

Творческое культуроосвоение в инновационной образовательной технологии Мозартика.

**Н.П.Болотова, А.Н. Берникова,
А.П.Руссавская, П.Э.Руссавская**

Родственность слов «образ» и «образование» не случайна – образование не просто должно дать человеку комплекс ЗУНов (знаний, умений, навыков). Образование, будь то обучение малышей в детском саду ходьбе под музыку или сложное специализированное обучение взрослых, - это обязательно работа с образом мира человека. Известный советский психолог, занимавшийся проблемами сознания и деятельности, ученик Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьев определяет образ мира как целостную, многоуровневую систему представлений человека о мире, других людях, о себе и своей деятельности. В рамках этого определения образа мира достаточно ясно, что образование – это процесс освоения образа мира и себя в нем, и целью функционирования любой образовательной структуры является определённое взаимодействие с образом мира тех, кто в этой образовательной структуре обучается.

Инновационная образовательная технология Мозартика уникальна именно своим взаимодействием с образом мира. Эта уникальность базируется на двух «китах»: первый «кит» материален, его можно взять в руки и потрогать, - это интерактивная коммуникационная среда, реализующая это взаимодействие в материальном воплощении; второй «кит» потрогать нельзя, но отследить можно, - это результаты реализованного взаимодействия.

Сначала о первом «ките», которого можно взять в руки и потрогать. У интерактивной коммуникационной среды, которую реализует Мозартика для взаимодействия с образом мира человека, есть определённый материальный формат – формат настольной игры (впрочем, играть можно и на полу, суть игры от этого не изменится).

Источники игр Мозартики многообразны - это природа, история религий, философия, литература, архитектура, изобразительное искусство, детские игры, мозаика, мультимедиа. И, наверно, этот ряд не полон. Что важно, в этот ряд входят и факторы, влияющие на формирование картины мира, и формы воплощения той или иной модели мироустройства (некоторые элементы этого ряда входят в обе категории). Принципиально новым в Мозартике является сам способ сворачивания культурно-ценностного богатства её источников в специально разработанную свёрнутую форму. В средствах сворачивания, задействованных в Мозартике, используются образно-ассоциативное мышление, психология, психоанализ, культурология, информология. Результатом процесса сворачивания – специально разработанной свёрнутой формой - являются настольные игры Мозартики (их разработано уже 10).

Каждая игра Мозартики содержит два типа игровых элементов - это игровые поля и фантазийные фигурки. У каждого из этих двух типов элементов своё особое назначение. Игровые поля - это символическая основа, своеобразная мировоззренческая «канва», архетипически отражающая базовые представления о мире. А фантазийные фигурки – это средство творческого самовыражения, продуктивный «образный конструктор» своего видения мира. Это и есть материальная среда, реализующая взаимодействие с образом мира

играющего – наш первый «кит». И его, как и любую другую настольную игру, можно взять в руки и потрогать. И не только – можно (и нужно) попросту поиграть.

А эта материальная среда – каждая конкретная игра Мозартики - уже запускает такие процессы, как спонтанная мотивация и спонтанное вовлечение в характерный для игр Мозартики свободный творческий процесс. В ходе этого процесса, который идёт с глубоким эмоциональным включением, с поиском и пониманием своего «Я», происходит интерактивная личностно окрашенная встреча играющего со свёрнутым в игру социокультурным опытом человечества, его переоткрытие, творческое восприятие, переживание, понимание и присвоение.

В процессе игры играющий в своём воображении создаёт образное игровое пространство. В этом пространстве он развёртывает индивидуальное ассоциативное поле, исходным базисом которого являются образный строй и художественный язык игры. Организация этого игрового пространства и его сюжетно-смысловое наполнение носят личностно-значимый характер. Творческая активность играющего реализуется в этом пространстве как синтез игры и творчества, в этом синтетическом процессе исходные культуральные компоненты обретают личностно-значимый смысл. Образы, порождённые исходным культуральным полем, творчески преобразовываются, проигрываются, проживаются, окрашиваются чувствами, наполняются набором личностно важных значений и обрастают системой личностно-значимых взаимосвязей; образуется личностное расширение над исходным культуральным полем, происходит активное культуросвоение. Так в специально организованной материальной среде (наш первый «кит») реализуется интерактивная коммуникация с образом мира играющего.

Эта интерактивная коммуникация имеет направленность, которая закладывается как важнейшая целевая установка при разработке нашего первого «кита» (специально организованной материальной среды), а проще говоря – каждой из игр Мозартики. Реализация этой направленности на практике – это уже наш второй «кит». Этого «кита» нельзя потрогать, но можно отследить – речь идёт о результатах описанного выше взаимодействия с образом мира играющего.

Итак, материальная среда Мозартики – первый «кит» - позволяет играющему с лёгкостью и удовольствием войти в творческий процесс и «заговорить» на образном языке искусства. При этом игра активно взаимодействует с индивидуальной картиной мира играющего и в рамках этого взаимодействия способствует её гармонизации. Эта гармонизация, эта позитивно-созидательная направленность организованного материальной средой Мозартики взаимодействия – это второй уникальный «кит».

Конечно, возникает вопрос: а так ли это? Неужели от того, что поиграешь в какие-то игрушки, разложишь какие-то маленькие картинки на больших картинках, может действительно гармонизироваться образ мира? Этот скепсис уместен для обывателя, не понимающего процессов, влияющих на его образ мира. И честно грузящего свою жизнь «игрушками», которые его образ мира опрIMITивливают и засоряют.

Тем не менее на этот вопрос будет дан ответ, и ответ из трёх источников.

Первый ответ даёт десятилетняя практика применения Мозартики в такой сфере, как реабилитация. Мозартика применяется, и применяется успешно, в самых разных ситуациях, у которых есть некоторая общность реабилитационной задачи: активизация внутренних личностных ресурсов, постепенное вытеснение негатива и замещение его позитивом. Боевым крещением Мозартики как реабилитационной методики стала работа с группой

детей 4-5 лет, живущих по соседству с тем местом, где стоял взорванный в сентябре 1999 года дом № 6 по Каширскому шоссе. Работа пришлась на ноябрь-декабрь 2001 года. Казалось бы, эти дети, как утверждали и родители, и воспитатели, совершенно не помнят взрыва – им было по 2-3 года, откуда же подавленность, вялость, пассивность, тревожность. Один характерный момент помог разобраться. Практически все дети с удовольствием регулярно смотрели мультики по видеомагнитофону (даже сами включали), но боялись включать телевизор. Что же они боялись там увидеть? Итак, 2001 год. Дети каждый день, идя с родителями в садик, в магазин, просто погулять во двор, проходят мимо часовенки с множеством фотографий. Им, конечно, взрослые стараются как-то мягко и спокойно объяснить, что это за памятник, что был взрыв, что погибли люди. Но вот наступает сентябрь, – сентябрь 2001 года – и во всех домах по телевизору неоднократно прокручивается, как взрываются в далёкой Америке дома-близнецы. Смотрят все, в том числе и дети. Но эта страшная картина теперь налагается на образ пустыря по соседству и становится жестоким иллюстративным объяснением того, что произошло с соседним домом и почему там теперь часовенка с фотографиями. И вот теперь-то и становится страшно, им хочется спрятаться и убежать от такого страшного мира.

Меньше всего в таком состоянии им хотелось убежать в творчество – поначалу, когда с ними только начинали играть, они ничего не хотели, просто монотонно выполняли задания психологов. В основном они старались положить 2-3 фигурки так, чтоб на поле как будто ничего не изменилось, а задание вроде бы и выполнили. Кроме того, более пассивные старались «списать» выложенную игровую композицию у менее пассивных. Так прошли первые несколько занятий. Но постепенно дети привыкли к игре, чувство настороженности стало уходить, игра перестала быть тревожащей и загадочной, а стала знакомой и понятной, стала доставлять какое-то удовольствие. И тогда начались один за другим так называемые личностные прорывы – вдруг мы увидели смелые яркие композиции, яркие как по цветовой гамме, так и по образной выразительности, имеющие позитивную эмоциональную окраску и выраженный индивидуальный характер. И вот тогда им игра действительно понравилась, и в свою очередь стало проявляться воздействие игры на них – вполне заметно для всех окружающих взрослых дети стали меняться. Стало меняться их отношение к миру - в том самом позитивно-созидательном направлении. А в обиход специалистов, применяющих Мозартику, применительно к ней вошли термины «сравнительная динамика» и «личностный прорыв».

Затем было много самых разных ситуаций, проверяющих и подтверждающих возможности Мозартики, в том числе Беслан. Все детские реабилитационные центры РСО-Алания оснащены играми Мозартики.

Сейчас Мозартика - довольно широко известный инструментарий в сфере реабилитации, применяющийся в сложных семейных ситуациях, травмирующих всех участников; в реабилитации инвалидов, трудных подростков, проблемных в социально-психологическом плане детей; в работе с приёмными семьями по достижению понимания и гармонизации отношений и т.д. и т.п.

Надо сказать, что игры, разумеется, не выходят на «боевые рубежи» работы с людьми, которым требуется помощь, без прохождения экспертиз. Все игры сначала поступают в главное экспертное учреждение страны – Центр им. В.П. Сербского. Также игры проходят экспертизу в Академии образования. Все эксперты сразу определили и подтвердили гармонизирующее и позитивизирующее воздействие Мозартики на картину мира. Кстати, у

игр имеется и специальный сертификат «Детские психологи рекомендуют», который выдаётся Московским городским Центром психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек при МГППУ.

Второй ответ дают те, кто играл в эти игры на различных занятиях. Анонимно и добровольно своими впечатлениями делились взрослые (дети не склонны к рефлексии, им трудно проанализировать свои ощущения, за детей говорят созданные ими в игре композиции, которые, конечно, желательно хотя бы кое-как уметь читать). Интересно сравнить отзывы о личных впечатлениях от игры в Мозартику с сообщениями форума «Навные миры» (<http://www.lubki.ru/forum/index.php?topic=58.0>). Инициаторовавший тему «Навные миры» задал её так: *«В современном мире технологий существует множество способов оторвать человека от яви. Их основная черта - погрузить человека в пространство бесконечной смены череды образов, вызвать переживание. Всё это очень напоминает сон с ярко выраженной наркотической зависимостью. Что удерживает нас в этом? Почему это управляет нами? Что захватывает?»* и уточнил: *«Виртуальная реальность. Как она затягивает меня в переживания»*.

Отзывы игравших в Мозартику (все отзывы писались анонимно и добровольно) подтверждают, что символический фантазийно-игровой мир Мозартики не уводит в страну иллюзий, а, наоборот, позволяет, во-первых, «встроить» свои проблемы в реальный мир, проработав их и освободившись от негативных стереотипов и комплексов, и, во-вторых, увидеть и прочувствовать богатство и разнообразные возможности этого реального мира. А в сообщениях участников форума «Навные миры» практически никем не оспаривается уход в иллюзорный мир, порождённый виртуальными технологиями, от той самой яви и проблематичность возвращения обратно.

Третий ответ даёт само «ноу-хау» разработки игр Мозартики. Как уже говорилось выше, Мозартика является свёрнутой формой культуры. Свёрнутая форма - изобретение многовековой давности. Свёрнутыми формами насыщены все традиционные культуры, именно эти формы являлись хранителями и передатчиками культурных и духовных ценностей.

Когда в восприятие человека попадает свёрнутая форма, она запускает работу его воображения, в воображении сразу создаётся целое пространство образов, ассоциативно порождённых этой свёрнутой формой. И дальше человек мысленно общается уже не с исходной формой, а с её образной развёрткой. Например, если житель славянской деревни в каком-нибудь далёком от нас веке вытирал руки о вышитое полотенце, в его воображении разворачивалось взаимодействие с целым миром сущностей, образы которых вышиты на полотенце.

Из всех аспектов, что и как сворачивается для создания игр Мозартики, остановимся на одном. Понятно, что любая образная развёртка свёрнутой формы имеет субъективный характер. У одного человека возникают свои образные ассоциации, у другого свои. Но никто не перепутает мажора с минором, даже не зная таких терминов. Каждый отличает то, что хватает за душу, от того, что оставляет равнодушным. Имеется некая статистически достоверная общая направленность этих образных рядов. И вот по принципу наличия этой общей направленности к гармонии, созиданию и позитиву и отбираются для сворачивания в игру образы мирового искусства.

Есть ещё один вопрос о происхождении упомянутых ранее двух «китов». Почему именно на мировом искусстве, а не на собственных дизайнерских находках авторов вкпе

с психологическими закономерностями строятся игры Мозартики? Именно в искусстве запечатлевается синтетическая, целостная картина взаимоотношений человека с окружающим его миром и в то же время именно искусство может вместить себя различные опыты мировидения и обобщить их в дальнейшем моделировании картины мира. Искусство является одновременно и сферой фиксации образа мира, и экспериментальным полем поисков и изменений этого образа. Искусство и сохраняет, и моделирует картины мира, ищет ответа на вечные вопросы, даёт ответы и вновь оставляет вопросы открытыми. Именно в эту сферу поиска в рамках игровой и творческой свободы и вовлекает человека Мозартика, но не во всю возможную сферу такого поиска, а в её «подсферу» - пространство потенциальной позитивно-созидательной личностной самореализации. История и искусство доказывают, что и эта «подсфера» исключительно многообразна и практически безгранична.

Уже разработаны 10 игр Мозартики. Каждая из них предоставляет играющему свои средства самовыражения – это специально переработанный и упакованный в форму и содержание игры язык визуальной метафоры, образно-символический язык той или иной области мирового изобразительного искусства. Вполне естественно, что у каждой игры свой предпочитающий её другим играм «электорат». Но специалисты, тоже, кстати, имеющие свои субъективные человеческие предпочтения, знают, что для занятий с конкретной группой или конкретным человеком желательнее выстраивать дерево вводимых в определённой последовательности методик. Это связано с тем, что каждая из игр имеет свою проецирующую плоскость для образа мира играющих.

В заключение хочется отметить, что важным моментом для Мозартики является не только перспектива применения разработанных игр, но и перспектива новых разработок, так сказать, дальнейшее разветвление этого дерева методик.