

Проективные методы на уроках ИЗО



ПРОЕКТИВНЫЙ МЕТОД

(от лат. projectio — выбрасывание вперед) — один из методов исследования личности.

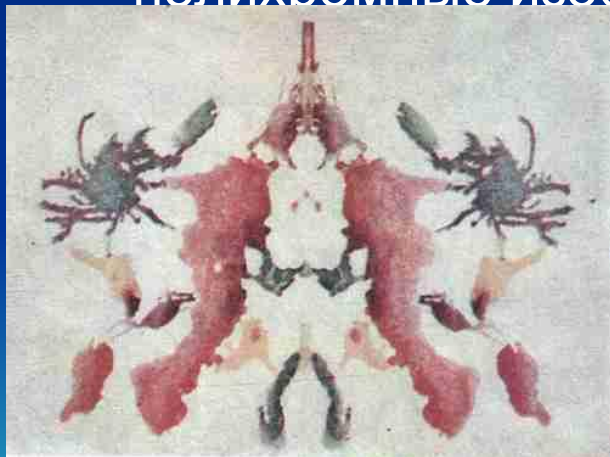
Основан на выявлении проекций в данных эксперимента с последующей интерпретацией.

Понятие проекции для обозначения метода исследования ввел **Л. Франк**. П. м. характеризуется созданием экспериментальной ситуации, допускающей множественность возможных интерпретаций при восприятии ее испытуемыми. За каждой такой интерпретацией вырисовывается уникальная система личностных смыслов и особенностей когнитивного стиля субъекта.



Конститутивные проективные методики.

Ученику предлагается какой-либо аморфный материал, которому он должен придать смысл. Примером может служить методика Роршаха, состоящая из 10 таблиц, на которых изображены симметричные одноцветные и полихромные изображения — пятна



Конструктивные проективные методики.

Предлагаются оформленные детали (фигурки людей и животных, модели их жилищ и пр.), из которых нужно создать осмысленное целое и объяснить его.

«Тест мира», например, состоит из 232 моделей объектов, распределенных в разных пропорциях по 15 категориям (дома, деревья, самолеты, люди, животные и т.д.). Ученики конструируют «малый мир», а по множеству его особенностей, учитываемых исследователями, делаются заключения о личности «конструктора».

Примером, относящимся к данной категории, может служить и тест «Рисунок человека» или другие формы рисуночных заданий, отличные от «свободного выражения» согласно собственным склонностям.



Интерпретативные методики.

Необходимо истолковать, интерпретировать какое-либо событие, ситуацию.

Тест тематической апперцепции является хорошей иллюстрацией этого вида методик. Разработанный в конце 30-х годов Г. Мари (1893-1988, США) он представляет собой комплект картинок, на которых изображены различные сюжеты с участием людей. Картинки имеют многозначное трактование. Ученику предлагают подробно описать сюжеты. Предполагается, что на интерпретацию картинок обследуемый бессознательно проецирует собственную психическую сущность.



Катартические.

Предлагается осуществление игровой деятельности в особо организованных условиях.

Например, психодрама, осуществляемая в виде импровизированного театрального представления, позволяет субъекту не только аффективно отреагировать (игровой катарсис) — а тем самым добиваются терапевтического эффекта, — но и дает исследователю возможность обнаружить выносимые во вне конфликты, проблемы, другую личностно насыщенную продукцию.



Экспрессивные

Осуществление учеником изобразительной деятельности, рисунок на свободную или заданную тему.

Например, методика «Дом-дерево-человек». Предлагается нарисовать дом, дерево и человека. По рисунку делают выводы об аффективной сфере личности, уровне психосексуального развития и других особенностях.



Импрессивные.

Эти проективные методики основываются на изучении результатов выбора стимулов из ряда предложенных. Ученик выбирает наиболее желательные, предпочитаемые им стимулы.

Например, тест Люшера, состоящий из 8 цветных квадратов (неполный набор). Предъявляются все квадраты с просьбой выбрать наиболее приятный. Процедура повторяется, и в итоге образуется ряд, в котором цвета располагаются по их привлекательности. Психологическая интерпретация исходит из символического значения цвета.



Аддитивные.

В этих проективных методиках от обследуемого требуется завершение имеющего начало предложения, рассказа или истории.

Например, предлагается серия незаконченных предложений типа: «Сегодня на уроке я научился...», «Думаю, что декоративно прикладное творчество необходимо для...»



Кокология

Кокология – сборник игровых тестов, которые в проективной форме, с помощью системы универсальных символов раскрывают наши особенности, страхи, мечты, стереотипы.



1. Вот так дела! Может быть, мне стоит отложить стирку до завтра? Но тогда во что же одеться?
2. Подожду немного, может быть, погода наладится.
3. Сегодня по прогнозу не должна быть такая погода.
4. Не важно, пойдет дождь или нет, я все-таки начну стирку.



Благодарю за внимание!

