

ЕКАТЕРИНА ДЕНИСЕНКО
(СКУРАТОВА)

Игропедагогика. 1 часть

КАК РАСКРЫТЬ ЛИЧНОСТЬ И ДАТЬ
ЛИЧНОСТИ УСПЕШНОЕ БУДУЩЕЕ



Екатерина Денисенко (Скуратова)

Игропедагогика. 1 часть. Как раскрыть личность и дать личности успешное будущее

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=58859928

ISBN 9785005147332

Аннотация

Игропедагогика – это книга для родителей, педагогов, которые стремятся раскрыть потенциал личности своих учеников. Я вспоминаю давно забытое старое и даю новые технологии применения. В книге раскрываются все тенденции современного педагогического мира. В отдельных частях Книги вы сможете изучить тонкости применения технологий по возрастам. В данной же книге материал предоставлен в базовой комплектации. Я верю, что каждый педагог будет стремиться возвращать и развивать личность.

Содержание

Что такое игропедагогика?	6
Оценка игровой технологии	12
Проблемная ситуация	12
Место личной инициативы игрока	14
Разнообразные виды деятельности	15
Момент предъявления результата	16
Самое ценное для игропедагога знание – это... ВОЗРАСТНАЯ ПЕРИОДИЗАЦИЯ	17
Основа игропедагогики	39
Конец ознакомительного фрагмента.	52

Игропедагогика. 1 часть **Как раскрыть личность** **и дать личности** **успешное будущее**

Екатерина Денисенко
(Скуратова)

© Екатерина Денисенко (Скуратова), 2020

ISBN 978-5-0051-4733-2 (т. 1)

ISBN 978-5-0051-4734-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

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: краси-

вые 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...»

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.

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

Так что же такое игра?

Таким вопросом всегда 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 знают 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 фило-

соффов разных эпох. Удивительно, но ещё Аристотель считал, что игра является гармонией души и тела. А Платон приравнивал игру к искусству. 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 вер-

сию игру 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 професси-

онала.

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:

- Проблемная ситуация.
- Место личной инициативы ученика.
- Разнообразные виды деятельности.
- 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 секунда? 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 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, потому 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 осуществить, 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 рефлексию, 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 важ-

ных 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 человек 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, анализ, 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 Фрейду

В этом разделе я кратко расскажу о возрастной периодиза-

ции, 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 все-

го 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 бу-

дут 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:

– Супер-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 ответ-

ственный 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 циничности как свойству характера. Фиксация на анальной стадии – к упрямству, скупости, жестокости. Неразрешенные проблемы Эдипова комплекса провоцируют склонность к беспорядочным любовным связям, невротическим моделям поведения, фригидности или импотенции. Отсутствие понимания в генитальный период – неумение брать на себя ответственность и пассивность в собственной жизни.

Зная об особенностях стадий формирования психики, мы можем помочь ребёнку с минимальным для него ущербом научиться управлять своими внутренними стремлениями, не ограничивая его творческий потенциал.

Возрастная периодизация по Эриксону.

Эрик Эриксон рассматривает периодизацию с точки зрения социализации. В отличие от Фрейда, Эриксон больше говорит о социальном и историческом контексте развития личности, а также о культурологических факторах. В его психосоциальной теории выделяется восемь стадий жизни человека. Я расскажу только о пяти из них, описывающих детство и юность.

Первая стадия. Базисное доверие против базисного недоверия (от 0 до 2 лет).

В зависимости от того, как у ребёнка сформируется доверие и недоверие к миру и к себе, так и складывается его дальнейшая жизнь. В этом возрасте ребёнок получает первое представление о мире от родителей, прежде всего, от матери. На этой стадии формируется опыт проекции и интроекции. Ребёнок научается пускать себя в мир и пускать мир в себя – это очень важно.

Для маленького человека мир не разделён. Он будет разделён только по мере созревания его сознания. Пока ребёнок маленький, то он находится под воздействием впечатлений и мнений, в некоем хаосе. Самый значимый объект в этом мире – его мать. Её он отличает от других. Через мать он начинает познавать мир и позже выделяет себя из этого мира.

Эта стадия – фундамент нашей жизни. Вот человек сел играть в игру. Что важнее? Включение сразу в игру? Или интерес к правилам? К окружающим? Или к ведущему? Враж-

дебно ли мне это общество? Враждебна ли мне эта игра? Человек может даже начать злиться или отрицать игру. Всё это будет связано с первой фазой развития.

Вторая стадия. Автономия против стыда и сомнения (от 2 до 4 лет).

На этом этапе происходит кризис трёх лет. Чувство независимости и стыд, а также сомнения начинают конфликтовать. Нейрофизиология ребёнка уже развита достаточно хорошо. Навыки опрятности уже почти сформированы. Но мы, взрослые, не придаём этому большого значения. Мы недооцениваем, насколько это сложно для ребёнка. На самом деле, очень сложно владеть своими сфинктерами, и взрослые не придают значения этому навыку, а ведь ребёнок уже этому научился. Многие родители ругают ребёнка и заставляют ходить на горшок, об этом мы подробно говорили в описании периодизации по Фрейду. Но и Эриксон придаёт этому процессу большое значение. Ведь в нём кроется социализация и творчество личности. На первой стадии ребенок осознаёт, что он втягивает в себя молочко и поглощает его, а на второй стадии он начинает понимать, что и из него что-то исходит. Это очень важный момент проявления себя в социуме. Причём исходит из него нечто телесное, как продолжение его самого. У ребёнка нет брезгливости к испражнениям, как у взрослого. Для ребёнка это представляет его первый творческий продукт. Ребенок понимает, что этот продукт чрезвычайно ценен. И здесь важен навык опрятности и чистоты.

плотности. Эти навыки во многом определяются отношением родителей к данному вопросу. Если родитель ругает и говорит, что это грязь, «зачем ты это сделал?», то и у ребёнка формируется такое отношение к своему творческому процессу. Если родители демонстрируют корректное поведение и уважение личности ребенка, то и ребёнок растёт с опытом автономности (независимости).

Ребёнок через овладение контролем над сфинктерами обретает автономность. При авторитарном воспитании и сверхконтроле со стороны родителя ребёнок начинает стыдиться самого себя. Ребёнок должен чувствовать поддержку, нельзя его стыдить за его туалет. Наоборот, родитель должен его защитить от этого стыда. От стыда его несовершенства. Если же вместо поддержки и защиты, родитель указывает на несовершенство ребёнка, он закрепляет эмоционально позицию «Ты- несовершенен», формируя таким образом сомнение в самом себе.

Самоценность формируется на первой стадии, а самооценка именно на этой стадии. На этой стадии определяется насколько ребёнок готов ждать и заявлять о своих желаниях.

Ребёнок, у которого нет доверия к миру, начинает понимать на второй стадии, что он пачкает этот мир. Так вот на этой стадии очень важна поддержка без насилия и сверхконтроля. Иначе начнет формироваться страх потери своего собственного лица.

Третья стадия. Инициатива против чувства вины

(от 4 до 6 лет).

Стадия соответствует взрывному периоду – самоутверждение. В этом возрасте происходит конфликт инициативы и чувства вины. Игровая деятельность – основной способ познания. Ребёнок активен, любит помогать, любит выполнять задания. И если его не поддерживать, то у него формируется чувство вины и покорность. Потом взрослые удивляются, почему ребёнок не помогает в подростковом возрасте. Чтобы ребёнок был успешен, надо с радостью принимать его инициативу в возрасте 4—6 лет. В этой стадии окончательно формируется Супер-Эго, ребёнок начинает давать оценку самому себе. Начинает формироваться чувство ответственности, осознание значимости окружающих (матери, отца, воспитателей и т.д.). Здесь есть существенная проблема регулирования между Эго и Супер-эго, формирования «могу» и «надо». При наличии критики и отсутствии эмоциональной поддержки со стороны родителей, у ребёнка формируется жёсткое и инфантильное Супер-эго. Как правило, такой ребенок не может сказать НЕТ и безропотно подчиняется всем, от кого он зависим.

Из рассказа Виктора Шендеровича «Изюм из булки»:

Девочка пяти лет, приговаривая, увлеченно играла во что —то сама с собою под деревом, – к удовольствию и гордости собственной бабушки, сидевшей на скамеечке поодаль.

– Хорошо тебе там играть? – поинтересовалась нако-

нец бабушка.

– Да! – крикнула счастливая девочка.

– А ты иди сюда, ко мне, на солнышко, – посоветовала бабушка.

Послушная девочка нехотя оставила игру и побежала куда было велено.

– Не беги! – прикрикнула мудрая бабушка. – Иди шагочками, а то упадешь. Яблочко хочешь?

– Да! – обрадовалась девочка.

– На вот тебе сливу, – сказала бабушка. Девочка удивилась, взяла сливу и побежала обратно, под дерево, но споткнулась и упала.

– Вот! – с удовольствием сказала бабушка. – Говорила я: упадешь! Говорила! Ты ж бегать не умеешь, ноги у тебя неправильные...

Пятилетняя обладательница неправильных ног изо всех старалась не расплакаться.

– Она бегать—то не умеет, – участливо и громко разъясняла тем временем бабушка ситуацию соседке по скамейке. – Неправильно ноги ставит!

Соседка, кивая, рассматривала девочку вместе с ее неправильными ногами, и девочка все—таки заплакала.

– Она и ходит—то неправильно... – сообщила бабушка. – Ты на скамейку сядь и сиди! – переключилась она снова на предмет воспитания. – Раз ноги не умеешь ставить.

Девочка уже выла.

– Еще раз побежишь – домой пойдешь, дома будешь сидеть! – Бабушка прибавила звук и перешла на следующую октаву. – Нечего бегать, а потом мне тут плакать!

– Я не плакала, не плакала! – закричала девочка, еще две минуты назад счастливо игравшая под деревом.

Но правда восторжествовала.

– А я видела, видела! – радостно настояла бабушка. – Плакала, плакала!

Вообще—то я против смертной казни, но иногда очень хочется.

Самое важное, чтобы человек вышел из раннего детства сохранным. Чтобы он доверял внешнему миру, был автономен, независим, чтобы проявлял свою инициативность, иначе вырастают рабы.

Например, ребёнок двигает мебель и делает танк. Дети любят делать транспорт и домики из мебели. Родители возмущаются: «Дорогая мебель, много уборки». А для ребёнка главное, что он проявил свою инициативу, творчество. И задача родителей поддержать его, а не навязывать свои предпочтения, не давить на ребёнка. Очень важно не заглушить желание проявлять себя.

Жан Жак Руссо говорил: «Дайте детству созреть». Игропедагогика позволяет человеку dozреть и решать проблемы здесь и сейчас, и не тянуть проблемы детства дальше

В СВОЮ ЖИЗНЬ.

Во время игры вы становитесь и родителем, и другом, и вторым Я. Во время игры необходимо поддерживать творчество в игроке.

На этой стадии важна роль отца. Отец же постепенно появляется в жизни ребёнка. Первые три года для малыша главный человек – это мама. А папа такой странный персонаж: утром уходит и вечером приходит. С одной стороны, он мешает общаться с мамой, а с другой – он всё же очень интересный. Куда он уходит, что от там делает, почему возвращается... – всё это интересно ребёнку. Отец – это мощный фактор интеллектуализации ребёнка. Образ отца – предметно-инструментальный, он всегда что-то делает. Образ матери – эмоциональный. Отец увлекает в деятельность, а мать эмоционально окрашивает её. Эмоционально окрашенная деятельность – это и есть процесс обучения.

Во время игры важно создавать поддерживающий образ отца и матери внутри игрока.

Инициативность полностью связана с образом отца. Отец должен обладать навыками игры и ручного труда. Поэтому и игропедагогика должна происходить из образа отца. Игропедагоги должны уметь использовать в обучении образ отца и это несёт большую глубину знаний.

Отношения с социумом – это самые сложные отношения. Первый признак невротизма – человек на себя смотрит глазами социума. В 5—6 лет воспитание заканчивается, все качественные закладки уже запущены в ребёнке.

Четвёртая стадия. Трудолюбие против чувства неполноценности (от 6 до 10 лет девочки. От 6 до 12 лет мальчики)

Основной конфликт этой стадии – между трудолюбием и чувством неполноценности. Ребёнок учится доводить начатое дело до конца. Но в этом возрасте родители бывают чрезмерно активны и предлагают ребёнку заняться ещё и компьютером, робототехникой, языками и т. д. То есть всем занимается, но не доводит до конца. Если ребенок живёт по принципу «Я везде, я нигде», то это очень плохо на этой стадии. Ему нужно обязательно иметь какое-то дело, которое ребёнок доводит до конца, до итога. Пробовать в этом возрасте надо всё, но выбор должен быть за ребёнком. Он выбирает то, что бы хотел довести до конца, и то, что приносит ему удовольствие. Это время обучения стабильным навыкам. В районе 10 лет проходит пик обучаемости трудовым навыкам. История показывает, что как раз в 10 лет ребёнка отдавали в подмастерья. И это был очень положительный опыт. Если ребёнок приобретал навыки того, у кого он был подмастерьем (сапожником, скорняком, портным и т.д.), то он становился мастером. В это время формируется

удовольствие от своего собственного труда, которое ребёнок несёт в свою взрослую жизнь.

Процесс обучения – это заражение увлечённостью от своего учителя. Если учитель увлечён, то у него нет проблем с дисциплиной в классе. И у ребенка формируется вкус к работе, либо чувство неполноценности. Если ребёнка в этом возрасте не научить работать, то он может вырасти профессиональным бездельником. Конечно, он научится работать, но удовольствия от работы он получать не будет.

Только компетентность приносит уважение к себе и чувство полного удовлетворения: «Я есмь, Я могу». Это очень важный возраст для мальчишек. Здесь рождается профессионализм. Любая работа с ребёнком этого возраста должна вестись через успех. Необходимо создавать ситуацию успеха для ребёнка. Бетховен не был профессионалом в области математики, но когда математики смотрят его партитуры, то говорят, что это высшая математика. При этом надо помнить, что нельзя успевать и быть успешным везде. Эта стадия тихая, но очень важная.

Во время игры вы можете сопровождать игровыми ситуациями игрока в этот возраст, если у игрока запрос на профорientацию и поиск интересной и любимой работы, а также уважение к себе как к профессионалу.

Пятая стадия. Идентичность против смешения ролей (от 10 лет до 21 года девочки и от 12 лет до 21 года мальчики).

Длинная и бурная стадия. Конфликт между принадлежностью к определенному полу и пониманием форм поведения, которые этому полу соответствуют.

В чём это проявляется социально?

В этом возрасте происходит частичная компенсация того, что ребёнок не получил на предыдущих стадиях. Это возраст суррогатного родителя, и именно суррогатный родитель покажет ребёнку на пробелы в развитии и поможет их компенсировать. Невольно подросток подражает лицам своего пола, и поэтому через наставника донашивает недополученное от родителей. И очень важно чтобы взрослый, который в этом возрасте находится рядом с ребёнком, был увлечённым.

В группах детей этого возраста очень важны отношения со сверстниками своего пола. Если предаёт друг или подруга, то это болезненно переживается. Наставник помогает разобраться с этими переживаниями и выстроить причинно-следственные связи.

Все проблемы этой стадии кроются в инфантильных родителях. Если родители сами инфантильные невротики, то и у ребёнка проблемы на этой стадии. Потому что ребёнок начинает будоражить и цеплять родителей своим поведением, а у родителя нет опыта реагирования, как бы нет проти-

воядия.

Если родитель сам прошёл все стадии, то он знает, что в этот момент происходит с ребёнком. Ребёнок ему интересен. И родитель готов общаться с ребёнком и помогать ему. Личность всегда имеет гендерное звучание, и необходимо понимать, что идентификация кроется именно в этом возрасте. У девочки рядом должен быть зрелый пример женщины. А у мальчика – пример зрелого мужчины.

Основа игропедагогики

Следующая теория, на которую я хочу обратить ваше внимание – это теория возрастной периодизации Льва Семёновича Выготского.

Выготский создал неклассическую психологию. На практике в его время эта психология не применялась, но именно в ней описаны важные игровые аспекты. По моему мнению Выготский является основоположником игропедагогики. Сейчас мы с вами попробуем в ней разобраться и взять всё самое важное и необходимое для игропедагога.

Педагог, как и ученик, находится в постоянном перемещении ролей, и каждая роль имеет свое уникальное, индивидуальное развитие. Педагог не рассматривает ученика в прошлом состоянии, он не рассматривает его через призму будущего, он видит его развитие здесь и сейчас.

Возможно, в теории это звучит слишком запутанно, но на практике, я уверена игропедагогическими навыками обладают все педагоги. Просто не всегда применяют и не всегда знают, как, где, и зачем применять игровые технологии.

Игропедагогика закладывает в индивидуальное развитие ученика умение педагога сопровождать ребёнка в роль «знающую» и роль «поддерживающую». Таким образом педагог всегда остается участником образовательного процесса. Педагог в таких технологиях развивается вместе с детьми, и ес-

ли нет развития педагога, то нет образовательного процесса. На мой взгляд, это самое идеальное лекарство от профвыгорания.

Игропедагогика охватывает многие аспекты развития человека (социум, семья, профессиональное развитие), и поэтому может включать в себя и менять любую программу. Игропедагогика очень пластична, и может меняться в связи с изменениями программы, семьи, социума и т. д.

В основе игропедагогики лежат труды Выготского о реактивном и спонтанном обучении.

Мы – люди, которые играем в игры. Наша жизнь – это игра, самая важная игра. Всем известно, что для ребёнка игра – это основной вид деятельности. В игре формируется представление об окружающем мире и об отношениях. Для ребёнка – это сама жизнь. Для подростка есть предпочтения в выборе игр и для него игра – это возможность реализовать нереализованные потребности. Также это уход от реальности. Взрослые же играют в другие игры. Игры большие и настоящие, хотя порой игрушки остаются те же. Игрушки остаются те же, если этот взрослый не играл в детстве. И взрослый находится в игре в нескольких ролях, и эти роли не дают ему спокойно жить. Об этих ролях мы будем говорить. Говорить об игре через призму игропедагогики – это значит понять, как педагогика работает в играх с детьми, в играх с подростками и в играх со взрослыми.

Существует проблема современности, что ребёнок не мо-

тивирован на познание. Внешне дети выполняют учебную роль, а внутренней мотивации нет. Дети уже не играют, но уже и не учатся. А что же происходит?

На этот вопрос мы и найдем ответ в трудах Л. С. Выготского.

Во-первых, он выделил и описал специфический человеческой путь развития. Это культурный путь развития человека. Культурное развитие человека – это не просто психическое развитие, это развитие Человека. Это такое развитие, которое присуще только Человеку.

Второе открытие Выготского – психическое развитие связано со способностью человека овладевать собственной психикой. Знания не усваиваются механически в процессе интроспекции (движение извне во внутрь), а являются инструментами, благодаря которым человек становится субъектом собственного поведения, собственной деятельности, то есть он становится личностью.

И именно в игре человек проявляет себя как личность, поэтому знания становятся не механическим запоминанием, а реально применимым инструментом. Выготский определяет игру через воображаемую ситуацию, в которой игрок принимает свои решения. По его мнению воображаемая ситуация – это не мир смыслов (как считают многие его последователи), и не роль (которая является критерием игры по мнению Эльконина). Воображаемая ситуация – это простран-

ство между реальным миром и миром смыслов. Между этими мирами рождается игра. Чтобы создать воображаемую ситуацию или чтобы выделить ее, необходимо быть на двух позициях, учитывать и реальный мир, и мир фантазий. Надо начать коммуницировать и соединять мир смыслов и мир фантазии. Обе эти позиции реализуются в игре.

Ребёнок в игре плачет как пациент, и одновременно он радуется игре. Ребёнок в игре оказывается и внутри ситуации, и в вне её. И нарабатывает опыт одновременного пребывания в двух позициях.

Ребёнок, играющий в самолетик, прыгает с дивана на пол, расставив руки в разные стороны. Но ребёнок не прыгнет с 10 этажа, играя в самолетик. В игре человек всегда осознаёт грань реального и нереального. А это и есть залог психически здоровой личности.

В неклассической психологии есть понятие двухпозиционность – способность находиться одновременно в двух позициях. Практика применения неоклассической психологии отличается от практики применения классической психологии.

Можно выделить три характеристики этой практики:

Первая характеристика – тот, кто создаёт или управляет этой практикой, оказывается непосредственным участником процесса. То есть, тот, кто ведёт игру или урок, является непосредственным участником игры или урока. Получается, если педагог развивает детей в рамках неклассической пси-

хологии, то он сам развивается так же, как его ученики. Если этого нет, то мы получаем немотивированных детей и низкое усвоение науки, а педагоги будут страдать от эмоционального выгорания. Такой педагог будет использовать однотипные приёмы и не будет развиваться профессионально.

Вторая характеристика создана на двух основах: онтогенез и индивидуальные особенности ребенка. То есть эта характеристика позволяет сосредоточиться на индивидуальных характеристиках каждого ребенка. То, что мы называем личностным подходом.

Третья характеристика обусловлена его глобальностью. Это означает охват ребёнка как системы. Практика, построенная по неклассической психологии, охватывает все стороны жизнедеятельности ребёнка.

В своих работах Выготский поставил три проблемы:

Первая проблема касается видов обучения. Выготский подчёркивал, что есть два вида обучения – обучение спонтанное (когда субъект учится по своей программе) и обучение реактивное (когда он учится по чужой программе). Сначала ребёнок может обучаться только спонтанно. Достигнув определенного уровня своего психического развития, ребёнок может переходить на реактивное обучение. А педагог и родитель должны находиться на двух позициях: и на реактивном и на спонтанном. Когда родитель воспитывает ребёнка в возрасте спонтанного обучения, то реактивное обу-

чение он модифицирует и придаёт ему форму спонтанного обучения.

Например, взрослый обучает ребёнка ориентации в частях света. Он не объясняет ему, где север, где юг, и куда смотрят стрелки компаса. Но взрослый приносит в группу детей «особую игрушку» – маленького мишку, которого дети кормят, гуляют, усыпляют. Когда дети привязались к игрушке, то эта игрушка пропадает, «мишка уехал на север». Дети сильно взволнованы, потому что мишка стал частью их среды. Дети, конечно, хотят его вернуть и решают ехать за ним на север. А для этого им необходимо узнать, где север и что такое север. С точки зрения детей – это спонтанное обучение, потому что они сами по собственной инициативе хотят приобретать знания. В то же время – это реактивное обучение, потому что именно взрослый будет их учить, как работать с компасом. И если обучение строится таким образом, то и ребёнок присваивает полученные знания. В таком обучении на вопрос матери: «Что делает воспитатель?», ребёнок отвечает: «Да ничего не делает. Мы всё делаем сами. Сами сочиняем сказку, сами играем, иногда её приглашаем, чтобы ей не было скучно». Педагог в этом случае провокатор.

Надо заметить, что такое обучение подходит для людей разного уровня развития. Одни дети обучаются только спонтанно. Другие могут учиться спонтанно-реактивно. У третьих обучение начинает носить реактивно-спонтанный характер. Это свойственно детям уже более старшего возраста.

та, в 6—7 лет. Такие дети готовы к реактивному обучению, но они быстро истощаются, и в этот момент возвращаются к спонтанному обучению.

А дети, которые перешли на реактивное обучение, не только способны обучаться сами, но и обучают других детей более младшего возраста. На этом строятся перевёрнутые уроки.

В контексте неклассической психологии и практики ее применения два этих вида обучения рассматриваются в единстве. А особенностью такого обучения является способность ребёнка трансформировать реактивное обучение в спонтанное.

Реактивное обучение – это позиция НАД. Над ребёнком – это классическое обучение. А спонтанное обучение – это позиция ПОД, под ребёнком.

Позиция НАД – педагог является носителем знаний и транслирует эти знания ребёнку (реактивное обучение).

Позиция ПОД – ребёнок является источником познания и знаний, а педагог его ПОДДерживает и позволяет ему создавать своё образовательное творчество, в том числе и совершать ошибки (спонтанное обучение).

Вторая проблема, поставленная Выготским, связана с его идеей о взаимосвязи обучения и развития. Почти аксиомой учёного стало, что хорошо только то обучение, которое влечёт за собой развитие. Сейчас часто увидишь, что маленький ребёнок способен вычислять сложные математи-

ческие задачи, размышлять о философии и изучать религиоведение, но такой ребёнок не хочет идти в школу, не имеет психологической готовности к школе и социуму.

Обучение и развитие – это не синонимы. Иногда думают, что если изменили обучение, то изменилось и развитие. Но это не так. Проблема развития и обучения в неклассической психологии может быть представлена в виде двух векторов.

Один вектор лежит на поверхности, и за ним можно реально наблюдать – это обучение. А другой, невидимый невооруженным глазом, – это развитие.

Выготский вводит понятия зон развития: зона ближайшего развития, зона актуального развития и зона потенциального развития.

В рамках классической школы, ссылаясь на слова Выготского, мы можем сказать: то, что ребёнок сегодня делает с помощью взрослого, завтра он сможет сделать самостоятельно. То, что на сегодня является зоной ближайшего развития, завтра должно стать его актуальным развитием. Этот процесс напрямую связан со способностью субъекта ОБУЧАТЬСЯ. Но не с развитием!

Те функции, которые имеются в зоне ближайшего развития, уже заложены в психике человека. Они в значительной мере уже сложились, и человек лишь не может их полноценно использовать для решения каких-то задач. Привлекая ресурсы извне, ребёнок начинает использовать эти функ-

ции, если получает чью-то помощь. В противном случае, если функций нет, то и помощь не обеспечит его продуктивную деятельность.

Но есть ещё зона потенциального развития или зона дальнего развития. В её содержание входят не конкретные характеристики, при использовании которых ребенок может решить ту или иную задачу (это лишь условия созревания), а психологическая готовность человека к тому, чтобы на её основе в содержании зоны ближайшего развития проявились конкретные способности ребенка, которые он сможет актуализировать, если ему будет оказана адекватная помощь.

Зона потенциального развития – это то, что человек может освоить в принципе. Эта зона потенциально бесконечна и может быть ограничена только желанием и временем. Зона ближайшего развития – это то, что человек может сделать с внешней помощью. Это фактически зона обучения. Зона актуального развития – это то, что человек уже может делать самостоятельно.

И есть еще одна зона – зона автоматизма. Это то, что человек может делать, не затрачивая много внимания и времени.

По теории Выготского развитие происходит за счёт того, что эти зоны расширяются. То, что было в зоне потенциального развития переходит в зону ближайшего развития. То, что было в зоне ближайшего развития, переходит в актуальное развитие. То, что было в зоне актуального развития переходит в автоматизм. Главным в развитии является не усво-

ение и присвоение знаний, а те изменения, которые происходят под их воздействием в психике человека.

У дошкольников уже возникает воображение. У одних оно становится основой игры и способствует развитию. А у других – это причина их страхов.

Например, три 5-летних девочки с одинаковым уровнем развития нарисовали страшного злого дядю. Но одна тут же рисует волшебницу, которая его расколдует, а другая прекращает рисовать и пугается собственного рисунка (однако, если взрослый помогает ей преодолеть страх и подсказывает, то она рисует волшебную палочку). Третья же прячется под стол и говорит: «Я его боюсь».

Потенциальное развитие этих девочек одинаковое (у них есть воображение), но их актуальное развитие и зона ближайшего развития отличаются. Получается, что механизмы стали личным достоянием человека. То есть неклассическая теория развития направлена на потенциальное развитие личности человека. И тогда мы можем говорить, что обучение может быть развивающим только в том случае, если оно направлено на развитие границ ближайшего развития.

В парной педагогике с детьми работают одновременно два взрослых. Один из них действует вместе с детьми, находясь рядом с ними или даже позади них. Другой над детьми или перед детьми.

Помните пример про мишку, который ушёл на север? В этой ситуации педагог НАД рассказывает, как пользова-

ся компасом, какие вещи брать с собой на север и т. д. А педагог, который помогает детям решать задачу – это педагог ПОД. Например, он обсуждает или предлагает варианты решения, в том числе и неправильные, он провокатор.

В одном из детских садов мы делали такой эксперимент: в роли педагогов НАД выступали заведующая, психолог и заместитель заведующей. Чтобы получить знания, дети могли пойти за волшебным заданием к этим людям и вернуться в группу, где уже педагог ПОД помогал и развивал детей. Эта задумка была внедрена из-за невозможности привлечения второго педагога в группу государственного учреждения.

Классическая психология исследует то, каким человек должен быть. Неклассическая психология показывает нам, каким человек может быть.

Конечно, нельзя построить образовательную программу, не понимая, каким человек должен быть. Однако если понимать человека, исходя только из этих закономерностей, то можно упустить из виду его индивидуальные особенности и специфику. Личность человека – это не просто кто он есть сегодня, это прежде всего человек развивающийся.

Потому понятие «развитие» является основным понятием в неклассической психологии. Невозможно изучать человека, не принимая во внимание его семейные и дружеские связи.

Третья проблема, которую выделяет Выготский, – это

то, что между сторонами обучающего процесса должно сложиться плодотворное сотрудничество.

Выготский считал, что развитие личности представляет собой единство аффекта, эмоций и интеллекта. Обучение должно быть и эмоциональным, и привлекательным, и интеллектуальным. Так обеспечится его умственное развитие.

Выготский создал проектирующий метод с помощью которого создаются методы развития. Проектирующая психология позволяет строить и проектировать. Проектирующая психология позволяет выделять единицы психики, похожие на целостный объект. Проектирующая психология больше похожа на искусство, чем на традиционную психологию – это дизайн развития личности человека. Она позволяет увидеть, как много факторов воздействует на ребёнка. Проектирующие методы – это визитная карточка неклассической культурной психологии. И его применение позволит не только дать образование, но и развить личность ребенка.

Прекрасный пример – это школа английского педагога Александра Нилла. Его основная идея – всегда быть на стороне ребенка. В его знаменитой книге «Саммерхил. Воспитание свободой» описаны все его принципы работы. Дети принимались в школу с 6 до 16 лет. В основном это были трудные подростки по убеждению Нилла и по нашему убеждению тоже. Трудный ребенок – это несчастливый ребенок. И задача Нилла была в том, чтобы вернуть детям счастье. Насколько это было в его силах. В его школе дети могли не по-

сещать уроки, если они этого не хотят. Дети много играли и занимались тем, что их сильно интересовало. Но спустя некоторое время, иногда месяцы, иногда годы они начинали посещать занятия. Потому что у них появлялось собственное желание учиться.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.