**Метод Floortime** (буквально – *«время–в игре проведенное на полу»*) — вид терапии, основанный на игре, разработанной профессором Стенли Гринспеном в 1979 году. Целью **методики***«****Floortime****»* является объединение терапевтической и коррекционной среды с игровой, это делает её естественной, теплой и безопасной для **ребенка.**

**Метод** Флортайм – это замаскированная учеба, спрятанная в активной игре.

В этом процессе педагог и родитель **использует время**, когда ребенок вовлечен и активен для того, чтобы помочь ему развиваться и справляться с трудностями развития и обогащать свои навыки и умения во всех сферах.

Одним из преимуществ этого подхода есть то, что самые близкие для ребенка люди – родители, могут обучиться основным идеям и ключевым моментам терапии для осуществления ее дома.

**Флортайм реализуется в работе с:**

1. **Детьми с аутизмом**

2. **Детьми** с проблемами развития, такими как дефицит внимания, гиперактивность.

3. **Детьми** с трудностями адаптации и социализации

4**. Детьми,** имеющими поведенческие трудности (агрессия, страхи, тревожность).

Выделяют три основные идеи в основе подхода **флортайм**:

1. Взрослый следует потребностям ребенка и подключается к его эмоциональному состоянию.

2. Взрослый создает условия для того, чтобы ребенок был спонтанным, креативным, создавал идеи и проявлял инициативу.

3. Взрослый подключает все сенсорные системы ребенка и его актуальные способности, эмоции для дальнейшего развития.

Преимущества подхода **Флортайм**:

1. Возможность раннего начала терапии.

2. Возможность обучения родителей для поддержания терапии дома.

3. Естественная, безопасная терапевтическая среда для ребенка.

Все дети любят играть и получают от этого удовольствие, разница лишь в том, что ребенок с особенностями развития играет по-особенному.

Все совместные **игры** с детьми проводятся на полу. Совместная игра помогает **ребенку** установить лучший контакт с окружающими людьми, что улучшит умение общаться и повысит интерес к другим людям.

Суть **метода - это подход,** который во главу угла ставит самого **ребенка,** его особенности, его интересы. Флортайм делает упор на **игры**, которые интересуют прежде всего самого **ребенка. Педагоги,** родители подключаются к этим играм, присоединяясь к **ребенку**, чтобы расширить игровые рамки и привить новые навыки. Тем самым, подталкивая **ребенка к сложным сюжетам игры.**

Таким образом, следование за инициативой **ребенка** — главная установка в игре.

Следовать за **ребенком** – не значит комментировать или просто повторять то, что он делает, это значит входить в контакт и взаимодействовать с ним на базовом уровне его интересов. Взрослый должен создать причину, по которой **ребенок** захочет с ним играть, поэтому для начала нужно приглядеться к **ребенку и выяснить**, в чем состоит его истинный интерес.

Рассматривайте себя прежде всего как участника **игры!** Когда **ребенок** перестанет переживать из-за того, что вы собираетесь прервать его занятие, он пустит вас в свою игру, потому что совместная игра приносит больше удовольствия. Помогайте **ребенку делать то**, что ему хочется и нравится, но играя по своим правилам, т. е**. развивая в ребенке другие навыки**, усложняя задания.

Основные правила и рекомендации при игре по принципам **Floortime**

-Начинайте игру с любимых **ребенком предметов или действий**, даже если это его самостимуляции (карточки, шнурочки, кубики).

-Будьте артистичными в подстройке к **ребенку**: меняйте тембр голоса, скорость речи и не бойтесь дурачиться и **переигрывать.** Детям должно быть интересно и весело, и вы тоже должны получать удовольствие от такого взаимодействия!

-Хвалите маленького партнера по игре: рассказывайте о том, как вам нравится с ним играть, какой он милый, приятный, красивый, какие у него симпатичные ручки, ножки, волосы и даже зубки. Обратите внимание: что ваша собственная речь не должна быть сложно построенной, используйте для общения отдельные слова или простые предложения. Все мы уже знаем, что дети с РАС из длинной фразы выберут главные слова в предложении, касаемых действий.

-Поддерживайте постоянный интерес к занятию: используйте привычные предметы необычным способом.

-Не забывайте об индивидуальных особенностях **ребенка – может быть,** ему не нравятся громкие звуки, тогда особенное внимание обратите на использование жестов и мимики, приглушив звук своего голоса. Если он чувствителен к прикосновениям, тогда и **игры будут без касаний**. В этом случае можно воспользоваться игрушкой из кукольного театра, надеваемой на руку. Учитывайте актуальный уровень **развития ребенка**. Родители часто испытывают разочарование, из-за того что **ребенок не играет так**, как, по их мнению, должен был бы играть. Если в голову приходит такая мысль, значит, вы пока не следуете за **ребенком**. Для начала помогите ему делать то, что он хочет, а потом старайтесь вместе с ним «расширять» его действия.

**Метод** Флортайм использует следующие виды игр:

1. Спонтанная игра.

2. Частично структурированная игра.

3. Занятия по **развитию сенсорной сферы.**

4. Занятия по **развитию моторики.**

Вот некоторые конкретные примеры игр по программе Флортайм:

**« Через тоннель »**: покажите **ребенку**, как катать игрушечную машинку. Сделайте туннель из поставленных рядом рук и попросите **ребенка** провезти машинку по этой трассе. Или начните убегать, разрушив туннель в самый последний момент, тем самым вовлекая **ребенка в догонялки**.

**« Игра с мячом »**: совместно с **ребенком играем в мячик**. Помогайте катать мячик по полу, бросать мячик в корзину или перебрасывать его друг другу, толкайте мячик одновременно – с разной скоростью, отбиванием о пол с хлопками на внимание. Сбивание кеглей по очереди.

**« Строитель »**: работая по очереди, строим башню из кубиков или кирпичиков. Стараемся поднять свое сооружение как можно выше. Это занятие поможет **ребенку** усвоить идею очередности и необходимости ждать своего хода. Стройте дома, дорожки из**конструктора – для героев сценки**. Здесь на выручку фантазии приходят сказки *«Теремок»* и *«Три поросенка»* *«Заюшкина избушка»*.

Воздвигайте высокий забор между двумя персонажами в игре. Создавайте убежище для фигурок, которые прячутся друг от друга (высокий, низкий).

Сделайте несколько вольеров для зверей — с классическими целями «друзья собираются вместе», «поход в гости», «накормить зверушку».

**« Танцы »**: включите любимые песни **ребенка** и танцуйте по комнате. Имитируйте движения **ребенка** и поощряйте его к повторению за вами. Предлагайте движения животных (лиса, медведь, заяц).

**« Рельефная хотьба »**: вырезаем квадратики из разных материалов – ткани, фольги, пластика с пупырышками (обертки для бытовой техники). Раскладываем их по полу и просим **ребенка** пройти по такой дорожке. **Ребенок** испытывает новые ощущения и **развивает крупную моторику.**

**« Пазлы »**: вместе с **ребенком** ставим на место детали головоломки. Стремимся к тому, чтобы делать это по очереди.

**« Сортировка по цветам »**: помогите **ребенку** сортировать разноцветные игрушки и карандаши, прищепки.

**« Разноцветная дорожка»**  На белом ватмане с помощью пальчиковых красок сделайте следы ножек с разным направлением и прыжками наступайте на следы, как нарисовано на дорожке (тот же самый –вариант для ручек).

Из примеров легко понять, как достигается эмоциональный контакт и совместное внимание.

Два основных фактора эффективности **методики**:

1. Исходные возможности **ребенка.**

2. Степень вовлеченности взрослого.

Применяя эту **методику,** мы добиваемся:

- Эмоционального контакат с **ребенком.**

-Взаимодействия в диалоге.

- Удовольствия от общения.

-Улучшения саморегуляции.

- Гармонизации сенсорной сферы.

- **Развития коммуникации**(речевой и альтернативной).

-Понимания и управления личными эмоциями.

- Умения решать социальные задачи в необычной ситуации.

- Умения идти на компромисс.

**- Развития** разных видов мышления (логического, абстрактного и эмоционального).

- **Развития** самосознания и самооценки.

- Формирования мотивов к обучению и общению и системы ценностей.

- Построения Я-концепции.

**Метод Floortime – это процесс**, а любой процесс длится во времени. Именно в процессе **игры**есть возможность получить положительный результат в общем **развитии ребенка**.

Дети с особенностями **развития** - это прежде всего дети! А игра -неотъемлемая часть жизни детей. И именно **игры** для таких детей прокладывают для **ребенка** дорогу к внешнему миру с его сложными законами и разнообразием событий.