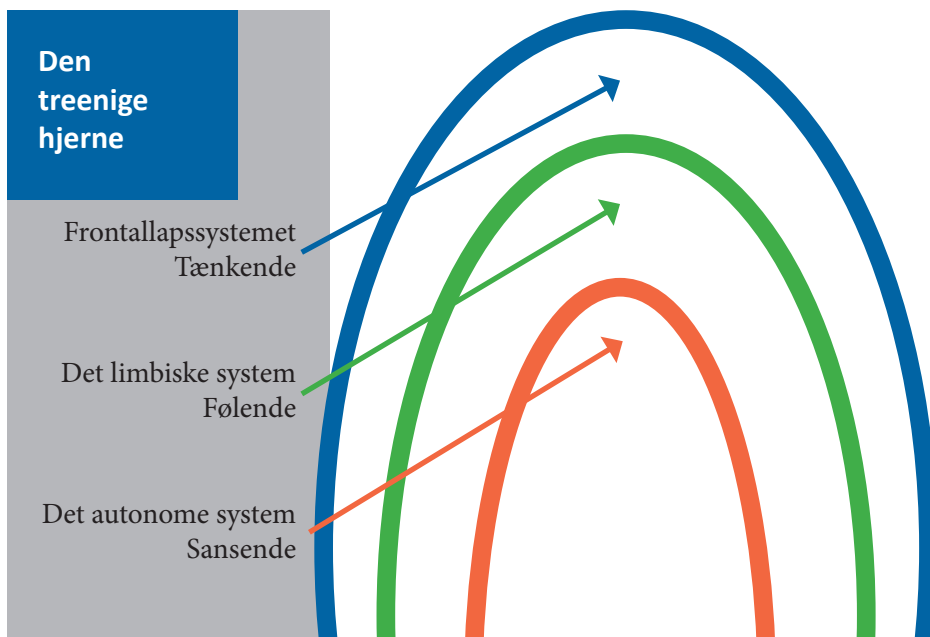


Neuroaffektiv pædagogik



Quickguide - et pædagogisk redskab!

Denne quickguide, som tager udgangspunkt i den treenige hjerne, kan give et hurtigt overblik over barnets udfordringer. Den kan være en hjælp til at afdække barnets behov via tiltag, der er tilpasset de tre niveauer, som svarer til den treenige hjernemodells opdeling.

Folderen har tre afsnit, der handler om hver sit niveau ud fra den treenige hjernemodel.

I hvert afsnit er der tre underafsnit:

- Spørgsmål om barnet, som kan understøtte dig selv og/eller andre omkring barnet, for at identificere eventuelle udfordringer.
- Tegn, som beskriver, hvad du skal være særlig opmærksom på.
- Forslag til lege og tiltag, som kan støtte barnet i dets udvikling.

Afslutningsvis, er der forslag til rammer omkring legegruppe, hvor du kan arbejde struktureret med de tiltag der kan støtte barnet.



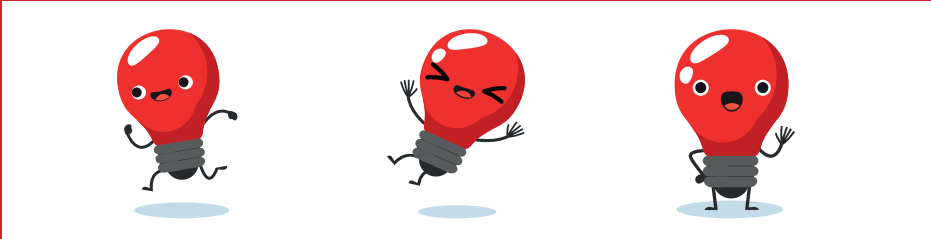


Den sansende hjerne - Autonomt (sansende og arousalregulerende)

Gode spørgsmål til dig selv

- Lægger barnet mærke til, om noget er koldt eller varmt, fx maden det spiser, temperaturen i rummet eller udenfor?
- Hvordan reagerer barnet på smerte og ubehag, fx sten i skoen, våde sokker, tøj der kradsler, tøj der ikke sidder rigtigt?
- Hvordan reagerer barnet på syns- og lydindtryk? På lugte, smage og berøring?
- Kan barnet falde til ro efter at have været i høj aktivitet? Kan barnet komme i gang efter afslappende/stille aktiviteter?
- Hvor har barnet sit naturlige arousalniveau?
- Hvordan er barnets arousal, når noget går ham/hende imod?
- Kan barnet fastholde sin opmærksomhed på noget, det finder interessant?
- Kan barnet fastholde sin opmærksomhed i kontakten?
- Er barnet i stand til at skifte fra en aktivitet til en anden?
- Spejler barnet sit ansigtsudtryk og sin mimik i samtaler, fx ved at nikke, ryste på hovedet, have relevante udtryk?

*"Et trygt barn vil gradvist bevæge sig væk fra den trygge base for selvstændigt at udforske sin omverden, hvorefter det vil søge tilbage til den trygge havn.
Susan Hart; De neuroaffektive kompasser, neuroaffektiv udviklingspsykologi 2 s.50."*



Tegn på behov for indsats

- Barnet kommer nemt i stresstilstand ved forandringer – falder sammen, bliver mimikløs/"væk".
- Barnet kan ikke rumme behagelige ting, bliver ude af sig selv.
- Barnet kan ikke rumme ubehag, bliver aggressiv eller flygter.
- Barnet kan ikke selv styre søvnrytme.
- Barnet kan ikke mærke sin krop eller temperaturer.
- Barnet kan ikke synkronisere sig i samspil.
- Barnet kan ikke lege med mimik, krop og turtagning.

Den sansende hjerne – Autonomt:

Den ældste del af hjernen som regulerer de funktioner, der gør, at vi kan overleve.

Vejrtrækning og hjerterytm.

Organernes stofskifte.

Produktion af neurokemiske stoffer.

Opmærksomhed og evnen til at blive fastholdt.

Sansning af behag/ubehag.

Reflekser, urinstinkt, drifter.

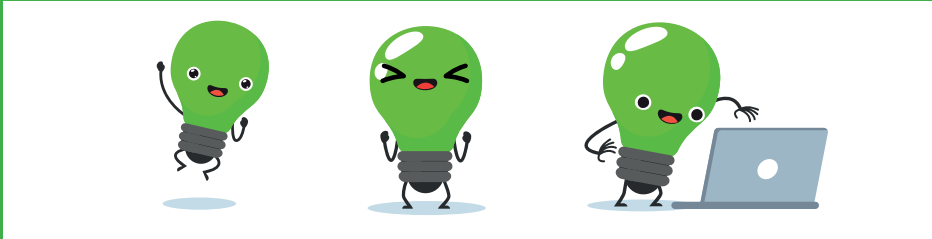
Synkronisering med artsfæller

At kunne skiftes/turtagning.



Forslag, tiltag og lege

- Gentagelser af synkroniseret spejling: Når barnet siger en lyd eller gør en bevægelse, så "aber den voksne efter" - igen og igen.
- Gentagelser, struktur, forudsigelighed og tryghed: At barnet ved, hvad der skal ske i løbet af dagen. Evt. Piptogrammer/dagstavle. At de aktiviteter, der skal foregå, er de samme over tid med samme start, midte og slutning.
- Rytme via musik eller instrumenter: En stille rokken frem og tilbage, når barnet sidder hos den voksne. Rytmiske lyde og toner i kontaktfuldts samspil. Synge sammen.
- Massage: Kan gives siddende, liggende, stående.
- Creme: Smøre creme på hænder og/eller fødder. Duppe creme på barnets sår. Udvide omsorg og empati.
- Udvide fleksibilitet i arousal: Op og nedregulering af arousal i samspil ved fx at starte en leg eller sang lige så stille. Langsomt køre op i tempo og stemmeleje, være helt vilde og derefter sætte tempo og stemmeleje ned igen.
- Sanser: Være opmærksom på at bruge sanserne. Fokus på at dufte, lytte, smage og mærke. Bare tæer uden for, lukke øjnene, mærke forskellige ting med hænder og fødder, smage nye ting.
- Sæbebobler: Boblerne skal fx rammes med den ene hånd, så den anden. Den ene finger, foden osv.
- Kongens efterfølger i fx rundkreds: Efterligne hinanden/spejle bevægelser, lyde, ord og mimik.
- Ballon balance: Balancere med en ballon mellem sig, mens man bevæger sig rundt.
- Stable hænder: Her kan tempo varieres samt afstanden mellem hænderne.

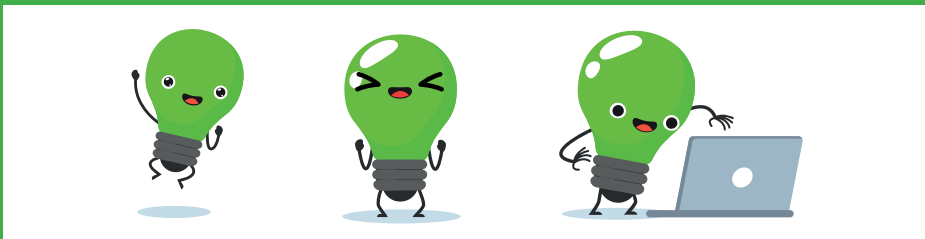


Den følende hjerne - Limbisk. (Det sociale samspil)

Gode spørgsmål til dig selv

- Hvordan er barnets naturlige humør?
- Kan barnet vise sin glæde (mimik og tonefald), nedtrykthed, vrede og ængstelse?
- Kan barnet afstemme sig følelsesmæssigt med andre?
- Hvordan reagerer barnet ved afsked og genforening?
- Indgår barnet i sociale fællesskaber?
- Hvordan er barnets fokus på sig selv i samspil med andre?
- Hvordan er barnets fokus på andre?
- Er barnet omsorgsfuldt over for andre?

"Balancen i det limbiske system medfører en evne til at indgå i følelsesmæssigt synkroniserede samspil, hvor man kan rumme såvel egne som andres følelser af livsglæde, vrede og smerte. Susan Hart; De neuroaffektive kompasser, neuroaffektiv udviklingspsykologi 3 s. 102."



Tegn på behov for indsats

- Barnet har svært ved at være i følelsesmæssig kontakt.
- Barnet har svært ved at slippe følelsesmæssig kontakt.
- Barnet magter ikke medfølelse/fornemmer ikke hvad andre har brug for.
- Barnet er kun optaget af enten andres eller egne behov.
- Barnet er fastlåst i "dramatrekant"; offer-, hjælper og krænkerroller.
- Barnet misforstår sociale situationer.
- Barnet kan ikke indgå i følelsesmæssig afstemning med andre.
- Barnet kan kun se verden i eget perspektiv.

Den følende hjerne – Limbisk:

Den del af hjernen der står for følelsesmæssig udveksling. Følelsesmæssig afstemning, fejlfafstemning og genafstemning.

At kunne føle den anden og sig selv.

At kunne have medfølelse.

At kunne følge den andens initiativ.

At følge egne initiativer.



Forslag, tiltag og lege

- Lyttende indstilling: Anerkend barnets følelser.
- Fælles fokus: Fokus på det fælles tredje.
- Affektiv afstemning/markeret spejling: Når barnet udviser følelser (glæde, vrede, sorg), viser den voksne samme følelse.
- Glædesfyldt samvær: Grin og fjol sammen.
- Lege med "lade som om" følelser: "Nu bliver jeg ked af det", og så "græder" den voksne. "Jeg bliver super glad", og den voksne viser glæde. Lege hvordan man kan trøste, berolige osv.
- Omsorg: Knus, holde i hånd, vugge, sidde på skødet. Når barnet udviser sårbarhed (vrede, raseri, ked af det), mødes barnet med markeret spejling og trøst. Den voksne kan rumme barnets følelser, forholde sig i ro og hjælpe barnet med at falde til ro ved selv at være rolig.
- Rundkreds: Der sendes en berøring, et ansigtsudtryk eller en "følelse" rundt.
- Puste fjer eller vatkugler: Fx over på hinandens banehalvdel eller til hinanden.
- Forskellige lege med faldskærm.
- Gemmeleg: Skiftes til at gemme sig og finde hinanden.
- Spaghetti: Sige spaghetti, eller et andet "skørt" ord, på forskellige måder og gætte, hvilken følelse/humør den der siger det, er i. Eller blive enige om hvordan det skal siges; "Nu kommer der en vred spaghetti", overrasket osv.



Den tænkende hjerne - Præfrontalt.

(Impulshæmning og impulsaktivering)

Gode spørgsmål til dig selv

- Hvor udviklet er barnets impulskontrol?
- Kan barnet regulere sig selv, når det får et forbud?
- Hvordan udtrykker barnet skam eller flovhed?
- Kan barnet blive stolt og anerkende sig selv for præstationer?
- Kan barnet berolige sig selv, når det bliver bange/usikkert?
- Har barnet skyldfølelse?
- Reflekterer barnet over egne indre tilstande?
- Reflekterer barnet over andres indre tilstande?

"Hvis man skal støtte andre menneskers udviklingsproces, er det nødvendigt at vide, hvor deres nærmeste udviklingszone er og skabe nye mødeøjeblikke ud fra den. Susan Hart; De neuroaffektive kompasser, neuroaffektiv udviklingspsykologi 3 s. 9."



Tegn på behov for indsats

- Barnet overtænker eller kan ikke forestille sig, hvordan andre har det.
- Barnet har rigide forestillinger og kan ikke reflektere over disse.
- Barnet er optaget af, hvad man skal og bør.
- Barnet kan ikke planlægge og/eller lægge strategier eller har behov for at gøre det hele tiden.
- Barnet har svært ved tid, forvirring ift. fortid, nutid, fremtid.
- Barnet kan ikke hæmme sine impulser eller hæmmer sig for meget.
- Barnet kan ikke selv komme i gang eller er overstyret.
- Narrativet om en selv er løsrevet fra krop og følelser.

Den tænkende hjerne – Præfrontalt:

Den del af hjernen, hvor sansninger, følelser og tanker samles og målrettes.

Impulshandlinger og viljeshandlinger.

Planlægning.

Skelnen mellem fortid, nutid og fremtid.

Strategier.

Fantasi og mentale billeder.

Måltrettethed.

Oplevelsen af skam, skyld og moral.

Refleksion over sig selv og andre.



Forslag, tiltag og lege

- Sproglig udveksling: Brug ord, barnet endnu ikke kender. Forklar ordene. Spørg ind til ord, som barnet bruger.
- Historiefortælling: Læs højt fra bøger, find på egne historier, snak om, da barnet var lille, og vis interesse for hvordan barnet beskriver sig selv og verden.
- Livshistorie: Lave stamtræ, dagbog og billeder sammen med barnet.
- Kognitive forklaringer: Sæt ord på tanker, handlinger og følelser.
- Lege, der udvikler evnen til impulsstyring: Stoplege, evt. stopdans. Eller "bare" sige STOP midt i en sang, musik eller leg. Fortsæt og sig så STOP igen. Lav fægtelege med sværd af aviser og råb STOP, når legen er godt i gang. Fortsæt legen osv.
- Symbollege: Når en kæp bliver til en pistol, eller stolene bliver til en bus.
- Kommandolege: Fx "Simon siger".
- Fangeleg: Skiftes til at fange hinanden. Den voksne kan være forskellige "farlige dyr".
- Almindelig turtagning i forskellige lege: Sætte ord på "Nøj hvor var det svært for dig at vente til det blev din tur. Du klarede det, og NU er det din tur, flot klaret".
- Statuer: Gæt hvem, der ligner hvad. Nogle er statuer, og andre er dem, der skal løse opgaven. Måske skal statuerne ligne dyr, og man kan vælge, at der gerne må siges lyde. Når alle statuer er gættet, bytter man. Man kan også vælge, at dyrene skal være i par, og så skal alle dyrepar sættes sammen
- Modsatlege: Når den voksne siger "trampe", skal børnene liste afsted og omvendt.
- Lege rollelege.

Udarbejdet af

Pernille Kim Nicolajsen med inspiration fra NUSSA & Theraplay.
Ressourcepædagogteamet i Vejen kommune.

Konsulenter

Susan Hart & Marianne Bentzen

Vektorgrafik

Vecteezy.com

Tryk og grafisk opsætning

Vejen Kommune

Nr.397813



Vejen KOMMUNE

