**1. Продуктивная и репродуктивная деятельность**

Продуктивная деятельность деятельность с целью получения продукта обладающего определенными заданными качествами. Основными ее видами являются конструктивная и изобразительная деятельность.

П. д. д. формируется в дошкольном возрасте и, наряду с игрой, имеет в этот период наибольшее значение для развития психики ребенка, т. к. необходимость создания продукта теснейшим образом связана с развитием его когнитивных процессов, эмоционально-волевой сферы, умений и навыков. Развитие П. д. д. определяется наличием у ребенка умения добиваться нужного результата, как по заданному образцу, так и при создании и последовательном воплощении собственного замысла. Маленьких детей привлекает не столько результат, сколько сам процесс деятельности, однако, под влиянием обучения и воспитания постепенно формируется направленность на получение результата в ходе овладения собственной деятельностью. Продукты детской деятельности в значительной мере отражают представления ребенка об окружающем и его эмоциональное отношение к миру. Особенности процесса детской деятельности и ее продуктов могут быть использованы в диагностике развития умений, навыков ребенка, уровня развития его когнитивных процессов, сформированности умения планировать свою деятельность и т. д.

При репродуктивной деятельности возможно формирование конкретной, замкнутой цепочки целей, последовательно проходя по которой человек двигается по кругу. Посредством смысла, результат любого шага трансформируется в цель для шага последующего. При этом, круг замкнутый, устойчивый, неизменный.

Репродуктивная деятельность предполагает повторение ранее уже отработанного метода достижения заранее известного результата. Репродуктивная деятельность всегда целенаправленна. Реализация репродуктивной деятельности возможна только в одном случае. Ее результат, является промежуточным шагом, ступенькой на пути достижения личной цели человека.

Кроме того, характерным признаком репродуктивной деятельности является реализация типовых, стандартных, проверенных, неоднократно повторенных в прошлом действий.

**2. Конвергентное и дивергентное мышление**

Конвергентное мышление (от лат. cоnvergere - сходиться) - форма мышления. Основано на стратегии точного использования предварительно усвоенных алгоритмов решения определенной задачи, т.е. когда дана инструкция по последовательности и содержанию элементарных операций по решению этой задачи.

Дивергентное мышление (от лат. divergere - расходиться) форма мышления. Основано на стратегии генерирования множества решений одной единственной задачи.

Дивергентное мышление (от лат. divergere - расходиться) метод творческого мышления, применяемый обычно для решения проблем и задач. Заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы.

Личность проявляется прежде всего в способности к созданию нового. Поэтому задача личностного подхода формирование поисковой активности, развитие дивергентного мышления. Можно было бы сформулировать эту задачу иначе: развитие способности к творчеству. Однако на практике понятие творчества часто подвергается искажению. С творчеством связывается не способ жизни, а только особые виды деятельности. Творчество же предполагает, что человек способен к нестандартным, но подходящим к данной ситуации решениям в любой сфере жизни, будь то общение или решение учебной задачи. В узком смысле мышление понимается как процесс решения задач. При этом дивергентное мышление используется для задач, имеющих несколько вариантов решения. Дивергенция это расхождение. Конвергентное мышление применяется при решении задач с единственным ответом. Задача "дать определение, что такое стул", требует конвергентного мышления, а вот задача "определить, какой стул удобнее", адресована дивергентному мышлению, способному продуцировать альтернативные варианты решения.

**3. Сходство и различие художественного, технического и научного творчества**

Термин "творчество" указывает и на деятельность личности и на созданные ею ценности, которые из фактов ее персональной судьбы становятся фактами культуры оказался ложно направленным, ибо лишал ее создания самостоятельного значения, растворяясубъекта в интенциях, "кипящем котле" его эмоций, образах-символах и "фантазмах".

Основная коллизия психологии творчества художественного, технического, научного: как соотнести изучение творческой личности, ее духовного потенциала, внутреннего мира и поведения с предметным бытием культуры?

Запечатленность психической организации человека в формах этого бытия неоднородна. Одно дело плоды научного и технического творчества, другое художественного. Ведь никто не предположит, что обсуждая устройство реактора или константы теории относительности, удастся извлечь сведения, касающиеся психологии.

При обращении же к продуктам художественного творчества предполагается, будто из самой их ткани можно извлечь психологическую информацию. Личностное начало здесь просвечивает повсеместно. Если по техническим устройствам или математическим формулам судить о муках, в которых они родились, не берутся, то в художественных текстах ищут их следы. Такое стремление поддерживается, в частности, тем, что в этих текстах заключены образы и переживания живых лиц, тогда как машина или формула относятся к "безличностным" объектам. Стало быть, в искусстве оседают результаты процесса познания человека человеком, т. е. процесса, в котором проявляются свойства характера, стиль поведения и мышления, пристрастия и страсти не только изображенных героев, но и автора их "словесных (живописных, музыкальных и т. п.) портретов".

Поскольку акт художественного творчества порождает произведение, ранее не существовавшее, люди оказываются застигнутыми врасплох, не успевают "подготовиться" к восприятию произведения. Тот язык, на котором произведение впервые создается (литературный, живописный, архитектурный, политический), станет общепонятным лишь для следующего поколения, в то время как непосредственно окружающие художника люди вынуждены пользоваться этим новым языком, почти совсем его не понимая. Новый язык незаметно для общества формирует будущие правила социального поведения, вот почему общество боится потерять и старается, во что бы то ни стало усилить контроль за художественным творчеством как наиболее эффективным методом внутривидовой экспертизы и прогноза.

**4. Способы определения креативности**

Слово "креативность" происходит от латинского "creare", что означает порождать, создавать, творить. Уже согласно этому, креативность есть процесс, который развивается и который хранит в себе происхождение и цель.

Определение признаков креативности, оценки и креативных качеств учащихся относятся:

- беглость - способность выдвигать большое количество идей;

- гибкость - способность легко переключаться на другие идеи;

- оригинальность - способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных;

- разработанность - способность детализации предложенного задания;

- воображение - умение строить модель различных видов творческой деятельности;

- чувство новизны - количество выделенных учеником личных творческих продуктов;

- интуиция - умение угадывать результат выполняемого творческого задания;

- придумывание - умение предлагать способ решения проблемной ситуации пли сюжета творческой работы;

- художественное творчество - умение показывать художественными средствами смысловую идею объекта.

1. Креативность - это способность адаптивно реагировать на необходимость в новых подходах и новых продуктах. Данная способность позволяет также осознавать новое в бытии, хотя сам процесс может носить как сознательный, так и бессознательный характер.

2. Создание нового творческого продукта во многом зависит от личности творца и силы его внутренней мотивации.

3. Специфическими свойствами креативного процесса, продукта и личности являются их оригинальность, состоятельность, валидность, адекватность задаче и еще одно свойство, которое может быть названо пригодностью - эстетической, экологической, оптимальной формой, правильной и оригинальной на данный момент.

Для анализа уровня развития креативного потенциала учащихся нами применена креативная шкала, предложенная Л.К.Веретенниковой:

высокий уровень; выше среднего;средний;ниже среднего;низкий.

Дадим характеристику этих уровней:

- высокий уровень - характеризуются широким кругом интересов, знаний, осознанным отношением к делу, самостоятельностью мышления, творческой активностью, дивергентностью мышления, быстротой решения проблемной задачи, критичностью ума, предложением многих вариантов решения проблемы.

- уровень выше среднего - характеризуются следующими показателями по сравнению с высоким: уже круг их интересов и знаний, их отличает более медленный темп решения творческой задачи, ограничено количество предлагаемых вариантов выхода из ситуации.

-средний уровень - характеризуются проявлением креативности в отдельных видах деятельности.

- уровень ниже среднего - не имеют ярко выраженного интереса к чему-нибудь, но проявляют избирательную активность и работоспособность; они испытывают трудность в решении творческих задач.

- низкий уровень - отличаются от предыдущих слабыми знаниями в разных областях, равнодушием к проблеме, отсутствием навыков и умений в учебном процессе.

Констатирующий эксперимент выявил, что первоначальный уровень креативного потенциала учащихся весьма низкий. Основной контингент учащихся по всем параметрам был отнесен к среднему, ниже среднего и низкому уровням развития креативного потенциала.

**5. Способность к творчеству различных типов людей по Фромму**

Говоря о творчестве, Фромм подразумевал творческую личность или творческую способность личности, а не сам продукт творчества. Творчество для него это состояние человека, делающее возможным созидание. То есть творчество не что иное, как патентное состояние. И при этом вовсе не является обязательным условием появление результата творчества - предмета. Исток творческого начала, по его убеждению, находится в естественной потребности живого организма к адаптации в окружающей среде. По его мнению, правильнее всего было бы определить суть творчества как естественную "способность человека воспринимать и реагировать на происходящее с ним. Очень точно. Суть творчества в отыгрывании живого организма на раздражители окружающей среды.

Фромм, также, говорит о том, что людям свойственно необоснованно обесценивать свое повседневное обывательское творчество и за настоящее стоящее искусство принимать лишь великие галерейные и вечные произведения именитых мэтров. То есть человек часто попросту не видит и не замечает того, что должен и может видеть и замечать, в том числе и за собой. Большинство людей, по его мнению, напрочь лишены должного эмоционального реагирования на окружающий нас мир и предметы. Людей поглотило рацио и расчет. Вместо того, что бы жить чувственно, люди стали жить расчетом и логикой, вместо того, что бы переживать объекты, люди теперь их лишь распознают. Эти мысли очень созвучны мыслям философа Николая Бердяева.

Разъясняя разницу творческого и нетворческого взгляда на нечто, Фромм говорит, что в нетворческом подходе заложена абстракция - размытое усреднение или не способность видеть уникальность объекта: дерево как дерево. "И, напротив, при подлинном живом восприятии абстрактный подход невозможен. В этом случае дерево становится совершенно конкретным и неповторимым. Такого дерева не отыскать во всем мире, ибо именно его видит глаз, именно оно находит отражение в сознании человека, и тем самым он оказывается с ним в определенных взаимоотношениях, становясь как бы его творцом".

Творчество человека заключено, в его готовности открыто, без страхов и бегства реагировать на то, что преподносит ему внешний мир через его же внутренний мир. Эти страх и бегство в большей части неосознанны. Психологические защиты срабатывают автоматом, отсекая и перерабатывая "лишнее", а значит, человек не осознает многое, что следовало бы осознавать.

Фромм: "Какие же условия необходимы для того, чтобы человек обрел такое творческое состояние, при котором его восприятие окружающего мира было на уровне интуиции, было бы подобно озарению? Первым таким условием является способность человека удивлятьсяСпособность удивляться - это способность принимать, ожидать и видеть новое.

Способность сосредоточиться это вторая отличительная черта творческой личности, считает Фромм.

Третьей отличительной чертой творческой личности Фромм видит способность человека к самопознанию. Собственная идентификация, целостное ощущение своего "я" необходимы каждому.

Еще одной чертой творческой личности по Фромму является способность правильного отношения к конфликту, имея в виду бегство от всего пугающего и опасного. Он настаивает на встрече с конфликтом "лицом к лицу и умении его разрешить". Фромм: "Конфликты - это источник стремления человека к самосовершенствованию, развития его сил и основа становления его характера". преподносит. У человека есть и должен быть выбор, кроме одного - конформизма. Человек не должен сдаваться на волю собственного бессилия, что-то изменить. Стараться изменить - это и есть творчество. Иначе человек рискует превратиться в вещь.

**6. Понимание творчества в гуманистической теории Маслоу**

В частности, А. Маслоу утверждает, что творчество необходимый признак здоровья, а человек не творящий болен. Можно добавить к этому еще то, что жизнь в творчестве это человеческий уровень жизни, эволюционное новшество, заложенное в человеке.

А. Маслоу говорил, что у творческих людей их психологическое "Я" становится больше "Я" телесного. "Способы расти" представлены способностями индивида, которые задают направления роста.

Таким образом, только "истинная" мотивация позволяет человеку творить, только прислушиваясь к самому себе, мы сможем выбрать тот единственный путь, следуя которому мы будем превращаться из крохотного атома "одного из" в бесконечную Вселенную, осуществлять акт творения, уподобляясь Богу, Природе.

**7. История возникновения игры. Игра у животных и человека**

Д.Б. Эльконин в книге "Психология игры". На заре человечества, когда охота занимала одно из центральных мест в жизни первобытнообщинного общества, после неудачной охоты могла возникнуть ситуация, требующая имитации действий охотников во время ловли дичи. Если неудача в охоте могла быть вызвана несогласованностью коллективных действий охотников, то возникала необходимость отработки этих действий. Кроме того, молодые юноши также должны были пройти через предварительную репетицию правильных действий охотников.

Кто-то из бывалых охотников мог изображать хитрое и умное животное со всеми его повадками, а остальные процесс организации охоты за ним. При этом воссоздавались элементы реальной действительности, а это признак игры.

Происходит выделение из целостной реальной и жизненно важной трудовой деятельности той её части, которая может быть названа ориентировочной, в отличие от исполнительской, непосредственно связанной с получением материального результата. Эта часть становится предметом воспроизведения, а затем освящается, приобретая характер магических обрядов.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что первые игровые формы возникли ещё в слаборазвитых общинных формациях. Они могли выступать как средство обучения, коллективного образования, передачи информации. При этом они наделялись высшим магическим смыслом для обеспечения защитной функции перед силами природы. Так возникли ритуальные игры.

Выделяют следующие признаки ритуальной игровой формы:

имитация реальной трудовой деятельности;

осуществление совместной деятельности по поиску выхода из кризисной ситуации;

разыгрывание ролей;

наличие магического смысла.

С развитием общества, со сменой формаций (от первобытнообщинной к рабовладельческой и феодальной) ритуалы и обряды перестают играть важную роль в жизни общества. Магический смысл игры утрачивается. В играх появляются две основные разновидности: игры театрализованные представления и спортивные игры. Игра рассматривается как феномен культуры. Деятельность человека в игре характеризуется обретением свободы и возможностью воспроизведения реальной жизни с помощью масок и марионеток за счёт утрированных действий, диктуемых определённой социальной ролью с жёсткими законами иерархии. Интерпретировать человеческую жизнь и деятельность, воссоздать критические ситуации с помощью масок, вызвать у зрителей и участников переживание, рефлексивное переосмысление такова функция игр-представлений.

Игра становится важнейшей частью досуга народа. Русская народная культура чрезвычайно богата играми, такими как петушиные бои, скоморохи, гусляры, медвежья травля, лошадиные бега, состязания на кнутах, игровые хороводы, кулачные бои, кукольный Петрушка и многие другие. В них проявляется ловкость, смекалка, юмор участников. Они средство самовыражения народа в утехах и развлечениях.

Все, о чем мы только что говорили, является элементами игры. Результатом игры может быть как победа, так и поражение. Любому человеку очень важно иметь игры, в которых есть возможность победить. Игры - это одна из составляющих смысла жизни человека.

"Игра - это термин, и обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности"

То есть игра - это поведение, направленное на приобретение информации о социальных ролях и взаимодействиях, которые индивид ещё не испытал "на собственной шкуре", что происходит через создание ложных точек идентификации в игре и воспроизведение "чуждых, но привлекательных" отношений и взаимодействий в особой условной форме.

ИГРА:

1. СОСТЯЗАНИЕ ЧЕЛОВЕКА С ЧЕЛОВЕКОМ ИЛИ КОМАНДЫ С КОМАНДОЙ ИДУЩЕЕ ПО ОПРЕДЕЛЕННЫМ ПРАВИЛАМ И СЛУЖАЩЕЕ ЦЕЛЬЮ ПОЛУЧИТЬ ПОБЕДУ.

2. ПРОВОДИТЬ ВРЕМЯ В КАКОМ - НИБУДЬ ЗАНЯТИИ, СЛУЖАЩЕМ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ИЛИ СОРЕВНОВАНИЯ.

Основные игровые условия:

1. Важная цель (или приз)

2. Наличие препятствий (запрещающие правила)

3. Наличие свобод (разрешающие правила)

4. Оптимальное соотношение правил и непредсказуемости (хаоса и порядка).

При отсутствии любого из четырех компонентов игры не будет.

1. Когда нет цели, игра потеряет смысл.

2. Когда нет достойных противников или препятствий, играть неинтересно. Отсутствие препятствий все равно, что полная свобода. Полная предсказуемость. Это как если бы дворовая футбольная команда взялась играть со сборной страны. Профессионалам было бы неинтересно.

3. Непреодолимые препятствия напротив, означают полное отсутствие свободы, отсутствие шансов на выигрыш, это подавляет игрока. Игры нет.

Игра у животных

Игра у животных активность, свойственная главным образом высшим млекопитающим, особенно хищникам и обезьянам, направленная на условное моделирование той или иной биологической формы взаимодействия с окружающим миром. Как правило, она возникает как сенсорно-двигательная активность в период, непосредственно предшествующий половой зрелости, направленная на предметы, которые в процессе игры выступают как биологически нейтральные. В этом процессе происходит усвоение сенсорных эталонов, совершенствование движений, координация элементов видоспецифического поведения.

**8. Игра в структуре человеческой деятельности**

Итак, главные отличия деятельности человека от активности животных сводятся к следующему:

1. Деятельность человека носит продуктивный, творческий, созидательный характер. Активность животных имеет потребительскую основу, она в результате ничего нового по сравнению с тем, что дано природой, не производит и не создает.

2. Деятельность человека связана с предметами материальной и духовной культуры, которые используются им или в качестве инструментов, или в качестве предметов удовлетворения потребностей, или в качестве средств собственного развития. Для животных человеческие орудия и средства удовлетворения потребностей как таковые не существуют.

3. Деятельность человека преобразует его самого, его способности, потребности, условия жизни. Активность животных практически ничего не меняет ни в них самих, ни во внешних условиях жизни.

4. Человеческая деятельность в ее разнообразных формах и средствах реализации есть продукт истории. Активность животных выступает как результат их биологической эволюции.

5. Предметная деятельность людей с рождения им не дана. Она "задана" в культурном предназначении и способе использования окружающих предметов. Такую деятельность необходимо формировать и развивать в обучении и воспитании. То же относится к внутренним, нейрофизиологическим и психологическим структурам, управляющим внешней стороной практической деятельности. Активность животных изначально задана, генотипически обусловлена и разворачивается по мере естественного анатомо-физиологического созревания организма.

Игра - это такой вид деятельности, результатом которого не становится производство какого-либо материального или идеального продукта (за исключением деловых и конструкторских игр взрослых людей и детей). Игры часто имеют характер развлечения, преследуют цель получения отдыха. Иногда игры служат средством символической разрядки напряженностей, возникших под влиянием актуальных потребностей человека, которые он не в состоянии ослабить иным путем.

Существует несколько типов игр: индивидуальные и групповые, предметные и сюжетные, ролевые и игры с правилами. Индивидуальные игры представляют собой род деятельности, когда игрой занят один человек, групповые - включают несколько индивидов. Предметные игры связаны с включением в игровую деятельность человека каких-либо предметов. Сюжетные игры разворачиваются по определенному сценарию, воспроизводя его в основных деталях. Ролевые игры допускают поведение человека, ограниченное определенной ролью, которую в игре он берет на себя. Наконец, игры с правилами регулируются определенной системой правил поведения их участников. Нередко в жизни встречаются смешанные типы игр: предметно-ролевые, сюжетно-ролевые, сюжетные игры с правилами и т.п. Отношения, складывающиеся между людьми в игре, как правило, носят искусственный характер в том смысле этого слова, что окружающими они не принимаются всерьез и не являются основаниями для выводов о человеке. Игровое поведение и игровые отношения мало влияют на реальные взаимоотношения людей, по крайней мере среди взрослых.
Тем не менее игры имеют большое значение в жизни людей. Для детей игры имеют по преимуществу развивающее значение, а у взрослых служат средством общения, разрядки. Некоторые формы игровой деятельности приобретают характер ритуалов, учебно-тренировочных занятий, спортивных увлечений.

**9.Функции игры в жизни человека**

1. Компенсаторная функция

Исторически, логически первой функцией игры является компенсация не использованной в борьбе за выживание энергии. "Игра, - отмечал Й.Хейзинга, - старше культуры.

В теории Зигмунда Фрейда одним из ключевых является понятие смещенной энергии - высвобождение энергии и ослабление напряжения может происходить в разных формах. Согласно Фрейду, вся современная цивилизация является результатом смещения сексуальной и агрессивной энергии.

Сублимация - это, согласно Фрейду, защитный механизм, дающий возможность человеку в целях адаптации изменить свои импульсы таким образом, чтобы их можно было выражать посредством социально приемлемых мыслей и действий. Сублимация является здоровой, конструктивной стратегией обуздания нежелательных инстинктов.

Игра является одной из форм смещения активности - сублимации. Игра выступает как форма сублимации потенциально опасных для общества личностных ресурсов. Значительная часть личностного потенциала, если позволить ей реализоваться, может иметь разрушительные последствия (например, агрессивность). Игра, ограничивая потенциально опасные виды деятельности жесткими правилами, позволяет не только дать выход энергии, но и нейтрализовать ее опасные последствия (спортивные единоборства). В то же время энергия, не получающая выхода, разрушает личность. Игра, таким образом, выступает компромиссом между природой человека и обществом.

Игра обеспечивает сохранение качеств, данных от природы, но не востребуемых в реальной жизни индивида. Человеку от природы дан целый набор физических и интеллектуальных способностей, обеспечивающих его выживание в самых разнообразных условиях. Однако в реальной жизни современного человека выполнение множества задач взято на себя государством, масса личных действий человека становятся ненужными. Цивилизация сделала труд высокоспециализированным, в результате основная масса физического и интеллектуального потенциала людей не востребуется, а потому деградирует. Средством ослабить калечащее воздействие цивилизации и является игра. Она позволяет искусственным образом сохранять и развивать способности, не востребованные цивилизацией.

Игра компенсирует и дефекты окружающего мира, позволяя человеку хотя бы на время избежать его хаоса. "В несовершенном мире и сумбурной жизни, - как отмечал Й.Хейзинга, - она создает временное, ограниченное совершенство" (1992: 21).

2. Развивающая функция игры

Многие чистые виды игры представляют собой модели поведения, направленные на целевое развитие тех или иных качеств индивида. Разные игры развивают разные качества: одни силу, другие выносливость, третьи ум. Многие игры носят комплексный характер, развивая целый ряд взаимосвязанных качеств, при этом в каждой игре своя иерархия целей. Так, интеллект нужен в любой игре, но в одних играх это второстепенный фактор, в других - главное условие успеха.

В игре действия опасные, чрезмерно трудоемкие или ненужные с точки зрения удовлетворения базовых потребностей, замещаются действиями, проводимыми по правилам, что делает их безопаснее. Игра обеспечивает с помощью моделирования реальности замещение тех видов реальной деятельности, которые являются опасными для игрока или окружающих либо недоступными в силу отсутствия финансовых и материальных ресурсов, времени.

В целом ряде игр происходит обучение участников азам существования в обществе, правилам кооперации и борьбы. Так, по словам Ф.Хайека, "игра - прекрасный пример процесса, в котором участники, преследуя разные и даже противоположные цели, но подчиняясь общим правилам, в результате достигают всеобъемлющего порядка".

**10. Правила игры и их нарушители**

И вот сразу же - новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности.

В каждой игре свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению. Во всяком случае, основание для определения этих правил задается здесь как незыблемое. Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рушится. Никакой игры больше нет.

Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, "шпильбрехер" (подобно штрейкбрехеру). Шпильбрехер, однако, вовсе не то, что плут. "Плут" лишь притворяется, что играет. Он всего-навсего делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество входящих в игру прощает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехеру, ломающему весь их мир полностью. Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими. В игре он убивает иллюзию. Поэтому он должен быть изничтожен, ибо угрожает самому существованию данного игрового сообщества.

Фигура шпильбрехера яснее всего проступает в играх мальчишек. Это маленькое сообщество не задается вопросом, уклоняется ли он от игры из-за того, что ему не велят, или из-за того, что боится. Проблема послушания и совести для него, как правило, не выходит за рамки страха перед наказанием. Шпильбрехер разрушает магию их волшебного мира, поэтому он трус и должен быть подвергнут изгнанию. Точно так же и в мире высокой серьезности плуты, жулики, лицемеры всегда чувствуют себя гораздо уютней шпильбрехеров: отступников, еретиков, вольнодумцев, узников совести. Разве что эти последние, как то нередко случается, тут же не создают, в свою очередь, новое сообщество со своими собственными, уже новыми правилами. Именно революционеры, члены тайного клуба, еретики необычайно тяготеют к созданию групп и вместе с тем почти всегда с ярко выраженными чертами игрового характера.

Игрой пропитана политика. Игрой переполнена наука, Игрой пронизана мода.

Таким образом, игра - это один из видов социального поведения в самых разных сферах жизни. Игра - является искусственно сконструированной моделью тех или иных процессов реальной жизни и выполняет две основные функции: развития личности и компенсации (замещения) процессов, которые, удовлетворяют некоторые потребности индивидов, но не могут быть реализованы в реальной жизни. Игра как в чистом виде, так и в форме игровых моментов реальной жизни выступает в качестве одного из мощных механизмов поведения людей, в том числе и в экономической сфере в качестве как производителей, так и потребителей. Жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности.

**11. Сходство игры и художественного творчества**

Игра и творчество реализуют сущностные способности человека .В игре реализуются сущностные свойства человека. Игра представляет собой такую форму жизнедеятельности ребенка, природа и специфика которой состоит в реализации, актуализации сущностных потребностей и возможностей. Как и художественное творчество. Во-первых, универсальность детской игры определяется тем, что в ней находят свое отражение совокупность основных форм активности человека. Действительно, в игре осуществляется деятельность. В игре имеют место общение и взаимоотношения. Нельзя отрицать, что игра является также формой проявления сознания, познания, мышления. Как и художественное творчество. А проигрывание сюжета в сознании, а рефлексия и оценка выполнения действий и отношений своих и партнеров, в частности с точки зрения соответствия их сюжету, реальным действиям и отношениям, воспроизводимым в игре и т.д. Неконечность игры. Во-вторых, игра отличается своей неконечностью, что является одной из специфических особенностей детской игры. Игра потенциально бесконечна. Как и художественное творчество. В ней нет заранее заданного продукта, либо даже если задумывается какое-то целевое содержание, оно, как правило, или не реализуется, либо трансформируется в процессе игры и не определяет ее завершения. Заранее задуманный сюжет разворачивается, варьирует, обогащается, преобразуется, видоизменяется, может привести к новой сюжетной линии и т.д. Как и в художественном творчестве. Идентификация и обособление. В-третьих, в игре находит свое отражение способность идентификации и обособления, то, что мы называем способностью "быть собой и другим.

Итак, с моей точки зрения, природа и специфика детской игры состоят в том, что она является такой формой жизнедеятельности, где ребенок реализует сущностные способности, которые оказываются и главнейшими его потребностями. Ненасыщаемость игры, ее спонтанная внутренняя мотивация обусловлена тем, что в основе ее лежат ненасыщаемые сущностные потребности, реализуемые в игре. И напротив, игра сама является, пожалуй, самым мощным мотивом (и это известно) выполнения учебной, трудовой, познавательной деятельности и т.п. Как и художественное творчество.Детскую игру - реализация, актуализация главных сущностных способностей и потребностей человека. Другой вид функционирования как форма реализации основополагающих сущностных потребностей и способностей человека творчество. "Творческое движение есть признак совершенства бытия" (Бердяев Н.А.).

Творчество как деятельность специфично. Здесь в отличие от игры есть цель, продукт, но такой, который не задан жестко и однозначно. Характерна в большей или меньшей степени неопределенность конечного продукта творческой деятельности. Известно, что для творческого человека зачастую более значим, привлекателен сам процесс творчества, нежели конечный продукт. Как и в игре. Как и игра, творчество не насыщаемо, внутренне спонтанно мотивировано. И это обусловлено тем, что в творчестве личность максимально реализует себя, свои сущностные потребности и возможности." Творчество было для меня погружением в особый иной мир, пишет Н.А. Бердяев, в мир, свободный от тяжести, от власти ненавистной обыденщины". Как и в игре. Наконец, в исследованиях выявляется связь процесса творчества, его особенностей и успешности с особенностями отношений с другими людьми (отношения "Я другой") и прежде всего по показателю соотношения себя и других, способности "быть собой и другим". Как и в игре.

**12. Обработка информации в ЦНС. Рецептивные поля**

Миелиновые аксоны ганглиозных клеток сетчатки направляются в головной мозг в составе двух зрительных нервов (рис.23.7). Правый и левый зрительные нервы сливаются у основания черепа, образуя зрительный перекрест (хиазму). Здесь нервные волокна, идущие от медиальной половины сетчатки каждого глаза переходят на контрлатеральную сторону, а волокна от латеральных половин сетчаток продолжаются ипсилатерально.

После перекреста аксоны ганглиозных клеток в составе зрительного тракта следуют в латеральные коленчатые тела (ЛКТ), где образуют синаптические контакты с нейронами ЦНС. Аксоны нервных клеток ЛКТ в составе т.н. зрительной лучистости достигают нейронов первичной зрительной коры (поле 17 по Бродману). Далее по внутрикорковым связям возбуждение распространяется во вторичную зрительную кору (поля 18б 19) и ассоциативные зоны коры.

Сенсорные пути зрительной системы организованы по ретинотопическому принципу - возбуждение от соседних ганглиозных клеток достигает соседних точек ЛКТ и коры. Поверхность сетчатки как бы проецируется на поверхность ЛКТ и коры.

Большая часть аксонов ганглиозных клеток заканчиваются в ЛКТ, часть же волокон следует в верхние бугры двухолмия, гипоталамус, претектальную область ствола мозга, ядро зрительного тракта. Связь между сетчаткой и верхними буграми четверохолмия служит для регуляции движений глаз. Проекция сетчатки в гипоталамус служит для сопряжения эндогенных циркадных ритмов с суточными колебаниями уровня освещенности.

Связь между сетчаткой и претектальной областью ствола исключительно важна для регуляции просвета зрачка и аккомодации. Нейроны ядер зрительного тракта, которые также получают синаптические входы от ганглиозных клеток, связаны с вестибулярными ядрами ствола мозга. Эта проекция позволяет оценивать положение тела в пространстве на основании зрительных сигналов, а также служит для осуществления сложных глазодвигательных реакций (нистагм).

Обработка зрительной информации в ЛКТ

Нейроны ЛКТ имеют рецептивные поля округлой формы. Электрические реакции этих клеток аналогичны таковым ганглиозных клеток. В ЛКТ существуют нейроны, которые возбуждаются при наличии в их рецептивном поле границы свет/темнота (контрастные нейроны) или при передвижении этой границы в пределах рецептивного поля (детекторы движения). Обработка зрительной информации в первичной зрительной коре В зависимости от реакции на световые стимулы нейроны коры подразделяют на несколько классов. Нейроны с простым рецептивным полем. Наиболее сильное возбуждение такого нейрона происходит при освещении его рецептивного поля световой полоской определенной ориентации. Частота нервных импульсов, генерируемых таким нейроном уменьшается при изменении ориентации световой полоски.

Нейроны со сложным рецептивным полем

Максимальная степень возбуждения нейрона достигается при передвижении светового стимула в пределах ON зоны рецептивного поля в определенном направлении. Передвижение светового стимула в другом направлении или выход светового стимула за пределы ON зоны вызывает более слабое возбуждение

Нейроны со сверхсложным рецептивным полем

Максимальное возбуждение такого нейрона достигается при действии светового стимула сложной конфигурации. Например, известны нейроны, наиболее сильное возбуждение которых развивается при пересечении двух границ между светлым и темным в пределах ON зоны рецептивного поля.

Несмотря на огромно количество экспериментальных данных о закономерностях реагирования клеток на разные зрительные стимулы, к настоящему времени нет полной теории, объясняющей механизмы обработки зрительной информации в головном мозге. Мы не можем объяснить, каким образом разнообразные электрические реакции нейронов сетчатки, ЛКТ и коры обеспечивают распознавание образов и другие феномены зрительного восприятия.

Регуляция движений глаз

Часть волокон ганглиозных клеток следуют к нейронам верхних бугров четверохолмия (средний мозг), которые связаны с ядрами глазодвигательного, блокового и отводящего нервов, нейроны которых иннервируют поперечнополосатые мышечные волокна мышц глаза. Нервные клетки верхних бугров получат синаптические входы от вестибюлярных рецепторов, проприорецепторов мышц шеи, что позволяет организму координировать движения глаз с перемещениями тела в пространстве.

Распознавание образов

Зрительная система обладает замечательной способность распознавать объект при самых разных вариантах его изображения. Мы можем узнавать образ (знакомое лицо, букву и т. п.), когда некоторых его частей недостает, когда он содержит лишние элементы, когда он по-разному ориентирован в пространстве, имеет разные угловые размеры, повернут к нам разными сторонами и т.п.. Постоянство формы и размеров. Как правило, мы воспринимаем окружающие предметы неизменными по форме и размерам. Хотя на самом деле их форма и размеры на сетчатке не являются постоянными. Например, велосипедист в поле зрения всегда кажется одинаковым по величине независимо от расстояния до него. Колеса велосипеда воспринимаются как круглые, хотя на самом деле их изображения на сетчатке могут быть узкими эллипсами. Это явление демонстрирует роль опыта в видении окружающего мира. Нейрофизиологические механизмы этого феномена в настоящее время неизвестны.

Восприятие глубины пространства

Изображение окружающего мира на сетчатке является плоским. Однако, мы видим мир объемным. Существует несколько механизмов, которые обеспечивают построение 3-мерного пространства на основании плоских изображений, сформированных на сетчатке.

Поскольку глаза расположены на некотором расстоянии друг от друга, то изображения, формирующиеся на сетчатке левого и правого глаза, несколько различаются друг от друга. Чем ближе расположен объект по отношению к наблюдателю, тем больше будут различаться эти изображения. Чем дальше расположен объект, тем меньше угловой размер его изображения на сетчатке. Оценивая угловые размеры знакомых предметов, мы можем оценивать расстояние до них. Перекрывание изображений также помогает оценить их взаимное расположение в пространстве. Изображение близкого предмета может перекрывать изображение удаленного, но не наоборот. При смещении головы наблюдателя изображения наблюдаемых объектов на сетчатке также будут смещаться (явление параллакса). При одном и том же смещении головы изображения близких объектов будут смещаться сильнее, чем изображения удаленных

Восприятие неподвижности пространства

Если, закрыв один глаз, нажать пальцем на второе глазное яблоко, то мы увидим, что мир вокруг нас смещается в сторону. В обычных условиях окружающий мир неподвижен, хотя изображение на сетчатке постоянно "прыгает" за счет перемещения глазных яблок, поворотов головы, изменения положения тела в пространстве. Восприятие неподвижности окружающего пространства обеспечивается тем, что при обработке зрительных образов учитывается информация о движении глаз, движениях головы и положении тела в пространстве. Зрительная сенсорная система умеет "вычитать" собственные движения глаз и тела из перемещения изображения на сетчатке. Рецептивное поле область, занимаемая совокупностью всех рецепторов, стимуляция которых приводит к изменению активности определенного элемента: афферентного волокна (Р. п. нерва) или сенсорного нейрона (Р. п. нейрона). Последнее оказывается более сложным, особенно для центральных нейронов, поскольку в зависимости от конкретных характеристик стимула Р. п. может оказаться различным. Понятие Р. п. используется и для обозначения зоны расположения чувствительных элементов, стимуляция которых приводит к возникновению специализированного рефлекса, Р. п. рефлекса, или рефлексогенная зона (например, интероцептивные рефлексы сердечно-сосудистой системы развиваются как следствие активации синокаротидной зоны, барорецепторной зоны дуги аорты и т.д.).

**13. Принципы восприятия. Принцип воронки**

Восприятие (перцепция, от лат. perceptio) познавательный процесс, формирующий субъективную картину мира.

Свойства восприятия

Предметность объекты воспринимаются не как бессвязный набор ощущения, а составляют образы конкретных предметов. Структурность предмет воспринимается сознанием уже в качестве абстрагированной от ощущений смоделированной структуры. Апперцептивность на восприятие оказывает влияние общее содержание психики человека. Контекстность на восприятие оказывают влияние обстоятельства, в которых оно происходит. Осмысленность предмет сознательно воспринимается, мысленно называется (связывается с определённой категорией), относится к определённому классу

Факторы восприятия

Внешние:

Размер, интенсивность (в физическом или эмоциональном плане), контрастность (противоречие с окружением), движение, повторяемость, новизна и узнаваемость

Внутренние:

Установка восприятия ожидание увидеть то, что должно быть увидено по прошлому опыту.

Потребности и мотивация человек видит то, в чём нуждается или что считает важным. Опыт человек воспринимает тот аспект стимула, которому научен прошлым опытом. Я-концепция восприятие мира группируется вокруг восприятия себя. Личностные особенности оптимисты видят мир и события в позитивном свете, пессимисты, напротив, в неблагоприятном.

Три механизма селективности восприятия:

Принцип резонанса соответствующее потребностям и ценностям личности воспринимается быстрее, чем несоответствующее. Принцип защиты противостоящее ожиданиям человека воспринимается хуже. Принцип настороженности угрожающее психики человека распознаётся быстрее прочего.

Формы и принципы восприятия

Фигура фон (восприятие выделяет фигуру из фона). Константность объекты длительное время воспринимаются одинаково. Группировка однообразные стимулы группируются в структуры.

Принципы группировки:

Близость расположенное рядом воспринимается вместе. Подобие схожее по каким-то признаком воспринимается вместе. Замкнутость человек склонен заполнять пробелы в фигуре. Целостность человек склонен видеть непрерывные формы, а не сложные комбинации. Смежность близкое во времени и пространстве воспринимается как одно. Общая зона стимулы, выявленные в одной зоне воспринимаются как группа. Принцип воронки выражает особенности функций не только спинного мозга, но и высших его отделов.

Сопоставление этих двух фактов приводит к выводу о том, что количество поступающих в кору головного мозга сигналов превосходит физическую возможность их полного словесного выражения. Иначе говоря, мы воспринимаем гораздо больше, чем можем рассказать.

Простого обилия слов недостаточно для выражения данного эмоционального состояния. Совокупность импульсов, его определяющих, принципиально больше вербальных возможностей человека.

Наш вывод удобно иллюстрировать следующей аналогией. В распоряжении регулировщика уличного движения имеется три сигнала: желтый, красный и зеленый. Три сигнала позволяют регулировать уличное движение, но, конечно, не дают человеку возможности выразить все, что он чувствует, наблюдая потоки несущихся машин и муравейник не всегда организованных пешеходов. Допустим, что запертый в будке регулировщик будет чем-то сильно взволнован и не сможет сдержать своих чувств. Эмоциональная реакция в этом случае выразилась бы, вероятно, в форме необычного мигания светофорных огней. Такой способ "отвести душу" привел бы к выразительному и достаточно бессмысленному эффекту, аналогичному поведению человека при стихийной эмоциональной разрядке.

**14. Теория Юнга-Гельмгольца**

Теория цветоощущения Гельмгольца (теория цветоощущения Юнга-Гельмгольца, трёхкомпонентная теория цветоощущения) теория цветоощущения, предполагающая существование в глазу особых элементов для восприятия красного, зелёного и синего цветов. Восприятие других цветов обусловлено взаимодействием этих элементов. Сформулирована Томасом Юнгом и Германом Гельмгольцем. Чувствительность палочек (пунктирная линия) и трёх типов колбочек к излучению с разной длиной волны.

В 1959 году теория была экспериментально подтверждена Джорджом Уолдом и Полом Брауном из Гарвардского университета и Эдвардом Мак-Николом и Уильямом Марксом из Университета Джонса Гопкинса, которые обнаружили, что в сетчатке существует три (и только три) типа колбочек, которые чувствительны к свету с длиной волны 430, 530 и 560 нм, т. е. к фиолетовому, зелёному и жёлто-зелёному цвету.

Теория Юнга Гельмгольца объясняет восприятие цвета только на уровне колбочек сетчатки, и не может объяснить все феномены цветоощущения, такие как цветовой контраст, цветовая память, цветовые последовательные образы, константность цвета и др., а также некоторые нарушения цветового зрения, например, цветовую агнозию. теория цветоощущения, предполагающая существование в глазу особых элементов для восприятия красного, зеленого и фиолетового цветов; восприятие других цветов обусловлено взаимодействием этих элементов.

15**. Теория Эвальта Геринга**

Эвальд Геринг предложил теорию оппонентных процессов. Он предположил, что три первичных цвета обрабатываются зрительной системой как антагонистические или оппонентные пары: красный/зеленый, желтый/синий и белый/черный. Стимуляция одного из оппонентов вызывает возбуждение (или торможение), тогда как стимуляция другого - противоположные эффекты (торможение или возбуждение, соответственно). Следовательно, когда стимулы сбалансированы (например, поступает соответствующее количество красного и зеленого цветов), разные компоненты такого канала отключаются, и система формирует ощущение желтого цвета. Такая обработка информации начинается, по-видимому, еще в сетчатке , но затем продолжается в НКТ (наружном коленчатом теле) и зрительной коре . Ограничиваясь пока сетчаткой, заметим, что доказано присутствие ганглиозных клеток с оппонентными свойствами в сетчатке кошки. В случае, приведенном на рис. 16.22 , показаны две ганглиозные клетки, одна из которых имеет концентрическое РП с центром ON-типа для красного и окружением, дающим OFF-ответ на зеленый, а другая - ON-ответ в центре на зеленый и OFF-ответ на красный на периферии. Клетки такого типа не дают мозгу слишком точной информации - рис. 16.22 показывает, что мозгу трудно будет различить маленькое яркое белое пятнышко в центре РП и большое зеленое пятно, покрывающее все поле. Связи в сетчатке, ответственные за цветовую оппонентность того типа, что показана на рис. 16.22 , продолжают изучаться. Понятно, однако, что субъективное ощущение цвета, которое представляется столь непосредственным и очевидным, возникает в результате сложных взаимодействий не только в сетчатке, но и на более высоких уровнях зрительной системы.

**16. Роль движения глаз при восприятии произведения искусства**

Глаз человека приводится в движение шестью глазными мышцами, которые иннервируются тремя черепномозговыми нервами - глазодвигательным, блоковым и отводящим. Эти мышцы обеспечивают два типа перемещений глазного яблока - быстрые скачкообразные (саккады) и плавные следящие движения.

Скачкообразные движения глаз (саккады) возникают при рассматривании неподвижных предметов (рис. 23.3). Быстрые повороты глазного яблока (10 - 80 мс) чередуются с периодами неподвижной фиксации взгляда в одной точке (200 - 600мс). Угол поворота глазного яблока в течение одной саккады колеблется от нескольких угловых минут до 10 , а при переводе взгляда с одного объекта на другой может достигать 90 . При больших углах смещения саккады сопровождаются поворотом головы; смещение глазного яблока обычно опережает движение головы.

Плавные движения глаз сопровождают перемещающиеся в поле зрения объекты. Угловая скорость таких движений соответствует угловой скорости объекта. Если последняя превышает 80 /с, то слежение становится комбинированным: плавные движения дополняются саккадами и поворотами головы.

Нистагм - периодическое чередование плавных и скачкообразных движений. Когда едущий в поезде человек смотрит в окно, его глаза плавно сопровождают перемещающийся за окном пейзаж, а затем взгляд скачкообразно перемещается на новую точку фиксации.

При рассматривании любых предметов глаза двигаются. Глазные движения осуществляют 6 мышц, прикреплённых к глазному яблоку. Движение двух глаз совершается одновременно и содружественно. Рассматривая близкие предметы, необходимо сводить (конвергенция), а рассматривая далекие предметы - разводить зрительные оси двух глаз (дивергенция). Важная роль движений глаз для зрения определяется также тем, что для непрерывного получения мозгом зрительной информации необходимо движение изображения на сетчатке. Импульсы в зрительном нерве возникают в момент включения и выключения светового изображения. При длящемся действии света на одни и те же фоторецепторы импульсация в волокнах зрительного нерва быстро прекращается и зрительное ощущение при неподвижных глазах и объектах исчезает через 1-2 с. Если на глаз поставить присоску с крохотным источником света, то человек видит его только в момент включения или выключения, так как этот раздражитель движется вместе с глазом и, следовательно, неподвижен по отношению к сетчатке. Чтобы преодолеть такое приспособление (адаптацию) к неподвижному изображению, глаз при рассматривании любого предмета производит неощущаемые человеком непрерывные скачки (саккады). Вследствие каждого скачка изображение на сетчатке смещается с одних фоторецепторов на другие, вновь вызывая импульсацию ганглиозных клеток. Продолжительность каждого скачка равна сотым долям секунды, а амплитуда его не превышает 20 угловых градусов. Чем сложнее рассматриваемый объект, тем сложнее траектория движения глаз. Они как бы "прослеживают" контуры изображения (рис. 4.6), задерживаясь на наиболее информативных его участках (например, в лице это глаза). Кроме скачков, глаза непрерывно мелко дрожат и дрейфуют (медленно смещаются с точки фиксации взора). Эти движения также очень важны для зрительного восприятия.

**17. Цветовые ассоциации**

Психофизиологический аспект восприятия цвета неразрывно связан с социально-культурными и эстетическим аспектами. Цвет или сочетание цветов воспринимается человеком в зависимости от пространственного расположения цветового пятна, его формы и фактуры, от настроения и культурного уровня и других факторов. Все спектральные цвета так или иначе влияют на функциональные системы и психику человека. Рассматривая вопрос восприятия цветов с психологической точки зрения, надо отметить, что один и тот же цветовой объект может восприниматься весьма различно, в зависимости от поставленной цели. Цветовые ощущения вызывают воспоминания и связанные с ними эмоции, образы, состояния. Это называют цветовыми ассоциациями, которые можно подразделить на физические, физиологические, эстетические, эмоциональные и другие. Путь образования цветовых ассоциаций подобен процессу образования условных рефлексов. Ощущения и эмоции, вызываемые каким-либо цветом, аналогичны ощущениям, связанным с предметом или явлением, постоянно окрашенным в данный цвет. Различные цвета обладают неодинаковой способностью вызывать психические реакции. Качество цветовых ассоциаций, а также эстетическая оценка цветов зависят как от объективных свойств самих цветов, так и от свойств воспринимающего субъекта.
Отношение к цвету связано с культурной нормой. Существует символика цвета: черный цвет у европейцев цвет траура, в то время как у японцев цвет траура белый. Вспомним "белую гвардию", "голубые береты", "черные рубашки", "оранжевая революция", "зеленые". Цвет применяется как код: красным цветом отличают пожарные машины, голубым воздуховоды, желтым газовые трубы и т. п. Зеленые, желтые, красные огоньки светофора знают буквально все.

Говоря о воздействии цвета на человека, можно привести такой пример. На одном заводе резко уменьшилась посещаемость столовой рабочими. Долгое время не знали причины этого. Оказалось, это было связано с тем, что во время ремонта стены столовой выкрасили в белый цвет, что вызывало неприятные ассоциации с больничными помещениями, не способствовало аппетиту. После окраски стен столовой в интенсивные, радостные тона посещаемость столовой снова увеличилась. Таким образом, цветом можно не только создать определенное настроение у человека, но и вызвать заранее задуманное ощущение.

**18. Активное воображение**

Активное воображение обычно визуально, то есть это процесс смотрения (визуального воображения) неких картинок. Картинки эти могут быть двух типов - визуальные и ментальные.

Ментальные картинки создаются бодрствующим умом в состоянии возбуждения, и подобны тем образам, которые мы создаём, когда читаем книгу. Они не видны перед глазами, а возникают в уме, и поэтому не мешают смотреть на мир.

Визуальные возникают на грани сна и бодрствования, и подобны снам или гипнотическим образам. Это ярко видимые перед глазами, иногда очень реалистичные образы. Люди делятся на два типа, по своей склонности видеть те или иные картинки. Однако оба вида картинок открывают ворота в бессознательное.

Активное воображение включает: воссоздающее, творческое, артистическое, критическое, антиципирующее воображение. Воссоздающее воображение один из видов активного воображения, при котором происходит конструирование новых образов, представлений у людей в соответствии с воспринятой извне стимуляцией в виде словесных сообщений, схем, условных изображений, знаков и т. д.

Творческое воображение это такой вид воображения, в ходе которого человек самостоятельно создает новые образы и идеи, представляющие ценность для других людей или общества в целом и которые воплощаются ("кристаллизуются") в конкретные оригинальные продукты деятельности. Творческое воображение является необходимым компонентом и основой всех видов творческой деятельности человека. Активное воображение всегда направлено на решение творческой или личностной задачи. Человек оперирует фрагментами, единицами конкретной информации в определенной области, их перемещением в различных комбинациях относительно друг друга. Стимуляция этого процесса создает объективные возможности для возникновения оригинальных новых связей между зафиксированными в памяти человека и общества условиями. В активном воображении мало мечтательности и "беспочвенной" фантазии. Активное воображение направлено в будущее и оперирует временем как вполне определенной категорией (т.е. человек не теряет чувства реальности, не ставит себя вне временных связей и обстоятельств). Активное воображение направлено больше вовне, человек занят в основном средой, обществом, деятельностью и меньше внутренними субъективными проблемами. Активное воображение, наконец, и пробуждается задачей и ею направляется, оно определяется волевыми усилиями и поддается волевому контролю. Для большинства людей это не представляет никакой проблемы. Проблема большинства людей заключается в том, чтобы суметь включить Активное Воображение. Некоторые люди (их немного), стоит им только включить особо мощный сегмент Активного Воображения, склонны к тому, чтобы настолько глубоко погрузиться в поток образов, что утрачивают способность выбраться из него. Их разум так далеко забирается в царство фантазий, что не может найти дорогу назад - в наш обычный будничный мир. Вот поэтому я и советую людям начинать заниматься Активным Воображением только после того, как они завяжут знакомство с профессиональным аналитиком или хорошо разбирающимся в этом искусстве любителем, который, при необходимости, сможет вернуть их на землю посредством специальной беседы.

**19. Антиципирующее воображение**

Антиципирующее воображение лежит в основе очень важной и необходимой способности человека - предвосхищать будущие события, предвидеть результаты своих действий и т.д. Этимологически слово "предвидеть" тесно связано и происходит из одного корня со словом "видеть", что показывает важное значение осознания ситуации и перенесения определенных элементов ее в будущее на основе знания или предугадывания логики развития событий.

Антиципирующее воображение внутренне связано со структурой любой человеческой деятельности. Более примитивные и простые формы этого вида воображения есть у животных. Корни антиципирующего воображения уходят в сферу жизненно важных приспособительных механизмов мозга, в основе которых лежит принцип опережающего отражения действительности, то есть приспособление к будущим, еще не наступившим событиям. Не будь этих механизмов, ни одно живое существо не могло бы просуществовать и минуты. Это - универсальное явление жизни, которое во многом определило все формы приспособительного поведения живой материи. Высшим проявлением этого принципа и является деятельность антиципирующего воображения в его конкретных человеческих формах: мечты, предвосхищение событии, предвидение последствий своих действий и т.д.

Как и остальные виды воображения, антиципирующее черпает "строительные" материалы из запасов памяти, из знаний прошлого и настоящего, из понимания логики развития определенных событий. Благодаря антиципирующему воображению, человек организует свою деятельность, исходя не только из своего личного опыта, но используя опыт других людей и всего человечества.

В новой и неизвестной ситуации человек не может не прибегать к методу проб и ошибок. Антиципирующее воображение помогает мысленно проделать ряд действий, исследовать предполагаемые варианты поведения, возможные последствия, на основе которых человек может тормозить и откладывать одни и активизировать другие действия. Человеку не нужно прыгать с двадцатого этажа, чтобы узнать, как опасно такое падение. Наоборот, представление собственного падения с высоты и связанный с ним страх (что является, кстати, очень частым мотивом сновидений), а также воображаемая картина возможных последствий - повреждения, увечья, переломы, смерть и т.д. - удерживают многих людей от соблазна залазить на деревья и крыши, и обусловливают, казалось бы, ничем не обоснованный страх высоты.

Таким образом, благодаря этой способности, человек может "мысленным взором" увидеть, что произойдет с ним, с другими людьми или окружающими вещами в будущем. Антиципация будущего возможна благодаря именно скрытой реакции ожидания, установочной реакции, возникающей на основе действия воображения. Образы антиципирующего воображения, связанные с представлениями о будущем, настраивают организм на определенные действия, когда, казалось бы, нет еще повода для таких мер. В результате человек в опасной ситуации оказывается более подготовленным к встрече с "непредвиденными" обстоятельствами.

**20. Пассивное воображение**

Пассивное воображение - более или менее отчетливое воспроизведение в памяти или в сновидениях образов прошлого.

Пассивное воображение включает: непреднамеренное и непредсказуемое воображение. Пассивное воображение подчинено внутренним, субъективным факторам, оно тенденциозно .Пассивное воображение подчинено желаниям, которые мыслятся в процессе фантазирования осуществленными. В образах пассивного воображения удовлетворяются неудовлетворенные, большей частью неосознаннее потребности личности. Образы и представления пассивного воображения направлены на усиление и сохранение положительно окрашенных эмоций и на вытеснение, редукцию отрицательных эмоций и аффектов. В ходе процессов пассивного воображения происходит нереальное, мнимое удовлетворение какой-либо потребности или желания. Этим пассивное воображение отличается от реалистического мышления, которое направлено на действительное, а не мнимое удовлетворение потребностей. Материалами пассивного воображения, так же, как и активного, являются образы, представления, элементы понятий и другая информация, почерпнутая с помощью опыта.

Пассивное воображение делится на произвольное (мечтательность, грезы) и непроизвольное (гипнотическое состояние, сновидовая фантазия).

**21. Приёмы воображения**

Воображение способность человека к построению новых образов путем переработки психических компонентов, приобретенных в прошлом опыте. Воображение это психический процесс создания нового в форме образа, представления или идеи.

Процесс воображения свойствен только человеку и является необходимым условием его трудовой деятельности.

Один из первых психологов, изучавших эти процессы, Т. Рибо выделил две основные операции: диссоциацию и ассоциацию.

Диссоциация отрицательная и подготовительная операция, в ходе которой раздробляется чувственно данный опыт. В результате такой предварительной обработки опыта элементы его способны входить в новое сочетание.

Без предварительной диссоциации творческое воображение немыслимо. Диссоциация первый этап творческого воображения, этап подготовки материала. Невозможность диссоциации - существенное препятствие для творческого воображения.

Ассоциация создание целостного образа из элементов вычлененных. единиц образов. Ассоциация дает начало новым сочетаниям, новым образам. Кроме того, существуют и другие интеллектуальные операции, например, способность мыслить по аналогии с частным и чисто случайным сходством.

Формы воображения:

агглютинация соединение несоединяемых в реальности качеств, свойств, частей предметов;

гиперболизация увеличение или уменьшение объекта и его частей; схематизация сглаживание различий предметов и выявление черт сходства между ними;

заострение подчеркивание каких-либо признаков объекта;

типизация выделение существенного, повторяющегося в однородных явлениях, и воплощение его в конкретном образе.

Воображение всегда есть определенный отход от действительности. Но в любом случае источник воображения объективная реальность. Воображение это образное конструирование содержания понятия о предмете (или проектирование схемы действий с ним) еще до того, как сложится само понятие (а схема получит отчетливое, верифицируемое и реализуемое в конкретном материале выражение). Особую форму воображения образует мечта. Она обращена к сфере более или менее отдаленного будущего и не предполагает немедленного достижения реального результата, а также его полного совпадения с образом желаемого. Вместе с тем мечта может стать сильным мотивирующим фактором творческого поиска. Эмпатия - способность понимать другого человека, проникаться его мыслями и чувствами, сострадать, сорадоваться, сопереживать...

**22. Фабула художественного произведения**

Фабула фактическая сторона повествования, те события, случаи, действия, состояния в их причинно-следственной, хронологической последовательности, которые компонуются и оформляются автором в сюжете на основе закономерностей, усматриваемых автором в развитии изображаемых явлений.

Первоначально термин "фабула" имел значение басня, побасенка, сказка, то есть произведение определенного жанра. В дальнейшем термином "фабула" обозначают то, что сохраняется как "основа", "ядро" повествования, меняясь по изложению. Фабула это события, которые можно увидеть со стороны.

Фабула + мотивы поведения персонажей = сюжет.

Сюжет + описания и отступления автора = текст.

Текст + контекст (формат, шрифты, иллюстрации и прочее ДЛЯ И ПРИ печати; социальные условия публикации) = издание.

Синхронно-индивидуальное восприятие издания произведение. Произведение неизбежно индивидуально, эфемерно и непередаваемо. Каждый из этих уровней имеет свою композицию структуру художественного времени и пространства. Эти классификационные границы для конкретных явлений проницаемы. То есть многие элементы можно отнести и к фабуле, и к сюжету, и к тексту, и к изданию, и к произведению. Что обычно и делают. Ясно, что элемент фабулы является одновременно элементом сюжета, текста, издания и произведения. Ясно, что на каждом из этих уровней его значение меняется. Ясно, что наложение следующих значений на предыдущие меняет их, но не отменяет.

Виды фабулы

1) "фактическую" основу произведения, события, о которых в нем рассказывается, как продукт предварительного отбора художником явлений действительности или вымысла, что и можно назвать фабулой, то есть повествовательной темой, подлежащей дальнейшей обработке в сюжете;

2) и саму разработку повествовательной темы, что связано с разрешением какой-либо проблемы на материале данных событий (то есть сюжет).

Если художник берет какой-либо жизненный факт, он производит отбор и осмысление явлений, уясняя их типическое значение, то есть он создает фабулу. Тем более очевиден творческий характер фабулы в тех случаях (наиболее обычных), когда лица и события измышляются автором. А затем значение претворения фабулы в сюжет отнюдь не заключается в "остраннении" её. Обрабатывая фабулу, художник отражает динамику действительности, раскрывая ее закономерности с той или иной степенью глубины и правдивости.

В зависимости от характера понимания действительности и характера самого объекта фабулы могут быть мифологического порядка, сказочного, романического, утопического, реалистического и т. д. Тематическое многообразие фабул неисчерпаемо. Каждый исторический период, каждый этап в развитии художественного творчества, каждое литературное направление создают свои характерные фабулы, которые в первую очередь и определяют конкретно-исторические особенности сюжетов.

**23. Особенности детского рисунка**

Итак, в онтогенезе детского рисунка выделяют следующие этапы. Доизобразительный период это период "каракулей", "марания", который, начинаясь в возрасте 1,5-2 лет, длится вплоть до 3-3,5 лет. Этот этап продолжителен и неоднороден. Каракули упорядочиваются, штрихи ложатся рядом, становятся ритмичными возникает стадия ритмических каракулей.Образ предмета непроизвольно возникает из каракулей и подсказан только воображением ребенка. То есть ребенок вначале рисует, а потом, "увидев" в рисунке образ предмета, называет его. То есть появляется ассоциация между изображением на листе и образом, имеющимся у ребенка (возникает так называемая ассоциативная стадия). Важно, что "ассоциативный" рисунок часто мало чем отличается от ритмических каракулей по качеству и характеру изображения. Новое в нем это отношение к нему самого ребенка. Этот путь 3-3,5 года. Изобразительный период. Его началом условно можно считать момент, когда у ребенка вначале возникает "замысел", и лишь затем производится сам рисунок.
Первый этап изобразительного периода составляют рисунки с примитивной выразительностью (3-5 лет). Ребенок пытается через линию выразить эмоции.

Пытаясь изобразить что-то конкретное, ребенок раннего возраста рисует сочетание линий (графический образ), которое в его прошлом опыте связывалось с тем или иным предметом. Но первые попытки изображения разных предметов чаще всего представляют собой замкнутые закругленные линии и являются лишь обозначением предмета без сходства с ним, что не может удовлетворить окружающих людей. При этом ребенок продолжает искать новые графические образы и в то же время может категорически отказываться изображать те предметы, для которых у него графических образов нет. В этот период ребенок рисует только несколько конкретных предметов.
В целом детей среднего дошкольного возраста можно разделить на две группы: тех, кто предпочитает рисовать отдельные предметы, "визуализаторы" (у них преимущественно развивается способность изображения) и тех, кто склонен к развертыванию сюжета, повествования, "коммуникаторы" (у них изображение сюжета в рисунке дополняется речью и приобретает игровой характер). На втором этапе изобразительного периода (6-7 лет) детские рисунки становятся еще более схематичными. Ребенок различает движение, эмоции и мимику. Объекты, которые он изображает, имеют ярко выраженные характерные черты. Интересно, что маленькие дети способны узнавать изображения, сделанные сверстниками.

Наблюдая за детским рисованием, можно отметить, что ребенок рисует схематические изображения предмета часто по памяти, а не с натуры. Он рисует то, что знает о данном предмете. Тут работает закон прозрачности детского рисунка.

На третьем этапе, в детских работах появляется чувство формы и линии. Ребенок испытывает потребность не только перечислять конкретные признаки описываемого предмета, но и передавать формальные взаимоотношения частей.

Рисунки еще имеют вид схемы, и в то же время появляются первые задатки изображения, похожего на действительность. Например, изображение человека все еще схематично, но это уже не "головоног". Обязательно прорисовывается туловище, и весь рисунок более детализирован.

Последний этап изобразительного периода это правдоподобные изображения. Здесь происходит постепенный отказ от схемы и предпринимаются первые попытки воспроизвести действительный вид предметов. Фигуры становятся все более пропорциональными и детализированными. Расширяется тематика рисунков.

Этот этап характеризуется тем, что рисунок имеет вид силуэта или контуров без передачи перспективы, пластичности предмета.

Тем не менее постепенно, по мере развития изобразительных навыков и в процессе обучения, детский рисунок приобретает вид пластического изображения, при котором отдельные части предмета изображаются выпукло при помощи распределения света и тени, появляется перспектива, передается движение и более или менее полное пластическое впечатление от предмета.
Начиная с 5 лет, при благоприятных условиях дети постепенно уходят от изображения узкого числа объектов и при поддержке взрослого преодолевают привычные шаблоны. В это время дети рисуют особенно много не только реальных объектов, но и фантастических персонажей.

Однако не все дети могут уйти от стереотипных изображений. Известно, что в силу разных причин ребенок может как бы "застрять" на узком круге тем, что, будет являться отражением определенной проблемной для ребенка зоны или являться отражением инертности ребенка, стереотипности его деятельности в целом.

Изображение человека. 3,5 - 4 лет

Круг или овал, представляющий в большинстве случаев лицо, непосредственно к голове ребенок присоединяет ноги, так возникает известный рисунок головонога, изображение рук (в виде прямых палок), присоединяющихся либо к голове, либо "растущих" из того же места, что и ноги. Рисунок туловища возникает позже, обычно около 3,5-4 лет. Иногда туловище представлено в виде второго круга (затем овала), расположенного под кругом, обозначающим лицо. Чуть позже на самом лице возникают круги вместо глаз и круг как изображение рта. Иногда рот сразу же изображается черточкой.

5 лет. Появляются уши, брови, шея. Эти детали возникают почти одновременно, присутствует голова с глазами, ртом и носом, туловище, изображается в виде круга, овала, треугольника или четырехугольника, из которого выходят палки-руки и палки-ноги (последние иногда представляют собой "кочерги"). Лишь после этого возникает еще большая детализация изображения, такая, как одежда, пальцы.

Ноги ребенок рисует далеко друг от друга, причем часто они связаны с линией очертания туловища, они приобретают некоторый изгиб, часто даже тогда, когда изображается спокойно стоящий человек. Пропорции головы и тела, как и длина, а также присоединение конечностей, еще не находятся в согласии.

Образ рук начинает наполняться функциональным содержанием: человек на рисунке держит какой-нибудь предмет. На голове появляются прорисованные волосы, иногда оформленные в прическу. Шея становится соизмеримой с головой, а позже и со всем телом. Большее внимание уделяется одежде.

6 - 7 лет Прибавляются такие детали, как уши, волосы. Волосы в большинстве случаев бывают только на очертании головы. Иногда ребенок рисует шляпу, располагая ее над головой или проводя через нее контурную линию головы. Также и первые признаки одежды сопровождаются элементами прозрачности. Фигура мужчины обыкновенно рисуется иначе, чем фигура женщины. Женские фигуры бывают из двух частей, разделенные в талии.

Рисунок на седьмом году характерен, прежде всего, уточнением пропорций. Ноги помещаются ближе друг к другу, руки присоединяются в правильном месте на высоте плеч, появляется намек на шею. Ребенок совершенствует прическу и одежду.

8 лет На восьмом году можно наблюдать переход от рисунка анфас к частичному или полному профилю. Затруднения у детей вызывает присоединение рук. В профильном рисунке показана, как правило, только одна рука. В рисунке анфас совершенствуется изображение ног. В общем, формы закругляются и пропорции объединяются. Формируют при помощи одной непрерывной линии шею, плечо и руку. Руки обыкновенно висят вдоль туловища, а ноги сходятся "в шагу".

9 лет Попытка изобразить в рисунке движение. В профильном рисунке это обыкновенно отображение ходьбы, в рисунке анфас фигура несет, например, сумку. Лицо имеет уже большинство основных черт. Проявляются большие различия между рисунками мальчиков и девочек. Одежда уже характеризуется деталями в виде рукава, выреза, пояса, карманов и т.п. Рисунки все еще остаются плоскостными.

10 - 11 лет Рисунок в десять и одиннадцать лет характеризуется попыткой накладывать тени и придавать форму, попыткой перспективного охвата. Рисунки приобретают объемность и пластичность. В этом возрасте развитие рисунка в общих чертах заканчивается, в последующие годы происходит лишь его совершенствование. Рисунки подростков все больше отражают их интересы, увлечения, переживания и т.п.

**24. Тонический уровень моторного построения и его роль в рисунке**

Уровень А самый низкий и филогенетически самый древний. У человека он не имеет самостоятельного значения, зато заведует очень важным аспектом любого движения тонусом мышц. Он участвует в организации любого движения совместно с другими уровнями. Уровень А обеспечивает прежде всего тонус руки и пальцев. Правда, есть немногочисленные движения, которые регулируются уровнем А самостоятельно: это непроизвольная дрожь, стук зубами от холода и страха, быстрые вибрато (7 8 гц) в фортепианной игре, дрожания пальца скрипача, удержание позы в полетной фазе прыжка и др. На этот уровень поступают сигналы от мышечных проприорецепторов, которые сообщают о степени напряжения мышц, а также от органов равновесия.

**25. Синергический уровень моторного построения и его роль в рисунке.**

Уровень В. Бернштейн называет его уровнем синергий. На этом уровне перерабатываются в основном сигналы от мышечно-суставных рецепторов, которые сообщают о взаимном положении и движении частей тела. Этот уровень, таким образом, оторван от внешнего пространства, но зато очень хорошо "осведомлен" о том, что делается "в пространстве тела".

Уровень В принимает большое участие в организации движений более высоких уровней, и там он берет на себя задачу внутренней координации сложных двигательных ансамблей. К собственным движениям этого уровня относятся такие, которые не требуют учета внешнего пространства: вольная гимнастика; потягивания, мимика и др.

Уровень В придает движениям письма плавную округлость, обеспечивая скоропись. Если переложить пишущую ручку в левую руку, то округлость и плавность движений исчезает: дело в том, что уровень В отличается фиксацией "штампов", которые выработались в результате тренировки и которые не переносятся на другие двигательные органы (интересно, что при потере плавности индивидуальные особенности почерка сохраняются и в левой руке, потому что они зависят от других, более высоких уровней). Так что этим способом можно вычленить вклад уровня В.

**26. Метрический уровень моторного построения и его роль в рисунке**

Уровень С. Специально исследуя этот вопрос на очень обширном материале с привлечением данных фило- и онтогенезе, патологии и экспериментальных исследований, Н. А. Бернштейн обнаружил следующее. В зависимости от того, какую информацию несут сигналы обратной связи: сообщают ли они о степени напряжения мышц, об относительном положении частей тела, о скорости или ускорении движения рабочей точки, о ее пространственном положении, о предметном результате движения, афферентные сигналы приходят в разные чувствительные центры головного мозга и соответственно переключаются на моторные пути на разных уровнях. Причем под уров нями следует понимать буквально морфологические "слои" в ЦНС. Так были выделены уровни спинного и продолговатого мозга, уровень подкорковых центров, уровни коры. Но я не буду сейчас вдаваться в анатомические подробности, поскольку они требуют специальных знаний. Остановлюсь лишь на краткой характеристике каждого из уровней, выделенных Н. А. Бернштейном, и проиллюстрирую их на примерах.

Надо сказать, что каждый уровень имеет специфические, свойственные только ему моторные проявления, каждому уровню соответствует свой класс движений.

Бернштейн называет его уровнем пространственного поля. На него поступают сигналы от зрения, слуха, осязания, т. е. вся информация о внешнем пространстве. Поэтому на нем строятся движения, приспособленные к пространственным свойствам объектов к их форме, положению, длине, весу и пр. Среди них все переместительные движения: ходьба, лазанье, бег, прыжки, различные акробатические движения; упражнения на гимнастических снарядах; движения рук пианиста или машинистки; баллистические движения метание гранаты, броски мяча, игра в теннис и городки; движения прицеливания игра на бильярде, наводка подзорной трубы, стрельба из винтовки; броски вратаря на мяч и др.

Далее, уровень С организует воспроизведение геометрической формы букв, ровное расположение строк на бумаге. На уровне С будет строиться круговое движение при обведении контура заданного круга.

**27. Топологический уровень моторного построения и его роль в рисунке**

Уровень D назван уровнем предметных действий. Это корковый уровень, который заведует организацией действий с предметами. Он практически монопольно принадлежит человеку. К нему относятся все орудийные действия, манипуляции с предметами и др. Примерами могут служить движения жонглера, фехтовальщика; все бытовые движения: шнуровка ботинок, завязывание галстука, чистка картошки; работа гравера, хирурга, часовщика; управление автомобилем и т. п. Уровень D обеспечивает правильное владение ручкой, наконец, уровень Е смысловую сторону письма.

Характерная особенность движений этого уровня состоит в том, что они сообразуются с логикой предмета. Это уже не столько движения, сколько действия; в них совсем не фиксирован двигательный состав, или "узор", движения, а задан лишь конечный предметный результат. Для этого уровня безразличен способ выполнения действия, набор двигательных операций. Так, именно средствами данного уровня Н. Паганини мог играть на одной струне, когда у него лопались остальные. Более распространенный бытовой пример разные способы открывания бутылки: вы можете прибегнуть к помощи штопора, ножа, выбить пробку ударом по дну, протолкнуть ее внутрь и т. п. Во всех случаях конкретные движения будут разные, но конечный результат действия одинаковый. И в этом смысле к работе уровня D очень подходит пословица: "Не мытьем, так катаньем".

**28. Символический уровень моторного построения и его роль в рисунке**

Наконец, последний, самый высокий уровень Е. Это уровень интеллектуальных двигательных актов, в первую очередь речевых движений, движений письма, а также движения символической, или кодированной, речи жестов глухонемых, азбуки Морзе и др. Движения этого уровня определяются не предметным, а отвлеченным, вербальным смыслом. Когда субъект излагает на бумаге свои мысли, то он осознает смысл письма: ведущим уровнем, на котором строятся его графические движения, в этом случае является уровень Е.

Теперь сделаю два важных замечания относительно функционирования уровней.

Первое: в организации сложных движений участвуют, как правило, сразу несколько уровней тот, на котором строится данное движение (он называется ведущим), и все нижележащие уровни.

К примеру, письмо это сложное движение, в котором участвуют все пять уровней.

Развивая это положение о совместном функционировании уровней, Н. А. Бернштейн приходит к следующему важному правилу: в сознании человека представлены только те компоненты движения, которые строятся на ведущем уровне; работа нижележащих, или "фоновых", уровней, как правило, не осознается.

Второе замечание: формально одно и то же движение может строиться на разных ведущих уровнях.

Проиллюстрирую это следующим примером, заимствуя его у Н. А. Бернштейна. Возьмем круговое движение руки; оно может быть получено на уровне А: например, при фортепианном вибрато кисть руки и суставы пальцев описывают маленькие круговые траектории. Круговое движение можно построить и на уровне В, например включив его в качестве элемента в вольную гимнастику.

На уровне предметного действия D круговое движение может возникнуть при завязывании узла. Наконец, на уровне Е такое же движение организуется, например, при изображении лектором окружности на доске. Лектор не заботится, как заботился бы учитель рисования, о том, чтобы окружность была метрически правильной, для него достаточно воспроизведения смысловой схемы.

А теперь возникает вопрос: чем же определяется факт построения движения на том или другом уровне? Ответом будет очень важный вывод Н.А.Бернштейна, который дан выше: ведущий уровень построения движения определяется смыслом, или задачей, движения.

Яркая иллюстрация этого положения содержится в исследовании А. Н. Леонтьева и А. В. Запорожца [59]. Работая в годы Великой Отечественной войны над восстановлением движений руки раненых бойцов, авторы обнаружили следующий замечательный факт.

После периода лечебных упражнений с раненым проводилась проба для выяснения того, насколько функция руки восстановилась. Для этого ему давалась задача "поднять руку как можно выше". Выполняя ее, он поднимал руку только до определенного предела диапазон движений был сильно ограничен. Но задача менялась: больного просили "поднять руку до указанной отметки на стене" и оказывалось, что он в состоянии поднять руку на 10 15 см выше. Наконец, снова менялась задача: предлагалось "снять шляпу с крючка" и рука поднималась еще выше! В чем здесь дело? Дело в том, что во всех перечисленных случаях движение строилось на разных уровнях: первое движение ("как можно выше") в координатах тела, т. е. - на уровне В; второе ("до этой отметки") на уровне С, т. е. в координатах внешнего пространства; наконец, третье ("снимите шляпу") на уровне D. Проявлялась смена уровней в том, что движение приобретало новые характеристики, в частности осуществлялось с все большей амплитудой.

**29. Символы в рисунке и их роль в психодиагностике**

Рисунок как средство психодиагностики совокупность методов, использующих различного рода изображения в исполнении клиента в психодиагностических целях . К наиболее распространенным рисуночным методикам относятся: а) спонтанный рисунок, сделанный по собственной инициативе; б) свободный рисунок, выполненный по неопределенной инструкции; в) копирование, срисовывание реального объекта; г) завершение рисунка, дорисовывание некоторых предварительно изображенных элементов; д) конструирование, выполнение изображения с помощью выбора и сложения из набора готовых элементов.

В 1920 1930 гг. клинические исследования с использованием рисуночного метода были проведены Л. С. Выготским (1927). А. Р. Лурия (1935) предложил пиктограмму в качестве метода опосредованного запоминания, который заключается в том, что для запоминания слов или выражения человек должен сам придумать образ, пригодный для запоминания, и нарисовать его. Среди психологов-практиков рисуночные методики приобрели особенно большую популярность в 1950 1960 гг. Особое внимание в рисуночных методиках уделяется рисованию человеческой фигуры как одному из самых устойчивых и легко актуализируемых архетипов. Определение показателей изображенной человеческой фигуры носит качественный и количественный, формальный характер. Среди факторов, которые поддаются формализации: абсолютный и относительный размеры мужской и женской фигур, их расположение на листе бумаги, качество линий, последовательность рисования частей фигур, заданный фронтальный или профильный угол восприятия изображения, положение рук, изображение одежды, наличие фона, "висит ли фигура в воздухе" или стоит на земле. Специальное внимание обращается на такие детали рисунка, как отсутствие различных частей тела, диспропорция, штриховка, качество и распределение деталей, направления движений и другие особенности стиля. Учитывается также место, отводимое в рисунке каждому из основных частей тела: голове, чертам лица, волосам, шее, плечам, груди, торсу, бедрам и конечностям. Подчеркивается принцип полового диморфизма, согласно которому учитывается ряд характерных особенностей графических изображений для представителей обоих полов (например, для женщин характерно более частое по сравнению с мужчинами изображение волос, зрачков, бровей, одежды в рисунках человека).
Одной из первых попыток формализации результатов рисуночных методик является исследование Р. Шутейна (1904) в области поиска основ периодизации развития рисунка. Шкалу, по которой можно оценить 51 элемент рисунка фигуры человека разработала Ф. Гудинаф (1926). Затем Д. Харрис (1963) дополнил оценочную шкалу теста "Нарисуй человека", которая уже включала в себя 71 пункт. Принцип, лежащий в основе оценочной шкалы, нарастание детальности рисунка.

Индивидуальные особенности самого "рисовальщика" не остаются без внимания. Роте (1939) выделяет два их основные типа: 1) конструкторов, экспрессионистов рисующих аналитически, формирующих фигуру из частей, рисующих скорее то, что они знают, а не то, что видят; 2) наблюдателей, импрессионистов воспринимающих очертания и точные пропорции фигур и изображающих их контурной линией, синтезирующих увиденное. Анализировать рисунок с точки зрения личностного развития и психоэмоционального состояния будет вернее с 4-5 лет.

Домашняя иерархия

Особое внимание уделяется анализу структуры рисунка семьи. Необходимо сравнить ее реальный состав с тем, который изображен ребенком на бумаге. Следует также оценить порядок рисования, размер фигур и их расположение на листе. Первым и самым крупным, как правило, изображается наиболее значимый в понимании юного художника член семьи. Себя же дети обычно рисуют рядом с теми, к кому испытывают наибольшую привязанность. А дальше всех на рисунке располагается самый несимпатичный малышу родственник. Изображение в профиль или спиной также свидетельствует о напряженных отношениях между этим членом семьи и автором рисунка. Важную роль при анализе детского рисунка играет и то, чем заняты члены семьи. Если они объединены каким-то общим делом, чаще всего это свидетельствует о благоприятном семейном климате. Весьма значимым показателем психологической близости является реальное расстояние между изображенными фигурами. Рисуя себя отдельно от остальных, ребенок может "сигнализировать" о своей изолированности в семье. Если он отделяет своих родных друг от друга перегородками или помещает их в разные "комнаты", это может свидетельствовать о проблемах в общении. Размер изображения говорит о том, какое место занимает этот человек в эмоциональной жизни семьи. Отсутствие на рисунке самого маленького художника - частый признак того, что ребенок чувствует себя в семье одиноким, и ему "нет места" в отношениях между близкими.

Оценка "манеры письма"

Достаточно распространенным признаком повышенной тревожности ребенка являются самоисправления. Особенно такие, которые не ведут к улучшению качества изображения. Встречаются рисунки из отдельных мелких штрихов - малыш как бы опасается провести решительную линию. Иногда весь рисунок или какая-то из его частей штрихуется. В таких случаях можно также предположить повышенную тревожность юного художника. Стоит обратить внимание на преувеличенно большие глаза на портрете, особенно если в них густо заштрихованы зрачки. Возможно, малыш испытывает чувство страха.

Многочисленные украшения, наличие дополнительных деталей и элементов костюма у автора рисунка указывают на демонстративность ребенка, его желание быть замеченным, тягу к внешним эффектам. Чаще это встречается у девочек. Очень слабый нажим карандаша, низкая (не по возрасту) детализированность рисунка встречается у детей астеничных, склонных к быстрому утомлению, эмоционально чувствительных, психологически неустойчивых. А дети, у которых легко, без видимой причины меняется настроение, обычно в процессе рисования часто меняют нажим: одни линии едва заметны, другие проведены с заметным усилием.Импульсивные малыши часто не доводят линии до конца или, наоборот, рисуют размашисто, поэтому их рисунки производят впечатление небрежных, бесконтрольных. Здесь обращают на себя внимание сильный нажим и грубые нарушения симметрии. Иногда рисунок "не помещается" на листе.

Встречаются рисунки, где все фигуры изображены очень мелко. Обычно вся композиция ориентирована к какому-либо краю листа. Это значит, что малыш ощущает себя слабым и не верит в свои силы. Возможно, кто-то из родных очень строг с ним или требования, предъявляемые ребенку, не соответствуют его реальным возможностям. Если малыш изображает себя в открытой позе (руки и ноги широко расставлены, фигура крупная, чаще округлая), это говорит о его общительности и жизнерадостности. И напротив, "закрытая" поза (руки прижаты к телу или спрятаны за спину, фигура вытянутая, угловатая) скорее указывает на человека замкнутого, склонного сдерживать свои чувства и мысли. Как в рисунках мальчиков, так и в рисунках девочек нередко можно заметить символы агрессивных тенденций поведения: большие акцентированные кулаки, оружие, устрашающая поза, четко прорисованные ногти и зубы. Несмотря на кажущуюся враждебность, они могут быть выражением защитной формы поведения. Взрослым следует разобраться, что является для их ребенка источником повышенной эмоциональной опасности, и зачем ему понадобилась такая демонстрация своей силы. Особое место занимают рисунки с нарушением принятых норм изображения. В частности, изображение половых органов. Для маленьких детей (до 4-х лет) это, скорее, частое явление. Здесь отражается тенденция к естественности жизни во всех ее проявлениях. У старших дошкольников такой рисунок говорит о демонстративности, желании привлечь внимание провокативным способом, служит выражением агрессии.

Палитра - зеркало души?

Количество используемых ребенком цветов можно рассматривать с нескольких позиций. Обычно дети используют 5-6 цветов. В этом случае можно говорить о нормальном среднем уровне эмоционального развития. Более широкая палитра цвета предполагает натуру чувствительную, богатую эмоциями.

Каждый из цветов имеет собственное символическое значение:

темно-синий - концентрация, сосредоточенность на внутренних проблемах, потребность в покое и удовлетворении, самоанализ;

зеленый - уравновешенность, независимость, настойчивость, упрямство, стремление к безопасности;

красный - сила воли, эксцентричность, направленность вовне, агрессия, повышенная активность, возбудимость;

желтый - положительные эмоции, непосредственность, любознательность, оптимизм;

фиолетовый - фантазия, интуиция, эмоциональная и интеллектуальная незрелость (дети часто отдают предпочтение этому цвету);

коричневый - чувственная опора ощущений, медлительность, физический дискомфорт, часто - отрицательные эмоции;

черный - подавленность, протест, разрушение, настоятельная потребность в изменениях;

серый - "отсутствие" цвета, безразличие, отстраненность, желание уйти, не замечать того, что тревожит.

**30. Арттерапия и художественное творчество**

Арттерапия - это буквально лечение искусством. Арттерапия известна, с самых ранних этапов человеческой истории. Лечатся собственным искусством сами творцы, настоящие художники, писатели, музыканты. Терапия искусством бессознательно применяют и самые обычные, не занимающиеся художественной деятельностью, взрослые, и в особенности дети. Ребенок, придя из сада, хватает фломастеры и рисует что-то черное и бесформенное. Воспитательница обошлась с ним грубо и несправедливо. Ему плохо, и он пытается сбросить с себя эту обиду, возмущение, растерянность своими "калякой-малякой". Это активный и очень нужный вариант арттерапии.

Какая деятельность может быть арттерапией? Лечит любая творческая деятельность, и прежде всего собственное творчество, как бы ни было оно примитивно и упрощено. Любое рисование, фантазирование, конструирование - это тоже лечение. Эффективны все виды творчества, но чаще всего такими лечебными свойствам в наибольшей степени обладает рисование, причин здесь много - и большая доступность этой деятельности, и ее, скажем, большая близость к реальности. Рисование, регулярное, ежедневное, с элементами фантазии необходимо всем детям без всякого исключения. И, кстати, если ребенок не хочет рисовать - это само по себе уже некоторый симптом не вполне благоприятного развития личности, который необходимо проанализировать с опытным психологом. Весьма важны в этом смысле чтение - как пассивный вариант арттерапии и сочинение, придумывание историй - как его активный вариант. В этом смысле и так называемая ложь ребенка иногда может выступать как момент активной самопсихотерапии. Артерапия снимает у любого ребенка и, кстати, взрослого самые разные проявления нестабильности настроения, ситуативной тревоги любые другие естественные проявления трудностей бытия. Но особенно полезна и необходима арттерапия всем детям, имеющим личностные проблемы, а именно: общения - боится чужих людей, боится незнакомых детей и т.д. Кстати, еще одно важнейшее свойство арттерапии- она не просто лечит ребенка, она развивает его способности, и прежде всего творческие.

Кто и как должен заниматься арттерапией?

В принципе арттерапией должны заниматься все. Родители, учителя, воспитатели, и, конечно, врачи- психотерапевты. Но в наибольшей мере именно родители. Именно они могут ввести терапию искусством в ежедневное общение с ребенком, делать это частью жизни ребенка. Но есть несколько условий, которые необходимо при этом соблюдать. Творчество, любое и в любой форме, должно быть для ребенка радостью, здесь невозможно никакое принуждение. Пусть ребенку захочется читать, рисовать, лепить, слушать музыку или книжку, а не только вам.Умейте вовремя закончить. Когда вы видите, что ребенку надоело, тут же бросайте или сумейте его снова увлечь. Если у ребенка во время занятий скука, если он делает это через силу - ничего хорошего не происходит. Скорее, вред. Творчество, чтобы оно приносило пользу, должно быть радостью.
Старайтесь поддерживать любое, даже самое слабое стремление к творчеству у ребенка и если оно возникло, обставляйте его как очень важное и радостное дело ("сейчас у нас важное и такое веселое, или интересное или еще какое-то очень хорошее дело) Надо стремиться к тому, чтобы инициатива творчества исходила от самого ребенка. Скромность, конечно, хорошее дело, но не тогда, когда речь идет об арттерапии. Не только сами радуйтесь "произведению" ребенка, пусть даже оно еще не очень замысловато, но расскажите о творческой удаче родственникам, вывесите наиболее удачные рисунки на видном месте и обязательно показывайте гостям. А рассказы любовно перепечатайте, да еще и переплетите, если есть возможность. И тоже с гордостью показывайте. Пусть ребенок радуется, любит свое творчество.

И пусть им иногда гордится. Пусть видит, как ценится у людей это занятие.

Только тогда оно станет частью его ежедневной деятельности и очень поможет ему в его будущей, может быть, не очень легкой жизни.

Арттерапия - это такая форма психотерапии, которая доступна всем: и детям с 5 - 6 лет (так как до этого возраста символическая деятельность еще только формируется), и совсем взрослым. В ее основе лежит творческая деятельность, в первую очередь, рисование. Творческий процесс является главным терапевтическим механизмом, позволяющим в особой символической форме перестроить конфликтную травмирующую ситуацию, найти новую форму ее разрешения. Через рисунок, игру, сказку арттерапия дает выход внутренним конфликтам и сильным эмоциям, помогает понять собственные чувства и переживания, способствует повышению самооценки и, конечно же, помогает в развитии творческих способностей. Кроме того, активная творческая деятельность способствует расслаблению и снятию напряжения. Терапевт не ставит цель научить ребенка рисовать, основная задача арттерапии состоит в развитии самовыражения и самопознания человека через творчество и в повышении его адаптационных способностей. Занятия проходят в рамках психоаналитического направления, используются приемы игровой и песочной терапии. Ребенку предлагается свободный выбор творческого материала (краски, мелки, цветные карандаши, пластилин, глина, клей) и вида деятельности. Продолжительность сессии 50 минут.

Несмотря на простоту и доступность метода это глубокая и серьезная форма психотерапии, имеющая свои показания, к которым относятся: неврозы повышенная тревожность, страхи низкая самооценка трудности взаимоотношений с окружающими депрессии стрессовые ситуации (в т.ч. семейные)