

ПОЗНАЙ ЕМОЦИЯТА – КОМПЮТЪРНА ИГРА ЗА ДЕЦА С АУТИЗЪМ

Виолета Боянова

Департамент „Здравеопазване и социална работа“, НБУ

Резюме: Статията представя авторски продукт - компютърна игра на български език с аудио озвучаване за развитие и стимулиране на емоционалната перцепция, разработен от преподаватели и студенти към Програмите в Департамента.

Разработка е провокирана от редица изследвания и наблюдения на автора, базирани на дългогодишния ѝ опит и работа с деца с нарушения от аутистичния спектър, като се базира на някои доказани фактори, а именно: пристрастеност към игрите на компютъра и музикалност от една страна, а от друга – липсата на адекватно възприемане на чуждите емоции.

Ключови думи: компютърна игра, аутизъм, емоции.

GUESS THE EMOTIONS - A COMPUTER GAME FOR AUTISTIC CHILDREN

Violeta Boyanova

Department “Healthcare and social work”, NBU

Abstract: The article presents the author's product - a computer game in Bulgarian language with audio system for stimulation of the emotional perception, developed by teachers and students from the programs in the Department. The product was prompted by a number of studies and observations of the author, based on her years of experience working with children with autism spectrum disorders, while based on several factors, namely: an addiction to gaming on the PC and musicality on the one hand, and on another - the lack of adequate perception of emotions.

Keywords: computer game, autism, emotions.

Въведение

Аутизъм е много актуална и твърде често преекспонирана диагноза в наше време. Според някои изследователи от 1944 година / когато за първи път Лео Канер описва тази развитийна патология/ до днес има около 300 % увеличение на децата с тази диагноза .

„Аутизъм,, е генерализирано разстройство на развитието, което провокира много дискусии, както относно етиопатогенетичните механизми за появата му, така и за разнообразния характер на клиничната симптоматика. Днес терапевтите се обединяват около два основни концепта – „класически аутизъм“, който се проявява още от кърмаческа възраст, и „деца с прояви от аутистичния спектър“, който се отключва след 18-24 месечна възраст. Клиничната картина и в двата случая се владее от триадата-проблемна комуникация, стереотипност в поведението, неразбиране и нежелание да приема социалните норми на поведение.

Важен диагностичен маркер при тази патология е липсата на адекватност както при възприемане на чуждата емоция, така и при проява на собствени емоционални реакции. Това е основен елемент от социализацията на всички човешки същества - да разбираш емоцията на другия, доколкото можеш да бъдеш съпричастен и т.н. , а тъкмо това аутистите не могат да усетят и разберат. Твърде вероятно този проблем е в основата на трудната им адаптация към динамично променящите се условия на средата. Освен това, всеизвестен е фактът за тяхната силна привързаност към неодушевени предмети, конкретно към играта с компютър. Тази пристрастеност е толкова силна, че редица терапевти препоръчват на родителите категорично ограничаване на заниманията с компютър, които понякога могат да бъдат наречени „пристрастяване“.



Целта на създадената от нас компютърна игра е развитие на емоционалната перцепция, като използваме едно от малкото любими занимания – работа с компютър.

Защо точно това и защо точно с компютър, та нали тъкмо комуникацията само с машината намалява шансовете за подобряване на живото общуване?

Най-напред трябва да се отбележи, че при терапевтичната работа с аутисти основна трудност е да успееш да убедиш, излъжеш и провокираш детето да участва в заниманията. Не е тайна, че тази категория деца правят само това което те пожелаят, а те обичат да играят с компютри. Решихме, че трябва да използваме тъкмо това влечение и да го насочим към желаната от нас цел.

На второ място използваме обучение в перципиране на емоцията, защото това е ключът към адаптиране и социализиране на децата с прояви от аутистичния спектър. Използваме снимки на реални човешки лица, а не схематизирани емоции. Това е важен компонент от играта- общуване и разпознаване на човешка емоция от истинско лице.

Децата с аутизъм се боят от прекалено много информация и сензорно пресищане. Много различни цветове, твърде много елементи от анимацията ще доведат до нарастване на тревожността и нежелание и демотивиране за участие в играта. Ето защо рисунька на елементите в задачите е крайно изчистен както от страна на структурни елементи, така и от цветове.

Обикновено около 90 % от аутистите обичат музика. Това ни провокира създадената от нас компютърна игра да бъде със съпровод на класическа музика- използвахме най- енергичната и радостно звучаща част от „Годишните времена“ на Вивалди.

Независимо от общото впечатление на терапевтите, че децата с аутизъм не се повлияват от награди и наказания, в представената игра е включен елемент на награда и наказания. За да продължиш към следващото равнище на задачите, трябва да получиш съответния брой положителни точки – в случая едно излитащо нагоре балонче. При грешка – балоните се пукат.

При разработване на сценария е спазен основния принцип на терапевтично въздействие в логопедията – поэтапност на въздействието- от по- простото към по- сложно. Играта е структурирана в три части- перцепция на емоция чрез сравняване на снимки на различни емоции при едно и също лице. Втората част е сравняване на емоцията от зрително възприемане на снимка към произнесена дума, съответна на емоцията от снимката. Трета част отново снимка на определена емоция и сравнявае то й с написаната съответна дума.

Заклучение: В интернет пространството има огромно количество игри за работа с деца с аутизъм, но обикновено всички са на английски. Нашата игра е първи опит за компютърна игра на български език и съобразена с особеностите на деца с аутизъм. Считаме, че това е възможност, която терапевтите трябва да използват не само с тази категория деца с нарушение. Тя може да бъде добро занимание и мотивация за обучение на както на деца с проблемно развитие, така и за деца без проявена патология.

Приятно гледане! – натиснете тук, за да заредите играта -

<http://agame.ivu.bg/game/>






За автора:

Проф.д-р Виолета Боянова – преподавател в НБУ, Основни научни интереси н областта на етиопатогенеза на комуникативни нарушения в детска възраст; мозъчни механизми на езиковата и речева функция и нарушения; мемисфериална латерализация, креативност и комуникативни нарушения. Участие в над 10 национални и международни проекта, автор на 5 монографии и над 100 научни статии, email: vboyanova@nbu.bg



СЕКЦИЯ ЕЗИКОВА И РЕЧЕВА ПАТОЛОГИЯ

