

Stručni rad

IGRA AUTISTIČNE DJECE

ALEKSANDRA P. HOČEVAR, dip. vzg. pred. otr.

VRTEC LITIJA, SLOVENIJA

SAŽETAK

U članku se raspravlja o igri predškolca s poremećajem iz spektra autizma (u daljnjem tekstu MAS) u vrtiću, djetetovom odgovoru na uključenost odgojitelja u njegovu igru i njezinom smjeru djetetove igre. U teorijskom dijelu su područja autizma, a detaljnije su opisane dječje igre s MAS-om. On ima važnu ulogu u tome. Igra je spontana i kreativna aktivnost koja se promatra u različitim vremenima ljudskog života, a ne samo u djetinjstvu, s djetetovom dominantnom aktivnošću koja se igra u predškolskom razdoblju. Za dijete igra znači stalno suočavanje s okolinom i novim situacijama. Igra igra vrlo važnu ulogu u razvoju djeteta, jer značajno doprinosi razvoju dječjih intelektualnih i motoričkih sposobnosti, a utječe i na njihov razvoj u društvenom i emocionalnom području.

Ključne riječi: autizam, dijete s MAS-om, dječja igra, simbolička igra, odgojitelj

1.UVOD

Rano djetinjstvo je vrijeme koje je prvenstveno posvećeno učenju socijalnih vještina i primanju informacija, što djetetu omogućuje uspješno prilagođavanje okolini u kojoj živi. On ima važnu ulogu u tome. Igra je spontana i kreativna aktivnost koja se promatra u različitim vremenima ljudskog života, a ne samo u djetinjstvu, s djetetovom dominantnom aktivnošću koja se igra u predškolskom razdoblju. Za dijete igra znači stalno suočavanje s okolinom i novim situacijama. Igra igra vrlo važnu ulogu u razvoju djeteta, jer značajno doprinosi razvoju dječjih intelektualnih i motoričkih sposobnosti, a utječe i na njihov razvoj u društvenom i emocionalnom području (1).

1.1.ŠTO JE AUTIZAM?

Autizam je cjeloživotni neurološko-biološki razvojni poremećaj. To je dio spektra koji se naziva poremećaji iz spektra autizma ili kratki MAS. Govorimo o spektru jer, bez obzira na poteškoće sve djece s autizmom u tri glavna područja, oni izražavaju različito od individualnog do individualnog (2).

Dok će neka djeca s autizmom moći živjeti relativno 'normalnim' životom, drugima će trebati stalna stručna pomoć. Poremećaj iz spektra autizma (u daljnjem tekstu MAS) je pojam koji u svom širem smislu pokriva autizam, Aspergerov sindrom, sveprisutni razvojni poremećaj, Rettov sindrom, sindrom patološkog izbjegavanja i semantičko-pragmatičan poremećaj (3).

Glavna područja u kojima djeca s MAS-om imaju problema nazivaju se 'trijada' deficiiti'. Ta su područja:

- problemi s društvenom interakcijom;
- problemi s društvenom komunikacijom;
- problemi u području fleksibilnosti razmišljanja i ponašanja (3).

2.IGRAJTE DIJETE S MAS-OM

Ponašanje u igri koje dijete uči s MAS-om mora biti primjereno njegovoj razvojnoj razini ili može biti uključeno u funkcionalnu i simboličku igru. (4). Navode područja u kojima učenje samostalnog i društvenog igranja promiče razvoj djeteta s MAS-om, i to:

- Dijete kroz igru uči o karakteristikama svoje okoline;
- djetetova sposobnost komuniciranja povezana je s njegovom sposobnošću igranja simboličke igre;
- Razvoj simboličke igre može imati pozitivan utjecaj na razvoj djetetovih komunikacijskih vještina;
- djetetova izvedba stereotipnih i rutinskih ponašanja opada kako se aktivnosti igranja povećavaju;
- Socijalna igra pozitivno utječe na razvoj djetetove socijalne kompetencije (preuzimanje uloga, suradnja, dijeljenje igraćaka i uloga);
- Igra igraćaka je kontekst za vještine učenja koje će koristiti djetetu od sudjelovanja u kasnijem formalnom obrazovanju (slušanje drugih, usmjeravanje pozornosti na zadatak, preuzimanje uloga i upute za praćenje) (4).

2.1 SIMBOLIČNA IGRA DJETETA S MAS-OM

Dijete s MAS-om rijetko koristi zamjene za razne predmete, poput štapića za žlicu, što je tipično za simboličku igru malog djeteta. Također je rijetko uključen u besplatnu igru sa svojim vršnjacima, koja ne samo da odražava njegovu ograničenu sposobnost igranja, već je dijelom posljedica opetovanih neuspješnih iskustava u uključivanju u igru, što može dodatno smanjiti motivaciju za igru. Odrasli mogu promovirati djetetovu simboličku igru s MAS-om prvenstveno strukturiranjem situacije igranja i ponudom odgovarajućeg materijala za igre. Popularne igračke djece s MAS-om uključuju uglavnom igračke sa zanimljivim perceptivnim značajkama kao što su mjehurići od sapunice, kocke, sfere, kvadratići koji odgovaraju boji ili obliku ili knjige koje sadrže elemente koji se mogu dodirnuti ili igračke za funkcionalnu igru, uključujući ljuljačku, tobogan ili trampolin, te posljednje, ali ne manje važno crtiće i računalne (5). Možemo se srušiti da je igra djece s MAS-om iscrpljena.

2.2. IGRA IGRAČAKA IGRA

Igračke, tip zvuka i posljedice stvaraju učinak promatranja koji uvlači dijete u određeni čin. Ono što se događa može biti vrlo jednostavno, poput zveckanja, ili može biti složenije, poput uključivanja brojčanika na igračku. Ovaj način korištenja igračaka uči dijete da njegovi postupci mogu uzrokovati određeni vidljivi događaj. Dijete će se više zanimati za igračke kada sazna da igračke mogu biti zabavne. Ova lekcija o uzroku i posljedici važna je misao za druge vrste učenja. Djetetu s MAS-om lakše je koristiti igračke ako je njihov učinak vrlo očigledan. Igračke koje su jednostavne za upotrebu i rad također će djetetu omogućiti uspješnu igru (6). Igra igračaka koja nema očigledan učinak ili jasnu svrhu izazovnija je jer zahtijeva od djeteta da odluči što bi igračka trebala učiniti, a ne igračku koja proizvodi kampanju koju je stvorio dizajner igračaka. Važno je da je dijete zainteresirano za odabrane igračke i da je djetetu dopušteno koristiti. Igra igračaka koja nema očigledan učinak ili jasnu svrhu izazovnija je jer zahtijeva od djeteta da odluči što bi igračka trebala učiniti, a ne igračku koja proizvodi kampanju koju je stvorio dizajner igračaka. Važno je da je dijete zainteresirano za odabrane igračke i da dopustimo djetetu da koristi igračku na način koji mu ima smisla (6). Budući da je učenje igranja za dijete s MAS-om teško, izbor i upotreba materijala koji potiču i motiviraju dijete vrlo je važan. Primjeri jednostavnih igračaka koje nemaju uzroka i posljedica su automobili i kocke. Ove igračke imaju prilično jasnu svrhu, gledano iz naše perspektive, ali dijete s MAS-om može predstavljati probleme. Kad ne razumije svrhu, stvorit će vlastiti način korištenja igračke. Dijete se ne mora zaustaviti u ponavljajućoj igri, a umjesto toga ovu aktivnost proširujemo na različite načine (6). Učenje djeteta s MAS-om, kako uključiti dvije različite igračke u istu aktivnost, poput stavljanja osobe u automobil i vožnje s njom, ili stavljanja lutke u krevet i pokrivanja poklopcem pčelom. Ovo je početni korak prema fantasy igri, ali zahtijeva sofisticiranije vještine mašte jer dijete koristi igračku na način koji se često koristi. Važno je da odrasli počnu koristiti vizualne modele i potiču dijete da oponaša svoje postupke. Kada je dijete svladalo jednostavne rutine, odrasli mogu uvesti nekoliko faza u istu rutinu, poput više ljudi u autobusu, ili poljubiti djevojčicu prije nego što je stave u krevet i pokriju kolotečinom. Prema gospodinu (6), čak i kada se dijete nauči igrati s različitim igračkama, neće spontano intervenirati, čak i ako uživaju u igri. Često dijete s MAS-om ne zna kako započeti aktivnost. U tom slučaju, odrasli mu moraju ponuditi kraći popis igračaka s kojima se može igrati i dopustiti mu da sam odabere igračku. Odrasli ga tada vode do početka igre.

2.3. PEER IGRA

Kada dijete s MAS-om pobijedi u drugoj vrsti igre, odrasli mogu uključiti vršnjake u svoju igru. Dijete s MAS-om bit će najuspješnije ako su vršnjaci uključeni postupno, korak po korak. Na početku bi se djeca trebala slobodno igrati u istoj sobi, ali svaka sa svojom igračkom. Djetetu s MAS-om u ovoj će fazi trebati više vremena da se uključi u igru od svojih vršnjaka, jer prisutnost druge djece za dijete s MAS-om može biti uznemirujuća i uznemirujuća. Nakon toga slijedi igranje rame uz rame s istim igračkama, poput igranja kockicama, ali ipak svaka za sebe. Sandboxi ili vodeni stolovi također su prikladni za ovu vrstu igre. Nakon što djeca koriste iste uređaje, početak će ih razmjenjivati. Učenje dječje igre s MAS-om često je korisno ako je njihov partner za igre stariji vršnjak, jer će biti tolerantniji. Također je važno započeti s takvom promjenom u kontekstu aktivnosti u kojoj je dijete uspješno, na primjer u igri kockica (6). Uvođenje vršnjaka u igru postupno će pomoći da djeca s MAS-om dožive uspjeh u društvenim interakcijama. Ako se dijete s MAS-om osjeća uspješno tijekom igre, dijete koje se igra s njim također će više uživati u igri. Normativna djeca često su dobri učitelji socijalnih vještina dijete MAS, ali važno ih je naučiti da djeca s MAS-om ne razumiju uvijek sve riječi i da moraju biti mnogo upornija da ostanu u društvenoj aktivnosti (6).

(7) definiraju igru u cjelini:

- interno je motiviran samom aktivnošću i ne vodi se vanjskim zahtjevima;
- djeca se više bave aktivnošću nego ciljevima;
- Djeca se igraju poznatim ili nepoznatim predmetima;
- aktivnosti igranja mogu biti maštovite;
- je slobodna aktivnost i na nju ne utječu vanjska pravila;
- zahtijeva aktivno sudjelovanje.

(7) definira igru na sličan način, navodeći da igra:

- simboličan je, dakle, prikaz stvarnosti "kao da" ili "što ako";
- što znači, jer je to iskustvo;
- užitak jer je to zadovoljstvo za djecu;
- dobrovoljno i interno motivirano;
- definirano implicitnim ili eksplicitnim pravilima;
- iskustvo jer se manifestira kroz aktivnost djece.

Dječja igra univerzalna je aktivnost koja se razlikuje ovisno o dobi, sadržaju, vremenu i okolišu djeteta. Igra je dijalog između mašte i stvarnosti, između prošlosti i sadašnjosti, između betona i apstrakcije te između sigurnosti i rizika. Može se definirati opisivanjem njegovih karakteristika, osobito onih koje ga razlikuju od ostalih djelatnosti (5).

3.IGRA AUTISTIČNE DJECE

Igra je aktivnost u kojoj je dijete često uključeno samo u ranoj dobi, što nije slučaj s djetetom s poremećajem iz spektra autizma ("dijete s MAS-om"). Za takvo dijete igra nije aktivnost koja nudi mogućnosti za razvoj različitih vještina, preuzimanje uloga i ulazak u društvene interakcije, kao što je slučaj s njegovim normativnim vršnjacima. Često igra sam jer teško komunicira i izražava želje (5). Budući da djeca s MAS-om spontano ne razvijaju sve vrste igara, posebnu pozornost treba posvetiti učenju i vođenju djeteta kroz različite oblike igre, poput simboličke igre (2).

Međuigra i integracija područja djelovanja kroz igru u vrtiću odvija se kod djeteta bez poteškoća u normativnom razvoju, a kod djeteta s MAS-om odgojitelj mora kvalitetno planirati, poticati i voditi dijete. U simboličkoj igri možemo promatrati i vrednovati vještine socije. Većina djece s MAS-om ne može ući u igru, pa je simbolična igra rijetka. Dijete s MAS-om može posvetiti puno vremena igri koja je stereotipna i ponavljajuća. Njegova igra često se odnosi na manipulaciju predmetima. Uočljiva su opsesivna i kompulzivna ponašanja. On je u stanju naučiti jednostavne sekvence igre ili oponašati igru, čak i ako ne razumije njezino značenje. Tu je i primjetna averzija prema promjenama ili inzistiranje na istovjetnosti. Strukturne igre, koje karakterizira djetetovo povezivanje i sastavljanje pojedinih dijelova igračke, jaka su točka djeteta s MAS-om. Dječje igre s MAS-om često odražavaju njegove ograničene, ponavljajuće, specifične interese. Karakterizira se upotreba igračkica na neobičan ili čak nefunkcionalan način. Najistaknutija je njegova nemogućnost sudjelovanja u grupnim igrama, što zahtijeva međusobnu komunikaciju i suradnju (2).

4.TUMAČENJE PROMATRANJA DJETETA U ODJELJKU

Prije početka promatranja, odgajatelj je dobio upute da odabere neki strukturirani i reality materijal i neki nestrukturirani materijal te da se igra s djetetom 20 minuta. Odgajatelj je bio slobodan odabrati gradivo. U kategoriji strukturiranog i reality materijala odabrala je knjigu, balon, mjehuriće sapunice, automobile, šalice, žlicu, lutku, Lego kocku, željeznički vlak, lutke za ruke, plastično voće i povrće, špekule na stazi, injekciju, stolni nogomet, terapijsku loptu, mehaničarski alat i kacigu. Kao nestrukturirani materijal odabrala je drvene kocke, komade različitih veličina, kartonska kućišta, kartonsku kutiju, vezicu, drvene šipke, plastelin, drveni cilindar, kocku, kvaku i kuglu, lego kockice i klip. Set materijala koji je odgojitelj odabrao za dječaka bio je nešto drugačiji, naime, u kategoriji strukturiranog i reality materijala postavila je drvenu kuću s obojenim kuglicama, kuglicama različitih veličina, plastičnom igračkom sa zvukom, brojčanikom, automobilima, mjehurićima sapuna, telefonom, zagonetkom, gusterom, čašama, žlicom, plastičnim voćem i povrćem, mramorom sa stazom, bubnjem, alatom, kockicama, kockicama, kockicama, garaža, modeli plastičnog dizajna i didaktički tetris. Kao nestrukturirani materijal odabrala je drvene kockice u boji, kartonska kućišta, pladnjeve različitih veličina, vunenu žicu, klip, drvene kockice, drvene kockice, drvene kockice, kartonsku kutiju, plastelin, drvene kugle, plastičnu kutiju i drveni cilindar (5). Odgajateljica se gotovo uvijek igrala s dječakom sa strukturiranim i reality materijalom, a dječak se gotovo uvijek odazivao na njezinu igru. Primijetili smo da je odgojiteljica uzela knjigu u ruke, pogledala je, pogledala u sličice, puhala u mjehuriće sapunice, napuhala balon i bacila ga u zrak, gurnula automobil na pod, pomiješala čaj u šalici s žličicom, nahranila lutku, gurnula vlak na tračnice, sastavila se s Lego kockicama, podijelila voće i povrće, igrala se čekićem, vijkom i vijkom. Tijekom promatranja, dječak je gotovo uvijek reagirao na igru odgajatelja

listajući knjigu zajedno, pušujući mjehuriće sapunice zajedno, prolazeći pored balona, gurajući automobil nekoliko puta, izmjenjujući čaj u šalici, oponašajući odgajatelja koji hrani lutku, gurajući vlak na tračnice, naizmjenice sastavljajući toranj Lego kockica, distribuirao je voće i povrće, Lupao je čekićem i uvrnuo vijke odvijačem. Odgajatelj je gotovo uvijek nazivao strukturirani i reality materijal kada se igra s dječakom. Dječak je često odgovarao na njegovo ime, pa je dio materijala sam nazvao. Odgajatelj je jasno imenovao svaki materijal ili rekao što radi, a dječak je često ponavljao riječi koje su uglavnom bile vrlo jasne i razumljive (5). Odgajatelj je dječaku često nudio nestrukturirani materijal iznijevši ga iz kutije, stavio ispred sebe, pokazao mu ga ili mu ga predao. Dječak je često odgovarao na ponuđeni materijal gledajući ga, hvatajući ga, hvatajući ga i odbijajući, govoreći daj mi ili neću. Razgovorom s odgajateljem dobili smo odgovor na pitanje usmjerava li igru djeteta s MAS-om strukturiranjem igračke situacije i ponudom igračkog materijala. Na temelju odgojitelja, profesionalnog i sveobuhvatnog, mogu se vidjeti odgovori koji djetetu nude MAS materijal za igru i strukturiraju situaciju igranja. Važno je istaknuti da sama situacija igranja uvijek ovisi o djetetovom razvoju, njegovoj sposobnosti i trenutnom raspoloženju. Međutim, kad god je to moguće, odgajatelj čeka djetetovu inicijativu i želju za igrom. Jedini način strukturiranja okruženja za igru koje će privući i motivirati dijete je odabir igračkica koje dijete voli, što znači da dijete mora jako dobro poznavati dijete. Kada odgajatelj stekne osjećaj da je dijete to prihvatilo, prati svoju igru, uključuje se u nju i tek tada se njegova predstava može režirati (5). Odgojitelj je istaknuo da igri daju iznimno veliku važnost, jer je igra, kao i za dijete s normativnim razvojem, važna i za dijete s MAS-om. Igra promiče razvoj kognitivnih funkcija i temelj je za izgradnju odnosa između vrtića i dječjih radnika s MAS-om, jer mogu, kroz igru i opuštenu atmosferu odgajatelja, posegnuti za svojim djetetom da ih prihvati i dopusti im ulazak u njihov svijet. Odgajatelj se mora spustiti na djetetovu razinu razmišljanja, promatrati ga u igri, oponašati ga i slijediti. Učenje igre dugotrajan je proces za dijete s MAS-om, trčanje postupno i malim koracima. Odgojiteljica je istaknula da njihova svrha nije uvijek usmjeravanje i ispravljanje djetetove igre. Kada se dijete igra samo, može mu se dati prilika da ga gleda u igri, da stvori sliku i mišljenje o tome gdje je i koliko dijete napredovalo i gdje raditi. Na taj način mogu otkriti i njegova jaka i slaba područja, promicati verbalno i neverbalno izražavanje te finu i grubu motoričnost. Nudeći strukturiran i stvaran i nestrukturiran materijal djetetu s MAS-om, odgojitelj je sjeo, nazvao ga imenom, pokazao mu materijal, ponudio mu ili ga pitao želi li se igrati s njom, kako bi dijete s MAS-om odgovorilo na smjer odgojitelja u njegovoj igri. Njegova reakcija bila je na različite načine tako što je sjeo do odgajatelja, pogledao je, dodirnuo, smješkao se, ometao materijal, ispružio ruku, rekao: "Daj mi", pogledao je materijal i nazvao ga. Na pitanje o tome je li dijete s MAS-om stoga se na smjer njegove igre može odgovoriti potvrdno. Dijete je, ponekad s ohrabrenjem, ponekad bez njega, reagiralo na smjer odgojitelja u njegovoj igri. Na temelju ovog nalaza može se zaključiti da je uloga odgojitelja u igranju djeteta s MAS-om izuzetno važna. Kao zanimljiva točka, iz promatranja igre djeteta s MAS-om i odgajateljem vidljiva je njegova dosljednost. Upute su joj uvijek bile kratke i jasne. Prije nego što je djetetu dala upute, uvijek ga je zvala imenom, usmjeravajući njegovu pažnju na sebe. Kada njezine verbalne instrukcije nisu bile dovoljne, fizički ga je pratila držeći dijete za ruke i pomažući mu u provođenju uputa. Sa svojim ohrabrenjem, s različitim motivatorima, elementi simboličke igre također su bili vidljivi u igri, posebno koristeći nestrukturirani igrački material (5). Na pitanje o tome je li odgajatelj uključen u igru djeteta s MAS-om, tako da mu pomaže podići svoju igru na višu razvojnu razinu, teško je posebno definirati. Odgajatelj je to pokušao postići na različite načine. Odgajatelj je gotovo uvijek verbalno

pratio i imenovao strukturirani i reality materijal, kao i nestrukturirani materijal. Dijete je često reagiralo i ponavljalo riječi. S obzirom na to da dijete s MAS-om rijetko koristi zamjene za razne predmete, poput žlice, uloga odgojitelja iznimno je važna u tom pogledu. Odrasli mogu promovirati djetetovu simboličku igru s MAS-om prvenstveno strukturiranjem situacije igranja i ponudom odgovarajućeg materijala za igre. Dječak je često reagirao na smjer svoje igre odgajatelja, što znači da je odgajatelj često uspijevao podići svoju igru na višu razinu razvoja. S obzirom na to da dijete s MAS-om rijetko igra simboličnu igru, teško je sebi, bez pomoći, zamisliti što je određeni nestrukturirani materijal mogao zamisliti. S te strane, odgajatelj je bio od velike pomoći djetetu s MAS-om i podržao je njegovu igru riječju. Kao što smo već pisali, razvoj govora i djetetova simbolična igra usko su povezani. Ovaj odnos između njih dvoje vrlo je slab kod djeteta s MAS-om i djelomično ovisi o karakteristikama govorne interakcije između djeteta i odrasle osobe. Dijete s MAS-om najčešće se koristi kada želi zadovoljiti vlastite potrebe, ali ga rijetko koristi u međuljudskoj funkciji koja bi mu omogućila da se uključi u društvene odnose s odraslom osobom ili djecom (5).

5.ZAKLJUČAK

Dijete s MAS-om ima slabiju potrebu za istraživanjem i nedostaje mu znatiželje, štoviše, s igrom koju izaziva odrasla osoba, ima manje problema od spontane igre. Iz toga možemo zaključiti da se dijete s MAS-om može pretvarati tijekom igre, ali ne spontano. Dijete s MAS-om možda se ne percipira kao dijete za igranje, a istraživanja pokazuju da dijete s MAS-om nije potpuno nesposobno za igranje, ali njegova se igra značajno razlikuje po kvaliteti od one njegovih normativnih vršnjaka. Iako je poznato da je igra djeteta s MAS-om drugačija, još uvijek je malo istraživanja u području učenja igre djeteta s MAS-om. Iz toga se može zaključiti da podizanje igre djeteta s MAS-om na višu razvojnu razinu ovisi i o ulozi odgajatelja, ali najvažnija uloga je dijete s MAS-om. To je zato što igra ovisi o njegovim intelektualnim sposobnostima (opće razumijevanje, komunikacijske vještine, sposobnost prihvaćanja promjena, sposobnost suradnje, razvoj mašte . . .), njezina inicijativa, želja za igrom i trenutno raspoloženje.

6.LITERATURA

- [1.] Ružič, M. in Buzeti M. *Pomen igre za socialni in čustveni razvoj otroka*. Teorije otroške igre. Ljubljana, Educa (2011).
- [2.] *Smernice za celostno obravnavo oseb s spektroavtističnimi motnjami* Ljubljana: Ministrstvo za zdravje. (2009).
- [3.] Hannah, L. *Učenje mlajših otrok z motnjami avtističnega spektra: priročnik za starše in strokovnjake v rednih šolah in vrtcih*. Maribor: Center Društvo za avtizem. (2009).
- [4.] Marjanovič Umek, L. in Fekonja Peklaj. *Sodoben vrtec: možnosti za otrokov razvoj in zgodnje učenje*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete. (2008)
- [5.] Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. *Teorije otroške igre. Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, str. 1-3. (2006)
- [6.] Hogan, K. *Strategije učenja otrok z avtizmom z metodo TEACCH*. Ljubljana: Center za avtizem. (2005).
- [7.] Marjanovič Umek, L. in Fekonja Peklaj, *Sodoben vrtec: možnosti za otrokov razvoj in zgodnje učenje*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete. (2006).