закладів:

- Як ефективний засіб для проведення розвивальних та виховних занять.
- Для стимулювання креативного мислення та соціального взаємодії.

3. Дітей:

- Для вивчення різних видів діяльності та формування власних життєвих навичок.
- Як ігровий елемент, що сприяє розвитку уяви та творчого мислення.

Мета карток активностей “Разом з ведмедиком” - це допомога дитині у формуванні навичок емоційного і соціального розвитку через взаємодію з іграшковим ведмедиком.

| № | Форма роботи | Використання |
|----|-------------------------------|--|
| 1. | Історії та емоційний вираз; | - просимо дитину створювати історії про пригоди ведмедика, враховуючи різні емоції; - збагачайте вираз лиця ведмедика, щоб відобразити різні почуття. |
| 2. | Рольові ігри; | - грайте у лікаря, вчительку чи інші ролі, де ведмедик може виявляти емоційну підтримку; - спільно розв'язуйте завдання та вирішуйте проблеми. |
| 3. | Емоційна інтеграція; | попросіть дитину придумати ситуації, які викликають різні емоції, і обговоріть, як ведмедик може виражати ці почуття. |
| 4. | Техніки релаксації; | використовуйте ведмедика для того, щоб вчити дитину різним технікам релаксації, таким як глибоке дихання чи обійми. |
| 5. | Театралізовані перформанси; | створюйте міні-вистави, де ведмедик грає ключову роль, щоб розвивати виразові навички та виражати почуття. |
| 6. | Малювання та розфарбовування; | надавайте ведмедикові особистість через малювання та розфарбовування, що сприяє самовираженню. |

| | | |
|----|-----------------------|--|
| 7. | Соціальна інтеракція. | запрошуйте інших іграшкових друзів у гру, сприяючи соціальній взаємодії. |
|----|-----------------------|--|

Особливості при використанні карт мають супроводжуватись розумінням фахівця вікових та індивідуальних особливостей дитини.

На що звернути увагу при роботі з картками

Індивідуалізація активностей. Призначте активності з ведмедиком, враховуючи індивідуальні потреби та характеристики кожної дитини. Підходьте до кожного випадку особливо.

Враховання віку та розвитку. Обирайте активності, які відповідають віковим особливостям та рівню розвитку дитини, забезпечуючи її психологічний комфорт.

Створення безпечного середовища. Враховуйте можливі тригери чи ситуації, які можуть викликати стрес у дітей. Забезпечте безпечне середовище для вираження емоцій та відкритого спілкування.

Використання символіки ведмедика. Розглядайте ведмедика як символ, що відображає різні аспекти життя. Використовуйте його для створення відповідного контексту для розмов та діяльностей.

Розвиток спілкування. Активно стимулюйте комунікативні навички дітей, сприяючи взаємодії з ведмедиком. Поширюйте мовлення та вміння виражати емоції.

Сприяння рефлексії. Підтримуйте можливість дітей розмірковувати та рефлексувати про свої дії та емоції у контексті ігор з ведмедиком.

Враховання специфічних потреб. Якщо дитина має особливі потреби чи травми, адаптуйте активності відповідно до її індивідуальних особливостей та можливостей.

Колективна робота. Залучайте групові вправи, які сприяють розвитку соціальних навичок та співпраці між дітьми.

Обов'язкове дотримання конфіденційності. Забезпечте конфіденційність усіх індивідуальних інформацій та розмов, проведених під час роботи з дітьми, зокрема у рамках карт активностей ведмедика.

Оцінка ефективності. Визначаєте успішність заходів, слідкуючи за змінами у поведінці та емоційному стані дітей під час роботи з ведмедиком. Адаптуйте підходи відповідно до результатів

Як провести заняття з картами?

Психолог має ефективно пропонувати дітям взаємодію з картами активностей та іграшковим ведмедиком, створюючи позитивний та підтримуючий психотерапевтичний процес. Ось основні моменти, на які варто зважати при побудові сценарію роботи:

- *створіть безпечний простір;* запропонуйте дитині зручне та безпечне місце для спостереження карт активностей. Забезпечте спокій і довіру.
- *поясніть ідею;* розкажіть дитині про іграшкового ведмедика та картинки, які представлені. Поясніть, що це спеціальні завдання для розвитку та розваги.
- *активна участь;* запропонуйте вибрати карту, яка найбільше сподобалась дитині, та спробувати виконати задачу з ведмедиком. Активна участь може викликати більший інтерес.
- *відкритий діалог;* задавайте запитання про те, як дитина відчувається щодо картинок та ігри з ведмедиком. Сприяйте відкритому діалогу про її враження та думки.
- *підтримка пошуку рішень;* якщо дитина стикається з труднощами, надайте підтримку у пошуку рішень, стимулюючи її креативність та уяву.
- *підкресліть заохочення;* підкресліть позитивні аспекти та досягнення під час взаємодії з іграшкою. Заохочуйте дитину розкривати свій потенціал.

- *спільне спостереження*; взаємодійте з дитиною, спостерігаючи за картинками та ігровим процесом разом. Це може підсилити зв'язок та сприяти спільному дослідженню.
- *важливість позитивного досвіду*; забезпечте позитивний досвід, де дитина відчуває задоволення від взаємодії з іграшкою та виконання завдань.
- *приділіть час на обговорення*; завершіть сесію обговоренням того, як дитина відчула себе, які були враження та які нові речі вона вивчила через ігру.
- *підготуйте наступні кроки*; запропонуйте нові завдання або активності, які можуть викликати інтерес та розвивати психологічні навички дитини.

Для кого буде корисним використання карток?

Коуч-картки "Разом з ведмедиком" рекомендовані для фахівців:

- вихователів дитячих установ;
- клінічних психологів;
- педіатрів;
- дитячих психотерапевтів;
- дефектологів;
- нейропсихологів;
- педагогів;
- травматерапевтів;
- реабілітологів.

Чим можуть бути корисні картки?

Коуч-картки "Разом з ведмедиком" - це не просто гра або прикраса. Це інструмент, який сприяє психологічному комфорту дитини, розвитку емоційного і соціального інтелекту, а також покращенню якості міжособистісних відносин. Зображення ведмедиків із позитивними написами викликають позитивні емоції. Вони допомагають зняти стрес, підвищують настрій та сприяють створенню позитивного емоційного

фону. Коли ви оточені веселими образами ведмедиків, це автоматично стимулює вас до позитивного сприйняття оточуючого світу.

Картки стають чудовим інструментом для вдосконалення комунікації. Вони можуть використовуватися не лише в терапії, а й в сім'ї чи міжособистісних стосунках дитини для створення атмосфери взаєморозуміння та тепла. Завдяки яскравим ігровим ситуаціям на картках, дитина може запропонувати іншим разом розважатися, грати або чаювати, що сприяє формуванню більш гармонійних відносин.

Також варто зазначити стимулювання творчого підходу до вирішення завдань. Замість стандартних методів, дитина зможе використовувати ігрові вправи з ведмедиками, що зробить процес терапії або навчання більш цікавим та ефективним.

Тож дозвольте карткам “Разом з ведмедиком” стати вашими помічниками у створенні позитивної та гармонійної атмосфери в житті дитини!

2. Рекомендації батькам для екологічної взаємодії з дитиною під час гри.

Головна ідея полягає в тому, щоб гра з іграшковим ведмедиком стала не лише розвагою, але і можливістю для психологічного розвитку та терапевтичного впливу. Це дозволяє дитині вільно виражати себе, вчитися взаємодії та розуміння власних емоцій. Терапевтична взаємодія дитини з іграшковим ведмедиком може бути корисною та ефективною, але важливо дотримуватися деяких порад, щоб не нашкодити дитині та забезпечити позитивний досвід.

- Підтримуйте відкритий та сприйнятливий настрій під час спілкування з дитиною про ігри з ведмедиком. Слухайте її ідеї та думки, демонструючи розуміння та підтримку.
- Не намагайтеся нав'язати дитині конкретні ролі або сценарії гри. Залиште простір для її власної творчості та індивідуальних вражень.
- Уникайте критичних коментарів або оцінок, щодо того, як дитина грається з ведмедиком. Спрямовуйте увагу на позитивні аспекти та заохочуйте творчий процес.
- Не примушуйте дитину виражати емоції, якщо вона не готова. Дозвольте їй контролювати та виражати почуття власним темпом.
- Помічайте, як змінюються настрої дитини під час гри з ведмедиком. Якщо вона здається схвилюваною чи їй некомфортно, дозвольте їй відмовитися від гри чи змінити напрямок.
- Якщо ви хочете взяти участь у грі або запропонувати ідею, спитайте дитину про її думку та дозвіл перед втручанням.
- Спостерігайте за реакціями та сигналами дитини. Якщо ви помічаєте, що щось викликає дискомфорт, дозвольте дитині вільно виражати свої почуття та реагуйте на них з розумінням.

Форми роботи, які можуть запропонувати батьки чи психолог в грі з іграшковим ведмедиком:

1. Пригоди ведмедика:

Розвивайте історії про захопливі подорожі ведмедика та його друзів.

2. Сімейне життя:

Вигадуйте сценарії, де ведмедик має свою власну сім'ю та робить різні родинні справи.

3. Дружба та взаємодія:

Розвивайте історії, як ведмедик заводить нових друзів та вчиться взаємодіяти.

4. Емоційний світ:

Говоріть про різні емоції, з якими зустрічається ведмедик, і як він їх виражає.

5. Допомога та підтримка:

Поговоріть про ситуації, коли ведмедик може надавати допомогу та підтримку своїм друзям.

6. Фантастичні сценарії:

Вигадуйте сюжети, де ведмедик може мати особливі суперсили чи виявляти унікальні здібності.

7. Важливі справи:

Розглядайте теми про важливі справи, такі як догляд за навколишнім середовищем, безпека чи допомога іншим.

8. Подорожі та вивчення:

Спільно думайте про подорожі ведмедика у різні місця та вивчення нових речей.

9. Звичай та свята:

Включайте теми про свята та традиції, щоб розвивати розуміння культурних аспектів.

10. Важливі життєві уроки:

Обговорюйте ситуації, які допомагають ведмедику вивчати важливі життєві уроки.

3. Рекомендації психологу.

Дозвольте дитині уважно та в своєму темпі роздивитись карти та поспостерігайте, які викликають зацікавлення та поштовхи до дій, які картинки дитина відкладає або довго тримає в руках. Це може бути невербальним свідченням про актуалізацію потреби. Запропонуйте розповісти про свого ведмедика, познайомте дитину з ведмедиком-помічником психолога, таким чином налагоджуючи безпосередній контакт з дитиною та іграшкою. Створіть ніби перегляд фільму через застосування карток.

Ось деякі ключові аспекти для врахування форм активності при розгляді картки дитиною:

1. **Форми взаємодії, яким дитина надає перевагу:** визначте, чи дитина виявляє виражену активність у групі або впродовж індивідуальних занять. Погляньте на те, як вона реагує на співпрацю та конфлікти з іншими.
2. **Креативність та емоційна вираженість:** перевірте, чи є дитина відкритою до вираження своїх почуттів через мистецтво, музику чи ігри. Враховуйте, які види творчих активностей їй найбільше до вподоби.
3. **Спосіб вивчення та сприйняття інформації:** визначте, чи краще дитина вчиться через візуальні, аудіальні або кінестетичні засоби. Застосовуйте підходи, які найкраще відповідають її індивідуальному способу навчання.
4. **Рівень енергії та стійкість до стресу:** враховуйте, як дитина реагує на інтенсивність та стресові ситуації. Рекомендуйте стратегії для зниження стресу та підтримки її емоційного благополуччя.
5. **Соціальна взаємодія:** оцініть, як дитина сприймає соціальні взаємодії та чи може вона ефективно взаємодіяти з іншими дітьми та дорослими. Розгляньте можливість впровадження ігор або групових занять для розвитку соціальних навичок.

Алгоритм психологічного супроводу дитини через іграшку-ведмедика та картки з відповідною активністю:

| Алгоритм роботи | Опис роботи |
|--|--|
| 1. Визначення мети; | Встановити основні цілі сесії з використанням ведмедика та карток з активностями. |
| 2. Аналіз вибору іграшки та карток; | З'ясувати, чому ведмедик та конкретна активність були обрані, враховуючи особливості дитини та її потреби. |
| 3. Початок сесії; | Привітати дитину та створити атмосферу довіри та безпеки. |
| 4. Запрошення до взаємодії з ведмедиком; | Пояснити мету використання ведмедика та попросити дитину приділити йому увагу. |
| 5. Гра з ведмедиком; | Запропонувати конкретну гру або активність з використанням ведмедика (наприклад, рольова гра "Лікар-Ведмедик"). Спостерігати за взаємодією та емоційним вираженням дитини. |
| 6. Рефлексія; | Задавати питання щодо вражень, емоцій та думок після гри. Аналізувати, як дитина взаємодіє з ведмедиком та як це вказує на її потреби. |
| 7. Використання карток з активностями; | Перейти до карток із зображенням різних форм активностей. Попросити дитину обрати картку та пояснити, чому обрана саме ця активність. |
| 8. Розгортання активності; | Вести діалог про те, як можна використати вибрану активність у взаємодії з ведмедиком або у розкритті своїх емоцій. |

| | |
|----------------------------------|---|
| 9. Заключна рефлексія; | Підсумувати сесію, питаючи дитину про те, що вона вивчила та які враження вона зберегла. |
| 10. Визначення подальших кроків. | Розглянути можливість інтеграції отриманих результатів у подальшу роботу та визначити наступні етапи. |

Цей алгоритм дозволяє структурувати психологічний супровід дитини через ігрову діяльність з ведмедиком та картками з активностями, надаючи психологу можливість спостерігати, аналізувати та сприяти розвитку різних аспектів емоційного та соціального благополуччя.

Що взяти до уваги?

Визначення цілей сесії.

Уточніть, які аспекти розвитку дитини планується покращити через гру з ведмедиком та картками.

Створення зручного середовища.

Забезпечте комфортне та безпечне середовище для дитини, включаючи вибір відповідного місця та матеріали.

Запрошення до гри з ведмедиком.

Висвітліть мету гри та створіть у дитини інтерес до взаємодії з ведмедиком.

Активізація творчості.

Дозвольте дитині вибрати, як саме вона хоче взаємодіяти з ведмедиком та які ігрові елементи вона хоче включити.

Спостереження та фасилітація.

Уважно спостерігайте за ігровою ситуацією, але залиште місце для власної ініціативи дитини. Запитуйте відкриті питання, які допоможуть розкрити її почуття та думки.

Використання карток з активностями.

Запропонуйте дитині обрати картки, які вона вважає цікавими, та розпочніть обрані активності.

Діалог та поглиблення емоцій.

Розмовляйте з дитиною про її враження від обраної активності та як вона її відчула.

Рефлексія та обговорення.

Спільно аналізуйте результати сесії та вислухайте думки дитини.

Заключення та надання підтримки.

Надайте дитині позитивний фідбек та підтримку, визнавши її зусилля та досягнення.

Планування наступних кроків.

Разом із дитиною обговоріть можливості подальших ігор з ведмедиком та активностей для розвитку.

Цей варіант алгоритму наголошує на гнучкості, сприяючи вибору та ініціативі дитини, а також на активній співпраці психолога з нею під час сесії.

Діагностика психопатологій

Патологічні форми поведінки дитини під час гри з іграшковим ведмедиком можуть вказувати на різноманітні проблеми чи відхилення. Будь-які патологічні прояви поведінки можуть бути сигналом для подальшого дослідження та співпраці з психологом чи спеціалістом у галузі дитячої психіатрії.

Декілька можливих патологічних проявів в цьому контексті:

- *Агресивна поведінка.* Агресивні вияви, такі як бійки чи атаки на іграшку ведмедика, можуть свідчити про проблеми управління емоціями чи стрес.

- *Ізоляція від гри.* Якщо дитина уникає взаємодії з іграшкою ведмедиком та іншими, це може вказувати на проблеми соціальної адаптації чи відчуття відчуження.
- *Неприродні сценарії гри.* Створення сценаріїв, які вказують на насильство, агресію або неадекватні ситуації, може викликати турботу щодо впливу на дитину.
- *Імітація негативних сценаріїв.* Дитина може імітувати негативні сценарії з реального життя, що може вказувати на вплив негативних чинників на її емоційний стан.
- *Неприродні реакції.* Якщо дитина демонструє несподівані або несправедливі реакції на події в грі, це може вказувати на проблеми в розумінні та виявленні емоцій.
- *Фіксація на негативних аспектах гри.* Якщо дитина постійно фокусується на негативних аспектах гри з ведмедиком (наприклад, втраті, конфліктах), це може бути ознакою стресу чи тривожності.
- *Екстремальна самоізоляція.* Якщо дитина відмовляється взаємодіяти з іншими дітьми або дорослими під час гри, це може вказувати на проблеми в соціальному взаємодії.
- *Обережність чи перфекціонізм.* Якщо дитина виявляє страх перед помилками чи намагається зробити гру ідеальною, це може бути ознакою перфекціонізму або тривожності.

Діагностичні показники психічного здоров'я дитини, які можна відслідкувати під час гри з ведмедиком

- Ентузіазм, свідчення про радість та зацікавленість у грі з іграшковим ведмедиком.
- Загальний рівень фізичної та моторної активності під час гри.
- Вираз обличчя, що відображає настрій та враження від гри.
- Здатність виражати свої думки та почуття через слова чи жести під час гри.
- Спритність рук: вміння використовувати руки для взаємодії з іграшковим ведмедиком.
- Здатність створювати та уявляти сценарії чи історії під час гри.
- Спосіб, яким дитина взаємодіє з іншими дітьми під час гри.

- Здатність адаптуватися до соціальних аспектів гри та враховувати інших.
- Застосування творчого підходу та оригінальних ідей у грі з ведмедиком.
- Розвиток мовлення та вміння чітко та емоційно висловлювати думки.
- Готовність співпрацювати та ділитися обов'язками під час гри.
- Схильність до розуміння та виявлення гумору в грі.
- Здатність уявляти себе у різних ролях під час гри з іграшковим ведмедиком.
- Спроможність утримувати увагу та фокусуватися на грі протягом тривалого часу.
- Використання жестів та міміки для вираження емоцій.
- Здатність адаптувати чи змінювати сценарії гри в залежності від умов чи інших учасників.
- Здатність залишатися терплячим та витриманим у важких ситуаціях.
- Здатність створювати діалоги чи взаємодіяти з іграшковим ведмедиком як із живою істотою.
- Спосіб, яким дитина взаємодіє з іграшкою після можливої втрати чи конфлікту.
- Здатність розробляти стратегії та плани у грі з іграшковим ведмедиком.
- Спосіб, яким дитина дбає та взаємодіє з іграшковим ведмедиком як про щось цінне.
- Розуміння та дотримання правил гри з іграшковим ведмедиком.
- Темперамент, персональність та емоційна реакція на події у грі.
- Зацікавленість та активність у вивченні можливостей гри.
- Здатність адаптуватися до та дотримуватися ритму гри з ведмедиком.

Показники діяльності під час гри у дітей з аутизмом

У дітей з аутизмом можна спостерігати різні показники під час ігрової діяльності з м'якою іграшкою. Основні прояви можуть включати обмежені інтереси, напруженість або незручність у взаємодії з іграшкою, а також може бути відсутність імітації реальних ситуацій. Додаткові прояви можуть включати неправильний або непропорційний використання

іграшки, відсутність виявлення радості або інтересу під час гри, або неприродні рухи чи жести. Важливо зауважити, що кожен випадок аутизму унікальний, і прояви можуть значно відрізнятися в кожного.

Ось перелік деяких можливих показників аутизму, які можна спостерігати під час ігрової діяльності з м'якою іграшкою:

| Основні прояви | Опис | Додаткові прояви | Опис |
|-------------------------|---|---|---|
| 1. Обмежені інтереси; | Схильність до одного виду ігрової діяльності або іграшок, можливо, з відсутністю інтересу до різноманітних занять. | 4. Сенсорна гіперчутливість або гіпочутливість; | Реакція на текстури і матеріали іграшок, можливо, з інтенсивністю, відмінною від типової реакції. |
| 2. Соціальна взаємодія; | Відсутність інтересу або важкість у взаємодії з іншими дітьми під час гри. | 5. Рухові аспекти; | Незвичайні рухи, такі як крутіння чи повторні рухи під час гри. |
| 3. Мовні навички; | Затримка або відсутність мовлення, особливо в контексті взаємодії з іншими дітьми чи намаганням грати рольові сценарії. | 6. Візуальні аспекти. | Глибокий інтерес або невідповідність відповіді на візуальні аспекти іграшок. |

Важливо пам'ятати, що ці показники є загальними та можуть виявлятися у різних формах. Реакції дітей з аутизмом можуть значно відрізнятися, тож завжди краще звертатися до професіоналів для конкретної оцінки та порад.

Карту поведінкових патернів аутичних дітей під час гри можна поділити на різні категорії. **Ось прикладні зони та відповідні патерни:**

- **Обмежені інтереси та рухи:**

Патерн 1: Інтенсивний інтерес до конкретного типу іграшок чи тем.

Патерн 2: Повторювані рухи, такі як тискання, обертання чи постійне дотику до іграшок.

- **Соціальна взаємодія та мовленнєві навички:**

Патерн 3: Відсутність інтересу або важкість у взаємодії з іншими дітьми під час гри.

Патерн 4: Затримка або відсутність мовлення при спробі включити іграшки у рольові сценарії.

- **Сенсорна взаємодія:**

Патерн 5: Гіперчутливість до конкретних текстур чи матеріалів іграшок.

Патерн 6: Інтенсивна реакція на зміни освітлення під час гри.

Патерн 7: Гіперчутливість до звуків, світла або інших сенсорних стимулів під час гри.

Патерн 8: Сприйняття іграшок з різних текстур з різними емоційними реакціями.

- **Візуальні аспекти:**

Патерн 9: Глибокий інтерес або невідповідність відповіді на візуальні аспекти іграшок.

- **Обмежені інтереси:**

1.1: Сильний інтерес до конкретної категорії іграшок (наприклад, транспорт, цифри, тварини).

1.2: Схильність вивчати іграшки за заздалегідь встановленими правилами або порядком.

- **Рухові патерни:**

2.1: Повторювані рухи під час гри, такі як тискання, обертання чи трясіння іграшок.

2.2: Важкість із використанням дрібних рухів або координацією під час ігрових сценаріїв.

- **Соціальна взаємодія та мовленнєві навички:**

3.1: Відсутність спільної гри з іншими дітьми.

3.2: Затримка або відсутність розвитку мовлення, особливо в контексті рольової гри.

- **Візуальні аспекти:**

4.1: Зосередженість на деталях іграшок, можливо, зі знехтуванням загального контексту гри.

4.2: Неадекватна реакція на зміни кольорів чи освітлення під час гри.

Це конкретні патерни, які можна виявити під час гри з аутичною дитиною. Важливо бути чутливим до індивідуальних відмінностей та враховувати їх у спостереженнях та планах підтримки.

При адаптації дитини аутичного спектру до роботи з іграшкою, психолог може враховувати такі рекомендації:

1. Індивідуалізація підходу:

- Адаптувати ігрові сценарії та іграшки до інтересів та потреб конкретної дитини.
- Спостерігати за реакціями та взаємодією з різними іграшками для визначення ефективних стратегій.

2. Створення безпечного середовища:

- Забезпечити спокійне і комфортне місце для гри, уникнувши зайвих звуків та візуальних подразників.
- Враховувати сенсорні особливості.

3. Стратегії соціальної взаємодії:

- Поступово впроваджувати гру в ігрові сценарії, дозволяючи дитині пристосовуватися до соціальних аспектів гри.
- Застосовувати позитивне підкріплення для стимулювання соціальних взаємодій під час гри.

4. Врахування індивідуальних сенсорних потреб:

- Забезпечити іграшки з різними текстурами та властивостями, враховуючи сенсорну гіперчутливість або гіпочутливість.
- Дозволяти дитині самостійно вибирати іграшки відповідно до її сенсорних уподобань.

5. Розвиток креативності та самовираження:

- Використовувати іграшки, які сприяють розвитку креативності та рольової гри.
- Вдаватися в ігри, які дозволяють дитині висловлювати свої ідеї та почуття через гру.

Ці рекомендації можуть слугувати як вихідний пункт для розробки індивідуальних планів адаптації для конкретної дитини. Важливо враховувати унікальність кожного випадку та співпрацювати з родинами та іншими фахівцями для досягнення оптимальних результатів.

Враховуйте важливість мультикомплексного підходу адаптації дитини:

Оцінка індивідуальних потреб.

- Проводити детальну оцінку індивідуальних особливостей та потреб дитини аутичного спектру у сфері сприйняття іграшок.
- Взаємодіяти з родинами для отримання контекстуальної інформації про ігрові звички та інтереси.

Створення індивідуальних ігрових планів.

- Розробляти індивідуальні плани гри, враховуючи вікові та розвивальні потреби дитини.
- Враховувати ступінь соціальної взаємодії та інших факторів, що впливають на комфорт дитини.

Використання технік сенсорної інтеграції.

- Застосовувати техніки сенсорної інтеграції для покращення відчуттів та сприйняття іграшок.
- Співпрацювати з терапевтами сенсорної інтеграції для розвитку індивідуальних підходів.

Робота з іграшковими інтервенціями.

- Використовувати іграшки як інструмент для соціальних навичок, розвитку мовлення та інших когнітивних навичок.
- Розробляти іграшкові інтервенції для підтримки вивчення нових навичок та адаптації.

Колаборація з родинами та іншими фахівцями.

- Забезпечувати зв'язок з родинами для обміну інформацією та планування домашніх ігор.
- Співпрацювати з іншими фахівцями, такими як терапевти та вчителі, для створення спільних стратегій підтримки.

Індивідуальний план адаптації для дитини з аутизмом до нової іграшки

Основна мета: підтримка успішного впровадження нової іграшки для стимулювання соціальної взаємодії та розвитку когнітивних навичок.

| План роботи | Опис роботи | Теорії вивчення феноменології аутизму |
|---------------------------------|--|---|
| 1. Оцінка індивідуальних потреб | <p>- Провести оцінку інтересів та сенсорних особливостей дитини, спираючись на принципи феноменології аутизму (Uta Frith, Simon Baron-Cohen).</p> <p>- Взаємодіяти з родинами для отримання важливої інформації про попередні ігрові вподобання та ефективні методи взаємодії.</p> | <p>Феноменологія аутизму (Uta Frith, Simon Baron-Cohen):</p> <ul style="list-style-type: none">• "Autism: Explaining the Enigma" by Uta Frith. https://www.scribd.com/document/256696477/Autism-Explaining-the-Enigma?utm_medium=cpc&utm_source=google_search&utm_campaign=Scribd_Google_DSA_NB_RoW_UGC&utm_adgroup=Documents&utm_term=&utm_matchtype=&utm_device=c&utm_network=g&gclid=CjwKCAiA1-6sBhAoEiwArqlGPrqCesEShSJgMqUKznRnVe0-5Rj8kuPy5qOAJTL1WkUfiaiNDGrD9xoCgQwQAvD_BwE• "Mindblindness: An Essay on Autism and Theory of Mind" by Simon Baron-Cohen. https://direct.mit.edu/books/book/3890/MindblindnessAn-Essay-on-Autism-and-Theory-of-Mind |
| 2. Соціальна взаємодія. | <p>- Застосовувати методи соціальної імітації, розроблені на основі робіт Саймона Барона-Коена (Baron-Cohen, Leslie, & Frith, 1985), для стимулювання взаємодії з іграшкою у партнера чи вихователя.</p> <p>- Використовувати принципи</p> | <p>Соціальна імітація (Baron-Cohen, Leslie, & Frith, 1985):</p> <ul style="list-style-type: none">• "Does the Autistic Child Have a 'Theory of Mind'?" by Simon Baron-Cohen, Alan M. Leslie, and Uta Frith. |



| | | |
|-------------------------------------|---|---|
| | взаємодії за допомогою ігор та ігрових ролей для підтримки соціальних навичок. | https://docs.autismresearchcentre.com/papers/1985_BC_etal_ASChildTheoryOfMind.pdf |
| 3. Сенсорна інтеграція. | <ul style="list-style-type: none"> - Персоналізувати іграшку з урахуванням сенсорних особливостей (Dunn, 1997), забезпечуючи зручність текстур та звуків. - Використовувати техніки сенсорної інтеграції для зменшення гіперчутливості або збільшення відчуття стимула. | <p>Сенсорна інтеграція (Dunn, 1997):</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Sensory Profile: User's Manual" by Winnie Dunn. <p>https://archive.org/details/sensoryprofileus0000dunn</p> |
| 4. Креативність та розвиваючі ігри. | <ul style="list-style-type: none"> - Створити ігровий сценарій для іграшки, який сприяє розвитку креативності та фантазії. - Використовувати ігрові елементи, що відповідають рівню когнітивного розвитку (Piaget), для активного залучення. | <p>Когнітивний розвиток (Piaget):</p> <ul style="list-style-type: none"> • "The Construction of Reality in the Child" by Jean Piaget <p>https://books.google.com.ua/books/about/The_Construction_of_Reality_in_the_Child.html?id=hK37xrpqdlkC&redir_esc=y</p> |
| 5. Контингентна зона близькості. | <ul style="list-style-type: none"> - Забезпечити безпечну "контингентну зону близькості" (Vygotsky), враховуючи індивідуальні вподобання стосовно відстані під час взаємодії з іграшкою. - Запропонувати додаткові ресурси для зручності, такі як важкий плед чи безпечний куток. | <p>Зона близькості (Vygotsky):</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes" by Lev Vygotsky. <p>https://www.scribd.com/document/326424418/Vygotsky-Mind-in-Society-pdf?utm_medium=cpc&utm_source=google_search&utm_campaign=Scribd_Google_DSA_NB_RoW_U_GC&utm_adgroup=Documents&utm_term=&utm_matchtype=&utm_device=c&utm_network=g&gclid=Cj</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | wKCAiA1-6sBhAoEiwArqlGppEl VMmD5MWvbOXvS68Er8yAVe99 61qjUTWzhx_gRDHuoXmB3Eo6N BoCio8QAvD_BwE |
|--|--|---|

Дослідження аутизму включає в себе внесок різних психологічних шкіл та теорій, які допомагають розуміти цей розлад. Деякі з головних психологічних підходів до розуміння аутизму включають:

Психоаналітичний підхід:

- *Представники:* Sigmund Freud, Bruno Bettelheim.
- *Особливості:* Ранні психоаналітики, такі як Бруно Бетельгейм, розглядали аутизм як наслідок патології взаємин мати та дитини.

Когнітивно-розвитковий підхід:

- *Представники:* Jean Piaget.
- *Особливості:* Дослідження в галузі когнітивного розвитку, такі як ті, проведені Жаном Піаже, надали важливі відомості про розвиток розумових процесів у дітей з аутизмом.

Теорія дії та познання:

- *Представники:* Uta Frith.
- *Особливості:* Роботи Ути Фріт зосереджені на дослідженні дефіцитів у теорії розуміння інших осіб та інших когнітивних процесів у дітей з аутизмом.

Теорія мозкової сумісності:

- *Представники:* Simon Baron-Cohen.
- *Особливості:* Саймон Барон-Коен розвинув теорію мозкової сумісності, яка вказує на розбіжності в розвитку мозку та емпатії у дітей з аутизмом.

Поведінковий підхід:

- *Представники:* B.F. Skinner.
- *Особливості:* Зосереджений на дослідженні конкретних поведінкових патернів та розвитку навичок за допомогою умовленого позитивного підкріплення.

Анкета для виявлення психоневрологічних деструкцій під час гри з іграшкою

Основні ідентифікаційні дані:

- Ім'я дитини:
- Вік:
- Дата проведення анкетування:
- Загальний стан:

1. Як дитина виглядає перед початком гри?

- здійснення контакту;
- ентузіазм;
- агресія/сум.

2. Як дитина виражає свої емоції під час гри?

- радість;
- сум/страх;
- агресія;

3. Як дитина взаємодіє з іграшкою ведмедиком?

- агресія;
- нестача інтересу;
- активність.

4. Як дитина виражає свої думки та потреби під час гри?

- емоційний вираз обличчя;
- мовлення;
- жести.

5. Як ви оцінюєте рівень рухової активності дитини під час гри?

- спритність;
- гіперактивність;
- апатія.

6. Як дитина взаємодіє з іншими дітьми під час гри?

- конфлікти;
- ізоляція;
- співпраця.

7. Як реагує дитина на звуки, світло, текстури під час гри?

- зацікавленість;
- гіперчутливість;
- ігнорування.

8. Чи виявляє дитина агресію або страхи під час гри?

- не виявляє;
- виявлення страхів;
- прояв агресії.

9. Як довго дитина здатна утримувати увагу на грі?

- надмірне відволікання;
- відволікання;
- тривала зосередженість.

10. Як дитина взаємодіє з правилами гри?

- відхід від правил;
- креативний підхід до гри;
- намір порушення правил.

11. Чи спостерігаєте ви обмеження в емоційному виразі дитини?

- не спостерігається;
- негативні реакції;
- мінімальний вираз.

12. Чи проявляє дитина стереотипи у русі чи діяльності під час гри?

- не проявляє;
- повторювані дії;
- обмеженість у русі.

13. Чи спостерігаєте ви зміни в апетиті чи харчуванні дитини після гри?

- втрата інтересу до їжі;
- не спостерігається;
- надлишковий апетит.

14. Чи є зміни в сні дитини після гри?

- безсоння;
- кошмари;
- не спостерігається.

Інші спостереження:

Запишіть будь-які інші аспекти, які ви вважаєте важливими для аналізу:

Висновки та рекомендації:

Сформулюйте свої висновки щодо спостережень та запропонуйте можливі рекомендації для подальшого співробітництва з іншими спеціалістами:

Ключ

Кількість балів за певний варіант відповіді на запитання анкети.

| № | Бали за відповідь 1 | Бали за відповідь 2 | Бали за відповідь 3 |
|-----|---------------------|---------------------|---------------------|
| 1. | 1 | 2 | 0 |
| 2. | 2 | 1 | 0 |
| 3. | 0 | 1 | 2 |
| 4. | 1 | 2 | 0 |
| 5. | 2 | 1 | 0 |
| 6. | 0 | 1 | 2 |
| 7. | 2 | 1 | 0 |
| 8. | 2 | 1 | 0 |
| 9. | 0 | 1 | 2 |
| 10. | 1 | 2 | 0 |
| 11. | 2 | 0 | 1 |
| 12. | 2 | 0 | 1 |
| 13. | 1 | 2 | 0 |
| 14. | 0 | 1 | 2 |

Результати

0-14 - деструктивна ігрова діяльність. Деструктивна ігрова діяльність, навпаки, включає в себе активності, які можуть призводити до руйнування або пошкодження предметів чи оточення. Діти можуть відчувати цікавість у розбиранні різних об'єктів, щоб дізнатися, як вони працюють, але це може призвести до їхнього пошкодження. Деякі діти можуть виявляти агресивну поведінку, б'ючи чи ламаючи предмети навколо себе у процесі гри.

Від 15 і більше - конструктивна ігрова діяльність. Конструктивна ігрова діяльність дітей визначається тим, що вона сприяє розвитку фізичних, соціальних, когнітивних і емоційних навичок. Така ігрова активність спрямована на творчий процес, вчення та спілкування. Діти можуть наслідувати поведінку дорослих або інших дітей, розглядаючи їхні дії і спробовуючи відтворити їх. Конструктивна ігрова діяльність сприяє розвитку соціальних навичок і сприяє розумінню різних аспектів життя.

Анкета для опитування батьків. Як дитина грається з іграшковим ведмедиком вдома?

Основні ідентифікаційні дані:

- Ім'я дитини:
- Вік:
- Дата проведення анкетування:
- Загальний стан:

1. Як часто ваша дитина грається з іграшковим ведмедиком?

2. Який час дня віддається грі з ведмедиком?

3. Як дитина взаємодіє з іграшковим ведмедиком? (Наприклад, розповідає йому історії, грає в ролі, доглядає за ним)

4. Чи існують особливі обряди чи ритуали, пов'язані з грою в ведмедика?

5. Які емоції переважають під час гри? (Радість, сміх, тривога, сум?)

6. Чи виявляла дитина негативні емоції під час гри?

7. Чи є конкретна тема чи сюжет у грі з ведмедиком?

8. Чи створює дитина вигадані сценарії чи історії під час гри?

9. Як відбувається комунікація дитини з ведмедиком? (Мовлення, жести, емоційний вираз обличчя)

10. Чи існують особливі вимоги або умови, які дитина накладає на гру з ведмедиком?

11. Як дитина використовує уяву під час гри? (Створення вигаданого світу, імітація різних ситуацій)

12. Як дитина сприймає ведмедика? (Якщо він має конкретні характеристики чи особливості)

13. Чи спостерігали ви зміни в поведінці чи настрої дитини після гри з ведмедиком?

14. Як ви оцінюєте, що гра з ведмедиком сприяє розвитку вашої дитини? (Мовлення, соціальні навички, креативність)

Інші зауваження:

Запишіть будь-які інші спостереження або зауваження, які ви вважаєте важливими.

Дякую за вашу участь! Ваші відповіді є важливим етапом у розумінні розвитку вашої дитини.

4. Рекомендовані вправи.

Вправа 1. “Пошук скарбів”

Мета: дослідження механізмів подолання труднощів.

Завдання: здобуття стратегій вирішення проблем.

Ведмедик та його друзі можуть вирушити на захопливий пошук скарбів, долаючи різні перешкоди.

Питання для аналізу:

1. Чи довгим був шлях пошуку скарбів?
2. Які перешкоди наздоганяли ведмедика? Чи багато їх було?
3. Як він почувався, долаючи перешкоди?

Вправа 2. “Казковий Світ”

Мета: рефлексія комунікативних навичок.

Завдання: подолання комунікативних бар'єрів.

Змальовуйте казковий світ, де ведмедик допомагає персонажам різних казок.

Питання для аналізу:

1. Як би ви охарактеризували цих персонажів?
2. Які вони? Добрі чи злі?
3. Де вони живуть?
4. Як вони відреагували на зустріч з вами?
5. Куди б ви могли подорожувати разом?

Вправа 3. “Космічні подорожі”

Мета: рефлексія комунікативних навичок.

Завдання: розвиток навичок регулювання емоцій.

Розіграйте космічні пригоди, де ведмедик відвідує різні планети та зустрічає інопланетян.

Питання для аналізу:

1. Як виглядають мешканці різних планет?
2. Чи є у кожного з них характерні особливості?
3. Як ведмедик чувається поряд з ними?

Вправа 4. “Пікнік з ведмедиком”

Мета: створення безпечного простору.

Завдання: рефлексія комунікативних навичок.

Підготуйте та проведіть пікнік в лісі або на луці для ведмедика та його друзів.

Питання для аналізу:

1. В якому місці ведмедик хотів би провести пікнік?
2. Що він хотів би робити там?
3. Чи запросив би він когось? І кого саме?

Вправа 5. “Магазин та ринок”

Мета: рефлексія комунікативних навичок.

Завдання: розвиток навичок регулювання емоцій.

Грайте в магазин, де ведмедик може купувати та продавати різні іграшки та предмети.

Питання для аналізу:

1. Які речі ведмедику необхідні для життя?
2. Як би ведмедик поведився з покупцями?
3. Про що ведмедик мріє?

Вправа 6. “Ветеринарна клініка”

Мета: розвиток емпатії.

Завдання: рефлексія комунікативних навичок.

Розвивайте ігровий сценарій, де ведмедик виступає ветеринаром та лікує інших іграшкових тваринок.

Питання для аналізу:

1. Як ведмедик комунікує з “хворими”?
2. Які почуття він відчуває до них?
3. Як він допомагатиме?

Вправа 7. “Підготовка до школи”

Мета: розвиток навичок самоорганізації.

Завдання: набуття самостійності.

Ведмедик може готуватися до школи, вчасно виконувати домашні завдання та вивчати нові речі.

Питання для аналізу:

1. Чому ведмедикові треба вчасно виконувати справи?
2. Що ведмедик може зробити для полегшення навчання?
3. Чи важливо навчання на його думку?

Вправа 8. “Колекціонування зірок”

Мета: дослідження механізмів подолання труднощів.

Завдання: здобуття стратегій вирішення проблем.

Створіть гру, де ведмедик збирає зірки, долаючи різні виклики та отримуючи винагороди.

Питання для аналізу:

1. Що ведмедикові подобається у своїх подорожах?
2. Як він реагує на складні ситуації? Як долає їх?
3. Чи потрібна йому допомога?

Вправа 9. “День на фермі”

Мета: розвиток емпатії.

Завдання: набуття почуття відповідальності.

Розгортайте історії про життя на фермі, де ведмедик годує тварин, вирощує рослини та допомагає в інших фермерських справах.

Питання для аналізу:

1. Для чого ведмедикові треба займатися справами?
2. Як він може зробити роботу легшою?
3. Як би він відпочивав після справ?

Вправа 10. “Святкування Дня народження”

Мета: рефлексія комунікативних навичок.

Завдання: розвиток навичок регулювання емоцій.

Готуйте веселе святкування дня народження ведмедика, з підготовкою подарунків та влаштуванням вечірки.

Питання для аналізу:

1. Кого ведмедик запросить на вечірку і чому?
2. Які подарунки для ведмедика найважливіші?
3. Ведмедик любить дарувати чи отримувати подарунки?

Вправа 11. Рольова гра “Лікар-ведмедик”

Мета: розвиток соціальних навичок та вираження емоцій через гру з ведмедиком.

Завдання: набуття емпатії.

Пограйте в гру, нібито дитина захворіла і ведмедикові треба її вилікувати.

Питання для аналізу:

1. Як ведмедик доглядатиме за хворим?

2. Якими словами можна заспокоїти хворого?
3. Що можна зробити для ефективного лікування?
4. Як ти почував/лася, граючи у лікаря з ведмедиком?
5. Як ведмедик виглядав, коли ти допомагав/ла йому?

Питання для психолога:

1. Як дитина взаємодіє з ведмедиком у ролі лікаря?
2. Як вона виражає свої емоції та думки під час цієї гри?

Вправа 12. “Історія ведмедика”

Мета: рефлексія за допомогою метафори.

Завдання: розвиток емоційного інтелекту.

Створіть і розіграйте казку про життя і подорожі ведмедика.

Питання для аналізу:

1. Як би ти описав/ла ведмедика?
2. Що допомагає ведмедикові у його подорожах?
3. Що особливого є у його житті?
4. Які історії та пригоди ти вигадав/ла для ведмедика?
5. Як ти почував/лася, створюючи ці історії?

Питання для психолога:

1. Які емоції виникали у дитини під час створення історії про ведмедика?
2. Які важливі моменти чи поворотні точки були в історії?

Вправа 13. Творча робота “Одягни ведмедика”

Мета: розвиток креативності.

Завдання: набуття творчого самовираження.

Уявіть, наче ведмедик прийшов в магазин одягу чи ательє і бажає модно вдягтися!

Питання для аналізу:

1. Якому одягу ведмедик надає перевагу?
2. Який його улюблений колір в одязі?
3. Чи відчувається він комфортно в цьому одязі?
4. Які речі ти вибрав/ла для ведмедика? Чому саме ці?
5. Як ти відчував/ла себе, роблячи вибори для ведмедика

Питання для психолога:

1. Як дитина обирає предмети одягу для ведмедика? Які креативні вибори вона робить?

2. Чи спостерігаємо виразність емоцій у дитини під час цієї активності?

Вправа 14. Гра на взаємодію “Друзі ведмедика”

Мета: рефлексія комунікативних навичок.

Завдання: розвиток навичок регулювання емоцій.

Уявіть, що ведмедик запросив своїх друзів в гості і розіграйте історію

Питання для аналізу:

1. Чи багато у ведмедика друзів?
2. Які емоції він відчуває до кожного з них?
3. Що він любить робити з друзями найбільше?
4. З ким ведмедик був друзями в грі? Як ви взаємодіяли?
5. Що тобі подобалося найбільше у цій грі?

Питання для психолога:

1. Як дитина взаємодіє з іншими персонажами під час гри?
2. Які стратегії соціальної взаємодії вона використовує?

Вправа 15. Малюнок “Емоції ведмедика”

Мета: розвиток емоційного інтелекту.

Завдання: розвиток емпатії.

Намалюй, які емоції відчуває ведмедик на даний момент.

Питання для аналізу:

1. Як ти вирішив виразити емоції ведмедика на малюнку?
2. Чи вдалося тобі передати різні почуття ведмедика?
3. Які емоції ведмедик любить відчувати найбільше?
4. Чи є ті, які йому не подобаються?

Питання для психолога:

1. Які емоційні вирази дитина передає на обличчі ведмедика у своєму малюнку?
2. Чи можна спостерігати зміну емоцій під час малюнка?

Приклади роботи з картками

1. Емпатія та співчуття.

- Подивись на картинку, де ведмедик допомагає іншому іграшкові. Як ти відчуваєш емпатію?
- Як ти можеш підтримати своїх друзів, коли вони потребують допомоги?

2. Рольові ігри.

- Ведмедик виглядає, ніби грає в рольову гру. Які ролі він може виконувати?
- Як ти можеш розвивати свою уяву через рольові ігри?

3. Взаємодія з навколишнім середовищем.

- Розглядай ведмедика, який досліджує природу чи навколишнє середовище. Як ти можеш бути більш уважним до світу навколо себе?

4. Подолання страху.

- Ведмедик, можливо, дивиться на щось, що здається йому лякаючим. Як ти можеш перебороти свої власні страхи і вирушити у пригоду?

5. День мрій.

- Спробуй уявити, що настав "День мрій" для ведмедика. Що він би хотів робити?
- Як ти можеш втілити свої власні мрії в життя?

6. Динаміка взаємин.

- Подивись на картинку, де ведмедик грає з іншими іграшками. Як взаємодія між ними може відображати твої власні взаємини з друзями чи членами родини?

7. Розвиток навичок.

- Ведмедик, ймовірно, вчиться робити щось нове. Які навички тобі б хотілося розвивати?
- Як відчуття досягнення може підтримати твоє самовизначення?

8. Спільна творчість.

- Дивись, ведмедик створює щось разом з іншими іграшками. Як ти можеш взаємодіяти та творити разом із своїми друзями?

9. Час для релаксації.

- Ведмедик може виглядати, ніби відпочиває. Як ти можеш знаходити час для релаксації та відновлення своєї енергії?

10. Пізнання себе.

- Розглядай картинку, де ведмедик занурений у самопізнання. Як ти можеш вивчати себе та розуміти свої власні потреби та бажання?

11. Вираження емоцій.

- Розглядай картинку ведмедика з різними виразами обличчя. Які емоції він виражає?
- Як ти можеш використовувати свої емоції для покращення власного самопочуття?

12. Ігри з чуттями.

- Подивись, як ведмедик використовує різні чуття. Як ти можеш експериментувати зі своїми власними чуттями та відчути себе більш свідомо?

13. Медитація для дітей.

- Розглядай картину, де ведмедик вчиться медитації. Як ти можеш впроваджувати прості практики медитації в своє життя для заспокоєння та концентрації?

14. Дружба та підтримка.

- Подивись, як ведмедик допомагає іншим іграшкам. Як ти можеш розпізнавати та надавати підтримку своїм друзям у реальному житті?

15. Сприйняття тіла.

- Поглянь, як ведмедик фокусується на своєму тілі. Як ти можеш бути уважним до власного тіла та вивчати його сигнали?

16. Втрата та вираження трауру.

- Подивись, як ведмедик виражає сум у зв'язку з втратою. Як ти можеш відчути та виражати свої власні почуття трауру під час важких моментів?

17. Згадування спогадів.

- Розглядай картинку, де ведмедик переглядає старі фотографії. Як ти можеш використовувати спогади та згадування, щоб вшанувати пам'ять про тих, кого ти втратив?

18. Безпека та захист.

- Де ведмедик шукає утіхи та захисту після втрати. Як ти можеш створювати безпечне та підтримуюче середовище для себе в період важкостей?

19. Створення пам'яті.

- Подивись, як ведмедик створює символічний спосіб вшанування пам'яті. Як ти можеш створити особливий спосіб зберігання пам'яті про тих, кого ти втратив?

20. Підтримка від оточення.

- Розглядай картинку, де ведмедик отримує підтримку від інших іграшок. Як ти можеш шукати та приймати підтримку від свого оточення під час важких моментів?

21. Розв'язання конфліктів.

- Подивись, як ведмедик вирішує конфлікт з іншими іграшками. Як ти можеш використовувати цей приклад для вивчення навичок розв'язання конфліктів?

22. Співпраця та компроміс.

- Розглядай картину, де ведмедик співпрацює з іншими, щоб знайти компроміс. Як ти можеш використовувати цей підхід для покращення взаємин з іншими дітьми?

23. Емпатія та розуміння.

- Поглянь, як ведмедик проявляє емпатію в конфлікті. Як ти можеш навчитися більше розуміти почуття інших та виходити на їхні позиції?

24. Важливість словесної комунікації.

- Подивись, як ведмедик використовує слова для вираження своїх почуттів. Як ти можеш вдосконалити свої навички словесної комунікації під час конфліктів?

25. Мирне вирішення сварок.

- Розглядай картинку, де ведмедик допомагає іншим дітям вирішити конфлікт мирним шляхом. Як ти можеш працювати над мирним вирішенням своїх власних суперечок?

26. Надмірне навантаження.

- Подивись, як ведмедик вирішує проблему надмірного навантаження. Як ти можеш використовувати цей приклад для управління своїм навчанням та планування часу?

27. Стрес та заспокоєння.

- Розглядай картину, де ведмедик намагається заспокоїтися. Як ти можеш навчитися ефективно керувати стресом під час навчання та вирішення завдань?

28. Пошук допомоги.

- Подивись, як ведмедик шукає допомоги у вирішенні проблем. Як ти можеш навчитися просити та приймати допомогу під час навчання?

29. Креативні рішення.

- Подивись, як ведмедик застосовує креативність для вирішення проблем. Як ти можеш використовувати свою уяву та креативність під час навчання?

30. Позитивна мотивація.

- Розглядай картинку, де ведмедик шукає позитивну мотивацію. Як ти можеш використовувати свої цілі та позитивне мислення для покращення навчального процесу?

Додатковий список активностей “Разом з ведмедиком”

- Рольова гра з іграшковим компаньйоном.
- Створення ігрового сценарію для іграшкового театру.
- Розпис іграшкового компаньйона.
- Розвивання мовлення через інсценування діалогів.
- Конструювання меблів для іграшкового будинку.
- Виготовлення іграшкового одягу та аксесуарів.
- Створення іграшкового транспорту для подорожей.
- Зйомка фотосесій з іграшковим компаньйоном.
- Організація ігрового пікніка для іграшкових героїв.
- Виготовлення іграшкових прикрас та прикрас для компаньйона.
- Розвиток логічного мислення через головоломки з іграшковими предметами.
- Створення іграшкового саду або лісу для компаньйона.
- Малювання портретів іграшкових героїв.
- Розробка ігрових історій для іграшкового світу.
- Виготовлення книги з історіями про пригоди компаньйона.
- Розвивання моторики рук при виготовленні іграшкових подарунків.
- Замальовки іграшкового світу на аркушах паперу.
- Виготовлення іграшкових масок для ігрових вистав.
- Імітація ігрових подорожей разом із компаньйоном.
- Розробка ігрових завдань та квестів для іграшкових пригод.
- Створення іграшкового магазину з різними предметами.
- Розробка іграшкового меню для гри в ресторані.
- Виготовлення іграшкових музичних інструментів.
- Організація ігрового концерту для іграшкових героїв.
- Створення іграшкового арт-проекту.
- Розвиток математичних навичок через ігрові завдання.
- Виготовлення іграшкових транспортних засобів.

- Створення ігрового полігону для іграшкових авантюр.
- Розвиток чуттєвого сприйняття через ігрові вправи.
- Заняття йогою разом з іграшковим компаньйоном.
- Виготовлення іграшкового театрального декору.
- Розробка ігрових вправ для розвитку координації рухів.
- Створення іграшкового парку розваг.
- Рольова гра в лікарів з іграшковими пацієнтами.
- Організація ігрового пляжу для іграшкових персонажів.
- Виготовлення іграшкових костюмів для різних тематичних вечорів.
- Створення іграшкового ательє для майстер-класів.
- Виготовлення іграшкових книжок зі збіркою історій.
- Рольова гра в іграшковий магазин з обміном товарами.
- Заняття ігровими конструкторами разом з компаньйоном.
- Виготовлення іграшкового табло для ігрових оголошень.
- Організація ігрової гонки на іграшкових транспортних засобах.
- Розвиток творчих навичок через ігровий мистецький експеримент.
- Виготовлення іграшкового телеекрана для ігрової трансляції.
- Розробка ігрових історій для іграшкової групи.
- Створення іграшкового гербарію з фантазійними рослинами.
- Виготовлення іграшкових інструментів для музичної гри.
- Розпис іграшкового компаньйона у стилі хенд-мейд.
- Рольова гра в ігровому центрі для іграшкових персонажів.
- Виготовлення іграшкової кухні з кулінарними експериментами.
- Ігровий терапевтичний сеанс з іграшковим компаньйоном.
- Розвиток емоційного інтелекту через ігрові сценарії з емоційним вираженням.
- Терапія візуалізації з використанням іграшкових об'єктів.
- Заняття медитацією з іграшковим спокоєм.
- Рольова гра в ігровому терапевтичному кабінеті.
- Виготовлення іграшкових амулетів для підтримки емоційного стану.
- Творча робота з іграшковим компаньйоном для вираження емоцій.
- Ігровий танцювальний терапевтичний сеанс з компаньйоном.
- Застосування ігрових карт для висловлення почуттів з іграшковими образами.
- Створення ігрового колажу як методу вираження особистості.

- Терапія звуко-вібраційними іграшками для релаксації.
- Виготворення іграшкових мандал для зосередження уваги.
- Ігровий терапевтичний масаж з іграшковими об'єктами.
- Розробка ігрового дневника емоцій з компаньйоном.
- Заняття ігровою арт-терапією з іграшковими кольорами.
- Рольова гра в ігровому театрі для вираження особистісних відчуттів.
- Творча робота з іграшковим пісочником для вираження емоцій.
- Ігровий терапевтичний сеанс з розповідями про іграшкових героїв.
- Застосування ігрових методик для вираження страхів та анкіозності.
- Створення іграшкових масок для вираження різних облич емоцій.
- Ігровий терапевтичний психодраматичний сеанс з іграшковими персонажами.
- Рольова гра в ігровому центрі для розвитку соціальних навичок.
- Заняття ігровою глиною для вираження форм і текстур емоцій.
- Виготворення іграшкового віджета для регуляції емоцій.
- Ігровий терапевтичний сеанс з музичною імпровізацією з компаньйоном.
- Розвиток самосприйняття через ігрові завдання з дзеркалами.
- Створення іграшкового лабіринту для вираження внутрішнього шляху.
- Ігровий терапевтичний сеанс з використанням іграшкових ароматів.
- Творча робота з іграшковим компаньйоном для розвитку самовираження.
- Рольова гра в ігровому парку для подолання страхів та перешкод.
- Заняття ігровою терапією з використанням різних текстур.
- Створення іграшкового «дерева бажань» для вираження мрій.
- Ігровий терапевтичний сеанс з використанням іграшкових символів.
- Розвиток емпатії через рольову гру з іграшковим компаньйоном.
- Заняття ігровим термо-регуляційним методом для релаксації.
- Виготворення іграшкових книг для творчої самовираження.
- Ігровий терапевтичний сеанс з використанням іграшкового дотику.
- Розробка ігрових завдань для розвитку самоприйняття.
- Створення іграшкового колажу емоцій.
- Творча робота з іграшковим компаньйоном для вираження фантазій.

- Ігровий терапевтичний сеанс з використанням музикотерапії.
- Заняття ігровим терапевтичним масажем з іграшкою.
- Розвиток ритмічних рухів в грі повторення рухів

Перелік дихальних вправ разом з ведмедиком

Вправа 1. Глибокі дихальні вдихи та видихи, співзвучні з погладжуванням ведмедика.

Вправа 2. Ігрове “дихання ведмедика”: вдихайте повітря носом, задеріть руки вгору, а потім повільно видихайте через відкритий рот, опускаючи руки.

Вправа 3. Дихальна гра “Заповнення та випускання повітря”: утримуйте ведмедика біля живота, повільно вдихайте, розширюючи живіт, а потім повільно видихайте.

Вправа 4. “Дихання квадратом” з ведмедиком: вдихайте на рахунок 4, утримуйте подих на 4, видихайте на 4, пауза на 4, повторюйте.

Вправа 5. Медитативні дихальні кола: обходьте пальцями ведмедика, працюючи вдих і видих на кожному колі.

Вправа 6. “Дихання на листочку”: вдихайте через ніс, задуваючи повітря ведмедикові, а потім повільно видихайте, фокусуючись на спаданні листочків.

Вправа 7. “Подих і теплість ведмедика”: вдихайте з уявою, що ви вдихаєте тепле повітря, яке дарує вам ведмедик.

Вправа 8. “Дихання ведмедика на гірському потоці”: уявіть себе на гірському потоці, вдихаючи свіже повітря разом з ведмедиком, а потім видихайте, уявляючи, як потік відносить все з собою.

Вправа 9. “Дихання ведмедика під зірками”: робіть глибокі вдихи та видихи, уявляючи, як ведмедик і ви дихаєте під яскравим небесним світлом зірок.

Вправа 10. “Дихання ведмедика у казковому лісі”: уявіть ведмедика разом з вами в казковому лісі, де ви разом дихаєте свіжим повітрям.

5. Діагностика ігрової активності дитини.

Загальна карта спостережень за дитиною під час гри з ведмедиком

| Вид діяльності | Оцінка загального стану | | Запитання для аналізу | Примітки |
|--------------------------------|-------------------------|--|--|----------|
| Гра чи ігрова ситуація | Емоційна збудженість | | Яка конкретна гра чи ігрова ситуація з ведмедиком відбувається? Які емоції виявляє дитина під час гри? Чи можна спостерігати за її виразом обличчя, тілесною мовою та іншими ознаками? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Взаємодія з ведмедиком | Емоційна збудженість | | Як дитина взаємодіє з ведмедиком? Чи розмовляє вона з ним, як розміщає його у сценарії гри? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Творчість та імагінація | Емоційна збудженість | | Які творчі вирази та імагінаційні елементи виявляє дитина під час гри з ведмедиком? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Рольова гра | Емоційна збудженість | | Чи приймає дитина конкретну роль у грі? Як вона взаємодіє з рольовими елементами гри? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |



| | | | | |
|--|----------------------|--|---|--|
| Вираження почуттів | Емоційна збудженість | | Як дитина виражає свої почуття під час гри? Чи вона ділиться своїми емоціями з психологом? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Концентрація та увага | Емоційна збудженість | | Як довго дитина зберігає інтерес та увагу під час гри? Як вона реагує на зовнішні впливи? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Спілкування та взаємодія з психологом | Емоційна збудженість | | Як дитина реагує на питання та зауваження психолога? Яка її активність у взаємодії з ним? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Креативність у вирішенні проблем | Емоційна збудженість | | Як дитина вирішує непередбачені ситуації під час гри? Чи виявляє вона креативність у вирішенні проблем? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |
| Завершення гри та рефлексія | Емоційна збудженість | | Як дитина реагує на завершення гри? Чи готова вона обговорити свої враження та висловити свої думки? | |
| | Контроль емоцій | | | |
| | Пасивність | | | |
| | Тілесні прояви | | | |



Спостереження за поведінковими проявами дитини під час гри з ведмедиком

| Вид діяльності | Оцінка поведінкових проявів | Запитання для аналізу | Стратегія допомоги |
|----------------------------------|------------------------------------|--|---------------------------|
| Творча виразність | | Якщо гра викликала які-небудь емоції, як це виявляється у виразі обличчя та тілесній мові? Чи виявляє дитина творчий підхід до гри, створюючи нові сценарії чи додаючи власні деталі? | |
| Спілкування з ведмедиком | | Як дитина взаємодіє з іграшковим ведмедиком? Чи розмовляє, демонструє жестикуляцію, використовує різні голосові тони? | |
| Рольова гра | | Чи приймає дитина конкретні ролі в грі? Які властивості цих ролей вона відтворює? | |
| Вираження почуттів | | Як дитина виражає свої почуття в ході гри? Чи існують зміни у її емоційному стані під час різних етапів гри? | |
| Спрямованість на завдання | | Як концентровано дитина займається грою? Як довго вона утримує свою увагу на конкретних елементах гри? | |



| | | | |
|--|--|---|--|
| Реакція на взаємодію з психологом | | Як дитина реагує на зауваження та питання психолога під час гри? Чи спілкується вона про свої враження? | |
| Креативність у вирішенні проблем | | Як дитина реагує на несподівані ситуації у грі? Чи виявляє вона креативність та імпровізацію? | |
| Поведінка при завершенні гри | | Як дитина реагує на завершення гри? Чи є зміни у її емоційному стані чи активності? | |
| Висновки та рефлексія | | Які загальні враження ви відзначаєте щодо поведінкових аспектів дитини під час гри з ведмедиком? | |



Карта спостережень за емоціями дитини під час гри з ведмедиком

| Емоційні прояви | Запитання для аналізу | Примітки |
|-------------------------------|---|-----------------|
| Радість | Які ситуації чи елементи гри викликають в дитини радість? Як це виявляється у виразі обличчя та тілесній мові? | |
| Сміх | Коли та чому дитина сміється під час гри? Як її сміх впливає на взаємодію з ведмедиком? | |
| Захопленість | Які аспекти гри спричиняють захопленість у дитини? Чи можна помітити збільшену увагу та енергію? | |
| Цікавість | Які моменти гри викликають цікавість у дитини? Чи спостерігаєте за дослідницьким підходом під час взаємодії з ведмедиком? | |
| Спокій | Коли дитина виявляє спокій під час гри? Як це може впливати на гармонію в її емоційному стані? | |
| Смуток | Чи існують ситуації, що викликають смуток у дитини під час гри? Як це проявляється і як психолог може відреагувати? | |
| Страх або неуспішність | Чи можна помітити вияви страху чи почуття неуспішності в ході гри? Які конкретні ситуації це викликає? | |
| Зацікавленість | Які елементи гри викликають зацікавленість та допитливість у дитини? Як це проявляється в її виразі обличчя та питальних | |



| | | |
|-------------------------------------|---|--|
| | поглядах? | |
| Здивування | Коли дитина виявляє здивування під час гри? Як вона реагує на несподівані ситуації або розвиток подій? | |
| Загальний емоційний розвиток | Які висновки можна зробити щодо емоційного розвитку дитини, спостерігаючи за її реакціями під час гри з ведмедиком? | |

Карта спостережень за моторною активністю дитини під час гри з ведмедиком

| Моторна активність | Запитання для аналізу | Примітки | Рекомендовані вправи |
|------------------------------|---|-----------------|---|
| Координація рухів | Як дитина взаємодіє з ведмедиком щодо координації рухів? Які рухи вона використовує під час гри? | | Ходьба по лавці, колоді, драбинці і просто по вуличних бордюрах. Варто активніше підключати руки: просіть дитину виконувати вправи з певними рухами рук - над головою, склавши навхрест на грудях і т. д. |
| Ладність рухів | Чи виявляє дитина ладність рухів у грі? Як вона впорається з різними завданнями, що вимагають дрібної моторики? | | Розминати пальцями пластилін, глину. Показати окремо тільки один палець - вказівний, потім два, далі три, чотири, п'ять. Нанизувати великі гудзики, кульки, намистинки на нитку. |
| Активність в рухах | Яка загальна активність дитини у грі? Чи вона використовує різні типи рухів (біг, стрибки, оберти тощо)? | | Гімнастика для тіла чи окремих його частин (рук, ніг, пальців, шиї). Танці. Руханки. |
| Фізична енергія | Як різняться рівні фізичної енергії дитини під час різних етапів гри з ведмедиком? Чи спостерігається активізація чи зменшення енергії? | | Вправи на активізацію енергії: стрибки, розтирання рук, перекидання м'яча і т.д. |
| Взаємодія з оточенням | Як дитина взаємодіє з ігровим оточенням під час гри? Використовує вона простір навколо | | Ігри на розвиток просторових уявлень. ("Холодно-гаряче", "Далеко- близько") |



| | | | |
|--|--|--|---|
| | себе, рухається у просторі? | | |
| Вправність рук | Як дитина використовує руки в ході гри? Чи вона виявляє вправність у виконанні завдань, що вимагають рухів руками? | | Віршовані вправи (“Сорока-ворона”), пальчикові ігри. Гра на уявних інструментах. |
| Здатність до балансу | Як дитина утримує баланс під час гри? Чи спостерігається вона за певними вправами чи позиціями, що вимагають стабільності? | | Балансування на одній нозі. Вправа “Ластівка”. Рівновага на двох ногах стоячи на носках. |
| Спритність та гнучкість | Чи демонструє дитина спритність та гнучкість в русі? Як це впливає на її взаємодію з ведмедиком? | | Комплекс гімнастичних вправ, присідання, пружинні нахили. Махи ногами і руками. |
| Синхронізація рухів іграшки та дитини | Як ведмедик та дитина взаємодіють у плані рухів? Чи спостерігається синхронізація у їхній моторній активності? | | Кінезіологічні вправи. Самомасаж. |
| Загальний моторний розвиток | Які висновки можна зробити щодо розвитку моторики дитини, аналізуючи її рухову активність під час гри з ведмедиком? | | Вправи на рівновагу. Вправа для пальців рук: розчепірити пальці, стиснути кулак – розтиснути; з стиснутого кулака по черзі випрямляти пальці. Вправа «Повтори за мною». |

Карта спостережень за діями дитини з іграшкою

| Вид діяльності | Запитання для аналізу | Примітки |
|--------------------------------|--|-----------------|
| Вибір іграшки | Яким чином дитина обирає іграшку? Чи виявляє вона вподобання до конкретної іграшки? | |
| Сценарій гри | Які сценарії та історії створює дитина з іграшкою? Як вона взаємодіє та вигадує різні ситуації? | |
| Рольова гра | Чи приймає дитина певні ролі під час гри? Як вона інтегрує іграшку в рольові ігри? | |
| Емоційний вираз | Які емоції виявляє дитина під час гри з іграшкою? Як це проявляється у виразі обличчя та реакціях? | |
| Взаємодія з іграшкою | Як дитина взаємодіє з іграшкою фізично? Чи гладить, обіймає, рухає або імітує взаємодію з реальним об'єктом? | |
| Творчість та імагінація | Чи виявляє дитина творчий підхід до гри? Як вона використовує іграшку для створення та розширення історій? | |
| Фізичні навички | Які фізичні навички розвиває дитина під час гри? Наприклад, рухи, координація, розвиток моторики тощо. | |
| Діалог та мовлення | Як дитина використовує іграшку для діалогу чи комунікації? Чи вона розмовляє з іграшкою чи вигадує діалоги? | |

| | | |
|----------------------------|--|--|
| Зміна сценарію гри | Чи вносить дитина зміни в сценарій гри з іграшкою? Чи проявляє творчість та гнучкість відносно розвитку історії? | |
| Етап завершення гри | Як дитина завершує гру з іграшкою? Чи є які-небудь зміни у її емоційному стані чи активності під час завершення гри? | |

6. Оцінкова анкета ігрової діяльності для психолога.

1. Енергійність та активність.

- A. присутня;
- B. пасивність або апатичність.

2. Зацікавленість до навколишнього середовища.

- A. так;
- B. ні.

3. Виразність у виявленні емоцій.

- A. так;
- B. ні.

4. Взаємодія з однолітками.

- A. здорова взаємодія;
- B. пасивність, незацікавленість
- C. конфліктність, агресивність.

5. Самостійність у виконанні завдань.

- A. так;
- B. ні.

6. Співпраця з іншими дітьми.

- A. так;
- B. ні.

7. Тривалість утримання уваги.

- A. тривала;
- B. нетривала.

8. Розмовна активність.

- A. так;
- B. ні.

9. Схильність до творчості та імагінації.

A. так;

B. ні.

10. Спритність у розв'язанні завдань.

A. нормальна активність;

B. гіперактивність;

C. заторможеність.

11. Здатність до розв'язання конфліктів.

A. так;

B. ні.

12. Уміння виражати свої почуття.

A. так;

B. ні.

13. Повага до правил гри.

A. так;

B. ні.

14. Висловлення побажань та потреб.

A. так;

B. ні.

15. Терплячість у чеканні черги.

A. так;

B. ні.

16. Емпатія до почуттів інших.

A. так;

B. ні.

17. Реакція на нові враження.

A. здорова реакція;

B. надмірна емоційність;

C. апатія.

18. Здатність до адаптації до нового оточення.

- A. швидка адаптація;
- B. адаптація проходить повільно.

19. Охочість взяти на себе лідерську роль.

- A. так;
- B. ні.

20. Креативність у грі та діяльності.

- A. проявляється;
- B. не проявляється.

21. Уміння ділитися з іншими.

- A. так;
- B. ні.

22. Розвиток мовлення та словникового запасу.

- A. швидкий розвиток
- B. розмірний розвиток, без дефектів;
- C. повільний розвиток/наявність дефектів мовлення;

23. Зацікавленість у вивченні нових інформацій.

- A. так;
- B. ні.

24. Вміння висловлювати свою думку.

- A. так;
- B. ні.

25. Здатність слухати інших.

- A. так;
- B. ні.

26. Підтримка та допомога іншим дітям.

- A. виявляє;
- B. не виявляє.

27. Реакція на стресові ситуації.

- A. здорова реакція (плач, страх, роздратування)
- B. присутні фізіологічні реакції на стресові чинники (головні болі, нудота);
- C. ушкоджуюча чи самоушкоджуюча поведінка.

28. Схильність до роботи в команді.

- A. так;
- B. ні.

29. Вміння виражати подяку та визнання.

- A. так;
- B. ні.

30. Оцінювання своїх успіхів та досягнень.

- A. адекватна оцінка
- B. завищена оцінка;
- C. занижена оцінка.

31. Самооцінка власних можливостей.

- A. адекватна;
- B. завищена;
- C. занижена.

32. Спроби рішення проблем без допомоги.

- A. так;
- B. ні.

33. Повага до особистого простору інших.

- A. так;
- B. ні.

34. Інтерес до різних галузей знань.

- A. так;
- B. ні.

35. Зацікавленість у читанні та книгах.

A. так;

B. ні.

36. Відкриття до нових ідей та точок зору.

A. так;

B. ні.

37. Уміння розуміти та використовувати іронію.

A. так;

B. ні.

38. Самостійність у прийнятті рішень.

A. так;

B. ні.

39. Здатність висловлювати свої потреби.

A. так;

B. ні.

40. Позитивне ставлення до вчителів та дорослих.

A. так;

B. ні.

41. Уміння вести переговори.

A. так;

B. ні.

42. Здатність до саморегуляції емоцій.

A. так;

B. ні.

43. Ініціативність у виконанні завдань.

A. так;

B. ні.

44. Зацікавленість до вивчення нових навичок.

А. так;

В. ні.

45. Сприйняття інших дітей як друзів.

А. так;

В. ні.

46. Уміння керувати власним часом.

А. так;

В. ні.

47. Тривалість уваги під час навчання.

А. стійка;

В. нестійка.

48. Уміння впливати на рішення групи.

А. так;

В. ні.

49. Чутливість до потреб інших.

А. так;

В. ні.

50. Зацікавленість до культурних різноманітностей.

А. так;

В. ні.

51. Вміння використовувати різні форми вираження.

А. так;

В. ні.

52. Зацікавленість у вивченні природничих явищ.

А. так;

В. ні.

53. Схильність до спільного творчого процесу.

А. так;

В. ні.

54. Здатність концентруватися на завданні.

А. так;

В. ні.

55. Уміння адаптуватися до різних ситуацій.

А. так;

В. ні.

56. Реакція на зміни в планах та розкладі.

А. адекватна реакція;

В. пасивність/роздратування;

С. паніка та занепокоєння;

57. Володіння різними методами навчання.

А. так;

В. ні.

58. Схильність до аналізу та узагальнення.

А. так;

В. ні.

59. Уміння керувати власною поведінкою.

А. так;

В. ні.

60. Зацікавленість до математики та логіки.

А. так;

В. ні.

61. Уміння ставити перед собою цілі.

А. так;

В. ні.

62. Здатність до допомоги та співпраці.

А. так;

В. ні.

63. Схильність до лідерства в групі.

А. так;

В. ні.

64. Спроби нових видів творчості.

А. присутні;

В. не виражені.

65. Інтерес до спорту та фізичної активності.

А. так;

В. ні.

66. Зацікавленість до мистецтва та музики.

А. так;

В. ні.

67. Схильність до самоорганізації.

А. так;

В. ні.

Ключ

Кількість балів за певний варіант відповіді на запитання анкети.

Відповіді **А** зараховуються в 2 бали

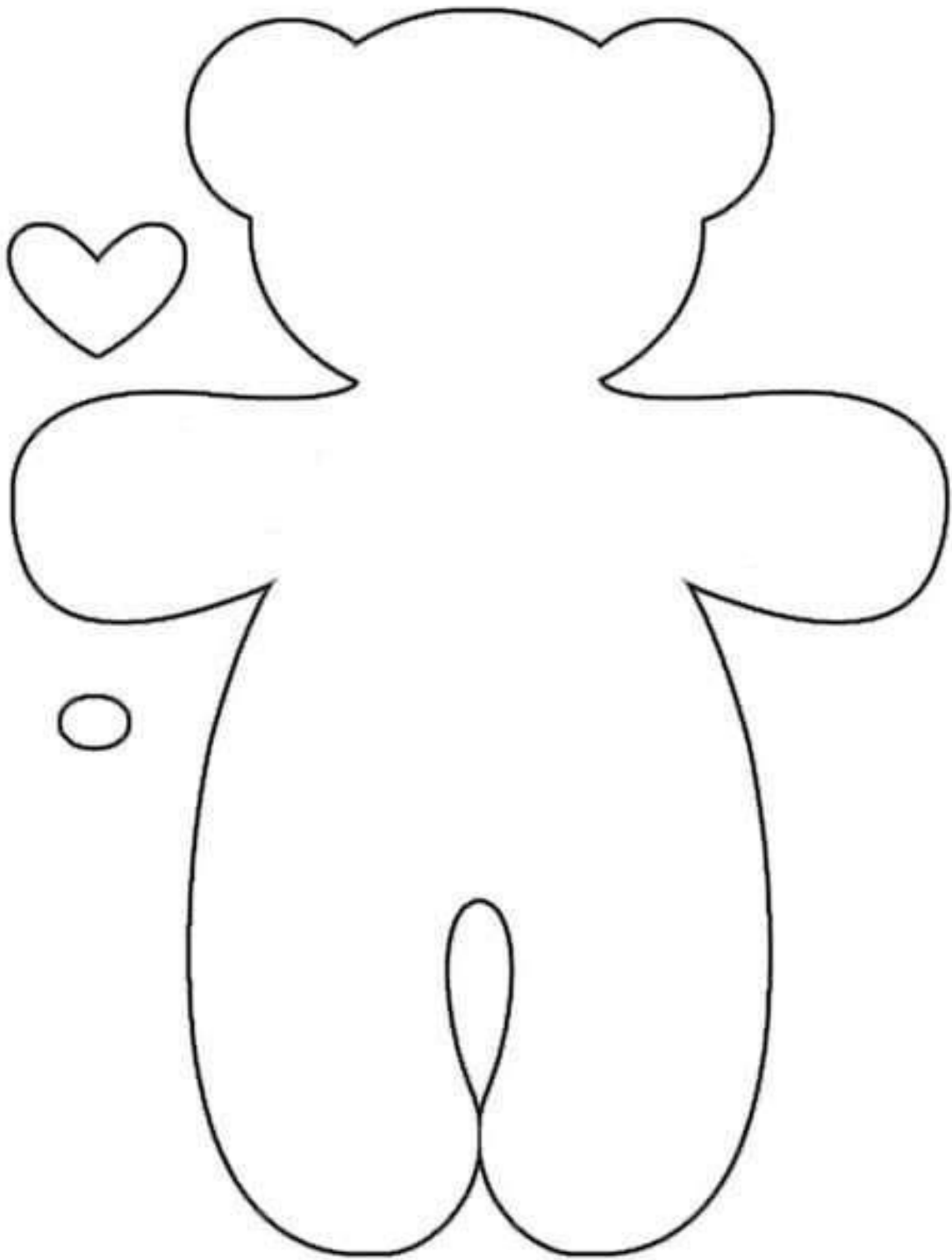
Відповіді **В** зараховуються в 1 бал

Відповіді **С** зараховуються в 0 балів

Результати

0-40 - низький рівень ігрової активності дитини. Може виявлятися в невеликому або зовсім відсутньому інтересі до різних видів ігор. Дитина виявляє вагання або нецікавість у взаємодії з іграшками чи іншими дітьми. Може виявлятися пасивність або відсутність бажання долучатися до ігрових ситуацій. Обмежена творчість та імагінація під час гри. Іноді - роздратування.

7. Арт-додаток.



Намалюй свого ведмедика, щоб почуватися краще!



ЛИСТ ДЛЯ ВЕДМЕДИКА

Як пройшов твій день? Які емоції ти відчуваєш? Що б хотілося сказати ведмедикові? Напишімо йому листа!



ЛИСТ РАЗОМ З ВЕДМЕДИКОМ

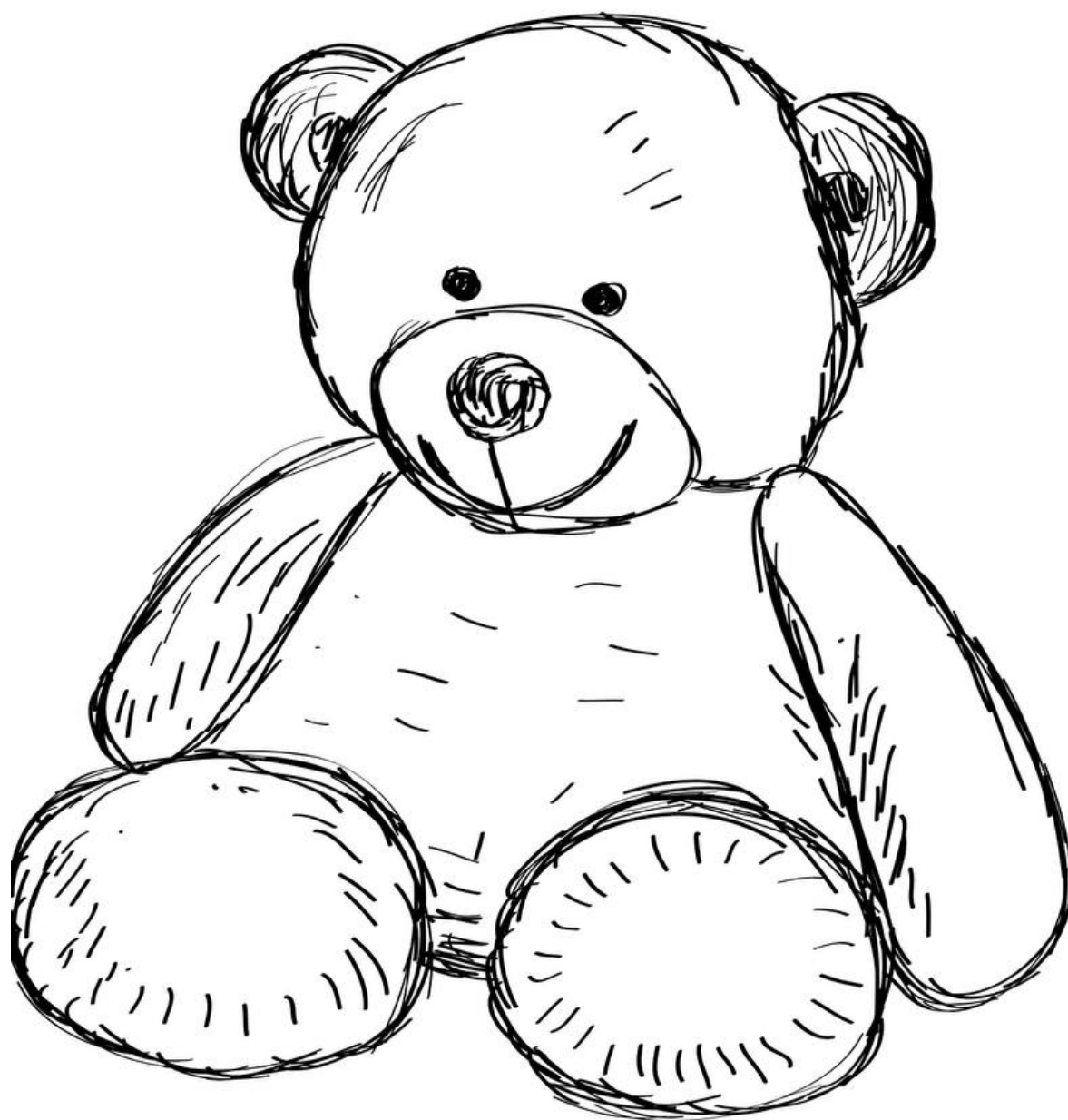
А тепер напиши листа разом з ведмедиком!



ЛИСТ ВІД ВЕДМЕДИКА

Як думаєш, що хотів би сказати чи порадити тобі ведмедик? Напиши!

РАЗОМ З ВЕДМЕДИКОМ



Опиши свої емоції від гри!