

Оглавление

Для кого я пишу эту книгу?	5
Что такое игропедагогика?	6
Так что же такое игра?	6
Оценка игровой технологии	10
Проблемная ситуация	10
Место личной инициативы игрока	11
Разнообразные виды деятельности	11
Момент предъявления результата	12
Самое ценное для игропедагога знание – это... возрастная периодизация	13
Возрастная периодизация по Фрейду	16
Возрастная периодизация по Эриксону	20
Основа игропедагогики	27
Кратко теория Выготского Л.С.	27
Три состояния по Эрику Берну	38
Роль НАД и роль ПОД	43
Функции роли НАД и роли ПОД	46
Активация ролей	50
Правила для роли НА РАВНЫХ	54
Какими навыками должен обладать игропедагог?	59
Чувственное восприятие ребёнком взрослого	59
Ответственность	60
Умение подбирать инструменты мотивации	61
Эмпатия	62
Целеполагание	62
Черты запроса	64
Еще немного о мечте, цели и запросе	67
Умение создавать противоречия	68
Умение создавать игровые завязки	68
Возрастная периодизация Екатерины Скуратовой	69
Симбиоз	70
«Здоровые» симбиотические роли	74
«Сломанные» симбиотические роли	76

Проблемы прохождения стадии симбиоза. Игровые моменты.....	78
Протест.....	79
Характерные особенности стадии протеста.....	79
«Здоровые» роли протеста.....	82
«Сломанные» роли протеста.....	83
Проблемы прохождения стадии протеста. Игровые моменты.....	83
Независимость.....	84
Проблемы прохождения стадии независимости. Игровые моменты.....	85
Равноность.....	86
Проблемы прохождения стадии равноности. Игровые моменты.....	87
Как формируются ценности, эмоции и коммуникация	
внутри каждой стадии развития.....	87
Стадия симбиоза.....	87
Стадия протеста.....	91
Стадия независимости.....	93
Стадия равноности.....	95
Периодизация с момента зачатия по декадам.....	96
Внутриутробный возраст.....	96
Рождение.....	98
Создание игропедагогического урока.....	119
Как «поймать на интерес»?.....	119
Виды игровых завязок (игрового события).....	119
Пример игрового события для детского сада и начальной школы.....	122
Пример игрового события для средней школы.....	122
Пример игрового события для старшей школы.....	123
Практикум по игропедагогике.....	125
Первый тренинг.....	125
Второй тренинг.....	134
Третий тренинг.....	138
Заключение.....	141

Для кого я пишу эту книгу?

Так получилось, что педагоги в моей жизни с малых лет занимали особое место. Это становится понятно, когда ты смотришь на свой жизненный путь с высоты двадцатилетнего опыта работы. Я пошла в первый класс раньше положенного срока и совершенно не понимала, зачем я туда иду. Я прекрасно помню свой первый праздник 1 Сентября: красивые банты на голове, мне жутко хотелось звонить в колокольчик и громко рассказывать стихи. Я не понимала оценивания педагогов, и поэтому радовалась всему, что говорит и делает учитель. Через пару-тройку месяцев моя подруга Маша сообщила мне прискорбную вещь, что «треугольнику только дураки радуются, а радоваться надо флажку или звездочке». Я тогда стала осознавать значение этих фигур, поставленных учительницей в тетради. Позже я попала в уникальную педагогическую среду (это было в 10–11 классах), о чём я расскажу подробнее в этой книге. В 17-летнем возрасте мы с моей двоюродной сестрой Наташей создали школу по подготовке детей в первый класс. После этого я работала с трудными подростками в местах лишения свободы, это был проект с моей сестрой Марианной. Ещё позднее я занималась оценкой и обучением персонала в производственной компании. Затем я начала создавать технологии, развивающие мышление. Стала работать с педагогическими коллективами и родителями, создавая игровую образовательную среду.

Поэтому и книгу я пишу **ДЛЯ ПЕДАГОГОВ, КОТОРЫЕ СТРЕМЯТСЯ РАЗВИВАТЬ ЛЮДЕЙ**. Педагог для меня – это человек, который открывает будущее другому человеку. Наверное, это больше похоже на термин «Наставник». В это понятие я вкладываю и поддержку, и развитие личности, это знание ребёнка и постоянный контакт с ребёнком. И как следствие – подготовка личности к большой жизни.

Что такое игропедагогика?

Игропедагогика – это сочетание игропрактики с педагогическим дизайном, то есть при построении игр и игровой среды используются методические основы построения образовательного процесса. Такое определение даёт нам интернет.

Да, я с ним полностью согласна, потому что игропедагогика – это игра, в которой заложен образовательный компонент. Это постоянное проектирование образовательной среды для конкретного ученика с учётом интересов всего класса.

Когда я прихожу на первое занятие в школу или в детский сад, или в иное образовательное учреждение, мне говорят: «Екатерина, да применяем мы игры, применяем. Это же всем известно, что детям нужны игры...»

6

Я всегда спрашиваю: «А какие игры вы применяете? Конкретно опишите, какие игры у вас применяются, например, для развития математического мышления?»

Обычные ответы педагогов:

- ✓ кроссворды;
- ✓ методические игры;
- ✓ ребусы.

«Нуууууу вы знаете, это вообще не игры))))))»

Так что же такое игра?

Начинаю я тренинг. Педагоги сидят, уткнувшись подбородком в грудь, скрестив ноги и скрестив руки на груди. Некоторые дремлют, некоторые демонстративно показывают: «Боже, опять пришли нам муть городить. Знаем мы это всё. Знаем»

Но через 30–40 минут всё меняется (моя группа модераторов уже знает наше время). Как по мановению волшебной палочки, педагоги начинают вникать и понимать, какую пользу мы несём им, как эти знания облегчают жизнь педагога в профессии, и как помогают в личной жизни.

Я люблю свою работу и вас, дорогие педагоги. Низкий вам поклон. Я рада менять вашу жизнь к лучшему.

Ну так и что же такое игра?

Игра – это конструктивный диалог между людьми и с самим собой. Игра возможна только тогда, когда коммуникация между игроками состоялась. Игра связывает нашу жизнь с творчеством, это путь в творчество. Создавая игровую ситуацию внутри учебного процесса, самое важное – придерживаться конструктивной коммуникации, создавать атмосферу творчества, а также ценность личности, именно в таком сочетании игра даёт высокий результат усвояемости учебного материала. Результат игры: уверенность в себе, осознание, видение своего дальнейшего пути, понимание и расширение картины мира, изменение будущего в желаемую сторону. Как это происходит? Игра позволяет расставить приоритеты, освободиться от груза негативных мыслей и эмоций, сделать выбор. Всё это помогает человеку опереться не на кого-то, а собственно на самого себя и привлечь к реализации задуманного свои собственные силы.

Игрок вступает в игру со своим личным желанием (об этом мы будем говорить далее). Вообще, каждый из нас понимает, что если у человека есть желание, значит, у него есть и возможности. Но неверие в себя, шаблоны, лишние мысли и эмоции мешают нам добиться желаемого. Есть и ещё один секрет: не все наши желания являются истинными. Многие из них навязаны извне, и игра помогает их различить и разобраться в них. Педагог не может забывать о личности ребёнка. Личность – важнее, а обучение уходит на второй план, и поэтому становится эффективным. Именно такая формула приводит к успешной обучаемости человека.

Давайте рассмотрим игру в её природном значении. Игра свойственна животным, причём играют в игры не только щенки, но и взрослые особи. Иными словами, игра пришла в жизнь человека раньше, чем зародилась культура. Игра присуща не только млекопитающим, но и птицам, и рептилиям. Зачем играют животные? Они тренируют навыки, проявляют себя, и весело проводят время.

Упоминания об игре можно найти в исследованиях философов разных эпох. Удивительно, но ещё Аристотель считал, что игра является гармонией души и тела. А Платон приравнивал игру к ис-

кусству. К счастью, сегодняшнее общество диктует развитие игровых технологий. Современная игра, игра будущего, оказывает влияние на мышление ребёнка и обладать таким инструментом должен педагог, который стремится в будущее. Игра в современном мире – это навыки и компетенции.

Помните, как многие взрослые говорят своим детям: «Перестань играть и займись более полезными делами»?

Вот сейчас мы с вами и посмотрим, чем же дети занимаются, играя в песочнице. В этом ограниченном пространстве царит своя внутренняя атмосфера и своя коммуникация. Ребенок нарабатывает опыт, даже если он сидит в сторонке и играет один. «Один» в данном случае – это довольно относительно, потому что он общается сам с собой (а это тоже коммуникация) и наблюдает за внешним миром. Обратите внимание, что ребёнок постоянно наблюдает за вами, и за всеми, кто находится в поле его зрения.

Теперь мы с вами рассмотрим вариант игры компьютерной, и вновь вспомним фразу родителей: «Перестань играть и займись более полезными делами». Предполагаю, что большинство читателей считают эти слова совершенно правильными. Как вы думаете, почему? Потому что времена изменились, и родители, наконец-то, признали пользу игры на свежем воздухе. И тут социум им подsunул новую версию игр для детей. Чтобы фраза не забывалась! Добавлю ещё фраз из арсенала родителей: «Всю свою жизнь проиграешь», «Все мозги проиграешь», «Никак не наиграешься...»

Но и в этом виде игры ребёнок получает развитие.

Почему же так сердятся родители? Потому что любая игра действительно отвлекает ребёнка от дел хозяйственных, но лишь потому, что она даёт ему развитие. Если ребёнку предложить работу по дому с тем же уровнем развития, что и игра, он охотно бросит играть и побежит за вами. Если бы уроки давали такой же уровень развития, что и игра, то он бы с удовольствием делал уроки. Поэтому игры сейчас активно включаются в образовательные и бизнес процессы. Игра позволяет не только наработать опыт, получить навыки, но и выплеснуть эмоции, избавиться от лишней информации при перегрузе.

Игры развивают, расширяют картину мира, углубляют знания о самом себе, позволяют игроку самостоятельно изучить свою личность. Ученик вдруг начинает отмечать для себя важные черты своего характера, ученик начинает понимать, зачем ему обучение, и в итоге он создаёт сам для себя мотивацию. При использовании игровых технологий волшебство происходит и с педагогом, потому что это процесс самопознания и самообразования. Создавая и проводя такие занятия, педагог снимает с себя стресс, он лечит себя эмоционально, он начинает понимать свою значимость в этом процессе, получает уважение и развитие себя как профессионала.

Чтобы читатель понял, почему же ребусы, методические карточки и кроссворды сами по себе не являются игрой, давайте рассмотрим признаки игры – оценку игровой технологии.

Оценка игровой технологии

Что необходимо для того, чтобы у вас получилась игра? В своей работе я опираюсь на следующие признаки игры:

1. Проблемная ситуация.
2. Место личной инициативы ученика.
3. Разнообразные виды деятельности.
4. Момент предъявления результата.

Проблемная ситуация

Итак, **проблемная ситуация**. Я бы ещё могла назвать её «противоречивая», или «конфликтная» ситуация. Это ситуация, основанная на противодействии психологических границ. Когда игрок попадает в неразрешимый тупик, он теряется, не может сообразить, как найти выход, и это есть важный этап развития мышления. В этот период человек теряет много энергии, и его личность в определённый момент (назовём его «точка кипения») начинает искать спасение. Психика начинает искать спасение, и вскрывает новые неизведанные ресурсы. Человек ломает границы, привычные его психике, и выстраивает новые границы, более удобные и энергетически важные в его нынешней жизни. Иными словами, старые стереотипы отмирают, на смену им приходит новое мышление. Педагоги должны уметь распознавать этот момент. По моему мнению, это один из важнейших навыков современного учителя.

Давайте рассмотрим примеры **проблемных ситуаций**.

КЕЙС на занятии 1 класса.

«Моя мама умеет готовить любое блюдо за одну секунду», – говорит Матвей. «Быть такого не может, – спорит с ним Сергей. – Ты вообще знаешь, что такое одна секунда? Никто не может приготовить блюдо за одну секунду». Педагог, услышав такой разговор, сразу может почувствовать здесь противоречие. Не проходит и пяти минут, как опытный педагог включает этот диалог в свою работу: «Что такое одна секун-

да? Что можно сделать за одну секунду? Почему так говорят? Что имеет ввиду человек, когда говорит «одна секунда делов?»

Начав занятие с проблемной ситуации, взятой из жизни учеников, учитель обеспечивает уже 80% его успеха.

Педагог должен быть наблюдательным, должен быть провокатором, он должен уметь создавать противоречия в моменте времени.

Проблемные ситуации затрагиваются многими авторами современности, и чем больше об этом знает педагог, тем эффективнее он может строить игропедагогический процесс. Далее в книге мы будем постоянно говорить о создании проблемных ситуаций.

В своей практике я нередко наблюдала, что педагоги боятся проблемных ситуаций. Должна сказать, что таких педагогов немало.

Место личной инициативы игрока

Позволяя ученику проявить личную инициативу в игре, вы можете отследить ход его мыслей и действий, увидеть его личные взаимосвязи и шаблоны, и предложить ему его личный вариант развития. Ведь именно это – одно из требований современного общества. Если ученик предлагает свой вариант, не предусмотренный методическим пособием, разрешите ему это, отследите его результат, позвольте ему сделать выводы и вынести пользу. Используя данный принцип, вы очень сильно обогатитесь сами. Особенно, я заметила, позволяют себе креативную личную инициативу подростки. Это тоже объяснимо. Подростки сами по себе находятся в противоречии. А поскольку любая проблемная ситуация способствует креативным решениям, то у них всегда включается креатив, который в игре даёт лучший результат.

Поэтому будьте наблюдательны, тактичны и открыты, учитывайте контекст и жизненную ситуацию ученика.

Разнообразные виды деятельности

Во время обучения люди руководствуются разными мотивациями и применяют разные стратегии. Каждый из нас уникален. Именно этот признак игры определяет нашу уникальность, по-

тому что каждый из нас выбирает ту или иную деятельность в соответствии со своей индивидуальностью. За годы создания игр и обучения педагогов и наставников я наблюдала следующее: этот признак игры очень сложно осуществим, потому что педагоги считают себя ограниченными в средствах. Но после изучения игр и совмещения их с образовательным пространством, педагоги понимают, что игра – это естественный процесс коммуникации, они начинают креативить, у них не появляется мысли о том, что это невозможно. Я уверена, что мои читатели поверят в то, что совместить игру и педагогику возможно. Ведь педагоги – творческий народ по своей сути.

В книге я приведу несколько аналитических таблиц и описаний уроков и занятий, чтобы досконально была понятна суть игропедагогики. Надеюсь, что после прочтения, вы сможете обогатить свою картину мира и создавать свое игропедагогическое пространство.

Момент предъявления результата

Это обязательное условие любой игропедагогической деятельности. Это момент рефлексии ученика. Рефлексия, как правило, проходит в конце занятия, но опытные педагоги умеют её делать в течение всей игры, и ценят это. Рефлексия важнее правил. Педагог может отступить от материала занятия и провести рефлексия, если видит необходимость в ней по ходу игры. Рефлексия может продолжаться у ученика и после игры. Включённые игрой механизмы, скрытые в подкорке нашего мозга, еще долгое время выдают ученику информацию, которую он исследует, принимает и использует себе в помощь.

Игра очень глубоко внедряет информацию на уровень приобретения опыта. После игровых симуляторов человек способен применять полученный опыт в жизни.

Рефлексия – это осмысление своей деятельности, своих эмоций, своего развития и т.д. Также рефлексия позволяет примерить разные роли, встать на место своего оппонента. Поэтому рефлексия занимает достойное место в моменте предъявления результата и представления себя и своего продукта. Продуктом в образовании всегда является развитие.

Самое ценное для игропедагога знание – это... ВОЗРАСТНАЯ ПЕРИОДИЗАЦИЯ

Любому человеку, применяющему в своей деятельности игру как инструмент образования, необходимо знать и понимать возрастную периодизацию. Почему?

Потому что во время игры играющий проявляет свои стратегии из прошлого опыта, нарабатывая новые, и чтобы модерировать игру и вести игрока к развитию, необходимо понимать, в каком возрасте сейчас находится игрок, какой возраст он проявляет в игре и какие особенности ему свойственны.

В игре человек всегда находится в каком-либо возрасте, порой не совпадающим с его реальным возрастом. Как правило, это опыт прошлого окунает его в более ранний возраст.

В этой главе мы с вами затронем несколько разных взглядов авторов на возрастную периодизацию. И конечно же я поделюсь с вами собственными наработками, которые применимы в нашей работе.

Играть любят все. Потому что в игре проще отследить свои эмоции, проще дистанцироваться от своей конкретной ситуации. Поэтому многие педагоги берут игры в свой арсенал педагога.

Чтобы понять, что возрастная периодизация влияет на игру, а возраст, проявленный в игре, является одним из важных компонентов игры, давайте немного поговорим о теории поколений и о том, как влияют ценности на развитие человека. Разным поколениям свойственны разные ценности. На ценности влияет семья, социальные, политические перемены и исторические события. Поэтому у разных поколений – разные глубинные ценности. Теория поколений показывает, что игры в поколениях разные и это очень хороший пример для изучения нашей темы.

1930–1940 годы – молчаливое поколение

1943–1963 годы – бумеры

1960–1970 годы – поколение X (Икс)

1980–1990 годы – поколение Y (Игрек)

1990–2010 годы – поколение Z (Зэт)

Игры молчаливого поколения – это «Дочки-матери»: высокая ценность семьи, наставничество и передача информации.

Игры бумеров – это игры в преступников и сыщиков.

Игры поколения X – это профессиональные игры: во врача, в геолога, это игры мечтателей.

Игры поколения Y – переходное поколение от игр во дворе к электронным играм.

Игры поколения Z – это поколение, которое играет в электронные игры.

Я хочу пояснить ещё раз, что важно понимать возрастную периодизацию, потому что психика человека всегда возвращается в точку, где осталась незавершённой какая-то травмирующая ситуация. Например, в игре женщина 60 лет и девочка 16 лет проявляют одинаковые реакции и стратегии поведения: из одного и того же возраста, продиктованные одной и той же неприятной ситуацией, когда и ту и другую героиню при всём классе опозорила учительница. В игровом обучении проявляются причины таких реакций и стратегий, человек во время игры осознаёт и принимает опыт этой ситуации, и может уйти из ситуации прошлого с ресурсом и больше никогда к ней не возвращаться. И неважно, сколько лет прошло: один год или сорок. Слезы те же самые. Эмоции те же самые. Поэтому важно понимать и обращать внимание на то, что происходило с человеком в кризисные периоды. Все мы родом из детства, и возрастная периодизация детства гораздо подробнее описана психологами и педагогами, чем периоды взрослой жизни.

Итак, существует обыденное мнение, что человек развивается по годам, или по месяцам. И в соответствии с годами мы ждем психофизиологических изменений, соответствующих возрасту ребёнка. Но сводить всё к психобиологии не очень верно. Важнее, как человек преодолевает возрастные кризисы, как он с ними справляется. Поэтому правильнее говорить о том, как чело-

век живёт и проследить траекторию его развития не по возрастам, а по событиям его жизни.

В кризисы человек либо поднимается (в оптимальном варианте), либо топчется и застревает в кризисе. Кризисы связаны с личными переживаниями человека, с внутренними и внешними конфликтами. Именно эти периоды способствуют формированию невротического или психического типа.

Давайте поиграем. Попробуйте ответить на вопрос: что знает о себе младенец, когда он только родился? В первые часы жизни.

Обычно люди говорят: «Ничего».

Но оказывается, что ребёнок знает о себе самое главное. Самое главное: нужен он, или не нужен. И если он не нужен, то человек может положить всю свою жизнь на доказывание того факта, что он нужен.

На Востоке считается, что человек приходит к маме до момента рождения, что человек начинается очень рано, он начинается как проект, в ином мире и состоянии.

Ребёнок изначально психичен, он много чувствует, понимает и знает. В трансперсональном подходе, в частности в работах Станислава Грофа, подробно рассматривается этот феномен. Я очень рекомендую изучать работы Грофа, они могут помочь абсолютно по-новому посмотреть на то, что из себя представляет человек.

Я полностью согласна с мнением, что ребёнок появляется до момента рождения и даже до момента зачатия. Потому что у ребёнка есть генетика и есть история семьи, на основе которых каждый из нас строит свой опыт и свои убеждения.

Станислав Гроф называет это перинатальной матрицей. Сейчас мы с вами пополним арсенал психологических знаний, которые пригодятся вам для понимания игры и личности, которая играет с вами в игру.

Перинатальная матрица, по мнению Грофа, сильно влияет на всю будущую жизнь человека. Внутриутробное существование по перинатальной матрице — это рай, и после родов человек находится в поиске покинутого рая. А если этого рая и не было? Если первая перинатальная матрица по сути негативная, и так было весь период

беременности, то ребёнок рождается с адом в душе. И если была психологическая несовместимость плода и матери, метафорически представляем «Не та мать, не тот ребёнок», такая программа не позволяет ребёнку развиваться успешно и ему необходимо больше времени на все процессы, в том числе и на образование.

Поэтому понимание возрастов, влияние возрастов, анамнез, который вы собираете в процессе игровой деятельности о том, как человек проходил возрасты, какой опыт он получил, а какого не получил, вся эта информация необходима для создания образовательного пространства.

Возрастная периодизация по Фрейд

В этом разделе я кратко расскажу о возрастной периодизации, предложенной Зигмундом Фрейдом. Считаю это очень важным для понимания всех игровых процессов.

Фрейд вывел пять стадий психосексуального развития личности: оральная, анальная, фаллическая, латентная и генитальная.

Наименование стадий совпадает с наименованием частей тела. Главным источником человеческого поведения Фрейд понимал бессознательное. Детская сексуальность – это всё, что приносит удовольствие: поглаживание, сосание, освобождение кишечника и т.д.

ОРАЛЬНАЯ СТАДИЯ (от 0 до 1,5 лет)

Стадии развития связаны со смещением эрогенных зон, то есть тех областей тела, стимуляция которых приносит удовольствие. На первой, оральной стадии, это – рот и слизистая рта. Ребёнок получает удовольствие, когда сосёт палец или какой-либо предмет. Если все позывы ребёнка не могут быть удовлетворены немедленно, в будущей жизни появляются такие пороки, как курение, переедание и другие вредные привычки.

Существует 8 видов плача ребёнка, и хорошая мать различает их, понимая почему плачет ребёнок, какова его потребность в данный момент. Если мать не понимает причину плача, то она может использовать самые простые способы. Например, даёт грудь, соску. Грубо говоря, ребёнок плачет, а мама старается ему «заткнуть рот». Ребёнок привыкает снимать тревогу сосанием.

И позже в момент тревоги он будет что-то жевать и чем-то занимать свой рот. Но ребёнок может плакать по разным причинам: общение, страх, боль, тревога, еда и т.д.

АНАЛЬНАЯ СТАДИЯ (от 1,5 до 3 лет)

На второй стадии появляется жадность, неудовлетворённость всем предлагаемым. Это первичный нарциссизм. Ребёнок начинает понимать, как управлять пространством.

Эрогенная зона сдвигается в зону слизистой кишечника. У ребёнка начинает формироваться аккуратность, пунктуальность, совесть, упрямство, агрессивность, скрытность, или чистоплотность, скупость, накопительство. Все будущие формы самоконтроля и саморегуляции берут начало в анальной стадии. Обычно родители используют две негативные тактики: первая – это принудительная. Они принуждают ребёнка сходить на горшок, что приводит к запорам. Длительное удерживание ребёнка на горшке под строгим принуждением влияет на формирование определённых черт поведения в последующей жизни. Такие взрослые необычайно упрямы, скупы, методичны и пунктуальны. Им очень сложно переносить беспорядок, неразбериху, неопределённость. Вторая тактика – это строгий контроль за туалетом ребёнка: «надо успеть подловить ребёнка». Так делают многие родители, что также негативно влияет на формирование поведения в будущем. Черты данного типа включают в себя склонность к разрушению, беспокойство, импульсивность. В любовных отношениях в зрелом возрасте такие люди чаще всего воспринимают партнеров в первую очередь как объекты обладания.

Другая категория родителей, наоборот, поощряет своих детей к регулярному использованию туалета и хвалят их за это. С точки зрения Фрейда, подобный подход, поддерживающий старания ребенка контролировать себя, воспитывает позитивную самооценку и даже может способствовать развитию творческих способностей.

ФАЛЛИЧЕСКАЯ СТАДИЯ (от 3 до 5–6 лет)

Это высшая стадия детской сексуальности – генитальная привязанность к старшим. Мальчики привязываются к матери (Эдипов комплекс), а девочки к папе (комплекс Электры). Ребёнок испытывает нежные чувства к родителям противоположного пола

и агрессию к родителю одного пола, подсознательно желая от него избавиться, как от соперника. Зачастую родители не знают, как грамотно строить отношения с ребёнком противоположного пола. Я всегда говорю: очень важно, что ваш сын влюбляется в маму, а дочь – в папу. А если нет родителя, то значит и опыта нет взаимодействия с противоположным полом.

Мама должна принять сына как мужчину. Папа должен принять дочку как женщину. Научить их принятию, отношениям и терпению к их особенностям. Вот мы говорим, что ребёнок в три года становится неуправляемым и сильно меняется. На самом деле, это не упрямство, а проверка. Ребёнок проверяет: вот меня хорошего любят, а плохого меня будут любить или нет?

От поведения мамы и папы зависит очень многое, и это проекция на всю последующую жизнь. Опыт, полученный в три года, пригодится ребёнку для прохождения своего подросткового возраста. Он будет себя чувствовать гораздо увереннее в момент подростковой сепарации. Мальчиками надо гордиться, а девочками восхищаться, тогда это даёт уверенность в половой идентификации. Агрессия от родителя противоположного пола очень опасна в этот период, потому что ребёнок начнёт привязываться к родителю своего пола, поскольку для ребёнка это безопаснее, чем агрессия. А безопасность – одна из важных потребностей этого возраста.

В этот период ребёнок учится выражать чувства, изучает роли другого человека, у него активно развивается эмпатия. Это время строгих запретов, и в этот период формируется «Супер-Эго».

ЛАТЕНТНАЯ СТАДИЯ (от 6–7 лет до 12 лет)

Ребёнок активно нацелен на познание других и на вход в социум. В этот период ребёнка интересуют различные интеллектуальные занятия, спорт, общение со сверстниками. Латентный период можно рассматривать как время подготовки к взрослению, которое наступит в последней психосексуальной стадии. В личности ребёнка появляются такие структуры, как эго и супер-эго. Что это такое? Если вспомнить основные положения теории Фрейда о структуре личности, то можно представить себе следующую схему:

-
-
- ✓ Эго – это система норм, ценностей, иначе говоря, совесть человека. Оно формируется при взаимодействии ребёнка со значимыми фигурами, в первую очередь, с родителями.
 - ✓ Эго отвечает за непосредственный контакт с внешним миром. Это восприятие, мышление, научение.
 - ✓ Ид – это наши влечения, инстинктивные, врождённые, неосознаваемые стремления.

Таким образом, к возрасту 6–7 лет у ребёнка уже сформированы все те качества личности и варианты ответных реакций, которыми он будет пользоваться на протяжении всей своей жизни. И на протяжении латентного периода происходит «оттачивание» и упрочение его взглядов, убеждений, мировоззрения. В этот период сексуальный инстинкт предположительно дремлет.

ГЕНИТАЛЬНАЯ СТАДИЯ (от 12 до 22 лет)

Достаточно продолжительная стадия, которая соответствует половому развитию. Ребёнок стремится к нормальному сексуальному опыту. И гормональное созревание создаёт бурю и натиск. Подросткам приходится бороться с его агрессивными натисками. Генитальная стадия по сути – это начальная стадия всего процесса взаимодействия полов у взрослых, потому что данные процессы идут до самой смерти человека.

Генитальный характер – это идеальный тип личности в психоаналитической теории. Это человек зрелый и ответственный в социально-сексуальных отношениях. Фрейд был убеждён: для того, чтобы сформировался идеальный генитальный характер, человек должен брать на себя активную роль в решении жизненных проблем, отказаться от пассивности, свойственной раннему детству, когда любовь, безопасность, физический комфорт (в сущности, все формы удовлетворения) легко давались, и ничего не требовалось взамен.

Обобщая информацию по всем уже рассмотренным стадиям психосексуального развития, можно сделать следующие выводы: недостаток внимания или гиперопека на первой, оральной стадии психосексуального развития, ведёт к пассивности или цинич-

Конец ознакомительного фрагмента.
Приобрести книгу можно
в интернет-магазине
«Электронный универс»
e-Univers.ru