



**Мастер-класс:
«Кубики историй»
или
«Rory*s Story Cubes»
– проективная методика
для развития детей**



Подготовил: психолог
отделения психологической
помощи Большакова Н.Н.



- Арт – технологии представляют собой методики коррекции при помощи художественного творчества.
- Арт - терапия сегодня считается одним из наиболее мягких, но эффективных методов, используемых в работе психологами.



ЦЕЛИ АРТ-ТЕРАПИИ:

- 1 **выражение эмоций и чувств, связанных с переживаниями своих проблем, самого себя;**
- 2 **активный поиск новых форм взаимодействия с миром;**
- 3 **подтверждение своей индивидуальности, неповторимости и значимости;**
- 4 **повышение адаптивности в постоянно меняющемся мире.**



АРТ-ТЕРАПИЯ ПРИМЕНЯЕТСЯ:

- при психологических травмах, потерях;
- кризисных состояниях;
- внутри- и межличностных конфликтах;
- постстрессовых, невротических и психосоматических расстройствах;
- при возрастных кризисах;
- при развитие креативности;
- при развитие целостности личности.



Игротерапия

Rory's Story Cubes - Кубики Историй

это уникальная настольная игра-пособие жанра storytelling.

Это редкий тип игры, где между игроками нет конкуренции – в кубиках историй нет побежденных или победителей.



Инструмент для консультирования



Инструмент для диагностики



Инструмент для коррекции



Креативность можно тренировать, как мышцы. Кубики Историй - это тренажер для тренировки творческих способностей, памяти и мышления!" - Рори О'Коннор, изобретатель игры.

- Кубики Историй придумал ирландец Rory O'Connor, как учебное пособие для развития креативности и навыка решения проблем.
- Затем кто-то предложил Рори сделать 9 разных кубиков - и те же 54 изображения оказались теперь на игральных кубиках, что упростило создание заданий и в то же время сделало игру более наглядной и интересной. Так в 2005г появилась первая версия Rory's Story Cubes Original и началась история развития и коммерческого успеха игры.

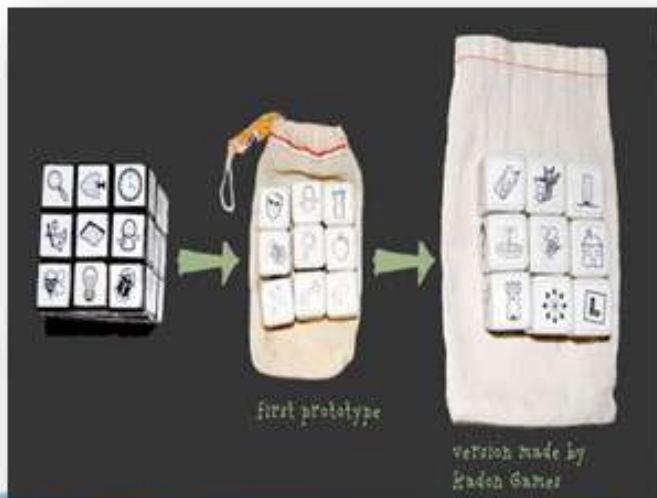


- Рори разместил 54 изображения на клеточки кубика Рубика. Игрок должен быть взять кубик, покрутить его, перемешав картинки, затем выбрать одну из сторон и рассказать историю используя 9 изображений на ней.
- 9 разных кубиков - май 2004.
- Однако, в компании 7 Towns, владеющей правами на кубик Рубик не поняли идею Рори, попросив к тому же не заниматься ее дальнейшим развитием на базе кубика Рубика. И уже в мае 2004г. Рори придумывает альтернативный вариант - 9 разных кубиков все с теми же 54 изображениями:





Эту версию игры замечает Кейт Джонс, знакомая Рори, работающая в компании Kadon Enterprises, которая и выпускает первую партию Rory's Story Cubes в 2005г. Изображения на этих кубиках нанесены с помощью наклеек.



В 2007 Рори решает заняться собственным производством и выпускает свою первую версию Кубиков Историй, где тоже используются наклейки. Он разрабатывает для кубиков удобную коробочку, которая в дальнейшем станет основным типом упаковки для Кубиков Историй.



В процессе применения кубиков историй – разрушаем стереотипы! Ассоциативное мышление заставляет наш мозг работать по другому, искать новые пути решения проблем!





Постановка
проблемы

Формулируем,
озвучиваем проблему

Включение
ассоциативного
и критического
мышления

Использование
кубиков
историй,
ассоциации

Пути
решения
проблемы

Результат

Практическое
применение путей
решения – новый взгляд
на проблему



Варианты использования Кубиков Историй в психологической работе



Вариант 1. Классический.

- Клиент получает задание сочинить некую историю с помощью Кубиков Историй. Вы заранее оговариваете жанр: сказка, триллер, бытописание и пр. Заранее оговаривается и количество бросков. Если у вас один кубик, то клиент бросает его, и глядя на выпавший рисунок, говорит первое предложение (может быть, первые два предложения) – начало истории. Затем он бросает кубик второй раз, сочиняет следующие два предложения на основании выпавшего на сей раз рисунка. И так до того, как кубик не будет брошен оговоренное количество раз.
- Если у вас несколько кубиков, то можно положить на стол их все. И кидать сразу все. Задача клиента – объединить все выпавшие в результате броска рисунки в одну историю. Или в какую-то ее часть.



Вариант 2. Продвинутый.

- Как уже говорилось, кубик сам по себе является метафорой объемности, многообразия и разноплановости. Так, при том же сочинении историй можно давать клиенту (участникам группы) возможность менять ход событий, повернув кубик на другой бок и задействовав рисунок с другой грани. Можно сделать это и обязательным: клиент должен сочинить как минимум два варианта развития истории – на основе выпавшего рисунка и на основе рисунка с противоположной грани. Причем, «нижний» рисунок символизирует в таком случае не просто другой, а противоположный ход событий.



Вариант 3. Личный.

- В этом случае клиент получает задание не просто сочинить какую-то абстрактную историю, а рассказать с помощью кубиков историю из своей жизни. Ее протяженность, детализированность и глубина переживаний могут быть различными – в зависимости от состояния клиента, стадии развития группы и профессиональных задач психолога. Можно задействовать объемность кубика, позволив (или поручив) клиенту задействовать разные его грани. Можно придать этим граням особые смыслы. Например, тот рисунок, который изображен на грани, смотрящей вверх, отражает актуальное состояние клиента; тот, что нарисован на грани слева – прошлое, тот, что на грани справа – будущее. Рисунок на противоположной, обращенной к столу, грани – отражает какое-то качество нынешней ситуации, которое присутствует, но его не сразу видно. И так далее. Главная работа, как всегда – в вопросах, уточнениях, обсуждении, акцентировании внимания на тех или иных деталях поведения и чувств клиента. И на «заземлении» его вопросом: Какое все это имеет отношение к вам и вашей жизни?



1 этап

- Сформулируйте свою проблему, которую необходимо сейчас решить.

2 этап

- Посмотрите на кубик, который вы вытянули. Глядя на картинки на гранях кубика придумайте пути решения своей проблемы, используйте ассоциации.

3 этап (анализ)

- Из всех перечисленных решений выберете для себя наиболее приемлемые и осуществимые

4 этап

- Действуйте)))



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

