

Сорокина Е.Н. - доктор психологических наук, профессор, действительный член-корреспондент МАПН, проректор по науке Института Психологии Творчества Павла Пискарева.

К ВОПРОСУ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЙРОГРАФИКИ В ПРОЦЕССЕ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА.

Аннотация: Статья рассматривает основные сложности с которыми сталкивается современный ребенок в процессе своего развития в цифровизированном мире и возможности нейрографики для компенсации негативных влияний избыточного использования гаджетов детьми, а также же для сопровождения общих процессов развития ребенка.

Annotation: The article considers the main complexities with which a modern child faces in the process of his development in a digitized world and neurographic possibilities for compensating the negative effects of excessive use of gadgets by children, as well as for supporting the general processes of the child's development.

Ключевые слова: развитие ребенка, игра, игровая деятельность, нейрографика, нейрографический рисунок, воображение, творчество.

Key words: child development, play, play activity, neurography, neurographic drawing, imagination, creativity.

Развитие ребенка есть сложный процесс взаимодействия природной программы развития и среды в которой она разворачивается. Условия среды развития современных детей сильно отличаются от предшествующих эпох. С одной стороны, мы видим ситуацию определенного детоцентризма в обществе. С другой стороны, эмоциональная и деятельностная среда развития ребенка часто обеднены и подменяются избыточным использованием гаджетов. Ребёнок оказывается часами один на один с телефоном или планшетом.

К чему это приводит?

1. Снижается уровень сенсо-моторного развития. В то время, когда протекает сензитивный период развития органов чувств, моторной ловкости, лежащих в основе развития ребенка раннего возраста, малыш оказывается обездвижен, он бездействует, не добывает впечатления, сравнивая тонкие ощущения осязания, обоняния, зрения и слуха, наблюдая за природными объектами и предметами окружающими его в семье, а получает избыточные стимулы без усилий, смотря мультики и ролики в интернете.
2. Ребенок меньше времени взаимодействует с взрослыми - носителями культуры, которую он нормативно интернализирует в процессе взаимодействия. Ребенок все меньше времени разговаривает с взрослыми, реже обращается к объектам привязанности за утешением, ища его в телефоне, ведь при каждом расстройстве родители все чаще предлагают ему именно гаджет как средство успокоения.
3. Ребенок все меньше получает представлений о жизни взрослых. Их профессиональная деятельность во-многом вынесена из поля его наблюдения. Многие родители работают из дома за компьютером и в представлении ребенка родитель "играет" в компьютер, это и есть его "работа". А что именно делает взрослый и как представлена деятельность взрослых, как устроены взаимосвязи людей в мире, ребенок знает все меньше, имея ограниченное представление о том как производятся предметы, которыми он пользуется, как важны те или иные профессии. Вне поля его внимания остаются многие причинно-следственные связи, а на первый план выходит банальный гедонизм, развлечения, сиюминутные желания и эмоции. К тому же часто даже та доступная профессиональная жизнь взрослых, которую ребенок все же может наблюдать, например работа продавца в магазине, врача в поликлинике, парикмахера, тренера в бассейне и других взрослых проходит мимо его внимания, опять же погруженного в гаджет. В магазине, в парикмахерской, в автобусе, родители стараются отвлечь ребенка телефоном, чтобы он не мешал

делать «взрослые дела», не задавал лишних вопросов, не проявлял эмоций. Таким образом реальные представления детей об устройстве жизни искажены их репрезентацией в виртуальном мире или дефицитарны. У ребенка нет впечатлений о реальной социальной действительности в достаточной мере, что обедняет его воображение.

4. Лев Семенович Выготский уделял большое внимание проблеме воображения и творчества у детей, ведь именно оно формирует основу для созидательных процессов психики растущего человека. При этом он выделял два типа воображения, пластическое (объективное), где образ строится главным образом из материала внешних впечатлений. И эмоциональное (субъективное), где образ строится из элементов взятых изнутри, мысли и чувств самого человека. [Выготский, 2004, с. 512] Может показаться, что в современном мире у ребенка избыточное количество образов для воображения, хотя бы пластического. Вместе с тем, впечатления от внешнего мира оказываются опосредованы подачей фильтра в виде гаджета, где образ уже трансформирован воображением создателя контента, с которым взаимодействует ребенок, при этом взаимодействует пассивно, а значит и его эмоциональное воображение также оказывается обеднено. То, как подается контент в гаджете, да и в иных игрушках окружающих ребенка, как правило, не оставляет особого пространства для его внутренней работы мысли. А тонкость чувств, нюансов восприятия «замасливается» постоянной гиперстимуляцией: слишком ярко, слишком громко, не говоря уже о том, что все остальные сенсорные системы остаются не востребованными. И мы видим снижение творческих процессов у современных детей. Они часто жалуются на скуку, им трудно занять себя, придумать игру.
5. Мы знаем, что ведущим видом деятельности необходимым для успешного развития ребенка является игра. Д. Б. Эльконин утверждал, что игра – это символично-моделирующий тип деятельности, в которой операционно-техническая сторона минимальна, операции сокращены, предметы условны. Игра как самостоятельная детская деятельность

формируется в ходе воспитания и обучения ребёнка, она способствует освоению им опыта человеческой деятельности [Эльконин, 2004, с. 384]. При этом сегодня ребенок с раннего возраста вовлечен в различные образовательные занятия, игра же практически отсутствует в его жизни как таковая. Сюжетно-ролевая игра подменяется «развлечениями», которые вовсе не отвечают в той же мере задачам развития.

6. К.Д. Ушинский отмечал, что ребенок будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни, - и вот об этом-то материале должны более всего заботиться родители и воспитатели [Ушинский, 1950]. Сегодня, как мы говорили, дети получают как раз впечатления от окружающей жизни мало и отрывочно, бессистемно, часто без соответствующих объяснений, смысловых акцентов взрослых. Дети мало играют друг с другом, пространство досуга практически отсутствует. Родители предлагают ребенку электронные игры. Но по факту они лишены самого главного, что делает игру игрой: символизация предметов, проигрывание жизненных сюжетов, отработка социальных отношений, принятие ролей. Как показали исследования А.В. Наркевич и В.В. Наркевич, проведенные с детьми-дошкольниками, высшие уровни развития сюжетно-ролевой игры не были зафиксированы у детей ни в старшей, ни в подготовительной группах. Одной из основных причин такого сдвига в игре детей по их мнению является раннее интеллектуальное развитие ребенка в условиях информационного общества. При этом сравнительный анализ игры детей с традиционными и современными игрушками показал рост уровня агрессии при использовании современных игрушек [Наркевич А.В. и В.В., 2023, с. 132]. Кроме того, не стоит забывать, что согласно концепции детской игры Д.Б. Эльконина, сюжетно-ролевая игра является выражением возрастающей связи ребенка с обществом. И этот важнейший аспект воспитания ребенка как члена общества, его адаптации к нему также оказывается сильно ослаблен [Эльконин, 2022, с. 228].

7. Избыточное использование гаджетов, малое количество времени общения как с взрослыми, так и с другими детьми приводит к тому, что ребенок накапливает большое количество неотрагированных аффектов, его психика не успевает перерабатывать множественные гиперстимулы среды, которые при этом разрозненны и не осмыслены, ведь с ребенком не часто обсуждают и объясняют все то, что он видит, слышит, ту информацию которую он в избытке получает от мира. Не перерабатывает он это и в спонтанной игровой деятельности. В итоге, как указывает О.И. Сулова, все большую обеспокоенность специалистов вызывают так называемые доклинические формы расстройств эмоционально-волевой сферы, довольно широко распространенные у детей (15–25%), а именно гиперактивность и невротические расстройства [Сулова, 2011, с. 88]. Все чаще учителя начальных классов сталкиваются с тем, что первоклассники оказываются психологически незрелы к моменту начала школьного обучения, несмотря на высокие показатели интеллектуальных тестов.

Нейрографика - интегративная психотехнология, разработанная Павлом Михайловичем Пискаревым изначально как метод сопровождения проектов для взрослых оказывается все более востребованной и при работе с детьми как педагогической, так и в психологической среде. Плюсом этого метода является также то, что он достаточно прост в освоении и все большее количество семей осваивают этот метод и используют его в своей повседневной жизни, что, естественно, привлекает и детей. Рисует мама, рисует бабушка, тетя, иногда даже папа или старший брат - и вот уже ребенок тоже тянется к карандашам и маркерам. Большинство детей любит рисовать, а нейрографика позволяет сделать этот процесс весьма продуктивным "антидотом" негативных тенденций, которые мы описали выше.

Не секрет, что частота использования гаджетов и детьми, и взрослыми в целом ведет к снижению владения графомоторными навыками, что вызывает серьезную обеспокоенность со стороны нейрофизиологов, ведь это не только красивая каллиграфия, владение мелкой моторикой руки, но, в первую очередь,

развитие кортикальных структур головного мозга. Нейрографика несет в себе одним из важных элементов как раз развитие графомоторных навыков как благодаря самой нейрографической линии, так и нейрографическому паттерну, где линии сопрягаются между собой, требуя достаточно кропотливой работы как внимания, так и моторных навыков руки.

Можем ли мы изменить то, что происходит в мире? Очевидно, что нет, цифровизация стала частью обыденной жизни и нам придется учитывать это, находить более экологичные пути воспитания и образования детей в имеющихся условиях. Вряд ли мы можем снизить количество вовлеченности ребенка в виртуальный мир, не предложив ему привлекательной альтернативы в мире реальном. Созданный в 2014 году П.М. Пискаревым и активно развивающийся метод Нейрографика сегодня становится значимым вспомогательным арт-методом, сопровождающим развитие и образование ребенка на разных возрастных этапах его становления [Пискарев, 2016, с. 335-344].

Нейрографический рисунок с детьми разного возраста безусловно обладает своими особенностями и фактически становится полем диалога взрослого и ребенка на общем творческом пространстве листа. Здесь ребенок и взрослый объединены творческой деятельностью, принципами эстетики, ищут общие решения, встречаются в конструктивной совместной деятельности и проживают, разделяют совместный эмоционально наполненный процесс, придают смыслы тем образам, которые рождаются в процессе рисования.

Как утверждает автор метода, П.М. Пискарев, базовой гипотезой нейрографики является представление о том, что в визуальном смысле вся Вселенная устроена одинаково. Мир состоит из кругов и линий, которые резонируют между собой. Это универсальный язык Вселенной, универсальный графический код, которым мы можем передавать любые формы, образы, состояния, явления [Пискарев, 2020, с. 224]. Таким образом нейрографика может стать особым языком диалога современного ребенка и взрослых, языком передачи культуры, языком, построенным на базовых универсальных и вечных основаниях природосообразности, творчества, эстетики.

Кроме того, значимым аспектом любого нейрографического рисунка является рефлексия в процессе рисования на каждом из его этапов. И это возвращает внимание ребенка внутрь своего тела, своих чувств, ведь зачастую дети оказываются сильно диссоциированы, постоянно захвачены внешними объектами внимания. Здесь же ребенок учится обращать внимание на свое состояние и это не только формирует внутренний локус контроля, но и учит эмпатии, особенно когда происходит совместное рисование на общем листе и рефлексии озвучивают все участники процесса.

Также поле нейрографического рисунка - это еще и поле игровое. Дональд Винникот рассматривал игру как место зарождения личности, в ней происходит психологическое рождение собственного "я" [Винникот, 2012].

Л.С. Выготский отмечал, что игра является величайшей школой социального опыта. Во всякую задачу-игру входит как непременное ее условия умение координировать свое поведение с поведением других [Выготский, 2021, с. 176].

При этом Дебора Макара отмечает, что игра - это еще и спонтанный акт, рождающийся из определенного состояния души, акт самосознания, который служит для выражения и исследования [Макара, 2016, с. 320].

Нейрографическое рисование с ребенком позволяет остаться в зоне игры как спонтанного акта, отражающего внутреннюю и социальную реальность ребенка, наполнить рисунок важными для него смыслами. При этом нейрографика строится всегда на основании базового алгоритма, заложенной системы этапов, можно сказать правил игры, по которым разворачивается любой рисунок. Базовый алгоритм задает безопасную структуру, внутри которой может разворачиваться неограниченный творческий игровой процесс. При этом любой элемент рисунка легко может быть трансформирован. Снимается представление о «правильном» или «не правильном» рисовании. Символизм позволяет уйти от трудностей технических огрех на этапе, когда ребенок еще слабо владеет мелкой моторкой руки. Нейрографический рисунок - это рисунок, где успех неизбежен! Работа останавливается тогда, когда сам художник оказывается эстетически удовлетворен, ощущает внутреннюю гармонию, опираясь на свое чувство прекрасного. Ребенок ощущает

возможность не просто быть «объектом» влияния, ухода, заботы взрослых, он становится автором своей жизни пусть даже на листе, но ведь он оказывается всегда проекцией его жизни и ситуаций в ней.

Также особое значение Л.С. Выготский придавал особое значение символизму в развитии сюжетно-ролевой игры, где определенные предметы могут обозначать разные объекты окружающей реальности или становиться символами роли, которую принимает на себя ребенок. В этом плане мы видим, что компьютерная игра не создает пространства для подобного символизма в отличие от нейрографики, где мы используем графический алфавит как основу символического рисования. Конечно, в рисунках детей младшего дошкольного возраста больше буквальных изображений, ребенок рисует образы, но даже в них уже присутствует определенный символизм. Так ладошка становится "домиком" для разных эмоций. Но уже в старшем дошкольном возрасте ребенок легко подхватывает идею рисунка, где круг, квадрат, треугольник и сама нейрографическая линия могут обозначать очень разные вещи. Так кружочком ребенок помладше выразит возможно "колобка", а постарше - маму, а линия идущая от кружочка становится "дорожкой в магазин". Так разворачиваются сюжеты, где игра происходит в виде рисования некоторого ролевого сюжета, автором которого становится ребенок, имея возможность своими руками формировать реальность на листе. При этом рисунок может быть нарисован как одним ребенком, так и стать "игровым полем" для нескольких детей или ребенка и родителя, создавая визуальные образы социальных интеракций.

Хорошо показала себя и нейрографика в работе с детьми подросткового возраста, где она уже в полной мере позволяет развернуть коучинговую работу с подростком, помочь ему в процессе самосознания, поиска себя, исследования возможностей направления будущей профессиональной ориентации. Нейрографика создавалась ее автором как коучинговый метод сопровождения проектов. И мы видим, что сегодня поле возможностей ее применения становится все шире. Многие рисующие родители приглашают ребенка использовать нейрографику для разрядки и трансформации своего

эмоционального состояния, что успешно реализуется в алгоритме снятия ограничений, который является базовым алгоритмом на начальном уровне обучения нейрографики. Один из 10 принципов нейрографики звучит как «рисовать легко!» И это правда, ведь нейрографики может начать любой ребенок, едва его развитие его моторики созревает достаточно, чтобы держать в руке маркер или карандаш! Глубина же метода позволяет использовать его с каждым днем на все более разнообразных уровнях смыслов, для решения разного уровня задач, включая задачи воспитания и развития ребенка!

Список литературы:

1. Винникот Д.В. Игра и реальность М.: Ин-т общегуманиитарных исследований., 2012
2. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М.: Изд-во Смысл, Изд-во Эксмо, 2004. - 512 с.
3. Д.Б. Эльконин., Психология игры./ М.: Книга по Требованию, 2022. - 228 с.
4. Макара Дебора. Покой, игра, развитие. Как взрослые растят маленьких детей, а маленькие дети растят взрослых./ Перевод Шестаковой Н. - М.: Ресурс, 2016. - 320 с.
5. Наркевич А.В., Наркевич В.В. Влияние психологических особенностей сюжетно-ролевой игры на психическое развитие детей дошкольного возраста. Монография. - М.: Изд. ИП Петросян, 2023. - 132 с.
6. Пискарев П.М. Предпосылки формирования метода Нейрографика. — Методология современной психологии. Вып. 6 /Сб. под ред. Козлова В.В., Карпова А.В., Мазилова В.А., Петренко В.Ф. – М-. Ярославль: ЯрГУ, ЛКИИСИ РАН, МАПН, 2016 – С. 335-344
7. Пискарев П.М., Нейрографика: алгоритм снятия ограничений/ М., Эксмо, 2020. - 224 с.

8. Словарь Л.С. Выготского/Под ред. А.А. Леонтьева. - 4-е изд., стереотипное. - М., Смысл, 2021. - 176 с.
9. Сулова, О. И. Психология детей с расстройствами эмоционально-волевой сферы и поведения : Учебное пособие / О. И. Сулова, О. В. Кухарчук. – Саратов : ИЦ "Наука", 2011. – 88 с.
10. Ушинский К. Д. Собрание сочинений : в 11 т. / редкол.: А. М. Еголин (гл. ред.), Е. Н. Медынский и В. Я. Струминский ; [сост. и подгот. к печати В. Я. Струминский] ; Акад. пед. наук РСФСР, Ин-т теории и истории педагогики. — М. ; Л. : Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1948 — 1952.Т. 8 : Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии, т. 1. — 1950.
11. Эльконин Д.Б., Детская психология: Учеб. Пособие для студ. Высш. Учеб. Заведений/ Ред.-сост. Б.Д. Эльконин. - М., Издательский центр «Академия», 2004. - 384 с.