

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 теоретическому 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

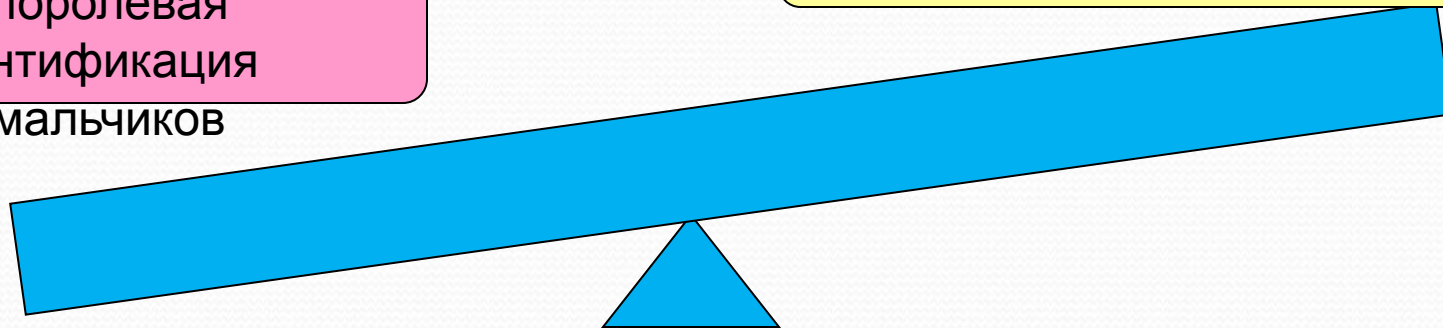
для индивидуальной игротерапии
глубокая степень умственной
отсталости ребенка

для групповой игротерапии :
ярко выраженная
детская ревность

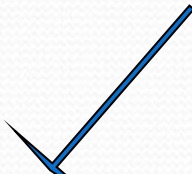
явно выраженное
асоциальное поведение

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

