**Н.С. Желиба** педагог-психолог ГКУ «Тверской областной центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи».

Тверь, Россия.

**СИМВОЛИЗМ SANDPLAY THERAPY В КОНСУЛЬТИРОВАНИИ СЕМЕЙ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА БАЗЕ ППМС-ЦЕНТРА.**

Sandplay therapy помогает максимально эффективно проводить работу с семьей по преодолению психологического неблагополучия детей. Пронизанная символизмом аналитического подхода она позволяет придать травматическому опыту видимую форму. Амплификация средствами художественной экспрессии через сказки и мифы, приводит к осознанию архитипических образов и интеграции возникающих содержаний в сознание, а соответственно и решению проблемы.

**Ключевые слова**: юнгианская песочная терапия, символизм, семья.

На сегодняшний день, по данным экспертов, состояние здоровья детей в России продолжает вызывать большую тревогу. Результаты Всероссийской диспансеризации детей 2014 года свидетельствуют о тенденции к ухудшению в состоянии их здоровья, сформировавшейся за прошедший десятилетний период: снижение доли здоровых детей, с одновременным увеличением вдвое удельного веса детей, имеющих хроническую патологию и инвалидностью. К первому классу - 30% детей имеет проблемы со здоровьем [2]. В психологическом портрете современного ребенка стало больше диспропорций: нарушены возрастно-нормативные темпы развития. Особенно диспропорции коснулись сфер познавательного развития, мотивации, психорегуляции деятельности и общения [2]. Число детей с ограниченными возможностями здоровья растет с каждым годом.

Глобальным вызовом образованию в этой связи становится разработка методов, режимов и технологий обучения и условий образовательной среды, которые учитывают актуальное состояние здоровья современных детей и развивают адаптационные возможностей детей к различным жизненным нагрузкам [4]. Соответственно претерпевают изменения все ступени образования РФ, в том числе и функционирование центров ППМС-помощи. Важное место на сегодняшний день занимает работа по предупреждению детского психологического неблагополучия. Ключевыми международными критериями детского благополучия, используемыми для сравнительной оценки положения детей в разных странах, приняты такие показатели, как эмоциональное благополучие (субъективное восприятие благополучия самими детьми), поведенческие риски, отношения в семье и со сверстниками.

В период дошкольного детства происходит интенсивное формирование всех психических процессов и личности ребенка, закладывается основа перехода его к не менее важному и сложному возрастному периоду - младшему школьному. Именно в детстве проблемы психического здоровья имеют более прямую связь с окружающей обстановкой, чем в другие возрастные периоды: комфортная обстановка, создаваемая постоянным присутствием родителей или лиц, их замещающих, стиль родительского воспитания, характера взаимоотношений родителей и детей.

Продолжительность существования проблемы, ее сложность, с которой обращаются семьи для получения помощи в ППМС-центры и ограниченность во времени, недостаточная внутренняя мотивированность родителей в собственных изменениях требует в проведении коррекционных мероприятий с семьей в целом и особенно с самим ребенком использования современного интегрированного и в то же время глубинного подхода в деятельности педагога-психолога данной образовательной организации. Такого, например, как Sandplay therapy.

Юнгианская песочная терапия – один из методов психотерапии, возникший в рамках аналитической психологии и во многом базируется на работе с символическим содержанием бессознательного как источником внутреннего роста и развития. На первый взгляд легкая процедура проведения на самом деле требует достаточного профессионализма специалиста.

Появившийся «тест мира», разработанный Шарлоттой Бюлер, или так называемый «Erica метод», в 40-х годах 20 века до сих пор используется в Швеции как диагностический инструмент в детской психиатрии. В Швейцарии несколько позже в работе с детьми начала использоваться Техника Мира Маргарет Ловенфельд, взятая из «теста мира». В свою очередь, Дорой М. Калфф (Швейцария) в 60-х г 20 в. из Техники Мира был разработан терапевтический метод Sandplay —вначале для работы с детьми, но в дальнейшем этот метод начал использоваться и в работе со взрослыми. Дора Калфф, считает главным принципом — «создание свободного и защищённого пространства», в котором клиент — ребёнок или взрослый — может выражать и исследовать свой мир, превращая свой опыт и свои переживания, часто непонятные или тревожащие, в зримые и осязаемые образы. (Дора Калфф, «Sandplay», 1980) [5].

Активное воображение, предложенное К.Г. Юнгом и трансцендентная функция, расширение представления о бессознательном и введение архетипов, выражающихся в идеях и образах являются ее методической базой. Будучи изначально учеником З. Фрейда, он пересмотрел и переработал его идеи, выделив вместо одного два уровня бессознательного и провел четкую дифференциацию между «индивидуальным» и «коллективным бессознательным». По его мнению, личность состоит из сознания, включающего в себя мысли, чувства, воспоминания, являющиеся основой самосознания и индивидуального бессознательного вместе с комплексами. Коллективное бессознательное - это культурная генетическая память человечества, отражение мыслей и чувств, являющиеся результатом общего эмоционального прошлого. Содержание коллективного бессознательного складывается благодаря наследственности и одинаково для всего человечества. Бессознательное действует внутри психики как энергия, имеющая символические формы выражения. И это действие выражается в архетипах. Личностный слой оканчивается самыми ранними детскими воспоминаниями, а коллективное бессознательное, напротив, охватывает период, предшествующий детству, т.е. то, что осталось от жизни предков, отмечает К.Г.Юнг. [9].

К. Г. Юнг пишет: «Архетипы коллективного бессознательного являются когнитивными образцами, а инстинкты - их коррелятами, когда интуитивное схватывание архетипа предшествует действию, запуская инстинктивное поведение. Но архетип не входит в сознание, а, соединяясь с представлениями опыта, подвергается сознательной обработке». То есть, « архетипы - это трансцендентные по отношению к сознанию реальности, вызывающие к жизни комплексы представленные в виде мифологических мотивов или выражаются в стереотипных реакциях и способах поведения» [12]. Архетип изменяется под влиянием того индивидуального сознания, на поверхности которого он возникает, становится осознанным и воспринятым. Ближе всего к самому архетипу образы сознания проявляются в сновидениях, когда контроль сознания ослабевает. Преобразованные архетипические структуры, творчески оформленные становятся архетипичными образами или символами.

Архетипичные образы всегда сопровождали человека, являясь источником мифологии, религии и искусства, проявляясь в символах, отмечает Юнг. [12]. Эти структуры лежат в основе общечеловеческой символики не только мифов, но и религии, и волшебных сказок. Культурные символы - это, в сущности, те, которыми пользовались для выражения "вечных истин" и которые во многих религиях используются до сих пор. Эти символы прошли через множество преобразований, через процесс более или менее сознательного развития и таким образом стали коллективными образами, принятыми цивилизованными обществами.

Например, во многих культурах встречаются изображения мандалы, являющиеся символическими воплощениями единства и целостности “Я”, самости [11]. Архетип Анима - Бессознательная женская сторона личности мужчины (Женщина, Дева Мария, Мона Лиза, София, Божественная Премудрость, женская половина Бога, Шехина — в мистике иудаизма.). Архетип Анимус - Бессознательная мужская сторона личности женщины (Мужчина, Иисус Христос, Дон Жуан.). Свита Воланда в «Мастер и Маргарита»– архетип трикстера. Множество вариаций обнаруживает архетип матери - мать, которая является символично в образе девушки в мифе о Деметре и Kope; мать, которая одновременно является и возлюбленной, как в мифе о Кибеле и Аттисе. В негативном плане архетип матери может означать нечто тайное, загадочное, ведьма, темнота; бездна, мир мертвых, все поглощающее, искушающее и отравляющее. Так при анализе символизма мифа о Нарциссе можно выявить в его содержании большинство основных архетипов: Тени, Старого Мудреца или Мага, Анимы, Матери, Трансформации.

При построении композиций в песке проявляется способность человека создавать символы. Психика спонтанно производит их, и эта способность активизируется, когда человек теряется и не может справиться с внутренней или внешней ситуацией. Символическая функция открывает доступ к глубинным ресурсам психики. Все символы могут иметь как позитивное значение, так и негативное. Символический процесс, наблюдаемый в Sandplay therapy является переживанием образа и через образы, проходя этапы отрицания и полагания, потери и приобретения. Его начало почти всегда характеризуется как тупик или подобная ему безвыходная ситуация. А целью процесса является просветление или осознание.

Песочницу К. Г. Юнг определяет как детский аспект коллективного бессознательного, помогающую придать травматическому опыту видимую форму. Взаимодействие с песком способствует творческому регрессу, возвращая в детство и способствуя активизации «архетипа ребёнка», который прокладывает путь к будущему преображению личности" [13].

Игра - это любимое и основное занятие детей, через которую они познают как внешний мир так и собственный мир. Это особый способ научения, который направляет все их существо на концентрацию, в игре нет ничего легкомысленного. Это попытка бессознательного дать форму тому, что пока еще не может быть высказано.

Символизм закладывается с раннего детства, недостаток способности к образованию символов, по словам М. Фордхама, происходит из-за нарушения эмоциональной связи матери и ребенка, в случае отсутствия матери, а также в результате серьезного заболевания ребенка. В свою очередь, сильные психологические травмы могут нарушить уже сформировавшуюся способность к символизации [7]. С этой точки зрения, процесс построения на песке в ходе терапии может способствовать развитию или восстановлению данной функции, отмечает он. Таким образом, для детей песочная терапия является единственной возможностью проникнуть в их внутренний мир, в подсознательное, для решения психологических проблем.

При построении песочной композиции ассоциации и рефлексия, необходимые для осознания символов, у ребенка, как правило, развиты недостаточно, особенно в раннем возрасте. Поэтому ключевое значение приобретает видение и понимание психологом символического контекста работы ребенка, беря, таким образом, на себя роль трансцендентной функции. Психолог становится свидетелем и участником самого процесса, что подразумевает его способность деликатно «войти» в песочницу ребенка, погрузиться туда и посмотреть на все, что там происходит, глазами «данного» персонажа. Благодаря этому он присоединяется к переживаниям и чувствам ребенка. «Когда мы начинаем работать с песочницей, важно позволить себе чувствовать то, что происходит в каждый момент времени, позволить возникать образам и телесным ощущениям, позволить себе испытывать чувства и фиксировать свои мысли», обращает внимание Алексеева М [1].

В каждом периоде, исходя из возрастных особенностей психического развития ребенка, динамика и характер взаимодействия его с песком различны. В раннем возрасте контакт с Самостью возникает у ребёнка постепенно. Сначала Самость воспринимается извне, её олицетворяет мама. Если материнской любви достаточно, постепенно Самость проникает внутрь и становится структурой бессознательного, а после матери функцию Самости берут на себя игрушки-заместители. В этом возрасте значимый взрослый, как правило, сопровождает предметные игры и участвуя в них по приглашению малыша, «отзеркаливает» его поведение и эмоции.

Ребенок в дошкольном возрасте, как и взрослый, строит песочный мир, выбирая символы – архитипические образы, неосознавая. Это могут быть фигуры предметов и героев мультфильмов, сказок, символы явлений, с которыми сталкивается ребенок в своей жизни. Символ по своей природе непрост и двойствен, поэтому противоречивые интерпретации могут уживаться. Кроме того, переживания на уровне образов многомерны, иными словами, один образ может одновременно содержать эмоции и воспоминания, относящиеся как к переживаниям раннего детства, так и к переживаниям более позднего периода жизни и настоящего времени. Поэтому невозможно сразу охватить все содержащееся в каком-либо образе.

Так, например деревья на песочном поле принято считать социумом, чем напряженнее отношения с окружением, тем больше деревьев. Отсутствие деревьев, может свидетельствовать о погружении в себя, личные проблемы. Но определенное дерево, исходя из места положения, может символизировать и самость и качество, закрепленное за конкретным деревом-образом. Фигуры, выбранные на поле, свидетельствуют о том, что ребенок имеет на сегодняшний день. Размещая их в определенную часть поля, ребенок может доставать свои воспоминания или строить программы на будущее. Образы животных, которые берет ребенок, символизируют интуитивную жизнь и инстинктивное начало. Кроме того, эти фигуры отражают различные аспекты характера. Часто используемая фигура «Дом» так же двойственна, она может быть символом убежища или нечто духовного, образа «Я». Транспорт символизирует движение и изменение, являясь одним из признаков трансформации. Часто дети выбирают фигуру дракона. Универсальный и очень сложный архетип. Дракон, или "крылатый змей", объединяет в себе змею и птицу, дух и материю. Вначале его символика была целиком благоприятной и означала воды, несущие жизнь (змея), и дыхание жизни (птица). Он идентифицировался с небесными богами и их земными представителями - императорами и королями. Впоследствии его символика стала амбивалентной, обозначая благодатные дожди, следующие за грозами, и, вместе с тем, разрушительные силы молнии и наводнения. Они же являются хранителями сокровищ и доступа к тайному знанию. Битва с драконом символизирует те трудности, которые необходимо преодолеть, чтобы овладеть сокровищами внутреннего знания. Победа над драконом олицетворяет разрешение конфликта между светом и тьмой, победу над собственной темной природой человека и достижение самообладания [8]. Символизм проявляется и в цвете фигур или самого песка, в рельефе или способе взаимодействия с поверхностью. Часто дети ставят фигуры на борт песочницы, олицетворяя ее значимость, желания контролировать ею нечто.

До трех лет не задаются вопросы на ассоциации, а выводят в осознание действия, которые ребенок совершает, отражая их в речи, подытоживая то, что происходило в песочнице. Выявляются и называются возникающие эмоции - и свои, и те, которые специалист наблюдает у ребенка. В некоторых случаях, для усиления осознания (амплификации) психолог поясняет, символическое значение персонажа или фигуры. Свободная игра детей требует четко нацеленных проекционных поддержек. В детской песочнице изменения идут быстрыми темпами. Одна ситуация сменяется другой. За одно занятие ребенок может занять все окружающее пространство и отстроить несколько песочниц, наделяя каждую своим символическим смыслом. Поэтому важно отслеживать этот ритм и символическое содержание поля, которые будут наполнены значимыми архитипическими образами, но не менее важно проживать переживания вместе с ребенком, проходя через его беды вместе.

Амплификация через слово и образы сказок и мифов, сочиненных историй и созданных рисунков, учитывая и личную ассоциацию, помогает осознанию символов и интеграции возникающих содержаний, а соответственно и решению проблемы. Дикман Х. пишет, что так же как в игре-головоломке, в которой нужно собрать картинку, амплификация создает целостную картину из отдельных кусочков и способствует пониманию символа. Это же происходит с детьми при синтезе песочной терапии с психодрамой, арттерапией или элементами телесной терапии. «Это обогащение символа постепенно или внезапно приводит к прояснению его значения, которое также спонтанно может войти в сознание и таким образом стимулировать процесс трансформации» [3].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Алексеева М. Песочная терапия Sandplay – сквозь пространство и время./ "Юнгианская песочная терапия" Ежегодный альманах. М.: МААП, http://www.maap.ru/library/book/257/
2. Доклад об итогах работы министерства здравоохранения РФ в 2014 г. и задачах на 2015 . [Электронный ресурс].<http://static2.rosminzdrav.ru>
3. Дикман Х. Методы в аналитической психологии / Пер. с англ. – М.: ООО «ЦГЛ РОН», 2001.
4. Думчева А. ФГОС: вызовы времени. О новой профессиональной реальности. / Журнал Школьный психолог. 2016, февраль.
5. Скавитина А. Аналитическая игра в песок (сэндплэй) - дверь в королевство детства. /"Юнгианская песочная терапия" Ежегодный альманах. М.: МААП. [Электронный ресурс]. <http://www.maap.ru/library/book/146/>
6. Стерн Д. Н. Межличностный мир ребенка: взгляд с точки зрения психоанализа и психологии развития / Пер. с англ. – СПб: Восточно-Европейский институт психоанализа, 2006.
7. Трошихина Е. Г. Сосуд и зеркало. Развитие эмоционального ресурса личности в психотерапии. СПб, 2014.
8. Фон Франц М-Л. Архетипические паттерны в волшебных сказках. М., 2007.
9. Юнг К. Г. Аналитическая психология. Тавистокские лекции. Лондон 1935. [Электронный ресурс]. <http://modernlib.ru/books/yung_karl_gustav/tavistokskie_lekcii/read>
10. Юнг К. Г. Воспоминания, сновидения, размышления. Минск: Попурри, 2003.
11. Юнг К. Г. Человек и его символы.- М.: Серебряные нити, 2002.
12. ЮНГ К. Г. Архетип и символ. Изд. "Ренессанс" СПб.: Изд. «О-СиД", 1991.
13. Юнг К.Г. Конфликты детской души. М., 1995.
14. Штейнхард Л. Юнгианская песочная терапия. — СПб.: Питер, 2001.