



**Креативная терапия с
использованием
метафорических,
ассоциативных карт для
детей дошкольного возраста.**

Креативная терапия – это терапия творчеством:



Направления работы с метафорическими ассоциативными картами:

в проективной
диагностике

консультировании

тренинговой работе

психокоррекции.

**метафорические, ассоциативные карты -
универсальный инструмент в руках педагога-психолога**



Задачи, которые реализует креативная терапия, с использованием метафорический карт:

История метафорических ассоциативных карт:

Метафорические ассоциативные карты (МАК) были созданы в 1975 году канадским профессором Эли Романом, который хотел сделать искусство более доступным для людей, привлечь интерес публики к искусству за пределами музея, выставки или галереи. Первая колода карт получила название «ОН», или «Ох!», что символизировало изумление и восторг людей, которые рассматривают эти карты. В 1983 году Эли Роман показал эти карты Моритцу Эгитмейеру, который проникся идеей и понял, что их можно использовать в работе с клиентами психолога, чтобы подтолкнуть их к разговору о себе. Эти карты в данный момент опубликованы во многих вариациях, а именно колодах, которые могут использоваться как по отдельности, так и вместе с другими колодами, дополняя друг друга.

Множество метафорических ассоциативных карт:

В настоящее время существует множество колод метафорических ассоциативных карт, такие как «Персона», «ОН», «Преодоление», «Морена», «Она», «Окна и двери», «Пути-дороги», «1001», «Шкатулка доброго волшебника», «Хранительницы сада», «Мастер сказок» и многие другие.



- запрет или предписание;
- нарушение запрета;
- вредительство;
- отъезд героя;
- задача;
- встреча с дарителем;
- волшебные дары;
- появление героя;
- сверхъестественные свойства антигероя;
- борьба;
- победа;
- возвращение домой;
- прибытие домой;
- ложный герой;
- трудные испытания;
- ликвидация беды;
- узнавание героя;
- изобличение ложного героя;
- наказание ложного героя;
- свадьба или счастливый конец.

Одна карта - это определённое событие сказки. Карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. Из событий, как из пазлов конструктора складывается весь сюжет сказки.

**ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ДЕТЯМ БЫЛО ЛЕГЧЕ ОСВОИТЬ КАРТЫ,
РАБОТА ДОЛЖНА БЫТЬ РАЗДЕЛЕНА НА НЕСКОЛЬКО
ЭТАПОВ:**

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ знакомим детей с композицией жанра сказка (зачин, основная часть, концовка);

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ играем в подготовительные игры:

«ЛЮБИМЫЙ СКАЗОЧНЫЙ ГЕРОЙ», «ЧУДЕСА В РЕШЕТЕ», «КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ ЗЛЕЕ?», «ЗАВЕТНЫЕ СЛОВА», «ЧТО В ДОРОГЕ ПРИГОДИТСЯ?», «ЧТО ОБЩЕГО?», «ВОЛШЕБНЫЕ ИМЕНА», «ХОРОШИЙ – ПЛОХОЙ»

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ знакомство с обозначениями карт проппа (читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт). Для начала мы используем 4-6 карт, поэтому стоит подбирать небольшие сказки.

НА ЧЕТВЁРТОМ ЭТАПЕ этапе мы предлагаем пересказать детям сказку, опираясь на карты проппа.

НА ПЯТОМ ЭТАПЕ можно сочинить сказку, опираясь на схематические изображения.



Вывод:

Вытаскивание карт на занятиях вносит некое волшебство, яркость и фантазию во взаимодействие педагога-психолога с детьми. Отталкиваясь от картинок на картах, дети сочиняют истории и сказки индивидуально или в небольших группах, узнают и придумывают новые слова так необходимые для описания главных персонажей и обстановки вокруг них. Рисуют картины, связанные с той или иной картой, которая им досталась. С помощью педагога-психолога делают театральные постановки по придуманному ими рассказу вокруг одной или нескольких карт.

Литература:

1. Бьюзен, Т. Супермышление. – Минск, 2008.
2. Зинкевич – Евстигнеева Т.Д.. Практикум по сказкотерапии. – СПб: « Речь», 2000.
3. Зинкевич - Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М.. Практикум по креативной терапии. - СПб.: Речь: Сфера, 2001.
4. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. - «Лабиринт», 2014.
5. Сохина, Ф.А. Развитие речи детей дошкольного возраста. – М., 1984.
6. Швайко, Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. – М., 1983.



Спасибо за внимание!

Галерея



