



УДК 371.3

ПРОЕКТЫ «ДИЗАЙН УРОКОВ» И «МОЗАИКА» В ФОРМИРОВАНИИ
ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ЗДОРОВЬЯ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА

Локтева О.Б.

кандидат педагогических наук, практикующий психолог, преподаватель
русского языка, литературы, истории искусств

oxledi@mail.ru

Рожков К.В.

практикующий психолог, технический специалист проекта, консультант
по актерскому мастерству

kvrush@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается проблема здоровьесберегающих технологий педагогических кадров в условиях актуальных вызовов современности. Данные технологии охватывают практические сферы оптимизации времени подготовки уроков для различных возрастных категорий учащихся (от 1-го до 11-го классов), психологического здоровья преподавателей, инструменты самопознания личности. В статье представлены практические инструменты и методические пособия для решения указанных проблем.

Ключевые слова: дидактические игры, психологическое здоровье, инструменты самопознания личности, проективные методики, МАК, произведения искусства.

PROJECTS "LESSON DESIGN" AND "MOSAIC" IN THE FORMATION
OF PSYCHOLOGICAL HEALTH OF PARTICIPANTS OF THE EDUCATIONAL
PROCESS

Lokteva O.B.

assistant professor of pedagogical sciences, practicing psychologist, teacher of
the Russian language, literature, art history

oxledi@mail.ru

Rozhkov K. V.

practicing psychologist, project technical specialist, acting consultant

kvrush@yandex.ru

Annotation. *The article deals with the problem of health-saving technologies of teaching staff in the context of the urgent challenges of our time. These technologies cover the practical areas of optimizing the time for preparing lessons for different age categories of students (from 1st to 11th grades), psychological health of teachers, tools for self-knowledge of the individual. The article presents practical tools and methodological guides for solving these problems.*

Keywords: *didactic games, psychological health, tools of personality self-knowledge, projective techniques, MAC, works of art.*

Введение

В течение всей своей истории человечество встречает постоянные вызовы природного и техногенного характеров. Так, в 2020 году люди столкнулись с пандемией коронавирусной инфекции (COVID-19), которая впервые в мировой истории может быть взята под контроль. Для этой общечеловеческой цели объединяются усилия всех ведущих экономик мира. Российская Федерация принимает особенно деятельное участие в решении данной проблемы, предлагая мировому сообществу пути решения как в медицинской, так и в социально-политической областях.

Следует отметить, что пандемия коронавирусной инфекции изменяет требования в том числе и к образовательному процессу. В 2020 г. образовательные учреждения временно перешли на дистанционную форму обучения. Это выявило ряд проблем, связанных с различными областями жизнедеятельности человека. В частности, возникли сложности у преподавательского состава в вопросах использования инструментов удаленного общения. Встала необходимость модернизации классических методов очного обучения в условиях онлайн работы с учащимися. Из-за возникших проблем существенно повысился уровень нагрузки и, соответственно, стресса у

преподавательского состава, что отразилось на качестве обучения и взаимоотношениях между педагогами и учениками и их родителями.

Многие преподаватели, находясь в ситуации размытых рабочих и личностных границ, испытали сложности собственной идентификации. Стали непонятны или осознавались заново функциональные обязанности и индивидуальные особенности. Учителя открывали в себе дотоле неизвестные качества: «Я оказывается, долго не могу находиться вне людей», «А мне хорошо работать удаленно, кто бы мог подумать», «Я с удовольствием нахожусь дома, так бы работать всегда», «Боже мой, когда же мы выйдем. Только не дома». Все эти открытия, совершаемые в период пандемии, с определенной долей стресса, цейтнота, напряжения показали новые стороны личности, еще не изведенные, непонятные, а значит, породившие определенный уровень тревожности.

Следует отметить так же, что увеличение напряженности во взаимоотношениях разных групп людей негативно сказывается на социальной ситуации в стране в целом.

Можно ли найти выход из сложившейся ситуации?

Мы видим его в двух направлениях. Первое – предложить преподавателям доступный, универсальный и эффективный инструмент для познания себя, который поможет снизить уровень тревожности, повысит уверенность в собственных силах и возможностях. Второе – создать инструмент, который позволит конструировать уроки с элементами игры, интересные, живые, динамичные. Это снизит временные затраты преподавателя, позволит высвободить время для самопознания.

Самое интересное, что эти два инструмента созданы на основе единого комплекта произведений искусства, который является универсальным средством как для психологической работы над собой, так и для использования на уроках.

Цель

Цели данной статьи состоят в том, чтобы предложить методику понимания своих целей, собственной личности, мотиваций. В то же время авторы статьи осознают, что изучение и применение предлагаемых методик требуют затрат

времени и сил преподавателей, то есть ресурсов, в которых педагоги в связи с напряженным графиком работы весьма ограничены. Поэтому в этой же статье предлагаются практические способы оптимизации конструирования уроков с помощью авторских универсальных инструментов, что влечет за собой кратное уменьшение времени на подготовку занятий с учащимися.

Материалы и методы

Преподавателям в первую очередь предлагается инструмент быстрого создания уроков по различным предметам для разных возрастных групп учащихся в главе «Проект 1. Дизайн уроков».

Для работы над увеличением осознанности, обретением личностной целостности предлагается авторская методика «Мозаика», созданная на основе синтеза разработок транзактного анализа Э. Берна (Э. Берн, 1988), проективных методик исследования личности человека, тренингов по системе транзактного анализа (Д. Мосс, (2012) и эмоционально-образной терапии (Н. Линде, 2018).

В качестве инструмента познания личности авторы предлагают разработанные наборы метафорических ассоциативных изображений (далее – МАК), созданных на основе произведений искусства, вошедших в галерею общемировой классики и находящихся в общественном достоянии (public domain). Произведения искусства являются полифункциональными. Наряду с такими функциями, как **познавательная** (выступает в роли источника информации о мире или человеке), **воспитательная** (влияет на нравственное и идейное развитие индивида), **эстетическая** (отражает духовную потребность человека в гармонии и красоте, формирует понятие о прекрасном), **гедонистическая** (дает возможность эстетического наслаждения), **прогностическая** (функция, заключающаяся в попытке предвидеть будущее), **социальная** (обеспечивает общение людей (коммуникативная), призывает к чему-либо) и **развлекательная**, они обладают удивительным свойством – **компенсаторной функцией**. Именно благодаря этой функции, произведения искусства служат для восстановления психологического равновесия, понимания и осознания мотивационных и ценностных составляющих.

С помощью этого универсального инструмента человек может самостоятельно проводить диагностику, находить волнующие, травмирующие, радующие, пугающие и иные факторы, которые оказывают сильное влияние на личность индивидуума. В случае возникновения сложностей в идентификации таких факторов можно обратиться за сторонней психологической помощью, где посредством такого инструмента возможно выяснить ценности, состояния, настроения человека.

Описание инструментов и общих принципов работы с ними предлагаются в разделах «Проект 2. Мозаика Состояний», «Проект 3. Мозаика Ценностей», «Проект 4. Мозаика Действий» и «Проект 5. Мозаика Архетипов» настоящей статьи.

Результаты

Проект 1. Дизайн уроков

По мнению Л. Выготского, основные знания об окружающем мире, основах коммуникации в социуме, будущей профессии и многие другие человек получает в процессе игры (Выготский, 1966). Тема дидактических игр довольно хорошо освещена в открытых научных и научно-популярных источниках. Практика применения дидактических игр на уроках в разных возрастных группах учащихся показывает, что интересные, соревновательные игры способствуют одновременно быстрому и эффективному овладению материалом, получению навыков общения в коллективе и сплочиванию групп учащихся.

В связи с вышеизложенным авторы предлагают универсальный конструктор дидактических игр «Дизайн уроков», построенный на основе синтеза игровых технологий обучения (Букатов, Ершова, 2013), общедоступных методик, находящихся в сети Интернет, и уникальных разработок, сделанных на основе собственного практического опыта преподавания.

Как было отмечено в начале данной статьи, большое значение в последнее время приобретает удаленный формат обучения. Необходимо отметить также, что современные учебные заведения вводят в очный рабочий процесс

электронные средства отображения информации. Эти тенденции требуют дидактических материалов в электронном формате. Именно на этот аспект сделан упор в настоящей разработке.

«Дизайн уроков» - это универсальный электронный сборник блоков дидактических игр для учащихся разных возрастных групп, позволяющий в кратчайшие сроки создавать уникальные уроки. Уникальность создания любого урока достигается за счет использования в инструменте специально отобранных изображений, созданных на основе произведений искусства, вошедших в галерею общемировой классики и находящихся в общественном достоянии (public domain). Эта особенность «Дизайна урока» делает инструмент открытым к модификации любым преподавателем, что позволяет придать универсальному инструменту уникальные черты педагога.

Таким образом преподаватель получает не только средство ускорения подготовки к урокам, но и возможность выражения своего внутреннего мира, расширения кругозора учащимся через произведения искусства мировой классики. Стоит также отметить, что преподаватель может не только использовать в дальнейшей своей работе изображения классических произведений живописи и скульптуры, но и добавить в собственный «Дизайн уроков» свои любимые современные изображения, фотографии, видео или аудио-клипы.

Далее приведены примеры дидактического дизайна урока для разных возрастных групп на примере одного изображения из набора «Дизайн уроков», картины К. Сомова «Жадная обезьянка».



Константин Сомов "Жадная обезьянка"

Дизайн урока для начальной школы.

На электронной доске на десять секунд показывается изображение картины. За это время учащиеся должны общим взглядом охватить картину и удержать в своей памяти. Изображение убирается с экрана. Учащиеся должны по памяти

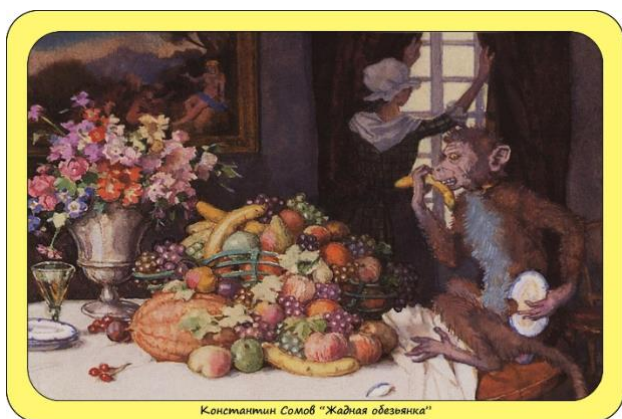
написать десять существительных предметов, изображенных на картине. По завершению времени, отведенного на запись, преподаватель возвращает картинку на экран и начинает разбор выполненного задания.

Данная игра развивает у учащихся:

1. Концентрацию внимания.
2. Память.
3. Умение находить части речи с заданными свойствами. (в данном случае - существительное).

Кроме того, задания на скорость активизируют познавательные способности, позволяют увеличить потенциальные возможности восприятия и обработки информации. Подобная дидактическая игра подходит и для детей с ограниченными возможностями развития, т.к. их привлекает яркость самой картинке и собственно возможность игры.

Дизайн урока для средней школы. Пример 1. На электронной доске показывается картина. Учащиеся должны рассмотреть изображение со всеми



Константин Сомов "Жадная обезьянка"

детальями. Показанное остается на экране. Класс делится на группы. Три группы будут называть прилагательные, другие три – причастия. Группы выступают по очереди, но если слово не названо, то ход переходит к следующей группе. За каждый правильный ответ команда получает карточку. Группа, назвавшая часть речи, должна доказать свою точку зрения (от какого слова образовано: прилагательные от существительного, причастия от глагола, какие морфемы в составе и т.п.). Все слова записываются в две колонки. Время игры 5-7 минут. Команда, набравшая большее количество карточек, выигрывает.

Группа, назвавшая часть речи, должна доказать свою точку зрения (от какого слова образовано: прилагательные от существительного, причастия от глагола, какие морфемы в составе и т.п.). Все слова записываются в две колонки. Время игры 5-7 минут. Команда, набравшая большее количество карточек, выигрывает.

Что тренирует данная игра у учащихся:

1. Концентрацию внимания.
2. Отработку частей речи (прилагательное и причастие).

3. Объяснение и закрепление на практике разницы между частями речи (прилагательным и причастием).

Следует отметить, что навык работы учащихся в группе, собственная познавательная активность, которая вовлекает в процесс, делает его интересным и более значимым. Со словами можно составлять предложения, делать синтаксические разборы, слова могут быть разобраны морфологически, морфемно, можно предложить словообразовательный, фонетический разборы.

Дизайн урока для средней школы. Пример 2. Ученик выходит к доске, рассматривает картину в течение 1 минуты и встает к ней спиной. Учащиеся в классе начинают называть прилагательные, а ученик по памяти должен назвать существительное, к которым это прилагательное может относиться. Если правильно, класс хлопает в ладоши и словосочетание записывается на доске для дальнейшего разбора. Если нет, то после 3 неудачных попыток допускается взглянуть на картину, если ошибки продолжаются, то вышедший к доске заменяется.

Что тренирует данная игра у учащихся:

1. Концентрацию внимания.
2. Наблюдательность.
3. Быструю память.
4. Внимание.
5. Умение поиска предметов по их свойствам.
6. Отработку навыков различения частей речи.
7. Отработку навыков составления словосочетаний и их разбора.

Кроме того, данная игра перенаправляет внимание. Детям кажется, что они называют прилагательные, их интригует возможность водящего вспомнить существительное, а на самом деле они работают над языковым материалом.

Дизайн урока для старшей школы. Ведется изучение романа И.А. Гончарова «Обломов». Десятиклассникам предлагается провести аналогию



между главным героем и картиной К. Сомова «Жадная обезьянка». На первый взгляд, совершенно разные образы. Но лишь на первый.

Здесь и закрытые шторы в комнате Обломова, и образ его слуги (на картине же изображена служанка и можно сравнить два персонажа), и образ жадности жизни (можно порассуждать, кто был жаден: Обломов или Штольц?), здесь и тема плодов жизни (какие они для главных героев?). Как видим, на первый взгляд «странное» игровое задание несет глубокий философский смысл.

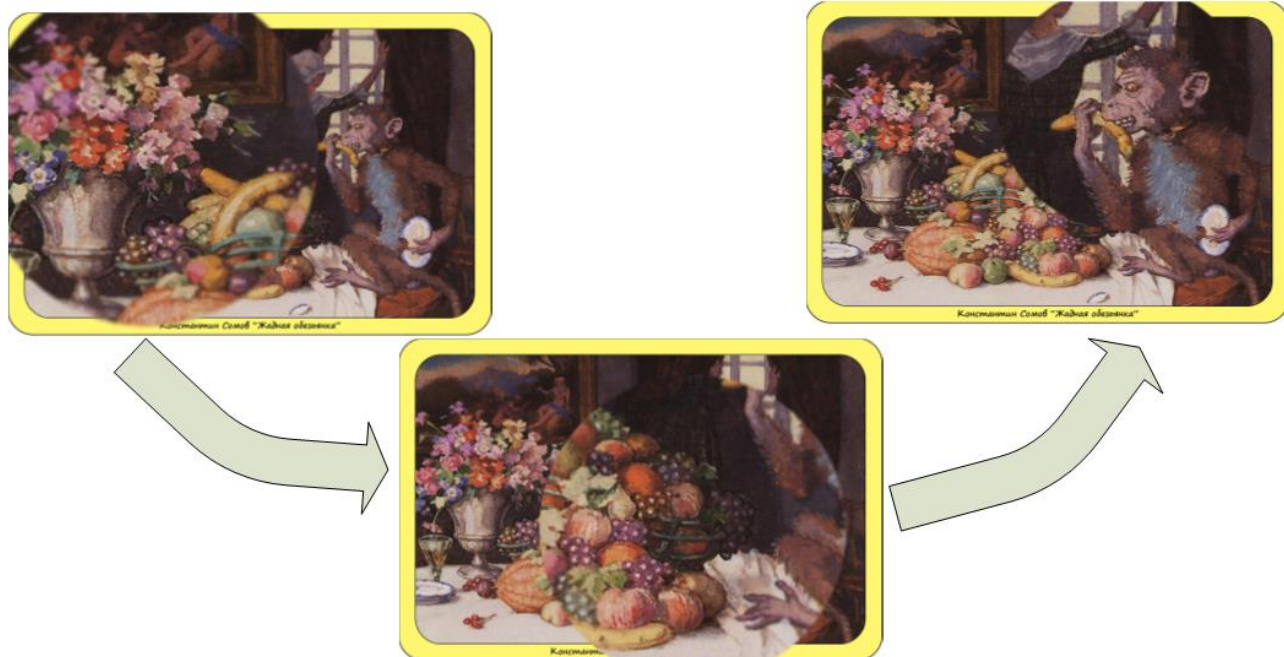
Что тренирует данная игра у учащихся?

1. концентрацию внимания;
2. наблюдательность;
3. умение по-новому взглянуть на литературные образы и провести аналогию с живописным изображением;
4. внимание;
5. развитие образного мышления на сложном литературном материале.

Это лишь небольшой пример использования одного изображения в разных дидактических играх для изучения русского языка, иностранных языков, литературы.

Следует особо отметить, что использование электронных изображений позволяет при помощи стандартных средств (например, MS PowerPoint) создавать мультимедийные задачи, которые могут заинтересовать учащихся и разнообразить игру. Например, прохождение по изображению увеличительного стекла, которое будет давать возможность учащимся концентрировать свое внимание на каких-то элементах изображения, что сильно расширяет

функционал «Дизайна уроков». Подобный пример показан на серии изображений ниже.



Таким образом, педагогам предоставляется простой универсальный инструмент «Дизайн уроков», который может модифицироваться, дополняться данными из открытых источников, инструмент, позволяющий быстро создавать различные уроки с минимальными затратами времени, которое преподаватель может потратить по собственному усмотрению.

Проект 2. Мозаика Состояний

Как уже было сказано, физическое и психическое состояние преподавательского состава в условиях повышенных нагрузок современного мира является очень важным фактором в организации качественного и эффективного образовательного процесса.

В 1894 г. З. Фрейд впервые ввел термин «защитный механизм» (З. Фрейд, 2018) для описания борьбы Эго (части личности, которая осознается человеком и находится во взаимодействии с внешним миром) против болезненных мыслей. В частности, в качестве одного из методов защиты был назван метод проекции. Проекция (лат. *projectio* — «выбрасывание вперед») является неосознаваемым психологическим механизмом, с помощью которого субъективное содержание переносится на объект. Таким образом, один и тот же объект может

восприниматься разными людьми по-разному. И на основании этого факта в психологии появилось направление проективных методик исследования личности человека.

Первые работы с принципом проекции появляются в словесно-ассоциативном методе К. Юнга в 1904-1906 гг.

Проективные методики способны вскрыть и выявить то, что достигается долгими часами бесед и консультативных практик. Бессознательное прорывается с помощью проекций и переноса. Так, описывая изображение, человек видит в нем что-то свое. Это и является ключом к разгадке личности. Но при этом необходимо разговаривать с клиентом, расспрашивать его, уточнять детали. Лишь тогда картина личности предстанет в полном объеме.

На основе проективных метафорических изображений создан комплект «Мозаика», включающий в себя следующие наборы:

1. «Мозаика Состояний» (175 изображений);
2. «Мозаика Ценностей» (238 изображений);
3. «Мозаика Архетипов» (108 изображений);
4. «Мозаика

Действий» (105 изображений).

Состав набора «Мозаика Состояний» представлен следующим:

1. ряд «Состояния» (63 изображения классических картин);

2. ряд «Слова» (63 изображения слов);

3. ряд «Природа» (49 изображений фотографий природы).





С помощью набора «Мозаика Состояний» можно выявить

1. состояние человека в текущий момент времени;
2. состояние человека в момент волнующей его ситуации;
3. состояние человека в ситуации, которая вызывает тревогу;
4. состояние человека в ситуации, которая нравится;
5. состояние человека в момент нарушения или ненарушения личностных границ;
6. ощущения человека в момент напряженного или спокойного состояния;
7. состояние человека в момент уважительного или неуважительного отношения;
8. состояние человека в несвойственный для него момент;
9. состояние человека в ситуации получения или отдачи энергии;
10. идеальное состояние человека.

Кроме того, данный набор позволяет сравнить состояние человека с состоянием природы и определить общность и отличие; осознать уникальность личности человека; выстроить баланс состояния личности человека; наметить пути оптимизации состояния человека; провести индивидуальную самостоятельную работу с вышеперечисленными аспектами с использованием

различных методик работы с проективными методиками исследования личности человека.

Набор может быть использован в «Дизайне уроков» в качестве дополнительного материала, который позволит индивидуализировать этот универсальный инструмент. Таким образом, набор является инструментарием как учителя, так и психолога. Отметим, что любой учитель - немного психолог, ведь занимаясь с детьми, он уделяет внимание их состоянию, настроению, желанию взаимодействовать. Потому мы полагаем, что данный набор и будет полезен и классным руководителям.

Электронный формат набора позволяет проводить как оффлайн консультации с помощью компьютера или планшета, так и онлайн консультации, не привязанные к географическому местоположению клиента и специалиста, с помощью любой платформы электронной коммуникации (Skype, Zoom и т.д.). После сессии специалист может составить клиенту презентационное резюме со всеми использованными изображениями в электронном формате (MS Word, MS PowerPoint и т.д.). Электронный формат позволяет масштабировать изображение без потери качества произведения искусства, каждое из которых снабжено подписью, содержащей имя автора и название. Значительно облегчена работа с клиентами, не имеющими хорошо развитого образного мышления. Если клиент не может выстроить ассоциативный ряд самостоятельно, то специалист может помочь клиенту, обратив его внимание на название произведения искусства, тем самым сразу перейти ко второму уровню восприятия, как это было указано выше. Произведения искусства, использованные во всех изображениях, относятся к категории «общественное достояние (public domain)» и не нарушают авторских прав. Набор может использоваться как отдельно, так в составе комплекта «Мозаика», что позволяет в таком случае максимально целостно раскрыть личность клиента. Набор снабжен краткими инструкциями по использованию с несколькими раскладами. Также к набору могут быть предоставлены методички, видеоинструкции и пример психологической сессии. Кроме того, возможна вариативность использования составляющих: ряд «Состояния» также может

быть использован как сюжетная колода, а ряд «Природа» также может быть одновременно использован как пейзажная и ресурсная колода.

Практическое применение результатов исследования

В качестве примера приведем короткую сессию с данным набором, чтобы был понятен принцип взаимодействия с метафорическими изображениями. Другие примеры можно найти в инструкциях к наборам, где приведены конкретные расклады, а также в видео, созданные специально для каждого набора.

Запрос:

У человека непонятное настроение. Он грустит, сам не зная, почему. Хочется понять, что происходит.

Суть работы:

Человека просят, перебирая изображения ряда «Состояния», найти картину, которая максимально похожа на его настроение. Отвечая на вопросы психолога, клиент осознает причину, детали, тонкости своего состояния. При этом он говорит как бы не о себе, а о картине. Суть проективных методик состоит в том, что на самом деле человек переносит свое внутреннее восприятие на сюжетику картины, что позволяет рассказать клиенту о себе экологично и не травматично.

Далее клиента просят найти картину идеального состояния. Разбирается изображение достаточно подробно. Для уточнения подбираются виды природы для состояния «сейчас» и идеального состояния. Это дает возможность еще раз понять и осознать, что испытывает человек.

Из ряда «Слова» подбираются вербальные символы определения его состояния.

Таким образом можно получить полную картину того, что происходит с человеком. Резюме работы может дать как психолог, так и сам клиент.

Для завершения работы следует продумать, какие конкретные шаги стоит осуществить, чтобы из актуального состояния перейти в идеальное.

Это можно сделать посредством беседы или с помощью набора «Мозаика действий», который призван выстроить парадигму реальных шагов.

Проект 3. Мозаика Ценностей

Набор «Мозаика Ценностей» является составной частью универсального комплекта «Мозаика». Комплект «Мозаика» включает в себя следующие наборы:

1. набор «Мозаика Состояний» (175 изображений);
2. набор «Мозаика Ценностей» (238 изображений);
3. набор «Мозаика Архетипов» (108 изображений);
4. набор «Мозаика Действий» (105 изображений).



Состав набора «Мозаика Ценностей»:

1. ряд «Ценности» (77 изображений классических картин);
2. ряд «Слова» (91 изображение слов);
3. ряд «Символы» (70 изображений символов из классических картин).



Цель набора «Мозаика Ценностей» состоит в выяснении ценностей человека, составляющих стержень его личности. Зная ценности человека, можно составить о нем представление. Набор позволяет сделать это сфокусированно и точно. Для этой цели в набор введены произведения искусства, основанные на важных сюжетах из мифологии Древнего Мира, Библии, исторических событий и слова, обозначающие ценности человека.

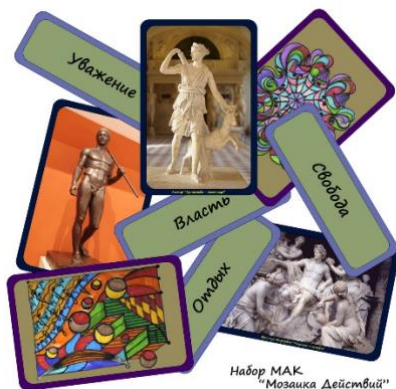
С помощью набора «Мозаика Ценностей» можно определить ценности, убеждения и установки человека; выяснить цели его деятельности; перечислить основные отрицательные и положительные качества личности; выявить волнующие его проблемы; точно сформулировать достижения; выявить имеющийся опыт; понять, какой урок принесла та или иная жизненная ситуация; определить пути достижения успеха; выяснить, что поможет и что помешает в достижении цели; выявить новые моменты, которые могли бы появиться в жизни человека; получить уверенность в успешном достижении целей; осознать уникальность личности; провести индивидуальную самостоятельную работу с вышеперечисленными аспектами с использованием различных методик работы с МАК.

Набор обладает особенностями, перечисленными в разделе «Проект 2. Мозаика Состояний»; набор ряд «Ценности» также может быть использована как сюжетная колода; набор ряд «Символы» также может быть использована как предметная колода.

Проект 4. Мозаика Действий

Набор «Мозаика Действий» является составной частью универсального комплекта «Мозаика». Комплект «Мозаика» включает в себя следующие наборы:

1. набор «Мозаика Состояний» (175 изображений);
2. набор «Мозаика Ценностей» (238 изображений);
3. набор «Мозаика Архетипов» (108 изображений);
4. набор «Мозаика Действий» (105 изображений).



Состав набора «Мозаика Действий» включает в себя

1. ряд «Действия» (42 изображения классических скульптур);
2. ряд «Потребности» (35 изображений слов);
3. ряд «Абстракции» (28 изображений абстрактных картин).

Цель набора состоит в помощи человеку определить реальные шаги для изменения текущей ситуации.



Набор «Мозаика Действий» позволяет увидеть и осознать реальные шаги для оптимизации настоящей ситуации человека; определить помехи, мешающие в достижении целей человека; понять ресурс, доступный человеку; осознать возможные перспективы разрешения ситуации; осознать потенциальные результаты бездействия в ситуации; сделать осознанный выбор из ряда представленных стратегий действий; увидеть образ собственной уникальной траектории движения к цели; определить потребности совершаемых действий; определить возможные действия для реализации важных для человека потребностей; сформулировать потребности человека; предоставить все

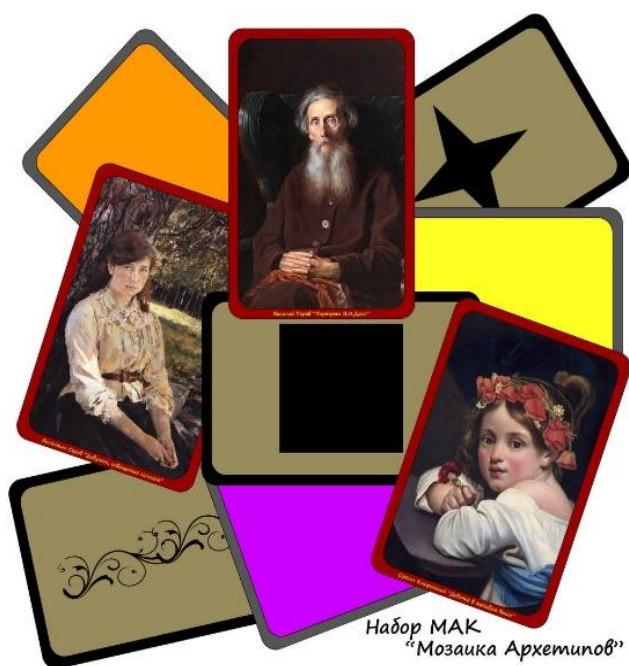
потребностей для выбора человека; на основе ряда «Абстракции» клиент может создавать свои изображения и найти собственные потребности, не указанные в ряде «Потребности»; осознать уникальность личности и выстроить ее баланс; провести индивидуальную самостоятельную работу с вышперечисленными аспектами с использованием различных методик работы с МАК.

Набору присущи все перечисленные в разделе «Проект 2. Мозаика Состояний» особенности; кроме того, набор ряд «Действия» также может быть использована как сюжетная колода, а набор ряд «Абстракция» не имеет ограничений в своем использовании.

Проект 5. Мозаика Архетипов

Набор «Мозаика Архетипов» является составной частью универсального комплекта «Мозаика». Комплект «Мозаика» включает в себя следующие наборы:

1. «Мозаика Состояний» (175 изображений);
2. «Мозаика Ценностей» (238 изображений);
3. «Мозаика Архетипов» (108 изображений);
4. «Мозаика Действий» (105 изображений).



В состав набора «Мозаика Архетипов» входят следующие ряды:

1. «Архетипы» (36 изображений классических портретов);
2. «Формы» (40 изображений форм и линий);
3. «Цвета» (28 изображений цветов).



Цель набора «Мозаика Архетипов» состоит в определении архетипической составляющей личности человека, а также уточнение ее цветовой и геометрической характеристики.

С помощью «Мозаика Архетипов» можно определить основную направленность личности человека (классификация архетипов по Кэролу Пирсону) (С. Pearson, 1991); понять склонности личности; выявить доминирующие интересы; определить коммуникативные стратегии; выявить экстравертированность/интравертированность человека; определить цели клиента и доминирующие стратегии их достижения; определить доминирующие в сознании образы, влияющие на характер человека; осознать главную направляющую типа личности (чувства или разум) человека; выявить отношение человека к собственной личности через геометрическую форму; понять особенности личности человека через цветовые категории; осознать уникальность личности и выстроить её баланс; провести индивидуальную самостоятельную работу с вышеперечисленными аспектами с использованием различных методик работы с МАК.

Среди особенностей набор - все перечисленные ранее. Кроме того, набор ряд «Архетипы» также может быть использована как портретная колода; а

наборы ряд «Цвета» и «Формы» являются уникальным инструментом, используемым по прямому назначению.

Заключение

Представленные в данной статье проекты «Дизайн Уроков», «Мозаика Состояний», «Мозаика Ценностей», «Мозаика Архетипов» и «Мозаика Действий» призваны решить две задачи:

1. помочь учителю создать креативные, живые уроки, тратя на их подготовку минимум времени;
2. побудить познать свои качества и личностные особенности.

Эти две задачи решаются в рамках работы с произведениями искусства, которые сами по себе являются экологичными, эстетичными и компенсаторными по своей природе изображениями.

Осуществлять описанные выше виды деятельности учитель может как самостоятельно, пользуясь инструкциями, прилагаемыми к наборам, так и с помощью профессионального психолога (в случае психологической консультации) или методиста (в случае подготовки к урокам). Мы как авторы данного пособия с радостью готовы оказать помощь и обучение.

Литература

1. Берн, Э. (1988). Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы (сборник), Прогресс.
2. Букатов, В., Ершова, А. (2013). Нескучные уроки. ООО «СЗПД-ПРИНТ».
3. Выготский, Л. (1966). Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*, 1966, 6, 62-77.
4. Линде, Н. (2018). Эмоционально-образная (аналитически-действенная) терапия. Ridero.
5. Мосс, Д. (2012). Игры, в которые мы все играем. Тренинг по системе Эрика Берна, Астрель.

6. Попова, Г., Милорадова, Н. (2019). Метафорические Ассоциативные Карты в работе психолога: методика и практика. Стиль-Издат.
7. Фрейд, З. (2018). Невропсихозы защиты. Критически-историческое исследовательское издание, ERGO, пер. Бочкарева М.М.
8. COVID-19. Коронавирус – симптомы, признаки, общая информация, ответы на вопросы — Минздрав России. Получено с <https://covid19.rosminzdrav.ru/>.
9. Pearson, C. (1991). Awakening the Heroes Within. HarperOne.