

ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ «*ЧУДЕСА НА ПІСКУ*»
(авт. Т. М. ГРАБЕНКО, Т. Д. ЗІНКЕВИЧ-ЄВСТИГНЕСЬВА)

Принцип "Терапії піском" був запропонований ще Карлом Густавом Юнгом, чудовим психотерапевтом, засновником аналітичної терапії. Може бути, природна потреба людини "морочитися" з піском, і сама його структура підказали великому Юнгом цю ідею. Адже пісок складається з дрібних крупинок, які тільки при з'єднанні утворюють улюблену нами пісочну масу. Багато психологів бачать в окремих крупинках символічне відображення автономності людини, а в піщаній масі – втілення Життя у Всесвіті.

Пісок має властивість пропускати воду. У зв'язку з цим, фахівці парапсихологи стверджують, що він поглинає "негативну" психічну енергію, очищає енергетику людини, стабілізує її емоційний стан. Спостереження і досвід показують, що гра в пісок позитивно впливає на емоційне самопочуття дітей і дорослих, і це робить його прекрасним засобом для розвитку і саморозвитку дитини.

Гра з піском як консультативна методика була описана англійським педіатром Маргарет Ловенфельд в 1939 році. В ігровому приміщенні створеного нею Лондонського Інституту Дитячої Психології вона встановила два цинкових підноса, один наполовину наповнений піском, а інший - водою, і формочки для гри з піском. Іграшки "жили" в коробці. Маленькі пацієнти інституту використовували іграшки у грі з піском, а коробки з піском вони називали „світом”. Тому М. Ловенфельд назвала свій ігровий метод „світової методикою”.

Формуванням концепції "пісочної терапії" (або "пісок-Play") займалися, в основному, представники юнгіанської школи. Наприклад, швейцарський аналітик Дора Калфф. Однак, для навчальних цілей унікальні можливості піску до недавнього часу практично не використовувалися. Щоб заповнити цю прогалину, Т. М. Грабенко, Т. Д. Зінченко-Євстигнесьвою була створена система пісочних ігор, спрямованих на навчання та розвиток особистості в цілому.

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ІГОР НА ПІСКУ

1. Створення природного стимулюючого середовища, в якому дитина відчуває себе комфортно і захищено, виявляючи творчу активність. Для цього слід добирати завдання, що відповідають можливостям дитини; формулювати інструкцію до ігор в казковій формі; виключати негативну оцінку її дій, ідей, результатів, заохочуючи фантазію і творчий підхід.
2. "Пожвавлення" абстрактних символів: літер, цифр, геометричних фігур, і пр. Реалізація цього принципу дозволяє сформулювати і посилити позитивну мотивацію до занять і особистісну зацікавленість дитини в те, що відбувається.
3. Реальне "проживання", програвання всіляких ситуацій разом з героями казкових ігор.

На основі цього принципу здійснюється взаємний перехід уявного в реальне і навпаки. Наприклад, опинившись в ролі Рятувальника Принцеси, дитина не просто пропонує вихід із ситуації, але й реально розіграє його на піску за допомогою мініатюрних фігурок. Так, вона реально переконується в правильності чи хибності обраного шляху.

ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ ІГОР НА ПІСКУ?

1. Водонепроникний дерев'яний ящик. Якщо займатися з дітьми в малій групі (3-4 людини) або індивідуально, його розмір – 50-70 сантиметрів. Такий розмір скриньки відповідає оптимальному полю зорового сприйняття, і це дозволяє охоплювати його поглядом цілком. Пісочні терапевти "любовно" називають ящик з піском "підносом" - з боків він може бути забезпечений ручками для зручності транспортування. Краще, якщо піднос буде саме дерев'яним, це полегшить перенесення пісочного досвіду в реальну діяльність.

Для занять з великими групами дітей потрібно ящик значно більшого розміру. Внутрішня поверхня підноса (дно і борти) фарбують в синій або

блакитний колір. Таким чином, дно підноса буде символізувати воду, а борта - небо.

2. Чистий, просіяний пісок (деякі його навіть прожарюють в духовці). Він не повинен бути занадто великим або занадто дрібним. Піском заповнюється менша частина скриньки. Для пісочних ігор краще, якщо він буде вологим. Таким чином, пісок ставить символічну "лінію горизонту".

3. "Колекція" мініатюрних фігурок, висотою бажано не більше 8 сантиметрів. У набір іграшок можуть увійти:

- людські персонажі ;
- будівлі: будинки, школи, церкви, замки ;
- тварини: домашні, дикі, доісторичні, морські, і пр. ;
- машини: сухопутні, водні, космічні, бойові;
- рослини: дерева, кущі, квіти, овочі та ін;
- будівлі: мости, огорожі, ворота, портали, кошари ;
- природничі предмети: черепашки, гілочки, камені, кістки, яйця і пр. ;
- символічні предмети: джерела для загадуванням бажань, ящики зі скарбами, коштовності та ін ;
- казкові герої: злі і добрі;
- релігійні предмети і сувеніри;
- жива зелень і пр. ;
- флакони з-під парфумів та ін;

пластикові або дерев'яні букви і цифри, різні геометричні фігури (круги, трикутники, прямокутники, піраміди і ін). Словом, усе, що зустрічається в навколишньому світі.

Моделювання ігор-казок на піску

1. Введення в ігрове середовище. Установка на уважне слухання та активну участь. (Приказка, забавлянки, обіцянка незвичайних пригод і випробувань.)

Довірчий стиль спілкування, уважне ставлення до кожної дитини, діалог з кожним, знижений тон голосу.

2. Знайомство з грою і її героями. Прослуховування початку казки, історії та будівництво у пісочниці ігрового простору (казкової країни, замків, палаців, морів, річок, лісів, того, що потрібно по сюжету гри), заселення його різними персонажами (казковими героями, тваринами, буквами та ін).

Позиція "відстороненого оповідача", доброзичливого та м'якого помічника, дослідника створюваного простору

3. Моделювання конфлікту, труднощів. Дітям зачитується продовження історії, в якому відбувається щось, що руйнує створений на піску світ (з'являються сили зла, руйнування: дракони, чудовиська, ураган тощо) *Створення ситуації, в якій дитина діє самостійно, може переносити і відігравати в грі з піском негативні емоції, при цьому дорослий може виступати руйнівником, використовуючи фігурки і ляльки*

4. Вибір допомоги. Звернення до дитини за допомогою: - Що буде з жителями країни? Що ж робити? Як бути? Чи зможеш ти допомогти? - Тільки ти, з таким добрим серцем, зможеш допомогти мешканцям цієї країни. Можна одягатися в казковий одяг та знайомитися з помічниками. *Дорослий - зацікавлена особа, що вивчає ситуацію, шукає вихід нарівні з дитиною. Дорослий переконує, підбадьорює, вселяє віру в себе, вказує на потенційні можливості дитини.*

5. Боротьба і перемога. Діти відіграють ситуацію боротьби зі злом. Тут вони мудреці і лицарі, феї і чарівники. Кожен виступає під маскою найбільш близького йому персонажа. Далі відбувається відновлення, реконструкція, перетворення піщаної країни. Саме зараз діти виступають Творцями - відновлюють світ у відповідності зі своїми бажаннями і набутими знаннями і навичками. Будують так, щоб у новій країні всім було зручно. Посилюється успішний досвід-дітям вдячні всі казкові істоти.

Педагог підтримує, підбадьорює, висловлює свою зацікавленість, впевненість у тому, що у дитини все вийде. Потім - щире захоплення дитиною, вдячність за вигадку, доброту.

6. Затвердження перемоги.

Спонтанне продовження гри, в якій відбувається святкування перемоги. *Стиль поведінки дорослого: запитує про емоційний стан дітей, думки і почуття, які виникали в процесі гри, чи сподобалося їм, що вони будуть робити, якщо раптом знову потраплять у схожу ситуацію.*

7. Перспектива подальших пригод .

Розповідь про наступні пригоди.
Дорослий намагається заінтригувати дитину.

З ЧОГО ПОЧИНАТИ?

1. Ігри на розвиток тактильно-кінестетичної чутливості і дрібної моторики рук ("Чутливі Долоньки").
2. Ігри на розвиток фонематичного слуху, корекція звуковимови, навчання читання та письма. ("Пісочна грамота")
3. Пізнавальні ігри на піску. Види пізнавальних ігор на піску:
 - Ігри на знайомство з навколишнім світом. Через них ми пізнаємо те, що поряд з нами: тварин (диких та домашніх), комах, ліси, поля, річки, озера, моря, острови, професії, місто, транспорт, побут та ін
 - Географічні ігри. Тут ми дізнаємося, як живуть люди в різних куточках планети. Моделюємо в пісочниці різні кліматичні зони і життя в них. Наприклад, часто дітям непросто уявити собі життя в тропічних багатоярусних лісах. Фотографії недостатньо. Створимо "живі" картинки на піску. Ставимо фігурки екзотичних дерев та кущів по ярусах (слід пам'ятати, чого немає в "колекції", замінюємо природним матеріалом), обвиваємо їх "ліанами" , мотузочками, розміщуємо на них фігурки мавп, птахів, фруктів, і відтворюємо "тропічну зливу".

- Фантастичні ігри. У пісочниці імітується життя на інших планетах: місячний ландшафт, поверхня Марса і пр. Це унікальна можливість для нас-використовувати сучасну дитячу субкультуру (трансформерів, роботів і пр.) у "мирних", пізнавальних цілях. Після перегляду мультфільмів можна запропонувати дитині відтворити на піску картинку, яка найбільш запам'яталася, програти ще раз хвилюючу ситуацію, придумати до неї альтернативне продовження. Розігруючи "зоряні війни" на піску, реалізуючи бажання бути супергероєм і вічно живим, дитина звільняється від внутрішньої напруги та отримує від нас багато цікавої інформації про космічні тіла, кораблі, дослідження

4. Історичні гри. Ми захоплюємося діарама битв, представлених у великих музеях, але ж це не що інше, як застигла пісочна картина. Тільки в пісочниці дитина може все САМА побудувати і програти, ставши учасником історичних подій. Професійні військові використовують ігри на піску, вивчаючи стратегію бойових дій ...

5. Ігри-екскурсії по місту. Батьківщина починається з рідного міста, селища. Його історія робить істотний вплив на думки і життя мешканців. Історія міста, як і життєвий шлях людини, має свої радощі й печалі. Ці події можна розігрувати на піску.

Ігри можуть бути як індивідуальні, так і групові. Заповнюється протокол на зразок:

Кількісний аналіз:

агресивність	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	миролюбство
тривожність	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	спокійність
конформізм	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	лідерство
відчуженість	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	залученість
стереотипність	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	креативність
індивідуалізм	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	співробітництво
ригідність	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	гнучкість

Стиль ситуативної комунікації

1. Співробітництво 2. Конфронтація 3. Асиміляція 4. "Паралельна гра" 5. "Боротьба за територію" 6. Інше _____

КОМЕНТАР до "ПРОТОКОЛУ"

Кожній дитині довільно привласнюється колір, яким потім будете малюється його графік. Про це робиться позначка в графі "Колір".

Протокол кількісного аналізу складається з 7 шкал, що включають у себе полярні якості. Пропонується поставити оцінку від 0 до 10 балів. Бал "5" показує відсутність явної вираженості якості. Бали 0, 1 і 9, 10 задають систему відліку, символізують гіпервираженість якості, і тому звичайно не виставляються.

1. Агресивність – миролюбність. Шкала характеризує рівень внутрішньої і зовнішньої агресії дитини. Якщо дитина проявляє по відношенню до інших руйнівні або залякуючі дії: руйнує щось зроблене дітьми, штовхає їх, перебиває, кусається, обзивається, кидається піском, принижує, можна поставити "X" (хрест) поряд з однією з цифр " 2, 3,4 ". Бали "5 і 6" показують

ситуативну агресивність: дитина проявляє агресивні дії тільки у відповідь на образу, агресію. Бали "7 і 8" символізують натуру миролюбну, готовність залагодити конфлікт. Дитина не завжди агресивно реагує на агресивні дії оточуючих. Крайній прояв миролюбності: "б'ють по щоці - підстав іншу", страх конфлікту, беззахисність.

2. Тривожність – спокій. Шкала відображає рівень внутрішньої напруги, тривожності дитини. Якщо дитина боїться виконувати завдання, нервує, то поставити іграшку, то прибере, говорить, що в неї нічого не вийде, спостерігається тремор (тремтіння рук, голови і пр.), Під час гри вона може проявляти сильне хвилювання, висловлювати різного роду побоювання, можна поставити знак "X" поряд з однією з цифр "2, 3". Якщо учасник групи спокійний і впевнений, можна поставити знак "X" поряд з цифрою "7 або 8".

3. Конформізм – лідерство. Шкала відображає тенденцію бути веденим або лідером. Бали "2, 3, 4" символізують ступінь залежності від думки оточуючих, тенденцію до підпорядкування, невираженні власної думки, потребу в опіці, легкість відмови від свого бажання чи ідеї. Бали "5 і 6" відповідають прояву лідерських якостей: в залежності від ситуації, завдання, стану, настрою, самопочуття. За цим іноді ховається неформальний лідер. Бали "7 і 8" відображають явну вираженість лідерських якостей: прагнення бути першими, "пробивати" свої ідеї, підпорядковувати собі, бажання, щоб всі слухали тільки його і пр. Бал "9" чи навіть "10" можна поставити тільки в тому випадку, якщо Ви зіткнулися з деспотом, вперто, іноді істерично, нав'язує свою волю Вам і іншим.

4. Відстороненість – залученість. Шкала "Відстороненість - залученість" показує рівень мотивації по відношенню до занять, його інтерес до роботи групи, пасивному або активному участі в груповому процесі. Якщо дитині нецікаво, вона не бере участі у груповій роботі, проситься додому, ніє, вередує, не виявляє емоційної реакції, млява і безініціативна, то можна поставити в цій шкалі знак "X" поряд з однією з цифр "2; 3;" (в залежності від вираженості якості). Така реакція дитини, якщо вона не викликана з її

хворобою, може говорити про те, що для неї цей підхід або мало ефективний або завдання складні; чи це її особистісна особливість. Якщо дитина більше схильна спостерігати за процесом, ніж брати участь, але, разом з тим, відчувається її певний інтерес, можна поставити бали "4", "5". Бал "6" відобразить достатню залученість в процес і ситуативну активність (активність проявляється, але трохи обережно). Якщо дитина дуже активно бере участь у роботі групи, швидко підхоплює ідеї, прагне багато чого робити сама, то можна поставити знак "X" близько цифр "7" або "8".

Активність чи пасивність багато в чому залежать від стану дитини в даний момент. Навіть найбільш активні і рухомі діти, коли хворіють або виявляються у незвичній обстановці, можуть проявляти млявість і пасивність. А зовні замкнуті діти виявляють активність тоді, коли їм цікаво. Тому важливо накопичувати серію спостережень в різні дні і за різних обставин.

Шкала "Відстороненість - залученість" є одним із серйозних показників ефективності роботи. Якщо на початку курсу казкотерапії у дитини були низькі показники за цією шкалою, а по мірі роботи вони підвищувалися - це означає, що педагог зміг захопити дитину і заняття пішли їй на користь.

5. "Стереотипність" – креативність. Шкала відображає динаміку розвитку в дитини творчих процесів. На початку занять деякі діти можуть мати низькі оцінки за цією шкалою. Під час занять у міру розвитку творчого мислення і уяви, результати по цій шкалі будуть підвищуватися. Проявом стереотипних дій можуть вважатися добре відомі дитині моделі поведінки, думки, ідеї. Проявом творчих дій (креативності) можуть вважатися нестандартні оригінальні пропозиції, аргументи, повороти казкового сюжету, що призводять до успішного результату.

ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Аллан Д. "Ландшафт дитячої душі". СПб., 1998.
2. Бардієр Г., Никольская И. "Що стосується мене". Санкт-Петербург-Рига, 1998.
3. Бардієр Г., Рамазан І., Чередникова Т. "Я хочу! Психологічний супровід природного розвитку маленьких дітей ". СПб., 1993-1995 роки.
4. Виготський Л. С. "Криза 7 років" // Собр. соч. Т. 4. М., 1982.
5. Гобова Е. С. "Розуміти дітей - справа цікаве". М.: "Аграф", 1997.
6. Зінкевич-Євстигнеєва Т. Д. "Шлях до чарівництва". СПб., 1998.
7. Карабанова О. А. "Гра в корекції психічного розвитку дитини". М., 1997.
8. Кряжева Н. Л. "Розвиток емоційного світу дітей". Ярославль, 1996.
9. Савина Е. А. "Особливості уявлень дітей 5-7 років про душу" // Питання психології, 1995. № 3.
10. Співаковська А. С. "Порушення ігрової діяльності". М., 1980.
11. СтоунсЕ. "Психопедагогика". М., 1984.
12. "Вправи з Монтессорі-матеріалом" збірник. Рига-Москва, 1998.
13. Цукерман Г. А. "Психологія саморозвитку". Москва-Рига, 1995.
14. Шульц-Вільд Л. "Наша дитина". М., 1992.