

# ИГРОТЕРАПИЯ



# *ИГРОВАЯ ТЕРАПИЯ - МЕТОД ПСИХОТЕРАПЕВТИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРЫ .*

- ❑ Игра способствует созданию близких отношений между участниками группы, снимает напряженность, тревогу, страх перед окружающими, повышает самооценку, позволяет проверить себя в различных ситуациях общения, снимая опасность социально значимых последствий.
- ❑ Игра корригирует подавляемые негативные эмоции, страхи, неуверенность в себе, расширяет способности детей к общению, увеличивает диапазон доступных ребенку действий с предметами.
- ❑ Играющий выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач.
- ❑ Ряд моментов этой деятельности носит условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными привходящими обстоятельствами.
- ❑ В игре происходят формирование произвольного поведения ребенка и его социализация.



## СТРУКТУРА ИГРЫ:

- **Роль** - тот образ, который играющий примеряет на себя и в который он вживается.
- **Игровые действия** как средство реализации этих ролей.
- **Сюжет** - воспроизводимая в игре область действительности.
- **Игровое употребление предметов** - замещение реальных предметов игровыми (условными).
- **Содержание** - то, что воспроизводится детьми как главный момент деятельности и отношений между взрослыми в их взрослой жизни.



# ОБЩИЕ ПОКАЗАНИЯ К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРОТЕРАПИИ:

Социальный инфантилизм, замкнутость, необщительность, фобические реакции, сверхконформность и сверхпослушание, нарушения поведения и вредные привычки, неадекватная полоролевая идентификация у мальчиков.

Игровая терапия оказалась эффективной при работе с детьми разной диагностической категории, кроме полного аутизма и неконтактной шизофрении.

Игротерапия эффективна как помощь при выдергивании волос; коррекций селективного мутизма; агрессивности в поведении; как средство улучшения эмоционального состояния детей после развода родителей; подвергающихся насилию и брошенных детей; снижения страхов; стресса и тревожности у госпитализированных детей; при коррекции затруднений в чтении; успеваемости детей с затруднениями в обучении; отставания в речевом развитии; интеллектуального и эмоционального развития умственно отсталых детей; лечения заикания; облегчения состояния при психосоматических заболеваниях (бронхиальная астма, нейродермит, язвенный колит, дискинезии желчевыводящих путей и др.); улучшения "Я-концепции"; снижении тревоги при расставании с близкими.



# ОСНОВНЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ КОРРЕКЦИОННОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ ИГРЫ:

- Моделирование системы социальных отношений в наглядно-действенной форме в особых игровых условиях, следования им ребенком и ориентировка в этих отношениях.
- Изменение позиции ребенка в направлении преодоления познавательного и личностного эгоцентризма и последовательной децентрации, благодаря чему происходит осознание собственного "Я" в игре и возрастает мера социальной компетентности и способности к разрешению проблемных ситуаций.
- Формирование (наряду с игровыми) реальных отношений как равноправных партнерских отношений сотрудничества и кооперации между ребенком и сверстником, обеспечивающих возможность позитивного личностного развития.
- Организация поэтапной отработки в игре новых, более адекватных способов ориентировки ребенка в проблемных ситуациях, их интериоризация и усвоение.
- Организация ориентировки ребенка на выделение переживаемых им эмоциональных состояний и обеспечение их осознания благодаря вербализации и соответственно осознанию смысла проблемной ситуации, формирование ее новых значений.
- Формирование способности ребенка к произвольной регуляции деятельности на основе подчинения поведения системе правил, регулирующих выполнение роли и правил, а также поведение в игровой комнате.



# ПРИНЦИПЫ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ИГРОТЕРАПИИ

- **Коммуникация ребенку его безусловного принятия** (дружеские равноправные отношения с ребенком, принятие ребенка таким, какой он есть, ребенок- хозяин положения, он определяет сюжет, тему игровых занятий, на его стороне инициатива выбора и принятия решения).
- **Недирективность** в управлении коррекционным процессом: отказ игротерапевта от попыток ускорить или замедлить игровой процесс; минимальность числа ограничений и лимитов, вводимых игротерапевтом в игру (вводятся лишь те ограничения, которые связывают игру с реальной жизнью).
- **Установление фокуса коррекционного процесса на чувствах и переживаниях ребенка:** добиться открытого вербального выражения ребенком своих чувств; попытаться в кратчайшее время понять чувства ребенка и повернуть его исследование на самого себя; стать для ребенка своеобразным зеркалом, в котором он может увидеть себя.



# ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ИГРОТЕРАПИИ:

- игротерапия в психоанализе;
- игротерапия, центрированная на клиенте;
- игротерапия отреагирования;
- игротерапия построения отношений;
- примитивная игротерапия;
- игротерапия в отечественной психологической практике.



# ФОРМЫ ИГРОТЕРАПИИ

- ▣ По функциям взрослого в игре различают недирективную игротерапию; директивную игротерапию.
- ▣ По форме организации деятельности различают: индивидуальную игротерапию; групповую игротерапию;
- ▣ По структуре используемого в игротерапии материала:  
игротерапию с неструктурированным материалом,  
игротерапию со структурированным материалом.





# ИГРУШКИ И МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРОВОЙ ТЕРАПИИ

- Игрушки из реальной жизни.
- Игрушки, помогающие отреагировать агрессию.
- Игрушки для творческого самовыражения и ослабления эмоций.



## ▣ **Игрушки из реальной жизни.**

Таковыми игрушками являются кукольное семейство, кукольный домик, марионетки, они могут изображать членов реальной семьи ребенка. Эти игрушки делают возможным непосредственное выражение чувств ребенком. Гнев, страх, соперничество между братьями и сестрами, кризисы, семейные конфликты могут выражаться непосредственно, когда ребенок разыгрывает сценки с человеческими фигурками.

Машина, грузовик, лодка и касса особенно важны для упрямого, тревожного, застенчивого или замкнутого ребенка, поскольку с этими игрушками можно играть в неопределенную игру, не выражая никаких чувств.



## ▣ **Игрушки, помогающие отреагировать агрессию.**

В игровой терапии дети часто испытывают сильные эмоции, для описания и выражения которых у них нет словесных обозначений. Структурированные игрушки и материалы, такие как игрушечные солдатики, крокодил, ружья, резиновый нож, могут использоваться детьми для выражения гнева, враждебности и фрустрации. В располагающей обстановке игровой комнаты агрессивные дети чувствуют, что им позволено выражать агрессивные чувства. От этого они испытывают удовлетворение и постепенно в них развиваются более позитивные чувства. Забивая гвозди в полено из мягкой древесины или барабана по вешалке, ребенок отреагирует чувства и в то же время сосредоточивает на этом действии внимание и энергию, усиливая тем самым степень концентрации.



▣ **Игрушки для творческого самовыражения и ослабления эмоций.**

Песок и вода наиболее часто используются ребенком в качестве неструктурированной среды для игры. Песок и вода не имеют структуры и могут превратиться по желанию ребенка во что угодно: поверхность луны, зыбучие пески, пляж, чистящее вещество. Возможности их применения безграничны.

Особое значение придается кубикам. Кубики могут быть домами, их можно швырять, ставить друг на друга, разбрасывать. Все это позволяет ребенку почувствовать, что значит созидать или разрушать. Как в случае с водой и песком, ребенок может испытывать чувства удовлетворения, поскольку не существует правильного способа игры с кубиками.

Палитра и краски дают ребенку возможность творить, пачкать, мусорить, разыгрывать сценки в ванной и выражать свои чувства.



# ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТИ ИГРОТЕРАПЕВТА

ТЕРАПЕВТ ДОЛЖЕН:

- быть достаточно объективным, чтобы позволить ребенку быть самостоятельной личностью;
- быть достаточно гибким, чтобы принять любые неожиданности и адаптироваться к ним;
- ориентироваться на то, чтобы охотно воспринимать все новое;
- признавать лицо ребенка, его опыт безусловной ценностью;
- не оценивать ребенка, быть открытым, а не замкнутым;
- уметь отключаться от мира собственной реальности и вчувствоваться в реальность ребенка;
- Никогда не упоминать о прошлых сеансах, поскольку ребенок находится уже в другой временной точке.

