

# Kalejdoskop sztuki

---

**Arteterapia inaczej, czyli gry dydaktyczne dla uczniów z  
zaburzeniami ze spektrum autyzmu**

**Ewa Linkiewicz**

**2018-05-14**

Jest taka jedna magiczna zabawka, którą każdy dorosły pamięta z dzieciństwa. Przedmiot, który kryje w sobie rozwiązań bez liku. Potrafi on wykreować nieskończoną ilość barwnych obrazów. Światło wpadające do jego środka kreśli przed ludzkimi oczami malowidło przypominające średniowieczną rozetę. Wiele radości daje ta prosta zabawka. Pobudza wyobraźnię każdego dziecka. Wzmaga ciekawość. Prowokuje do podejmowania kolejnych prób. Kusi swoją nieprzewidywalnością. Odkrywa nowe, nieznanne przestrzenie. Umysławia siłę przypadku. Nie pozwala się nudzić. Kokietuje mnogością barwnych konstelacji. Pozwala zapomnieć otaczającym świecie. Wprowadza nas w bezpieczną i przyjemną rzeczywistość, choć zupełnie iluzyjną. Uwodzi swoją symetrią odbić. Kalejdoskop kręci się, tworząc rozmaite kolorowe wzory. Nigdy nie napotkamy dwóch identycznych obrazów. Zawsze zaskoczy nas nowym układem. Niby przypadkowe ułożenie figur, lecz jakże one są harmonijne i piękne. Mnóstwo jest magii w tej niewielkiej zabawce optycznej.

Tak jak kalejdoskop, sztuka wciąż ulega zmianom. Jej różne oblicza charakteryzują poszczególne epoki. Stanowi ona zapis myśli, poglądów oraz mód panujących w danym czasie. Choć cały czas zmienna, to jednak zawsze podejmująca podobne tematy. Przez pryzmat jej licznych metamorfoz rysuje się sylwetka człowieka, niepokojonego niezliczonymi pytaniami. Podejmującego próbę odnalezienia odpowiedzi na nurtujące go problemy. Wśród kwestii fundamentalnych podejmowanych przez sztukę zawsze prym wiodą wiara, nadzieja i miłość. Kontakt człowieka ze sztuką jako odbiorcy albo czynnego uczestnika działań artystycznych może mieć wpływ na jego rozwój osobisty. Uwrażliwianie na piękno i różnorodność sztuki oraz kultury z pewnością czyni z nas lepszych ludzi, którzy są otwarci i ciekawi świata. Pragną odnajdywać nowe obszary do eksploatacji, wzbogacając w ten sposób swoje wnętrza.

W ślad za sztuką podąża arteterapia, bogata w swej różnorodności. Łączy ona najlepsze cechy sztuki z terapią, podejmuje próbę „leczenia” człowieka. Pozwala mu na wizualizowanie, odzwierciedlenie, zmaterializowanie, pisanie własnej osoby z całym bogactwem mocnych oraz słabych stron. Wciąga w proces, którego rezultatem są pozytywne zmiany zachodzące w sposobie myślenia oraz działania człowieka. Tak jak w kalejdoskopie poprzez mały ruch pojawia się zmiana widzianego przez wizjer „świata”. Więc spróbujmy zagrać w sztukę. Poszukajmy elementów układanki. Złóżmy obraz. Jak w dominie, jeden impuls i ruszy lawina zmian. Stwórzmy wspólną grę, bo czyż życie nie jest grą, a gra nie stanowi życia.

Podczas zajęć z zakresu plastyki i ceramiki, które prowadziłam w klasach gimnazjalnych, przysposabiających do pracy dla uczniów ze sprzężonymi niepełnosprawnościami, autyzmem w Niepublicznym Zespole Szkół Kup oraz na Warsztatach Socjoterapeutycznych w dla osób z autyzmem, często wykorzystywałam różnego rodzaju gry oraz zabawy. Miały one za zadanie uatrakcyjnić lekcje. Gry oraz zabawy występujące podczas zajęć pozwalały uczniom odprężyć się i nabrać siły do pracy przed następnymi lekcjami. Spełniały one jeszcze jedną ważną rolę. Uczyły osoby z autyzmem, które wykazują ogromny deficyt w umiejętności planowania i wykonywania wielozadaniowych czynności, aktywnie spędzać czas wolny. Choć nie jest to regułą, to jednak te momenty, które w trakcie zajęć nie są zorganizowane przez nauczyciela lub terapeutę, osoby z autyzmem zazwyczaj spędzają na czynnościach stereotypowych albo po prostu na braku jakiegokolwiek aktywności. Żeby kształtować u moich podopiecznych umiejętność aktywnego spędzania wolnego czasu, w trakcie przerw, graliśmy w różne gry. Wśród nich najpopularniejsze było domino, memo, proste gry planszowe oraz puzzle. Działania zabawowe wyraźnie miały pozytywny wpływ na samopoczucie i motywację do pracy uczniów z autyzmem. Silnie oddziaływały również na poprawę komunikacji i budowanie relacji w grupie. Wspólna gra zmuszała jej uczestników do zadawania pytań i odpowiadania na nie. Prowokowała do kontaktu z drugim człowiekiem. Aktywność zabawowa odciskała także swoje piętno na schematycznym, często wręcz rytualnym podejściu do wykonywania czynności w jednakowy, niezmienny sposób. Podczas gier autysta chętniej zmieniał na przykład miejsce, na którym zazwyczaj siedział, czy akceptował zmiany kolejności działań. Dzięki różnorodności działań, którym się poddawał niepełnosprawny, przełamywał on swoje bariery i podejmował próbę walki ze swoimi ograniczeniami. Z czasem zauważyłam, że uczniowie coraz chętniej i energicznie biorą udział w takich formach rozrywki. „Bawienie się” sprawiało im coraz większą radość. A każde nowe zwycięstwo aktywizowało do podjęcia nowych działań. Jednak gry i zabawy, które stosowałam na zajęciach zazwyczaj nie miały związku z zagadnieniami z zakresu sztuk plastycznych podejmowanymi na lekcjach. Z młodzieżą szkolną i dorosłymi uczestnikami warsztatów socjoterapeutycznych graliśmy w te gry, które znajdują się w sali lekcyjnej. W pracy z osobami z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym oraz znacznym, dobrze sprawdzały się proste gry. Z tego powodu najczęściej wykorzystywałam na zajęciach te gry, które były skierowane do dzieci w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym. Mam tu na myśli domina, memo, układanki, dopasowanie elementów, które w różnorodnych wariantach można odnaleźć na bogatym w propozycje rynku pomocy dydaktycznych oraz terapeutycznych. Te wszystkie

czynniki sprawiły, że postanowiłam wzbogacić swój warsztat pracy i przygotować gry oraz zabawy, które nie tylko będą bawić moich podopiecznych, lecz również poszerzą ich wiedzę z zakresu szeroko pojmowanych sztuk plastycznych.

W ten sposób w mojej głowie pojawił się pomysł na przygotowanie zestawu gier zatytułowanego „Kalejdoskop sztuki”. Głównym zamysłem tworzenia przeze mnie pomocy dydaktycznych i terapeutycznych z zakresu gier było dostosowanie ich do potrzeb młodzieży i osób dorosłych. Pragnęłam, aby przygotowane przeze mnie elementy gier nie nawiązywały do schematycznych, infantylnych przedstawień, którymi charakteryzuje się większość gier dla dzieci. Niestety, nie mogłam również wykorzystać gier skierowanych do nastolatków ponieważ ich bogata i wieloelementowa grafika była nieczytelna dla osób z zaburzeniami wzroku, do których często należą autyści. Chciałam również, by były one proste i przejrzyste w odbiorze dla uczniów niepełnosprawnością intelektualną. Postanowiłam więc opracować „poważną” szatę graficzną opartą na naturalistycznych zdjęciach lub przedstawieniach przedmiotów, ludzi, obiektów, miejsc, budynków z naciskiem położonym na wyraźną kreskę i intensywne kolory. Postarałam się też, by strona wizualna zaprojektowanych i przygotowanych przeze mnie elementów „Kalejdoskopu sztuki” była przejrzysta i czytelna dla osób z autyzmem. Ich dostosowanie polegało na doborze odpowiednich kolorów i wielkości obrazów. Poza stworzeniem i opracowaniem strony wizualnej mojej pracy, skupiłam się na poszerzeniu mojej wiedzy z zakresu nauki i terapii przez zabawę. Wśród tak wielu poznanych przeze mnie koncepcji i propozycji metod pracy, wybrałam te, które według mojej oceny najlepiej sprawdzą się w pracy edukacyjnej i terapeutycznej z uczniami ze spektrum zaburzeń autystycznych oraz niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanymi lub znacznym. Ze względu na to, że nie istnieje żaden szczególnie zalecany rodzaj gier czy zabaw dla osób z autyzmem, punkt wyjścia stanowiły powszechnie dostępne gry i zabawy, które charakteryzują się prostotą reguł w nich panujących.

Uczestnicy „Kalejdoskopu sztuki” stanowili bardzo zróżnicowaną grupę pod względem indywidualnych możliwości i potrzeb każdej z osób. Dzięki długotrwałej edukacji i terapii byli to ludzie sprawni manualnie. Potrafili wykonać różnorodne zadania z rozpoznawaniem przedmiotu, ludzi, obiektu na zdjęciu. Bez problemu dopasowywali proste układanki obrazkowe, układali historyjki z ilustracji. Umiejętność czytania, pisania oraz liczenia opanowali w stopniu bardzo niskim lub w ogóle. Każde z nich miało odrębne zainteresowania, ulubione czynności, jednak większość z nich lubiła muzykę i ćwiczenia relaksacyjne. Dobrze się czuli w kontakcie z naturą, w lekkiej pracy w ogrodzie czy na

spacerach, piknikach na świeżym powietrzu. Każdy z nich również lubił być zauważony i pochwalony. Uczyli się być uczynnymi, ważnymi dla innych i potrzebnymi. Jednak były to osoby, które również posiadały poważne zaburzenia w wielu obszarach funkcjonowania. Charakteryzowały się wyraźnymi nieprawidłowościami w zakresie rozwoju społecznego i emocjonalnego. Miały trudności z nawiązywaniem kontaktów z rówieśnikami. W tej grupie niektórych uczniów cechował brak lub unikanie kontaktu wzrokowego. Zauważalny był również fakt, iż uczestnicy łatwiej nawiązywać kontakt z nauczycielem, niż z sobą nawzajem. W wielu momentach przejawiali zachowania agresywne lub autoagresywne, choć z biegiem lat podwyższyli poziom kontrolowania swoich trudnych zachowań. Wielu z moich podopiecznych nie komunikowało się za pomocą słów. Potrafili przekazywać podstawowe informacje za pomocą piktogramów lub gestów własnych lub zaczerpniętych z Makatonu. Niektóre osoby wyrażały swoje myśli poprzez „stereotypowe”, „schematyczne” zdania albo wyrażenia. Często występowała również echolalia natychmiastowa lub odroczone. U uczestników zauważalne były reakcje nieadekwatne do skali bodźca, których źródłem są liczne zaburzenia sensoryczne. Ze względu na deficyty w obszarze różnych umiejętności oraz osłabiony układ nerwowy uczniowie z zaburzeniami rozwojowymi często szybko się zniechęcali i męczyli. Biorąc pod uwagę ten czynnik, planowałam podczas zajęcia krótkie przerwy na zabawy i gry, które pozwalały im zregenerować siły. Zdawałam sobie sprawę, że każda podjęta przez autystę aktywność albo współuczestniczenie w nowych sytuacjach wymaga od niego ogromnego wysiłku. Zmuszała ona również do przełamywania swoich barier, więc tempo aktywności zabawowej na zajęciach było ściśle dostosowane do bieżących możliwości uczestników. Choć uczestnicy „Kalejdoskopu sztuki” charakteryzowali się dużymi deficytami w wielu sferach funkcjonowania, to jednak stanowili grupę osób, które mogły rozwijać się poprzez gry i sztukę. Te dwa obszary dawały im możliwość wykształcenia nowych umiejętności, poszerzały wiedzę oraz wzmacniały relacje w grupie. Pozwały otworzyć się na drugiego człowieka.

Jedną z gier, którą często wykorzystywałam w przerwach między lekcjami plastyki była bardzo popularna gra w pamięć, czyli memo. Zasady zabawy są proste. Uczestnicy gry rozkładają karty z ilustracjami. Wśród nich znajdują się po dwie karty z tym samym obrazem. Zadaniem każdego gracza jest odnalezienie jak największej ilości par kart z tym samym rysunkiem. Gra, przeze mnie



Zestaw dwudziestu czterech kart do gry w pamięć.

przygotowana, przeznaczona jest dla grupy od dwóch do pięciu osób. Aby uniknąć nudy, z biegiem czasu ta podstawowa wersja, poszerzona zostanie o następne karty z przykładami innych dzieł sztuki. Na kartach widnieją wyselekcjonowane przeze mnie przedstawienia najważniejszych dzieł od prehistorii po barok. Każdy z wybranych dwunastu obiektów posiada cechy charakterystyczne dla danego okresu historycznego. Według mnie te dzieła oddają najpełniej kwintesencję sztuki i kultury czasów, w których powstały. Wśród nich znalazła się Wenus z Willendorfu oraz malowidło ściennie zatytułowane „Chińskie konie” z prehistorii, złota maska Tutenchamona i piramidy w Gizie ze starożytnego Egiptu, Partenon oraz Dyskobol ze starożytnej Grecji, etruska Wilczyca kapitolńska i Koloseum ze starożytnego Rzymu, rozeta gotycka, obraz Mona Lisyz renesansu, rzeźba Dawida oraz Kościół Najświętszego Imienia Jezus w Rzymie przypisywana do okresu baroku.

By uatrakcyjnić zajęcia z plastyki, które prowadziłam z uczniami z zaburzeniami spectrum autyzmu stworzyłam własny rodzaj domina. Liczby od zera do sześciu, które występują w klasycznej wersji tej zabawy, zamieniłam na siedem wybranych przedstawień dzieł z zakresu historii sztuki. W ten sposób przygotowałam grę obrazkową, która składa się z dwudziestu ośmiu płytek. W jednej rozgrywce może wziąć udział od dwóch do czterech osób. Sposób gry jest prosty. Kartoniki należy odwrócić obrazkami do dołu i wymieszać. Potem gracze wyciągają ustaloną liczbę płytek (2 graczy – po 8 kartoników, 3 graczy – po 7 kartoników, 4 graczy – po 5 kartoników). Spośród niewylosowanych „talonów”, wybiera się ten, który rozpoczyna grę. Po kolei każdy z uczestników dokłada kartoniki, które pasują do siebie obrazkami. Oczywiście, wygrywa ten uczeń, który pierwszy pozbędzie się wszystkich

plytek. Przygotowany przeze mnie zestaw obejmuje dwadzieścia osiem kartoników z przedstawieniami dzieł sztuki. Do ich stworzenia wykorzystałam siedem wizerunków obiektów z zakresu plastyki, jakimi jest: Wenus z Willendorfu oraz malowidło ściennie zatytułowane „Chińskie



konie” z paleolitu, złota maska grobowa faraona z czasów

Zestaw dwudziestu ośmiu barwnych kart do gry w domino.

starożytnego Egiptu - Tutenchamona, klasyczna rzeźba Dyskobola ze starożytnej Grecji, etruski posąg Wilczycy kapitolinińska, rozeta z kościoła Notre Dame w Paryżu, obraz Leonarda da Vinci przedstawiający Mona Lisę.

Kolejną formą zabawy, którą stosowałam na zajęciach, była dobrze znana dzieciom, graw figury. Podczas tej zabawy jej uczestnicy układają obrazki z figur geometrycznych wyciętych z kolorowego papieru. Wśród nich znajdują się trójkąty, kwadraty, prostokąty, romby, elipsy oraz koła. Aby aktywność zabawowa była jak najbardziej twórcza i atrakcyjna dla podopiecznych, warto przygotować elementy o zróżnicowanej wielkości oraz gamie kolorystycznej. W tę zabawę na zajęciach plastycznych bawiliśmy się na dwa sposoby. W pierwsze wersji komponowaliśmy barwne kompozycje z elementów wybranych przez uczestników. Taką przygotowaną abstrakcję można przykleić klejem do kartki papieru. Za pomocą kredek, ołówków, pastelów oraz szczypty wyobraźni można stworzyć barwny, rysunkowy świat, w którym dwa koła i kwadrat staną się samochodem. Natomiast prostokąt i trójkąt „dostaną” rąki nóg, spacerując brzegiem eliptycznego jeziora. Drugim sposobem byłoułożenie z figur układu, który przedstawia przygotowany wcześniej obrazek przez nauczyciela lub innych uczestników spotkania.

Te dwie propozycje zabaw z wykorzystaniem kolorowych figur geometrycznych dobrze sprawdzają się w pracy z młodszymi dziećmi. Dla starszych uczestników moich zajęć plastycznych przygotowałam figuraki inspirowane współczesną sztuką abstrakcyjną. Można w nią grać na tych samych zasadach, które panują w wersjach wcześniej przeze mnie przedstawionych. Do tej zabawy wybrałam pięć obrazów mistrzów malarstwa współczesnego Pieta Mondriana, Theo van Doesburga, Kazimierza Malewicza, Henryka Stażewskiego oraz Jerzego Nowosielskiego. Aby rozpocząć zabawę z dziełami sztuki przygotowałam do wydrukowania optymalnie największą reprodukcję dzieła Mondriana. Na jej podstawie uczestnicy zabawy dopasowywali kolorowe figury do czarnych ram tak, by stworzyć „kopie” wybranego dzieła sztuki. By uatrakcyjnić grę, stworzyłam większą liczbę figur pasujących do czarnego obrysu obrazu. Dzięki temu zabiegowi uczestnik mógł również stworzyć własną wersję tego obrazu. Elementy kolorowych figur można wyciąć z szablonu, a następnie zalaminować. Sam czarny kontur obrazu może posłużyć jako „kolorowanka”, którą uczeń według własnego pomysłu wypełni kolorem i udekoruje. Do każdego z wyżej przedstawionych dzieł malarskich stworzyłam zestaw elementów do gry w figuraki „Śladami abstrakcji geometrycznej”. Ta zabawa służyła mi jako zadanie wprowadzające lub kończące zajęcia plastyczne inspirowane sztuką abstrakcyjną.

W mojej pracy edukacyjnej często z podopiecznymi tworzymy gry planszowe o zróżnicowanej tematyce. Ten sposób prowadzenia zajęć dydaktycznych zaczerpnęłam z metody gier ściganek Edyty Gruszczyk-Kolczyńskiej. Jednak moja wersja nie miała na celu rozwoju umiejętności matematycznych. Za pomocą gry uczniowie przedstawiali najważniejsze informacje z życia i twórczości sławnego artysty ze względu na to, że biografie malarzy bogate w różnorodne wydarzenia, z łatwością pozwalały wymyślić prosty scenariusz gry. Ta metoda miała jedną podstawową zaletę, a mianowicie pozwalała uczestnikom zabawy wykorzystywać różne techniki plastyczne do stworzenia kostki, pionków i planszy. Poza tym głównym atutem jest to, że dawała ona możliwość wybierać i decydować o zasadach oraz zadaniach panujących w rozgrywce. Dzięki takim grom planszowym można kształtować wiele umiejętności, które przydają się w dorosłym życiu osobom z autyzmem. Jednocześnie rozwijana jest wiedza, umiejętności manualne, społeczne, myślenie przyczynowo-skutkowe oraz komunikacja.

Aby przybliżyć proces powstawania gry planszowej, chciałabym zaprezentować jedną z gier przygotowanych przez moich podopiecznych. Uczniowie klasy gimnazjalnej na lekcji plastyki stworzyli grę planszową w oparciu o biografię i twórczość Vincenta van Gogha. Aby



bliżej poznać twórczość tego malarza, zapoznaliśmy się z życiorysem i dorobkiem artystycznym w czasopiśmie „Wielcy Malarze” nr 1. Na początku zajęć, dzięki krótkiemu tekstowi i barwnym ilustracjom, zapoznawali się z najważniejszymi wydarzeniami z życia artysty i najbardziej popularnymi jego dziełami. Uczniowie formowali pionki własnego pomysłu. Ustalali zasady panujące w grze. Na podstawie informacji uzyskanych z przeczytanego tekstu wymyślali zadania do wykonania. Oprócz ćwiczeń opracowanych z uczniami podczas zajęć, w grze zostały również wykorzystane zadania, które wcześniej przygotowałam. Jednym z nich były puzzle z obrazem zatytułowanym „Gwieździsta noc” van Gogha. Za pomocą kartoników z literami tworzyliśmy najważniejsze wyrazy związane z życiem i aktywnością twórczą Van Gogha. W zabawie trenowaliśmy również umiejętność czytania i pisania. Wszystkim uczniom z sukcesem udało się przejść całą planszę.

Z kolei pomysł na zabawę „Kot w worku sztuk pięknych” zaczerpnęłam ze znanej gry dla dzieci zatytułowanej „Kot w worku” wydanej przez Grannę. Jednak w mojej wersji zamiast dziecięcych ilustracji pojawiają się przedstawienia dzieł wielkich artystów różnych epok. Gra składa się z dziewięciu plansz, na których umieszczone są po dwa dzieła sztuki, osiemnastu obrazków pasujących do plansz oraz płóciennego woreczka. Zasady zabawy są proste, należy dopasować wylosowany z woreczka obraz do dzieła znajdującego się na planszy. Na planszach umieszczone zostały przedstawienia wytworów artystycznych z różnych epok od prehistorii poprzez starożytny Egipt, starożytną Grecję, starożytny Rzym, średniowiecze, renesans, barok, klasycyzm oraz sztukę dziewiętnastego i dwudziestego wieku. Tak więc na planszach znalazły się przedstawienia Wenus z Willendorf oraz malowidło ścienne zatytułowane „Chińskie konie” z prehistorii, złota maska Tutenchamona, posążek bogini Bastet i piramidy w Gizie ze starożytnego Egiptu, Partenon oraz rzeźba Dyskobola ze starożytnej Grecji, etruska Wilczyca kapitolńska i Koloseum ze starożytnego Rzymu, rozeta gotycka, obraz przedstawiający portret Mona Lisy z renesansu, rzeźba Dawida, Kościół Najświętszego Imienia Jezus w Rzymie przypisywany do okresu baroku, rzeźba Antonio Canovy zatytułowana „Trzy Gracje” z czasów klasycyzmu, impresjonistyczne dzieło malarskie Claude'a Moneta pod tytułem „Nenufary”, obraz Vincenta van Gogha „Gwieździsta noc”, „Kompozycja w czerwieni, błękicie i żółcieni” Pieta Mondriana oraz „Kompozycja” Henryka Stażewskiego. W grze nagrodą za poprawne wykonanie zadania są żetony. Można je wyciąć na przykład z kolorowego papieru. Wygrywa ten gracz, który nazbiera największą liczbę żetonów lub wylosuje kota z worka, czyli posążek bogini Bastet.

