

## **Тема: «Метафорические ассоциативные карты – как инструмент психолого-педагогической помощи детям старшего дошкольного возраста с нарушениями речи».**

Добрый день, уважаемые коллеги. Хочу представить вам свой опыт работы с набирающим популярность методом среди психологов, коучей, педагогов - Метафорическими Ассоциативными картами (далее МАК).

В нашем учреждении представлена достаточно большая группа детей с ОВЗ, а именно дети с тяжелыми нарушениями речи (ТНР) - это особая категория детей с отклонениями в развитии, у которых есть значительные речевые дефекты, влияющие на становление психики. При этом у них сохранен слух, первично интеллект не нарушен. Доказано что у детей с ТНР страдают все психические процессы тесно связанные с речью: память, внимание, восприятие, мышление, воображение, а также эмоционально-волевая сфера. Для них характерны нестойкость интересов, пониженная наблюдательность, сниженная мотивация, замкнутость, негативизм, неуверенность в себе, повышенная раздражительность, агрессивность, тревожность, обидчивость, трудности в общении с окружающими, в налаживании контактов со своими сверстниками. Дети с ТНР эмоционально лабильны, легко дают невротические реакции и даже расстройства в ответ на замечание. Их поведение может характеризоваться повышенной возбудимостью, агрессией или, напротив, повышенной застенчивостью, нерешительностью, пугливостью. Все это, в целом, свидетельствует об особом состоянии центральной нервной системы детей, страдающих речевыми расстройствами.

Также известно, что дети с ТНР имеют заниженную самооценку. Зачастую они нерешительны, малообщительны, недоверчивы, молчаливы, скованны в движениях, очень чувствительны. Эти дети тревожны, не уверены в себе, трудно включаются в деятельность.

В своей работе я всегда ищу новые, интересные, современные, но в тоже время удобные и эффективные методы работы. Учитывая необходимость в инновационных эффективных технологиях в работе с детьми с ТНР, рассмотрела МАК как один из таких методов. Так что же такое МАК, и как они могут пригодиться педагогам-психологам?

Метафорические ассоциативные карты (МАК), известные также как проективные, ассоциативно-метафорические, терапевтические являются качественным, удобным проективным дидактическим материалом, используемым в консультировании, коучинге, психотерапии, педагогике, в групповой и индивидуальной работе с детьми и со взрослыми. Диапазон применения МАК огромен, зависит от фантазии, знаний, применяемых подходов психолога, педагога.

Метафорические ассоциативные карты – это набор картинок величиной с игральную карту или открытку, изображающих людей, их взаимодействия,

жизненные ситуации, пейзажи, животных, предметы быта, абстрактные картины. Эти карты – особые, не игральные и не гадальные.

**Метафорические ассоциативные карты** возникли совершенно из ничего на стыке двух самых разных сфер человеческой культуры. История карт имеет давние корни, уходящие в мир живописи и психологии.

Создателем первой колоды **О-карт** был канадский художник Эли Раман, который долгое время занимался преподавательской деятельностью в городе Нью-Джерси в университете Ратгерс. Он искал такую форму самовыражения, которая бы помогала ему в творчестве и личном развитии. Она должна была быть и переменной, и уникальной для всех людей одновременно. Эта идея идеально легла на увлечение Эли Рамана игрой в карты. В 1975 году он создал колоду карт, на которых были нарисованы его живописные произведения.

Теперь не только сам художник мог постоянно быть вместе со своими работами, но и любой желающий мог взять такие картины-карты себе в карман и наслаждаться живописью в любое удобное время. Картины на картах Эли Рамана сократили расстояние между зрителем и живописью, сделали ее доступной всем желающим без посещения музеев и картинных галерей. Это была первая сторона волшебных карт. Но у карт был и второй, еще более эффективный и практический результат: они и заставляли зрителя углубляться в подсознание и творчество.

В рабочий инструмент колода «*Oh*» превратилась лишь в 1983 году, когда Эли познакомился с немецким издателем Моритцом Эгетмейером. Тот увидел в колоде «*Oh*» нечто большее, чем работы талантливого Рамана. Моритц понял, что перед ним универсальный инструмент, создающий мостик от подсознания к сознанию человека. Так появилась первая колода «*OH*» и в 1985 году было создано издательство «*OH Verlag*». Метафорические ассоциативные карты были переведены на 21 язык и стали популярны во всем мире. В настоящее время количество наборов ассоциативных карт постоянно увеличивается.

Вопросы об особенностях использования МАК в работе с детьми остаются актуальными. С какого возраста можно работать с МАК? Я работаю с детьми старше 5 лет. Какие карты лучше выбрать? В работе с детьми можно использовать любую колоду, но предварительно лучше отобрать карты. Сколько карточек необходимо предъявлять ребенку? Количество должно быть оптимальным, то есть не слишком мало и не слишком много: для дошкольников достаточно около 20-30 карт. В работе с детьми я активно использую метафорические карты: «Я и все все все» и «Поверь в себя» К. Крюгер, «Исцеление внутреннего ребенка» И. Орды, «Портреты», «Терапия счастьем» Н. Обст, «Тропинка к своему я» Л.И. Кононова, колоду «*Oh*». Число способов использования МАК исчислению не поддается.

Любая из колод метафорических карт может служить отличным учебным пособием, стимулирующим творчество и интуицию, развивающим все основные когнитивные процессы у детей: воображение, память, внимание.

Преимущества применения МАК при работе с детьми - проективность, конфиденциальность, безопасность, ассоциативность, а также:

1. Карты воспринимаются ребенком как игра, а игровой формат снижает напряжение и тревожность в общении, расковывает ребенка.
2. Процесс работы с картами пробуждает любопытство ребенка, и это тоже снижает тревожность.
3. Облегчают установление контакта.
4. Облегчает диагностику и дальнейшую коррекционную работу. Для диагностики можно использовать простые упражнения. Например, попросить найти себя и членов своей семьи и рассказать о каждом персонаже. Или найти карту, которая похожа на то, что сейчас чувствует ребенок. Или какая карта нравится, а какая не нравится. Или попросить ребенка рассказать сказку по трем картам.
5. Опираясь на карту, ребенку легче рассказать о своих эмоциях и переживаниях.
6. МАК развивают эмоциональный интеллект ребенка.
7. МАК развивают творческое начало.
8. Повышают эффективность работы за счет сокращения времени налаживания контакта.

### **Техники, алгоритмы и примеры работы с ассоциативными картами:**

#### **Упражнение «Рассказывание историй»**

Цель: развитие речи, воображения, снятие эмоционального напряжения.

Способ 1. Предложите ребенку вытянуть карту из сюжетной колоды, попросите его, глядя на карту, рассказать историю: «Однажды...» Историю можно сочинить по 1 карте, можно добавлять другие (Можно использовать колоду «Я и все все все»).

Способ 2. Предложите ребенку вытянуть 3 карты, рассмотреть их и положить в ряд, не обязательно в порядке вытягивания. Затем попросите рассказать историю, основываясь на картах: начинать следует с первой карты, основной сюжет составить из второй и закончить третьей.

Способ 3. Все карты можно использовать для рисования. Предложите ребенку вытянуть карту и положите ее на листок бумаги. Попросите ребенка дорисовать изображение, представляя, что карта – это лишь часть большой картины. Затем ребенок рассказывает историю, основываясь на том, что он нарисовал.

### **Упражнение «Эмоциональные портреты»**

Цель: развитие эмоционального интеллекта, принятие себя и других, отреагирование эмоций. Предложить ребенку выбрать 3-4 карты. Попросить рассказать о каждом из портретов, что выражает это лицо, что ему в нем нравится, а что нет. Далее попросить выбрать тот портрет, на котором переживаемые эмоции близки к переживаниям ребенка. Или предположить «Посмотри, мне кажется, что вот этот мальчик переживает то же, что и ты... Расскажи об этом поподробнее...». Далее работа проводится по алгоритму: что переживает этот персонаж; что хочется изменить; что почувствовать; к кому можно обратиться за помощью.

### **Игра «Запретная картинка»**

Цель: развитие внимания (устойчивость, концентрация).

Определить «запретную картинку» или группу картинок, например, картинки с изображением явлений природы. Далее: ведущий показывает картинки по очереди, а игроки хлопают в ладоши на «запретной картинке»

### **Игра «Что пропало?»**

Цель: развитие оперативной памяти»

На столе выкладывается ряд картинок. Игрок за 10 секунд запоминает ряд и отворачивается. Ведущий убирает карточку и

1 вариант. Игрок описывает, какой не хватает.

2 вариант. Игрок находит карточку среди других.

3 вариант. Ведущий убирает карточку, а взамен кладет другую. Игрок должен определить лишнюю и найти пропажу.

Отмечу, что дети очень любят работать с МАК.

## **Мастер-класс для педагогов «Замок страха».**

### **Вам понадобятся:**

- Средства для рисования (карандаши)
- Модель замка (3-4 изображения)
- Колода метафорических карт (фигурки или картинки)
- Шкала от 0 до 10.

Представляю Вам часть этой методики. **Страх** — это внутреннее состояние, обусловленное грозящим или предполагаемым бедствием. Это базовая

эмоция, ее нужно учиться осознавать, выражать и с ней справляться.

**Алгоритм:**

- Сейчас мы отправимся в замок. Выбираем страшный замок (изображение).
- Можно взять с собой помощников, которые тоже чего-то боятся. Выберите помощников (изображение). Подумайте, чего боятся эти персонажи.
- Нужно показать размер страха (дошкольники рисуют 3 круга по возрастанию, с подростками и школьниками можно шкалу от 1 до 10). Ого какой у тебя страх! Все время утрируем, но ориентируемся на состояние ребенка. Отправляемся в путь, в компании идти не так страшно!
- Выбираем дверь в комнату (изображение двери). Что нужно сделать чтобы войти? Давай проговорим заклинание (слова).
- Входим в комнату – это мастерская волшебного художника. Он может рисовать любые портреты и даже самого страшного Короля страшилок. Волшебнику нужно помочь и составить фоторобот страха (рисуем, а ребенок подсказывает). Какой он? Есть ли у него голова? Одна или несколько? На кого он похож? (возможно выбрать изображение). Мы его поймали и посадили в тюрьму! Он преступник! (рисуем клетку)
- В награду за поимку Короля ты получаешь волшебный талисман! (выбираем изображение талисмана или рисуем его).

Благодарю за внимание!