

Реализация модели творческого культууроосвоения в инновационной игровой технологии Мозартика

Руссавская Алла Петровна, главный специалист АНО РИРП «Мозартика»

Руссавская Полина Эрнестовна, главный разработчик, генеральный директор АНО РИРП «Мозартика»

1. Введение

Проблема сохранения и передачи традиционных культурных ценностей является одной из приоритетных для любой культуры. Частью этой проблемы является проблема сопряжения собственно образовательного процесса с его культурно-трансляционным, адаптивным, социализирующим потенциалом. Особенно остро стоит эта проблема в дошкольном образовании, так как именно в дошкольном возрасте закладываются фундаментальные основы картины мира ребёнка.

Известный психолог М.В.Осорина в своей замечательной книге «Секретный мир детей в пространстве мира взрослых» пишет:

...Каждое новое поколение получает в наследство определённую модель мироздания, которая служит опорой для построения индивидуальной картины мира каждого отдельного человека и одновременно объединяет этих людей как культурную общность...

...Такую модель мира ребёнок, с одной стороны, получает от взрослых, активно усваивает из культурно-предметной и природной среды, с другой стороны, активно строит сам, в определённый момент объединяясь в этой работе с другими детьми...

...Если же взрослый (например, воспитатель) хочет приобщить ребёнка к определённой системе мировоззренческих принципов, а значит, и определённой модели мироустройства, то он обязательно должен воплотить её в виде словесного, изобразительного или поведенческого текста (рассказа, песни, басни, картины, модели поведения и т.д.), который максимально легко и полно может быть усвоен воспитуемым...

Достаточно ли для лёгкого и полного усвоения просто увидеть или услышать этот текст? Или его надо при этом как-то пропустить через себя, чтоб действительно присвоить себе его содержание? Известный психолог В.Т.Кудрявцев в статье «Единый контекст творческого развития» пишет:

...Любая исторически и онтогенетически определённая форма присвоения всегда содержит в себе единство двух тенденций - воспроизводящей и креативной...

...Специфическое взаимодействие воспроизводящей и креативной тенденций в онтогенезе (при ведущей функции второй тенденции) реализуется через общие механизмы исторического наследования подрастающими поколениями созидательных ценностей человеческой культуры, совокупного творческого потенциала людей...

...Культура и есть исторически заданный универсум кристаллизованных, опредмеченных творческих возможностей людей. В таком понимании она не может быть прямо и однозначно передана ребёнку через своды общественно выработанных норм и предписаний. Существуют особые формы её фиксации и способы межпоколенной трансляции от поколения к поколению. Исторически творческий потенциал рода воплощается не в самих по себе готовых продуктах человеческой деятельности - вещах и идеях, - а в порожденных ею проблемах, предметными носителями которых служат эти продукты...

Одной из таких особых форм фиксации культуры, одним из таких способов межпоколенной трансляции, безусловно, является, игра, по крайней мере, в ней ребёнок активен, что называется, по определению. Но всякая ли? Автор статьи «Социокультурная и развивающая функция игрушки» Н. А. Тарасевич пишет:

...Игровая деятельность обеспечивает ребёнку процесс восприятия и познания различных явлений культуры и является особой формой жизни ребёнка, в которой осуществляется его связь

с окружающим миром. Игра, являясь одним из важных явлений духовной культуры человечества, обеспечивает межпоколенную трансляцию социальных и нравственных норм...

...Игрушка, создаваемая взрослыми, — это предмет, который должен, организуя и сопровождая игру, служить физическому и интеллектуальному развитию ребёнка, предмет, который с раннего детства постепенно вводит его во владение материальной и духовной культурой своего народа. Но игрушка может вводить ребёнка (шире — новое поколение) во владение материальными и духовными ценностями культуры лишь в том случае, если она сама наделена содержанием, выражающим эти ценности. Следовательно, большое значение в воспитании и развитии ребёнка имеет внутреннее содержание детской игрушки, её образы, материал и характер изображения...

Казалось бы, всё понятно. Давайте создавать игры и игрушки с соответствующим содержанием, образностью и т.д. Но так ли это легко? В журнале «Дошкольное воспитание» в статье «Игрушки: как оценить их качество?» можно прочитать:

...Создание игрушек - это всегда творчество, изобретение нового. Создание новой игрушки или игры - по дизайну, по способу действий, по образному строю - событие довольно редкое; это определенный вклад как в культуру вообще, так и педагогику в частности... (Кстати, часть этой фразы - Создание новой игрушки или игры - событие довольно редкое - в Интернете переходит с одного сайта на другой.)

Но именно о таком редком событии и пойдёт речь в данной статье. Событие имеет название – это инновационная игровая технология Мозартика. Вот что пишет о Мозартике в своём экспертном заключении руководитель Отдела социальной психиатрии детей и подростков ГНЦ ССП им. В.П.Сербского, доктор медицинских наук, профессор Н.В.Вострокнутов:

...В новой игровой технологии «Мозартика» актуализируются личностная активность, образное мышление, спонтанное воображение, фантазия, способность к сопереживанию. Центром в формирующемся во время игры психологическом пространстве ребёнка становится вновь создаваемая им картина нового целостного мира. Его психологическое содержание позволяет через игру как развить, так и восстановить для ребёнка значимые общечеловеческие, региональные, национальные и индивидуальные ценности мира...

...Комплекс развивающих и реабилитационных игровых программ «Мозартика» является оригинальной авторской программой развития новых форм игровой деятельности детей, в которой индивидуальная картина восприятия и мира ребёнка активно взаимодействует с социо-культурным и культурно-историческим опытом человечества и обогащается через развёртывание и использование в игровом пространстве архетипических образов и символов. Это позволяет рассматривать комплекс «Мозартика» как развивающую и культуротранслирующую технологию. В психологическом аспекте это создаёт для ребёнка условия преодоления стереотипов, актуализации личностной и творческой активности, общения, наполненного положительными эмоциями...

2. Что такое Мозартика

Само слово «Мозартика» образовано так: в середину слова «мозаика» вставлено английское слово «art» (искусство). Это формально, а неформально следовало бы сказать, что art входит не в середину мозаики, а в сердцевину, и это приводит к созданию принципиально нового целого, которое вовсе не является механической суммой своих формальных частей.

Мозартика – это одновременно новый вид игры и новый вид изобразительного творчества, обладающий значительным развивающим и реабилитационным потенциалом. Этот потенциал реализуется за счёт спонтанного вовлечения ребёнка в уникальный процесс, соединяющий в себе игру и изобразительное творчество, – с помощью фантазийных фигурок на игровом поле ребёнок создаёт свой образ мира и по ходу игры «работает» с этим образом, развивая и гармонизируя его.

В основе игр Мозартики лежит принципиально новый подход к созданию игр нового поколения. Уже сейчас это целый комплекс различных игр, основанных на базовых образах, через которые ребёнок познаёт мир. В перспективе - создание новых игр, многофункциональных, эффективных и при этом не дублирующих друг друга.

Каждая из игр Мозартики предоставляет ребёнку 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. Мозартика позволяет ребёнку с лёгкостью и удовольствием войти в творческий процесс и научиться «говорить» на языке искусства, при этом игра активно взаимодействует с индивидуальной картиной мира ребёнка и способствует её гармонизации. Что важно, 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.

Аналогов этих игр в мире нет - принципиально новым в Мозартике является сам способ сворачивания социокультурного опыта человечества в настольно-печатные игры. В игры Мозартики «упаковываются» зафиксированные в мировом изобразительном искусстве такие важные составляющие социокультурного опыта человечества, как художественно-образное богатство, духовно-нравственные ценности, историческая значимость.

Увлекательность и комфортность использования наряду с эффективностью результатов делают Мозартику весьма перспективной основой для различных развивающих и коррекционно-развивающих занятий.

3. Творческое культуроосвоение в Мозартике

Игры могут вводить ребёнка в овладение материальными и духовными ценностями культуры лишь в том случае, если они сами обладают содержанием, выражающим эти ценности. Следовательно, важнейшее значение имеет внутреннее содержание игр, их образный строй и художественный язык (см. упомянутую в разделе «Введение» статью «Социокультурная и развивающая функция игрушки», автор Н. А. Тарасевич).

Культурологические источники игр Мозартики многообразны. Это природа, история религий, философия, литература, архитектура, изобразительное искусство, детские игры, мозаика, мультимедиа. Как видно, в этот ряд входят и факторы, влияющие на формирование картины мира ребёнка, 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 - свёрнутой формой - являются детские настольные игры Мозартики.

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 жизни. А фантазийные фигурки – это средство творческого самовыражения, продуктивный «образный конструктор» своего видения мира.

В ходе характерного для игр Мозартики свободного творческого процесса с глубоким эмоциональным включением, поиском и пониманием своего «Я», происходит интерактивная личностно окрашенная встреча ребёнка со свёрнутым в игру социокультурным опытом человечества, его переоткрытие, творческое восприятие, переживание, понимание и присвоение.

В процессе игры ребёнок в своём воображении создаёт образное игровое пространство. В этом пространстве ребёнок 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 ребёнка 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. Так происходит активное культуросообразование, когда ребёнок играет в игры Мозартики.

4. Дерево игровых методик

Все игры Мозартики можно выстроить в дерево игровых методик. На каждом возрастном этапе рекомендуется вводить определённые игровые методики, что обеспечивает оптимальную педагогическую преемственность методик. Указанный начальный возраст не означает, что игры надо использовать лишь в этом возрасте. Только игры «Образ мира – Павлин» и «Образ мира – Чудо-дерево» не рекомендуется использовать после 6-7 лет, дети из них просто вырастают, остальные рекомендуется продолжать систематически использовать и в младшем школьном возрасте.

Как легко видеть (см. далее), игры Мозартики работают во всех пяти направлениях, которые названы М. В. Осориной в книге «Секретный мир детей в пространстве мира взрослых» как основные направления помощи взрослых в формировании картины мира детей: **компенсаторно-развивающее; расширение детских территориальных границ и помощь в освоении и осмыслении познаваемого ребёнком мира; открытие мира природы; формирование у ребёнка образа родной страны и чувства родины; раскрытие ребёнку духовно-нравственного плана взаимоотношений человека с окружающим его миром.**

4.1 Начальный возраст 3-4 года

Методики «Образ мира – Павлин» и «Образ мира – Чудо-дерево»

По мнению руководителя Отдела социальной психиатрии детей и подростков ГНЦ ССП им. В.П.Сербского, доктора медицинских наук, профессора Н.В.Вострокнутова, игровые методики «Образ мира – Павлин» и «Образ мира – Чудо-дерево» для возраста 3-4 года создают возможности развития у ребёнка следующих **новых психологических предпосылок для усложнения игрового взаимодействия:**

1. выражение своего индивидуального эмоционального состояния (чувствовать, узнавать его, изменять, т.е. работать с ним);
2. выражение каких-то волнующих его взаимоотношений через взаимодействие элементов взаимосвязанной системы «неживая природа – живая природа – животный мир».

Методика «Образ мира – Павлин»

Игра позволяет ребёнку построить динамичную цветовую модель своего внутреннего эмоционального состояния и настроения.

Игровые элементы

Одно большое игровое поле овальной формы, своеобразное большое яйцо, в котором находится симпатичная птичка, похожая на павлина.

Около 200 фантазийных фигурок семи цветов - условных округлых «перьев». Часть «перьев» с золотым декором. Золотой декор стилизован под рисунок на перьях хвоста павлина. «Перья» 3-х размеров: большие, средние, маленькие.

Образный строй и художественный язык игры

Игра основана на мифологическом образе чудесной райской птицы с радужным оперением, которая кому-то показывает все свои яркие краски, а от кого-то, наоборот, свои краски скрывает. (Интерпретация этого образа созвучна картине Натальи Гончаровой «Павлин»).

Главное свойство образного ряда этой игры – все игровые элементы наряду с цветовой яркостью обладают позитивно-эмоциональной и образно-ассоциативной яркостью, увлекающей детей. Именно образную выразительность цвета как универсального языка искусства осваивают дети.

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с его собственным образно-цветовым видением мира.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает варианты «хвоста» павлина и «птичьего» окружения, располагая пёрышки рядом или используя двухслойное или трёхслойное наложение пёрышек друг на друга, – он проживает и проигрывает различные ещё не вполне оформившиеся сюжеты, связанные с чувствами, эмоциями, настроением, мечтами, воспоминаниями, переживаниями и т.д.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с психосемантикой цвета. Среди многочисленных цветных пёрышек дети легко находят средства для выражения своих эмоций, своего настроения и с удовольствием строят разнообразные эмоционально окрашенные композиции – птичка радуется, раскрывается, демонстрируя свои яркие краски, или, наоборот, прячется, закрывается. В композиции могут появляться другие персонажи и образы окружающего мира – они могут быть связаны с птичкой общением, отношениями по сюжету игры или, наоборот, существовать сами по себе.

Методика «Образ мира – Чудо-дерево»

Игра позволяет ребёнку построить свою модель взаимоотношений во всей системе жизни на Земле, проникаясь в процессе игры ощущением целостности, значимости, внутренней взаимосвязанности, красоты и гармоничности этой системы.

Игровые элементы

Одно большое игровое поле прямоугольной формы со сводчатым верхом с условным изображением комплексного образа-символа дерева и сада (поляны, ландшафта). Эта комплексность выражается в том, что изображение кажется одновременно и деревом, и ландшафтом. Выделены условные территории, символически изображающие природные зоны. У каждой из трёх зон (жаркая, средняя полоса, холодная) свой растительный орнамент и свой цвет.

Около 50 довольно больших фантазийных фигурок с условными изображениями персонажей – с одной стороны, это сказочные и мифологические персонажи, с другой стороны, они же реальные звери, живущие в разных природных зонах. Все персонажи отличаются доброжелательностью, открытостью, привлекательностью, сочетанием традиционных изобразительных черт и проявлений индивидуальности, необычности, колоритности. Зверюшки бывают большими и маленькими и тяготеют к проживанию в конкретных природных зонах (тяготение к проживанию в конкретной зоне выражается в раскраске фона, которая совпадает с раскраской одной из трёх зон игрового поля).

Образный строй и художественный язык игры

Игра основана на объединении мифологического образа древа жизни и мифологического образа райского сада.

Игру отличает обладающий сильным эмоциональным воздействием яркий образный ряд по мотивам лубка, его стилизаций и творчества известных иллюстраторов детских книг.

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Дерева как символа цельности своей семьи и окружающего мира.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто раскладывает «зверюшек» на дереве-ландшафте, он проигрывает определённые важные для него отношения.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит освоение пространства как по вертикали, так и по горизонтали и гармонизация отношений ребёнка с миром.

4.2 Начальный возраст 4-5 лет

Методики «Образ мира – Витражи» и «Образ мира – Усадьба»

По мнению руководителя Отдела социальной психиатрии детей и подростков ГНЦ ССП им. В.П.Сербского, доктора медицинских наук, профессора Н.В.Вострокнутова, игровые методики «Образ мира – Витражи» и «Образ мира – Усадьба» для возраста 4-5 лет создают возможности последующего развития у ребёнка сложившихся раньше психологических предпосылок для работы в игре и последующего формирования **новых психологических предпосылок для нового усложнения игрового взаимодействия:**

1. включение пространства как нового образа;
2. включение образа экосоциальной системы, объединяющей природное пространство и социум;
3. формирование через игровое пространство и игровой сюжет первых социальных отношений;
4. новые образы (1.,2.,3.) как стимул для развития творческого воображения.

Методика «Образ мира – Витражи»

Игра позволяет ребёнку построить динамичную цветовую модель своего внутреннего эмоционального состояния и настроения.

Игровые элементы

10 игровых прямоугольных полей, каждое из которых имеет свою определённую гамму из 4-х цветов и изображение в виде условного «костяка» для будущего витража. Для разграничения цветных фигур и свободных белых участков используются золотой и серебряный цвета. Поля можно комбинировать друг с другом различными способами, особенно если играют несколько детей.

Около 1000 фантазийных фигурок одиннадцати цветов, позволяющих создать и гармоничную, и контрастную, и комбинированную по отношению к исходной цветовой гамме композицию. Формы – треугольники, прямоугольники, круговые сегменты.

Образный строй и художественный язык игры

Игра основана на образе Витража – окна из цветных стёклышек, позволяющего видеть окружающее в разных красках и в зависимости от цвета, форм и композиции стёклышек создавать определённый эмоциональный настрой.

Главное свойство образного ряда этой игры – все игровые элементы наряду с цветовой яркостью обладают позитивно-эмоциональной и образно-ассоциативной яркостью, увлекающей детей. Чёткие геометрические формы соответствуют выразительности и контрастности цветовой палитры.

Цветовой спектр игры специально разработан на основе классического цветового спектра, но с серьёзной корректировкой, учитывающей детские предпочтения и, что самое главное, воздействие тех или иных цветов на внутренний мир ребёнка.

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с его собственным образно-цветовым видением мира.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает её из фантазийных фигурок на игровых полях – он проживает и проигрывает различные социотипические сюжеты, связанные с чувствами, эмоциями, настроением, мечтами, воспоминаниями, переживаниями и т.д.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с психосемантикой цвета. В многочисленном разноцветном наборе полей и фигурок дети легко находят средства для выражения своих эмоций, своего настроения и с удовольствием строят разнообразные эмоционально окрашенные композиции.

Методика «Образ мира – Усадьба»

Игра позволяет ребёнку построить свою модель гармоничных взаимоотношений с природой и социумом и определить своё место и свою роль в этих взаимоотношениях.

Игровые элементы

4 игровых поля, каждое из которых может быть выбранным ландшафтом или фрагментом ландшафта. Каждое игровое поле имеет свои доминирующие ландшафтные черты и своё культурное наследие прошлого, свою «руину» - некую довольно обобщённого характера постройку усадебно-парковой архитектуры. Игровые поля легко объединятся в ландшафты, самые разные по форме и виду, - всего около 300 вариантов.

204 фантазийных фигурки с условными изображениями природных, архитектурных и комбинированных элементов. Тематические группы изображений: садово-луговые элементы, строения, деревья «по одиночке», функциональные элементы «привязки» к ландшафту, связанные с сохранением, развитием или преобразованием ландшафта.

Образный строй и художественный язык игры

Объединение мифологического образа райского сада и исторического образа деревенской усадьбы в контексте естественного деревенского пейзажа.

Обладающий сильным эмоциональным воздействием яркий, темпераментный, порывистый образный ряд по мотивам творчества и с использованием техники мазка Ван Гога.

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Усадьбы (Сада, Природы, Провинции).

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает её из фантазийных фигурок на игровых полях – он проживает и проигрывает такие социотипические сюжеты, как жизнь в доме, семье, взаимоотношения с семьей, соседями, будни, праздники и т.д.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с такими аспектами образа Усадьбы, как близость к земле, к почве, к источнику жизни, энергии, силы, стабильность, выносливость, восстановление, обновление, успокоение, умиротворённость.

4.3 Начальный возраст 5-6 лет

Методики «Образ мира – Космос» и «Образ мира – Городок»

По мнению руководителя Отдела социальной психиатрии детей и подростков ГНЦ ССП им. В.П.Сербского, доктора медицинских наук, профессора Н.В.Вострокнутова, игровые методики «Образ мира – Городок» и «Образ мира – Туманы» для возраста 5-6 лет углубляют возможности последующего развития сложившихся раньше психологических предпосылок для работы в игре и последующего формирования **новых психологических предпосылок для нового усложнения игрового взаимодействия:**

1. включение трёхмерности пространства как нового образа (вширь – вверх - вглубь);
2. дальнейшее развитие образа экосоциальной системы с вниманием к человеку города, человеку внутри сложной социальной системы, человеку как ячейке социальной системы с формированием через игровое пространство и игровой сюжет более сложной системы социальных отношений;

3. новый образ мира как Вселенной, новый образ внутреннего мира как космос, новый образ внешнего мира как космос, всё это действует как новый стимул для творческого воображения и фантазии;
4. творческое воображение как выход за рамки стереотипов, за рамки границ и через этот процесс актуализация новых образов и представлений.

Методика «Образ мира – Космос»

Игра позволяет ребёнку выстроить свой символически-обобщённый образ космоса (мира), своих взаимоотношений с миром и его элементами.

Игровые элементы

Одно игровое поле с изображением космического пространства (достигнут достаточно впечатляющий, но совсем не вызывающий страх и другие негативные эмоции эффект глубины) и условно символического «краешка» планеты.

161 фантазийная фигурка с различными типами дополнительной росписи (серебристые линии для преимущественно логических композиций («Космос-1»), золотистые точки для выстраивания картин более романтических, неопределённых, выражающих различные оттенки настроения («Космос-2»)). Каждая фигурка несет глубоко символически обобщённое изображение, подчас известное ещё с древних времен. Формы: треугольники, трапеции, ромбы, прямоугольники, квадраты, шестиугольники, составные фигуры.

Образный строй и художественный язык игры

Объединение мифологического образа Космоса и начальных астрономических представлений.

Геометрически-орнаментальный образный ряд по мотивам оп-арта, но вместо сочетания чёрного и белого - сочетание серебристого и цветного, базовая образная единица - линия (игра «Космос-1»).

Образный ряд из сгущений точек по мотивам пуантилизма, используется сочетание золотых точек и цветного фона, базовая образная единица – точка (игра «Космос-2»).

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Космоса.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает её из фантазийных фигурок на игровых полях – он ассоциативно связывает с ней и проигрывает такие социотипические сюжеты, как семья, социум, модели взаимоотношений с людьми, своё место в мире, свой уголок Вселенной, свой внутренний космос, взаимоотношения с Космосом, поиск себя. Возможны попытки воспроизвести нечто знакомое по СМИ, возможны приземлённые сюжеты, связанные с житейскими ситуациями, волнующими играющего, возможны совсем необычные построения, отражающие любознательность, смелость мысли, неординарность фантазии, возможны смешанные варианты.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с такими аспектами образа Космоса, как гармоничность, целостность, структурность, иерархичность, взаимосвязанность всего сущего, позитивная энергетичность, одухотворённость, духовность, соотносительность возвышенного и земного, необозримность, вечность, манящая притягательность, загадочность, неизведанность, устремлённость ввысь, источник вдохновения для творчества и познания, источник душевного равновесия и гармонии, источник для воображения, мечты и фантазии.

Методика «Образ мира – Городок»

Игра позволяет ребёнку построить свою модель организации пространства в целях личностной самореализации и развития межличностных коммуникаций.

Игровые элементы

4 игровых поля, каждое из которых может быть выбранным ландшафтом или фрагментом панорамного ландшафта. Каждое из игровых полей имеет свои доминирующие ландшафтные черты и может служить продолжением любого другого игрового поля (всего 60 вариантов панорамных видов).

276 фантазийных фигурок трёх пространственно ориентированных категорий: «близь» (на одной фигурке одно здание), «среди» (на одной фигурке несколько зданий), «даль» (дальний пейзажный вид). Тематика фигурок охватывает разнообразие городских улиц и сооружений типичного российского городка, используются как знаковые сооружения, так и элементы так называемой «уживчивой» застройки.

Образный строй и художественный язык игры

Объединение мифологического образа Града небесного и исторического образа небольшого старинного городка в контексте сомасштабной человеку городской застройки.

Яркий, нарядный, декоративный и самобытный образный ряд по мотивам творчества и с использованием особенностей стиля пейзажистов «владимирской школы».

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Города.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает её из фантазийных фигурок на игровых полях – он проживает и проигрывает такие социотипические сюжеты, как двор, улица, исторический центр, строительство, взаимоотношения с социумом, взаимоотношения творчества и упорядоченности, направленности и деятельности, будни, праздники и др.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с такими аспектами образа Города, как непрерывное стремление вверх и вширь, особое структурирование пространства, концентрация ресурсов и ценностей, культурное притяжение к некоему центру, эмоциональное напряжение, свобода, поиск, становление личности.

1.4 Начальный возраст 6-7 лет

Методики «Образ мира – Туманы» и «Образ мира – Дорога в Космос»

По мнению руководителя Отдела социальной психиатрии детей и подростков ГНЦ ССП им. В.П.Сербского, доктора медицинских наук, профессора Н.В.Вострокнутова, игровые методики «Образ мира – Туманы» и «Образ мира – Дорога в Космос» для возраста 6-7 лет углубляют возможности последующего развития сложившихся раньше психологических предпосылок для работы в игре и последующего формирования **новых психологических предпосылок для нового усложнения игрового взаимодействия:**

1. опора на внутренний образ настроения;
2. соединение образов-настроений, образов-фантазий, образов - первичных социальных представлений в сюжет через игровое коммуникативное взаимодействие «ребёнок - ребёнок», «ребёнок - взрослый – общий образ»;
3. динамика образов через их усложнение, через их развитие, через тему и сюжетный образ мира как Вселенной;
4. дальнейшее развитие и углубление творческого воображения как выход за рамки границ, как творческое освоение окружающего мира.

Методика «Образ мира – Туманы»

Игра позволяет ребёнку построить динамичную цветовую модель своего внутреннего эмоционального состояния и настроения через ассоциативное взаимодействие с цветами времён года.

Игровые элементы

4 игровых прямоугольных поля, каждое из которых имеет свою цветовую окрашенность, характерную для определённого времени года. Композиция каждого поля устремлена в пространство, в открытый мир, и отличается очень выразительной ассоциативной взаимосвязью как с цветовым, так и с эмоциональным спектром того или иного сезона природного цикла.

Около 500 фантазийных фигурок, каждая из которых - это маленькая композиция из цветowych пятен, характерных для цветовой гаммы определённого сезона.

Образный строй и художественный язык игры

Игра основана на образе Природы, меняющейся в зависимости от времени года, в сочетании с образами окна, открытого в мир, и птички, смотрящей в небо.

Единичные элементы образного ряда – сочетания живописных пятен, характерные для сезонной окраски природы. Геометрические формы достаточно мягко обрамляют сочетания живописных пятен.

Цветовой спектр игры специально разработан на основе цветового анализа картин русской пейзажной школы, в которых ярко выражено многообразие сезонной палитры и сезонный эмоциональный настрой.

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с его собственным образно-цветовым видением мира и его собственным эмоциональным восприятием природы.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры эмоционально окрашенная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает её из фантазийных фигурок на игровых полях – у него возникают образы-чувства, образы-эмоции, образы-настроения, образы-фантазии т.д.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит лично значимое взаимодействие с психосемантикой сезонных цветов. Выкладывая абстрактные или фигуративные образы, ассоциативно связанные с определённым временем года, сюжетно и ассоциативно связанные с птичкой, растительными элементами, окном и небом, дети выражают свои эмоции, своё настроение.

Методика «Образ мира – Дорога в Космос»

Игра позволяет ребёнку выстроить свой символически-обобщённый образ космоса (мира), своих взаимоотношений с миром и его элементами.

Игровые элементы

8 игровых полей, которые можно по-разному комбинировать, с изображениями космического пространства и ландшафтного пространства планеты.

Около 450 фантазийных фигурок четырёх тематических групп: «космическая» геометрия, «космические по духу» пейзажи, конструкции, мелкие вспомогательные.

Образный строй и художественный язык игры

Объединение архетипического мифологического образа трёхчастного мира и начальных астрономических представлений.

«Космическая» светящаяся яркость и необычность цветowych комбинаций, вызывающих позитивные ощущения приподнятости, одухотворённости, отрыва от приземлённости.

Психологическая структура игры

В процессе игры ребёнок создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическими образами Космоса, Неба, Земли, трёхчастного мира.

Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Ребёнок не просто выкладывает её из фантазийных фигурок на игровых полях – он ассоциативно связывает с ней и проигрывает различные сюжеты. Сюжеты могут быть мифологическими, особенно если ребёнок вырос в ярко выраженной этнической или религиозной культуре. Сюжеты также могут быть социотипическими - как семья, социум, модели взаимоотношений с людьми, своё место в мире, свой уголок Вселенной, свой внутренний космос, взаимоотношения с Космосом, поиск себя. Возможны попытки воспроизвести нечто знакомое по СМИ или каким-то другим источникам информации, возможны приземлённые сюжеты, связанные с житейскими ситуациями, волнующими играющего, возможны совсем необычные построения, отражающие любознательность, смелость мысли, неординарность фантазии, возможны смешанные варианты.

В создаваемом во время игры образном пространстве происходит лично значимое взаимодействие с такими аспектами образа Космоса, как гармоничность, целостность, структурность,

иерархичность, взаимосвязанность всего сущего, позитивная энергетичность, одухотворённость, духовность, соотносительность возвышенного и земного, необозримость, вечность, манящая притягательность, загадочность, неизведанность, устремлённость ввысь, источник вдохновения для творчества и познания, источник душевного равновесия и гармонии, источник для воображения, мечты и фантазии.

Методика «Образ Родины - «Русское чудо – Москва XVII век»

Для недавно появившейся игры Мозартики «Русское чудо – Москва XVII век» рекомендованный начальный возраст, как и для игр «Туманы» и «Дорога в Космос», тоже 6-7 лет. Новая игра имеет ярко выраженную патриотическую направленность именно в содержательном, а не в идеологическом плане.

Игровые элементы

15 игровых комбинируемых разными способами полей: 3 ландшафтно-исторических поля, 4 поля с символикой дня и ночи (Солнца и Луны), 8 полей с природной символикой (Воздуха, Воды, Земли, Огня).

Около 260 фантазийных фигурок с изображениями конкретно-содержательного и образно-символического характера.

Образный строй и художественный язык игры

Объединение мифологического образа Града небесного и исторического образа старинного городка в контексте сомасштабной человеку и созвучной природному окружению городской застройки XVII века.

Летописные и иконописные изображения, воплощающие метафору «двор, что город, изба, что терем».

Воссоздание в игре модели формирования категории «Родина»

Построение игровых композиций позволяет каждому играющему выйти на *лично значимую связь со своим индивидуальным образом старой Москвы*, прочувствовать через игру свою причастность к этому образу и свою возможность самореализации в рамках этого образа. В игре активно строится и развивается лично значимый исторический образ «малой родины» - «моя Москва». Это происходит через расширение исходного образа от разрозненных фрагментарных представлений, часто случайных и спутанных, от отдельных показавшихся знакомыми или просто приглянувшихся строений старой Москвы до цельного образа древней столицы.

В ходе естественного игрового процесса, когда дети застраивают ландшафт игровыми фигурками, происходит *наполнение физической территории духовным содержанием*.

Вместо заключения

Прежде всего новые игры Мозартики проходят экспертизу в следующих государственных экспертных организациях:

- ГНЦ СиСП им.В.П.Сербского;
- Государственный сертификационный центр игр и игрушек (игры Мозартики получили ЗНАК КАЧЕСТВА «Психологи рекомендуют»);
- НИИ Мозга РАМН;
- Московский институт открытого образования;
- ГНУ ИСМО РАО.

Основными сферами применения Мозартики являются:

- педагогика (конкретные развивающие направления, всестороннее развитие личности, воспитание ценностных приоритетов). Мозартика используется как развивающая технология для преодоления индивидуальных стереотипов и расширения диапазона личностной самореализации;
- психологическая профилактика и реабилитация (медико-психологическая, психологическая, социальная). Мозартика используется как реабилитационная технология для наименее травматичного вытеснения негативных образов картины мира позитивными;

- культура (мирокультурные технологии, контакт разных культур, освоение детьми культурного опыта человечества). Мозартика используется как культуротранслирующая технология для не имеющего аналогов творческого вхождения в пространство культуры;

- сфера семьи (повышение внутренней ресурсности семьи, коррекция семейных отношений). Мозартика используется как коммуникационная технология для организации позитивно направленного контакта «внутренних миров» играющих, причём независимо от предыстории (конфликт, различие культур, языков и т.д.).

Мозартика применяется на практике уже 10 лет. Впервые она начала применяться в «горячих точках» для преодоления длительных последствий стресса. Игры Мозартики доказали свою эффективность в Беслане и в районе взорванного дома (Каширское шоссе, Москва) при работе с детьми, пережившими трагические ситуации. Сейчас Мозартика применяется более чем в 50 городах РФ, и география её применения постоянно расширяется.