

GIỚI THIỆU PHƯƠNG PHÁP CHƠI VỚI TRẺ

BS. Phan Thiệu Xuân Giang

Floortime, một chọn lựa khác đối với trường phái hành vi

Trẻ em được chẩn đoán là tự kỷ hay rối loạn phát triển lan toả thường có các vấn đề về thể chất và điều chỉnh khó khăn, điều này tạo ra các vấn đề trầm trọng trong việc liên hệ và giao tiếp với người khác. Các trẻ này không thể đạt được các mức độ trưởng thành mà không có can thiệp tăng cường. Các trẻ này nếu có vấn đề về thể chất ít trầm trọng hơn hoặc trẻ có vấn đề về tương tác được phân loại thành các rối loạn về điều chỉnh.

Các rối loạn về điều chỉnh được chia làm 5 kiểu:

1. Trẻ nhạy cảm, sợ hãi : Các trẻ này có khuynh hướng phản ứng quá mức và cần một môi trường an toàn, yên lặng.
2. Trẻ nhạy cảm, bướng bỉnh và chống đối: Các trẻ này có một nhu cầu lớn lao trong việc kiểm soát bởi vì trẻ bị kích thích cực kỳ quá mức.
3. Trẻ phản ứng kém, không nhạy với cảm giác đau : Các trẻ này có biểu hiện gây hấn bởi vì do hành vi tìm kiếm kích thích nhiều của trẻ.
4. Trẻ đáp ứng kém, tự thu mình vào: Là trẻ có trương lực cơ thấp, mức hoạt động thấp, trẻ cần cả hai : kiểm tra thực tế quanh mình và sự hưng phấn.
5. Trẻ có vấn đề về hoạch định vận động: Trẻ thường được dán nhãn là trẻ tăng động giảm chú ý (ADHD) bởi vì do biểu hiện không chú ý của trẻ.

Để thành công trong việc can thiệp những trẻ có rối loạn trên, đầu tiên chúng ta cần xác định **MỨC ĐỘ PHÁT TRIỂN CỦA TRẺ NẰM Ở ĐÂU** và **ĐIỀU GÌ ĐANG GÓP PHẦN VÀO MỖI VẤN ĐỀ XỬ LÝ ĐẶC BIỆT**. BS.Greenspan cảnh giác chúng ta **KHÔNG NÊN BỎ QUA CÁC BƯỚC TRONG BẬC THANG PHÁT TRIỂN** và **TRÁNH BỊ CẢM DỖ BỞI VIỆC LÀM TRÊN MỨC PHÁT TRIỂN CỦA TRẺ (TRẺ CHƯA ĐẠT MỨC CĂN BẢN TRONG TƯƠNG TÁC MÀ LẠI CỨ MUỐN DẠY TRẺ NÓI)**. Hơn là dạy trẻ nói một từ hay hai từ dựa trên sự gợi ý hoặc trẻ nhớ lại các công thức lời nói, đầu tiên chúng ta nên **LÀM VIỆC TRÊN HỆ THỐNG CỬ CHỈ , ĐIỀU BỘ CỦA TRẺ VÀ HÃY ĐỂ CHO NGÔN NGỮ ĐẾN MỘT CÁCH TỰ NHIÊN**. **ĐÂY LÀ CÁCH THỨC DUY NHẤT ĐỂ PHÁT TRIỂN ÂM NGỮ THEO CÁCH ĐÁP ỨNG VÀ ĐƯỢC GỢI Ý BẰNG CẢM XÚC CHỨ KHÔNG PHẢI BỊ THỨC GIỤC BỞI NGƯỜI**

FLOOR TIME LÀ GÌ?

Floor time là một khoảng thời gian chơi đặc biệt mà cha mẹ dành ra ở bên trẻ. Trong khoảng thời gian này, chơi là một hoạt động **TỰ NHIÊN, KHÔNG ĐẶT RA MỘT KHUÔN KHỔ CHẶT CHẼ** khi đó bạn cùng chơi với trẻ trên sàn nhà và **BẠN NƯỞNG THEO HƯỚNG CHƠI CỦA TRẺ**.

Floor time là một cách làm việc có hệ thống với trẻ để giúp trẻ bước lên **TỪNG BẬC THANG PHÁT TRIỂN**. Bằng cách làm việc tăng cường với cha mẹ, các nhà trị liệu, trẻ có thể bước lên từng bậc thang phát triển, khi đạt được một nấc là trẻ bắt đầu có được các kỹ năng mà trẻ không đạt được trước đây. Trong thời gian chơi, đầu tiên trẻ học được niềm vui trong việc thân thiết với người khác và sự hài lòng khi trẻ biết **KHỞ ĐẦU, TẠO RA CÁC ƯỚC MUỐN VÀ CÁC NHU CẦU CỦA TRẺ ĐƯỢC HIỂU BIẾT VÀ TRẺ BIẾT ĐÁP ỨNG**. Thời gian chơi còn tạo ra các cơ hội để trẻ có được các cuộc đối thoại dài, lúc đầu là các giao tiếp không lời (cử chỉ, điệu bộ, nét mặt...), sau đó là có lời và cuối cùng là **TƯỞNG TƯỢNG và SUY NGHĨ**.

Floor time giống như tương tác hằng ngày ở chỗ chơi đùa mang tính tự động và vui vẻ. Floor time không giống như chơi bình thường ở chỗ **BẠN** (cha mẹ, người chăm sóc, nhà trị liệu) có **VAI TRÒ PHÁT TRIỂN**. Vai trò của bạn là một người cùng chơi rất năng động của trẻ. Công việc của bạn là : **NƯỞNG THEO HƯỚNG CHƠI CỦA TRẺ VÀ CHƠI VỚI BẤT CỨ ĐIỀU GÌ THU HÚT SỰ THÍCH THÚ CỦA TRẺ NHƯNG BẠN PHẢI LÀM ĐIỀU ĐÓ THEO CÁCH KHUYẾN KHÍCH TRẺ TƯƠNG TÁC VỚI BẠN**. Vai trò của bạn là một người **TRỢ GIÚP BIẾT XÂY DỰNG**, KHI CẦN THIẾT **BẠN CÓ THỂ LÀM CÁCH NÀO ĐÓ ĐỂ ĐƯA HOẠT ĐỘNG CỦA TRẺ THÀNH TƯƠNG TÁC CÓ 2 NGƯỜI**.

TẠI SAO SỬ DỤNG FLOOR TIME?

Khi một trẻ phát triển được **CẢM NHẬN PHỨC TẠP VỀ BẢN THÂN**, trẻ có thể tiếp tục phát triển **CÁC Ý TƯỞNG CẢM XÚC**, đặc biệt khả năng nối kết **Ý TƯỞNG VÀ CẢM XÚC CỦA TRẺ VỚI Ý TƯỞNG VÀ CẢM XÚC CỦA NGƯỜI KHÁC**. Điều này xảy ra khi trẻ ở khoảng 24-30 tháng, lúc này trẻ có thể tạo ra được các hình ảnh tinh thần về ý tưởng cảm xúc (**TRẺ BIẾT TƯỞNG TƯỢNG**), khả năng này mở ra một thế giới chi tiết về **CHƠI GIẢ VỒ**, trẻ tự kỷ thường thiếu thiếu khả năng này. Giai đoạn này được xem như là giai đoạn chưa đạt được hơn là sự suy kém bẩm sinh.

Tự kỷ hay rối loạn phát triển lan toả hay rối loạn phát triển đa hệ thống là vấn đề **ẢNH HƯỞNG ĐẾN NHIỀU LÃNH VỰC PHÁT TRIỂN CỦA TRẺ**

: TƯƠNG TÁC HAI CHIỀU, XỬ LÝ CẢM GIÁC, NGÔN NGỮ, GIAO TIẾP....hầu hết các can thiệp được nhắm vào lĩnh vực khởi đầu được quan sát trong khi chẩn đoán như là vận động, cảm giác, hành vi, ngôn ngữ... TRONG KHI ĐÓ LẠI QUÊN ĐIỂN GIẢI ĐƯỢC SỰ KHÓ KHĂN CỦA TRẺ THEO CÁCH RỘNG HƠN TRONG CÁC QUÁ TRÌNH PHÁT TRIỂN QUA TẤT CẢ CÁC LĨNH VỰC.

FLOOR TIME làm gì?

TÁI THIẾT LẬP SỰ TIẾN TRIỂN CỦA TRẺ TRÊN CÁC GIAI ĐOẠN PHÁT TRIỂN

Đây là thời gian mà người chăm sóc, nói chung là cha mẹ hay nhà trị liệu tham gia vào cách hoạt động của trẻ và nương theo hướng chơi của trẻ. Nếu trẻ muốn xếp các chiếc xe thành một hàng hoặc lượn lên trên cao, cha mẹ sẽ cùng tham gia vào hoạt động mà trẻ ưa thích (với ý hướng phát triển hoạt động này thành MỘT TƯƠNG TÁC CÓ CẢM XÚC) hơn là đòi hỏi trẻ đi theo ý thích của cha mẹ hay nhà trị liệu. Ở mức tốt nhất, sự chơi đùa như thế này sẽ không TẠO RA CÁC HÀNH ĐỘNG MÁY MÓC, RẬP KHUÔN VÀ SỰ PHẢN ỨNG.

Bắt đầu bằng SỰ GẶP GỠ CÓ QUA LẠI VÀ CHIA SẺ, cha mẹ trợ giúp để trẻ ngày càng gia tăng các tương tác phức tạp hơn, một quá trình được gọi là “ mở đóng các vòng tròn giao tiếp”. Ví dụ, cha mẹ có thể bắt đầu luân phiên với trẻ bằng cách đến lượt ai xếp xe thành hàng, cho đến khi trẻ trông đợi và chờ đến lượt cha mẹ. Rồi sau đó, cha mẹ bất ngờ đặt một chiếc xe vào vị trí sai và gọi cho trẻ mở và đóng một vòng tròn giao tiếp khi trẻ biết sửa vị trí sai này.

CÓ 6 ĐIỂM MỐC PHÁT TRIỂN, CÁC KINH NGHIỆM CẢM XÚC PHÙ HỢP TRONG MỖI GIAI ĐOẠN SẼ GIÚP PHÁT TRIỂN CÁC KỸ NĂNG NHẬN THỨC, CẢM XÚC XÃ HỘI, NGÔN NGỮ VÀ VẬN ĐỘNG CHỦ YẾU CŨNG NHƯ LÀ CẢM NHẬN VỀ BẢN THÂN MÌNH.

6 ĐIỂM MỐC PHÁT TRIỂN:

1.TỰ ĐIỀU CHỈNH VÀ QUAN TÂM ĐẾN THẾ GIỚI XUNG QUANH:

Trong suốt giai đoạn này, cách thức mà trẻ điều chỉnh và XỬ LÝ CẢM GIÁC là một yếu tố góp phần quan trọng, trẻ có thể là QUÁ NHẠY CẢM (DỄ BỊ KÍCH THÍCH QUÁ MỨC), hay trẻ có thể KÉM NHẠY CẢM (Trẻ cần nhiều thông tin cảm giác để được kích thích), sự nhạy cảm của trẻ có thể thay đổi theo từng giác quan (sờ, ngửi ,nghe...) hoặc thay đổi từng ngày (lúc này kém nhạy cảm, lúc khác lại quá nhạy cảm).

2. SỰ MẬT THIẾT:

Ở giai đoạn này trẻ có thể ghi nhận được các âm thanh và nguồn phát ra tiếng nói. Trẻ bắt đầu tìm kiếm các khuôn mặt quen thuộc, đồ vật quen thuộc và trẻ có thể chú ý được 30 giây hoặc hơn. Đây là khả năng mật thiết, chính điều này tạo nên nền tảng cho tất cả mối quan hệ trong tương lai và **LIÊN KẾT CÁC KỸ NĂNG VẬN ĐỘNG, NHẬN THỨC VÀ NGÔN NGỮ**.

3. GIAO TIẾP 2 CHIỀU:

Trong giai đoạn này trẻ nhận ra được hành động của trẻ gây ra phản ứng ở người khác (trẻ cười sẽ được cười đáp trả). Đây là điểm khởi đầu của việc **ĐỐI THOẠI QUA CỬ CHỈ**, điều này dẫn đến việc mở và đóng các vòng tròn giao tiếp. Kinh nghiệm giao tiếp 2 chiều giúp trẻ hình thành **MỘT CẢM NHẬN CƠ BẢN VỀ Ý HƯỚNG**. Điều này đưa đến việc học tập các bài học cơ bản về cảm xúc, nhận thức và vận động.

4. GIAO TIẾP PHỨC TẠP:

Trong giai đoạn này, trẻ bắt đầu nối kết các cử chỉ thành các đáp ứng phức tạp hơn. Số lượng và tính phức tạp của các vòng tròn giao tiếp được hoàn chỉnh bắt đầu gia tăng: Ví dụ: Bắt đầu chơi trẻ chỉ một đồ vật và cha mẹ cùng nhìn về phía đồ vật đó, trẻ nhìn cha mẹ : đó là một vòng tròn giao tiếp, sau đó trẻ cầm vật đó đưa vào tay mẹ (vòng tròn thứ 2), mẹ tròn mắt nhìn vật đó và trẻ cũng tròn mắt cùng nhìn (vòng tròn thứ 3)... Các vòng tròn giao tiếp càng phát triển nhiều thì trẻ càng phát triển. Sự phát triển của đối thoại qua cử chỉ điệu bộ là tiền đề cho sự phát triển âm ngữ. Trẻ phát triển khả năng tạo ra được các cử chỉ phức tạp và nối một loạt các hành động với nhau thành một chuỗi giải quyết vấn đề có tính chi tiết và cẩn thận. Sự phát triển về khả năng diễn đạt và cử chỉ phức tạp này cũng làm gia tăng khả năng sáng tạo.

5. Ý TƯỞNG CẢM XÚC:

Trong suốt giai đoạn này trẻ học được rằng biểu tượng đại diện cho sự vật (búp bê cha, búp bê mẹ) mỗi biểu tượng là một ý tưởng (búp bê mẹ đút ăn cho búp bê con), một điều trừu tượng về một vật cụ thể (khoảng trống tam giác trong cuốn lịch để bàn có thể là đường hầm cho xe hơi đi qua, xe dừng lại đỗ xăng ở một trạm hình khối vuông), hoạt động và cảm xúc đi cùng với thế giới mà trẻ quan tâm. Khả năng tạo ra các ý tưởng bắt đầu dẫn đến việc chơi giả vờ. Trẻ càng có thời gian chơi giả vờ nhiều thì trẻ càng thấy thoải mái trong thế giới ý tưởng.

6.SUY NGHĨ CẢM XÚC HAY Ý TƯỞNG LOGIC:

Trẻ bắt đầu biểu lộ cảm xúc bằng cách xử dụng các từ thay vì hành động. Nguyên nhân gây ra cảm xúc của trẻ được liên kết với các hành động hay sự kiện nào đó (ví dụ: Con vui lắm vì con được chơi với mẹ). Những liên kết giữa cảm xúc và hành động như thế này giúp trẻ tiên đoán và nghĩ về những điều xảy ra ở tương lai. Trẻ cũng bắt đầu xây dựng cầu nối giữa chơi và liên kết chúng thành các chuỗi logic (Ví dụ: Xe đi qua đường hầm, xe leo lên dốc, xe hết xăng và dừng lại đổ xăng...) Trẻ bắt đầu hiểu được các khái niệm ban đầu về không gian và thời gian theo một cách thức cá nhân và mang tính cảm xúc (Ví dụ: (Búp bê)con mệt quá rồi, búp bê đi vào phòng ngủ thôi). Cũng có sự gia tăng giao tiếp qua lời nói và các kỹ năng giải quyết vấn đề trong giai đoạn này.

TÓM LẠI:

Trẻ đạt được các điểm mốc này ở những lứa tuổi khác nhau. Mỗi điểm mốc đạt được sẽ là nền tảng cho giai đoạn kế tiếp.

BAO LÂU LÀ ĐỦ?

Trẻ có nhu cầu đặc biệt thường cần nhiều buổi chơi một ngày. Nhiều người trong nhà , bạn bè, người chăm sóc, sinh viên.... Đều có thể là một phần trong đội ngũ chơi. Đối với trẻ tự kỷ, đặc biệt là trẻ có khó khăn nặng nề, khoảng 6-10 lần chơi một ngày, mỗi lần khoảng 30 phút là tối ưu. Một đến hai lần một ngày thường thì không đủ.

TÔI CẦN LÀM GÌ ĐỂ CHUẨN BỊ CHO FLOORTIME?

Floortime không phải luôn luôn dễ dàng. Mục tiêu của bạn là trở thành một người CÙNG CHƠI NĂNG ĐỘNG. Nếu bạn quan sát cha mẹ, thầy cô giáo hay thậm chí cả bác sĩ tâm thần trẻ em khi chơi với trẻ, khi cố trở thành một người cùng chơi với trẻ, tất cả đều rơi vào một cạm bẫy: Một số người thì quá thụ động và chỉ quan sát trẻ. SUY NGHĨ CỦA CHÚNG TA BỊ LẠC ĐI KHI TRẺ CHƠI VỚI ĐỀ TÀI MÀ KHÔNG HẤP DẪN CHÚNG TA MẤY... TRẺ CẦN SỰ HIỆN DIỆN CẢM XÚC CỦA BẠN .

Một số người khác thì lại QUÁ ĐIỀU KHIỂN VÀ TRỞ THÀNH NGƯỜI CHỦ CỦA TRẺ. Chúng ta hoạt động nhiều, muốn thực hiện nhiều thời gian. Chúng ta hay hỏi về điều trẻ chơi, giúp hướng dẫn các hành động, chúng ta muốn vượt mốc phát triển một cách nhanh chóng...

Sau đây là các điểm gợi ý bạn cần phải như thế nào khi chơi với trẻ:

1. Trở thành một người cùng chơi...không quá kiểm soát trẻ cũng không quá thụ động. Nương theo trẻ và cùng tham gia với trẻ. Cần thận, đừng hỏi quá nhiều câu hỏi, đừng hướng dẫn hành động cũng đừng đốt cháy giai đoạn phát triển.
2. Bạn có thể muốn mô tả điều trẻ đang giao tiếp, đặc biệt là ở mức cảm xúc: Tò mò, quyết đoán, gần gũi, phụ thuộc, cơ thể con người, chia cách, từ chối, học về thế giới xung quanh là những đề tài thường biểu hiện trong chơi giả vờ và giao tiếp qua lời nói của trẻ.
3. Giúp trẻ sử dụng trí tưởng tượng của trẻ một cách chủ động. Ví dụ: nói to lên điều mà chú chó sẽ làm kế tiếp: con chó sủa gâu gâu này, con chó vui mừng này... hay có cái gì sau cái cây kia.
4. Chuyển đổi hoạt động một chiều thành hoạt động hai chiều, không bao lâu trẻ có thể nói chuyện với bạn, hỏi các câu hỏi hoặc biết sắp xếp hình khối thành một thành phố.
5. Chỉ cần ở ở với trẻ cũng là điều đáng giá khi chơi giả vờ với trẻ. Cử chỉ của bạn như: chỉ tay, mỉm cười, cau mày hay thay đổi giọng nói, những điều này làm tăng thêm sự tương tác, mức độ phức tạp và chiều sâu của trò chơi. Khi trẻ biết lập đi lập lại là lúc trẻ cần nhiều hơn thời gian chơi (không phải thấy trẻ biết rồi thì dừng lại) và cần nhiều sự kiên nhẫn hơn.
6. Trẻ là HUẤN LUYỆN VIÊN, bạn là MỘT NGƯỜI CÙNG CHƠI NĂNG ĐỘNG, luôn cố gắng mở rộng các hoạt động ra trên chính trò chơi đó nhưng không BUÔNG LỎNG RA mà luôn thường trực với trẻ.
7. Biểu lộ sự thấu hiểu cho các chủ đề cảm xúc. Nếu trẻ biểu lộ một chủ đề về giận dữ hay gây hấn, bạn đừng cản trở bằng cách nói: Tại sao con lại nổi giận như vậy? Tại sao con lại không làm điều tốt hơn? Thay vì nói như thế bạn sẽ đổi lại: À, con muốn đánh những thằng xấu. Con muốn phá huỷ chúng theo nhiều cách khác nhau. Con phải có lý do đúng để làm điều đó. Sự thấu hiểu của bạn sẽ cho phép trẻ cảm nhận được BẠN ĐANG ĐÚNG VỀ PHÍA TRẺ hơn là một đề xuất trên chính vấn đề của bạn. (Sự thừa nhận của bạn không hàm ý là bạn chấp nhận hành động gây hấn của trẻ, ghi nhận được một vấn đề “giả vờ” của trẻ sẽ làm mạnh thêm khả năng của bạn trong việc thiết lập các giới hạn trên hành vi gây hấn của trẻ ở những lần sau).
8. Thúc đẩy khả năng biểu lộ mức độ cảm xúc của trẻ, một cân bằng về cảm xúc. Cùng một lúc với sự thừa nhận về cảm xúc tiêu cực có thể xuất phát từ điều đối lập mà trẻ muốn biểu lộ. Sự phụ thuộc, yêu thương và quan tâm sẽ tự động xuất hiện cùng với sự gây hấn. Giúp trẻ khám phá lý do về cảm nhận của chú gấu Teddy của trẻ, ví dụ: Phải có lý do đúng nào đó làm cho con nổi giận như thế.

9.Góp phần vào cảm nhận về niềm vui 2 chiều. Hãy trở nên sinh động, ngộ nghĩnh, liên kết với trẻ, vui thích, cũng như khám phá sự gây hấn theo cách tưởng tượng. Cùng chia sẻ với trẻ nụ cười hoặc cái bủi môi. Mỗi quan hệ con người được đặc trưng bởi chất lượng của sự liên kết, điều này cho phép trẻ phát triển một mức độ rộng lớn về các loại cảm xúc và sự khám phá.

10.Giúp trẻ chi tiết hoá trên đề tài chơi của trẻ. Ví dụ, trẻ có thể nói với bạn rằng: con gấu bị khủng, bạn trả lời: Khủng dữ lắm hả? đúng rồi, rồi bạn tiếp tục: Gấu muốn làm gì vậy? trẻ trả lời: để nó vào nước nhận chìm xuống và không cho nó trở lại, lúc đó bạn nói: Sao có vẻ như tức giận quá vậy? . Đúng rồi.

11. Giúp trẻ mở rộng mối bên khác nhau của đề tài liên quan đến xung đột. Khám phá cách thức cả hai bên cư xử và cảm nhận. Ví dụ: nếu chủ đề chơi là “ mèo ghét chó nhưng chó cứ cố đòi chơi với mèo” điều này có thể có ý nghĩa rằng trẻ khẳng định đòi chơi với một người trong lớp của trẻ nhưng người này lại hẹp hòi và từ chối. Bạn có thể có hàng trăm cách để mèo biểu lộ cảm xúc ghét đối với chó và nói về việc chó phải chơi với bất kỳ ai mà nó muốn để không quan tâm đến cảm xúc của mèo. Ví dụ: Mèo quay đầu đi khi chó lại gần, à chó không thích mèo rồi, mèo chơi với em bé này (mèo quay qua và dụi đầu vào búp bê...).

12.Bạn muốn đáp ứng với mức biểu lộ cảm xúc của trẻ. Vì vậy vai trò của bạn là tạo nên các lời nhận xét để giúp bạn hiểu trò chơi nhiều hơn và giúp trẻ chơi chi tiết hơn. Bạn có thể nói : Ô, con heo sẽ làm gì khi cơn gió mạnh đến? (xem tranh), con thấy sao? Hoặc bạn có thể cho lời nhận xét ngay trên bối cảnh đó : Ô, chú heo nhìn thấy cơn gió mạnh đang đến kia! Đây có thể là những câu hỏi hay những lời nhận xét nhằm giúp trẻ chi tiết hoá được cảm xúc của mình và biết thêm vào những điều mới trong trò chơi. Bạn triển khai vở kịch một chút bằng cách tóm tắt lại hành động và nhấn mạnh đến điều trẻ thích.

MỤC TIÊU 1:

KHUYẾN KHÍCH SỰ CHÚ Ý VÀ MẬT THIẾT: Bắt đầu bằng khả năng cảm nhận được sự yên ổn, tập trung và mật thiết... duy trì được sự chú ý qua lại và sự thân thiết. Mục tiêu của bạn là giúp trẻ chú ý đến bạn, thích thú với sự hiện diện của bạn (mục tiêu này góp phần vào sự phát triển của điểm mốc 1 và 2), ví dụ: Trẻ thích chạy lăng xăng, không chú ý đến người khác, giao tiếp mắt kém nhưng trẻ lại thích được ôm và lắc lư, bạn có thể nắm tay trẻ , lắc lư trẻ đưa tới đưa lui trước mặt bạn, cùng lúc đó bạn có thể hát hay ê a một giai điệu nào đấy phù hợp với tình huống ví dụ : kéo cưa lừa xẻ, ông thợ nào khoẻ... và cùng lúc đó bạn cũng đang đưa thân người, vừa đang đưa

vừa nhìn trẻ, nếu trẻ né tránh nhìn, bạn vẫn đóng đưa và chuyển khuôn mặt của mình về hướng đối diện với trẻ, cùng với sự kiên nhẫn của bạn, chẳng bao lâu giao tiếp mắt của trẻ sẽ được cải thiện hơn.

MỤC TIÊU 2:

GIAO TIẾP 2 CHIỀU: Kế tiếp bạn giúp trẻ mở và đóng các vòng tròn giao tiếp, đầu tiên bằng cách biểu lộ nét mặt, ánh mắt, một đối thoại không lời nói... nhiệm vụ của bạn là khuyến khích một cuộc đối thoại nhằm giúp đỡ trẻ sử dụng cảm xúc, tay, khuôn mặt và thân thể của trẻ để giao tiếp, biểu lộ các ước muốn, nhu cầu và ý hướng. Qua mỗi ngày, bạn giúp trẻ đóng mở các vòng tròn giao tiếp theo hướng đối thoại có giải quyết vấn đề và ngày càng phức tạp hơn. Ví dụ: Trẻ muốn ôm bạn, đầu tiên bạn cho phép trẻ ôm người bạn bằng cách bạn nói “ôm người này” và đồng thời tay bạn làm thành một vòng và để cho trẻ chạy đến ôm bạn, khi trẻ đã quen bạn có thể mở rộng ra hơn: ôm tay này, ôm chân này, ôm đằng sau này...sau mỗi lần ôm như thế cố sao để trẻ nhìn vào mặt bạn, hoặc bạn đón nhìn trẻ, lúc đó bạn nhìn trẻ với ánh mắt thân thiết, thay đổi nét mặt, tỏ ra vui thích với trẻ... (Điều này tương ứng với việc trẻ đạt được giai đoạn phát triển 3 và 4).

MỤC TIÊU 3:

KHUYẾN KHÍCH BIỂU LỘ VÀ SỬ DỤNG CẢM XÚC VÀ Ý TƯỞNG: Nhiệm vụ của bạn là khuyến khích đóng kịch và chơi giả vờ qua đó trẻ có thể biểu lộ nhu cầu, ước muốn, cảm xúc và dần dần bạn giúp trẻ biểu lộ những điều này qua từ ngữ. Ví dụ: Nếu trẻ thích chơi búp bê, bạn có thể chơi với trẻ, (búp bê) mẹ dứt ăn cho (búp bê) con, con đói rồi con muốn ăn, mẹ dứt cho con ăn này... (Điều này tương ứng với mốc phát triển thứ 5).

MỤC TIÊU 4:

SUY NGHĨ LOGIC: Cuối cùng, bạn có thể giúp trẻ nối kết các ý tưởng và cảm xúc lại thành một hiểu biết có logic về thế giới. Mục tiêu của bạn là khuyến khích trẻ nối kết các ý tưởng theo cách thức hợp lý. (Mốc phát triển thứ 6).

Ví dụ: Gió đẩy, gió thổi mát quá, trời sắp mưa rồi
Đôi giày này của con này vì nó nhỏ và vừa chân con

HẾT

