

СОЦИАЛЬНО-ТРАНСФОРМАЦИОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИННОВАЦИОННОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «МОЗАРТИКА»

Аннотация. В статье рассматриваются проблемы социализации детского возраста в процессе игровой деятельности. Представлена инновационная социально-интеллектуальная игровая технология «Мозартика», позволяющая в игре реализовать социогенную потребность индивида быть творческой личностью.

Ключевые слова. Мозартика, игра, калокагатия, социализация, социальная технология, картина мира, творчество, социокультурный опыт.

Annotation. The article deals with the problem of socialization of childhood in the process of game activity. Presented innovative socio-intellectual game technology "Mozartika" that allows the game to realize sociogenic needs of the individual to be creative.

Keywords. Mozartika game, kalokagathia, socialization, social technology, world, creativity, socio-cultural experience.

Социокультурные и социально-экономические изменения, происходящие в нашей стране в последние годы, носят, во-первых, глобальный характер, а во-вторых, скорость этих изменений все нарастает, что сказывается на психофизическом состоянии населения, и особенно наиболее восприимчивой категории населения — детской. И позитивные, и негативные изменения в обществе интенсифицируют психоэмоциональное и социальное развитие у детей, влияя на формирование и становление картины мира таким образом, что она становится крайне неустойчива. В свою очередь, это вызывает трудности с развитием социальной компетентности.

Специалисты, работающие с детьми, отмечают, что для современных детей характерно отдавать предпочтение статичным видам деятельности, в частности, если есть альтернатива Интернет-играм, то это обычно настольные игры - мозаики, пазлы, конструкторы и др. [2]

Игровая деятельность доминирует в детском возрасте, в игровом процессе ребенок непрерывно формирует и изменяет свою картину мира. Игра для ребенка жизненная потребность, способ освоения мира, и в этом отношении игра, которая вызывает интерес и доставляет удовольствие, способствует развитию ребенка естественным образом. Проблема в том, что игра и игра рознь, для развития эмоционального интеллекта и социальной компетентности важна та игра, которая, через приобщение к социокультурному опыту общества, может и должна направлять ребенка на гуманистический путь.

Поэтому так важны для становления личности в детском возрасте те переживания психоэмоционального характера, которые сопровождают игру. И если при этом у ребенка возникают этические и особенно эстетические переживания, игра выполнила свою задачу способствовать адаптации личности ребенка в социокультурную среду.

Уже в древнегреческой философии был сформулирован принцип развития гармоничной личности, идеал воспитания, получивший название «калокагатия» (kalos+agathos - «нравственная красота»), суть которого в таком соединении нравственных и мыслительных добродетелей, которое открывает путь к нравственному совершенству. Так, Платон считал, что переживание прекрасного пробуждает в душе воспоминания о мире чистых сущностей («эйдосов») и тем самым направляет человека на путь познания блага. [3] Известная формула Аристотеля — «Человек существо общественное» - имеет дополнение: деятельность во имя граждан — для человека высшая добродетель, но закладывается она в детстве. Значит, по Аристотелю, нужно давать детям такое воспитание, которое «ведет к свободе и благодетельству». [1,443]

Как и многое в учениях древнегреческих философов, за прошедшие два с половиной тысячелетия эти положения несколько не потеряли свою актуальность. Более того, если, руководствуясь принципом калокагатии, мы в игровой деятельности смоделируем для ребенка ситуацию, заставляющую переживать чувство прекрасного таким образом, чтобы красота мироздания, зафиксированная в формах искусства, прежде всего изобразительного, отразилась во внутренней картине мира, то тем самым мы активизируем у ребенка его творческое начало, создадим условия для его открытости миру и другим людям, сделаем его, как хорошо сказал Н.Бердяев, «со-работником у Бога». Если человек по каким-то причинам оказался лишен чувства прекрасного, он не может быть целостной личностью, не станет он и социально активным субъектом общественной жизни в комплементарном для социума отношении.

Таким образом, существует настоящая потребность в создании такого игрового проекта, в котором ребенок и даже взрослый, творя свою вселенную, осваивали и присваивали все богатство культуры,

зафиксированное в изобразительном искусстве. Идеально, если при этом будет происходить взаимная экстраполяция содержаний внутренней и внешней картин мира, а личность в этом процессе переживала бы состояние восторженной одухотворенности, выводящее в область трансцендентного.

Такой игровой проект действительно существует и достаточно хорошо известен многим специалистам, работающим в сфере детства. Это инновационная социально-интеллектуальная игровая технология настольного типа под названием «Мозартика», ее создателем является московская художница с математическим образованием Полина Э. Руссавская.

Само название возникло от двух понятий: мозаика (игра, в которой сюжет выкладывается из фрагментов) и арт (выражение внутреннего творческого состояния средствами искусства).

Принципиально новым в Мозартике является то, что в играх осуществляется творческое вхождение играющего в пространство культуры, содержание которой автор игры «свернул» в формы, зафиксированные в мировом искусстве. В игре через освоение смыслового содержания этих форм происходит приобщение к ценностно-смысловому богатству культурно-исторического опыта человечества. Формируется и закрепляется чувство причастности к мировой и национальной культуре, исторической значимости гуманистических ценностей. Под интеллектуально-творческим и эмоциональным воздействием игр Мозартики конструируется и разворачивается диалог Я-Мир, Я-Другой.

Методика технологии Мозартика включает три этапа: подготовительный (знакомство с игрой), игровой, этап обсуждения. Значимые результаты методика дает при использовании всего комплекса игр, из которых состоит предметная часть данной технологии: «Витражи», «Усадьба», «Городок», «Дорога в Космос», «Космос», «Туманы», «Русское чудо – Москва VII в.», «Павлин», «Чудо-дерево».

Предметная среда игры трансформируема таким образом, что у каждого ребенка есть возможность воспринимать игровое пространство как часть своей личной картины мира.

Как показывает опыт работы с играми, применение Мозартики позволяет решить следующие задачи: преодоление поведенческих стереотипов и расширение диапазона творческих способностей личности; вытеснение негативных образов картины мира позитивными; осуществление позитивного контакта внутреннего мира играющего с мирами других, как непосредственно с мирами других участников игры, так и опосредовано, с мирами Других, через усвоение исторической значимости культурных ценностей, независимо от различия культур. Отмеченные особенности Мозартики позволяют квалифицировать ее как коммуникативно-социальную технологию универсального типа. Отличительной особенностью «Мозартики» также является сохранение баланса между адаптацией в социум и ощущением обособленности от него, ведь ребенок имеет дело со своей личной картиной мира, но в контексте картины мира всего человечества, представленной через формы изобразительного искусства, которые ему к тому же предстоит разворачивать в свой внутренний интеллектуально-эстетический опыт.

Мозартика может эффективно применяться и применяется в таких областях, как: педагогика (творческое развитие личности, воспитание ценностных приоритетов); культура (мирокультурные технологии, контакт разных культур, освоение культурного опыта человечества); психологическая профилактика и реабилитация (медико-психологическая, психологическая, социальная); сфера семьи (повышение внутренней ресурсности семьи, коррекция семейных отношений).

Мозартика также может быть использована и как форма в коучинговой работе: наблюдая за играющим и анализируя сделанные им выкладки, специалист может осуществить диагностику внутренней картины мира играющего и помочь тому осознать ее содержание.

Список использованной литературы

1. Аристотель. Сочинения: в 4-х т. Т. 4 / Пер. с древнегреч.; Общ. Ред. А. И. Доватура. – М.: Мысль, 1983. – 830 с. 443
2. Буданцова А. А. Вестник Московского государственного университета им. М.А.Шолохова № 1 /2012 с.23-27
3. Платон. Сочинения в четырех томах. / Под общ. ред. А.Ф.Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. — СПб., 2007