

# *Иготератия*



Подготовила  
Педагог – психолог  
Андреева И.С.  
г. Орёл

# История возникновения игротерапии

20-е гг  
XX в.

А.Фрейд, М. Кляйн, Г.Гуг-Гельмут  
(психоаналитическое направление)

1950-  
е гг

А.Маслоу, К.Роджерс, Г.Л.Лэндрет и др  
(гуманистическое направление).

Сере  
дина  
XX в

Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.  
Эльконин (на основе теории игровой  
деятельности )

# Психоаналитический подход

**Игра** рассматривается как символическая деятельность, в которой ребенок с помощью игрушек, ролей и игровых действий, будучи свободным от запретов со стороны социального окружения, выражает бессознательные импульсы и влечения.



# *Механизмы игротерапии, используемые в психоаналитическом подходе*

установление между психологом и ребенком  
особого терапевтического взаимодействия  
(аналитической связи)

достижение катарсиса,  
осуществляемого через деятельность ребенка,  
а также вербализацию его чувств и переживаний

достижение инсайта как более глубокого  
понимания себя и своих отношений с окружающими

исследование реальности, связанной с апробированием  
форм и способов взаимодействия с социумом

сублимация подавленных бессознательных импульсов  
и тенденций, согласованной с социальными нормами,  
моралью и ожиданиями общества.

# Деятельностный подход

**Игра** - ведущая деятельность в дошкольном возрасте и определяет развитие всех психических функций на данном возрастном этапе.

В игре ребенок может преодолеть эгоцентризм. Игра способствует развитию как интеллектуальной, так и эмоционально-личностной децентрации (**Эльконин Д.Б.**).

В ходе выполнения роли ребенок моделирует значимые для него межличностные отношения, в которых отражаются эмоциональные переживания, связанные с ролью; эти действия дают ребенку возможность прочувствовать последствия своих поступков, выявить смысл и значения своей деятельности, формируют новые социальные мотивы деятельности.

# Гуманистическая психология

Базовые **принципы** клиент-центрированной терапии:

- обеспечение клиенту свободы и самостоятельности в исследовании проблемной ситуации;
- эмпатическое принятие клиента, которое включает три базовый компонента: безусловное принятие клиента и всех его проявлений и эмоциональная теплота по отношению к нему; понимание чувств и переживаний клиента и сопереживание им; подлинность и конгруэнтность «Я» терапевта в процессе коммуникации с клиентом;
- стимулирование у клиента рефлексивно-вербализирующего типа поведения

**По функциям  
взрослого**

- недирективную игротерапию;
- директивную игротерапию.

**По  
теорети-  
ческому  
подходу**

- игротерапию в психоанализе;
- игротерапию, центрированную на клиенте,
- игротерапию построения отношений;
- примитивную игротерапию;
- игротерапию в отечественной психологической практике.

**Виды  
и формы  
игротерапии**

**По форме  
организации  
деятельности**

- индивидуальную игротерапию;
- групповую игротерапию;

**По структуре  
используемого  
материала**

- игротерапию с неструктурированным материалом;
- игротерапию со структурированным материалом.

## Показания к проведению

социальный  
инфантилизм

замкнутость

фобические реакции

сверхконформность  
и сверхпослушание

нарушения поведения  
и вредные привычки

неадекватная  
полоролевая  
идентификация  
у мальчиков

## Противопоказания

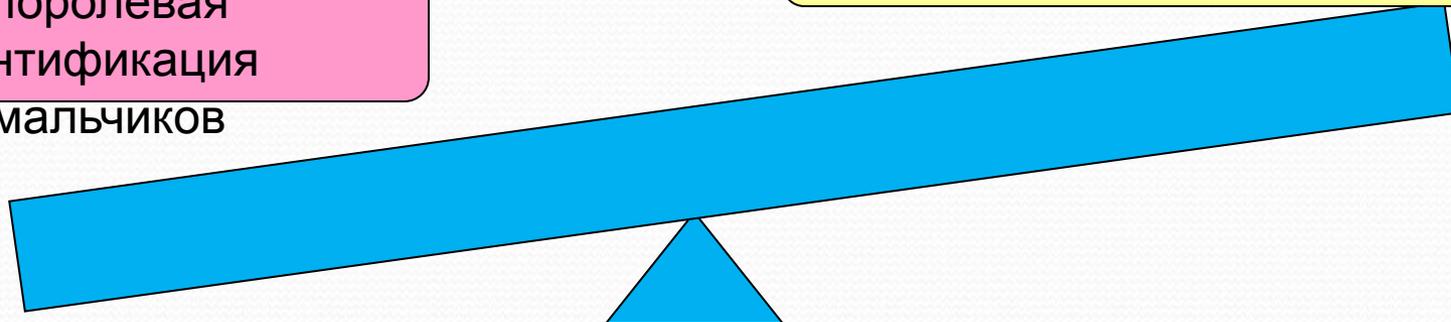
для индивидуальной игротерапии  
глубокая степень умственной  
отсталости ребенка

для групповой игротерапии :  
ярко выраженная  
детская ревность

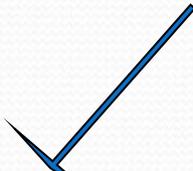
явно выраженное  
асоциальное поведение

крайняя агрессивность

ускоренное  
сексуальное развитие



# Требования к игрушкам и игровым предметам



**объективировать  
и выражать  
эмоциональные  
состояния  
(обида, злость, гнев,  
ревность, страх и др.)  
и отношения  
эмоциональной  
зависимости  
(привязанность,  
отвержение)**



**обеспечивать  
моделирование и  
проигрывание различных  
эмоционально значимых для  
ребенка ситуаций  
взаимодействия  
с родителями и  
сверстниками,  
другими взрослыми  
вне семьи (в детском саду,  
школе)**



**обеспечивать  
переживания,  
способствующие  
личностному росту,  
стимулировать  
когнитивное развитие**

# Правила проведения (Захаров А. И.)

игра - средство  
диагностики,  
коррекции и  
обучения

направленное  
воздействие на клиента  
посредством характеров,  
воспроизводимых им и  
психологом персонажей.

выбор игровых тем  
отражает их  
значимость для  
психолога и интерес  
для клиента

игра не  
комментируется  
взрослым

руководство игрой  
способствует  
развитию  
самостоятельной  
инициативы детей

соотношение спонтанного  
и направленного  
компонентов зависит не  
столько от возраста детей,  
сколько от их клинических  
особенностей

спонтанные и  
направленные игры - две  
взаимодополняющие фазы  
единого игрового процесса,  
в котором главное -  
возможность импровизации

# Этапы коррекционно-развивающей программы

ориентировочный (1 -2 занятия) - направлен на установление эмоциональных контактов и ориентацию в игровой комнате

объективирования трудностей развития, проблемных ситуаций и конфликтов (2 - 3 занятия) - направлен на актуализацию и реконструкцию конфликтных ситуаций и объективирование негативных состояний и трудностей ребенка

конструктивно-формирующий (10 - 12 занятий) - направлен на решение основных задач коррекции

# *Список литературы*

- Бурменская Г.В., Захарова Е.И., Карабанова О.А. и др. Возрастно - психологический подход в консультировании детей и подростков. - М., 2002. 254 – 256 с.
- Лидерс А.Г. - Основы возрастно-психологического консультирования - М. : МГУ, 1991. - 182 с.
- Осипова А.А. Общая психокоррекция. Учебное пособие - М.: Сфера, 2002 - 510 с.

*Спасибо за внимание*

