

УДК 159.9

Использование инновационной развивающей игровой технологии «Мозартика» в реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ социально-педагогической направленности.

The use of innovative developing gaming technology "Mozartika" in the implementation of customized additional educational programs of socio-pedagogical orientation.

Полонская Елена Леонидовна

Polonskaya Elena Leonidovna

ОБУДО «Областной центр развития творчества детей и юношества»

Ключевые слова: игровые технологии, психоанализ, целостный образ, воображение, ребенок с ОВЗ, игровое поле, сюжет, жизненное пространство, травматический опыт, психотерапевтический эффект.

Key words: gaming technology, psychoanalysis, integral image, imagination, health challenged children, playing field, plot, living space, traumatic experience, psychotherapeutic effect.

В статье представлены возможности инновационной игровой технологии «Мозартика» в работе с детьми, имеющими особенности развития эмоциональной сферы и ограничения в освоении культурного пространства.

The paper presents the possibilities of innovative gaming "Mozartika" technologies in the work with children with peculiarities of the emotional sphere and limitations in the development of cultural space.

Ребенок с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) – особенный ребенок. Зачастую вся жизнь ребенка организована вокруг дефекта развития. Понятно, что родители, врачи, воспитатели, педагоги, заботясь о ребенке, учитывая проблемы и ограничения ребенка, организуют развивающую и образовательную среду, которая с одной стороны помогает ребенку адаптироваться, с другой стороны – способствует формированию личности с утратой целостного восприятия образа себя и мира в целом.

Подобное развитие влияет на формирование важных психических функций: мышление (анализ, синтез и т.д.), восприятие, ощущения (они либо отсутствуют в проблемной зоне, либо наоборот усилены), воображение и значимых социальных навыков, прежде всего, способности социализироваться без дополнительных усилий.

Известно, что тот образ себя и мира и те процессы, которые происходят в психике человека внутри, то есть то, что происходит с человеком во «внутренней жизни», как он относится к себе, то же самое он делает и вовне со своим окружением. «Все, что находится в бессознательном, стремится проявиться вовне, и личность также в своем развитии стремится перейти из бессознательного состояния к целостному переживанию самой себя» [6].

Формированию целостного образа себя и, соответственно, целостного образа мира помогает инновационная развивающая игровая технология «Мозартика». Автор этой технологии П.Э. Руссавская, математик, психолог,

художник-дизайнер. Игровые комплекты изготовлены при поддержке Детского Фонда ООН (ЮНИСЕФ) и Минтруда России.

Игровая психотерапевтическая модель комплекта «Мозартика» развивалась в контексте юнгианского психоанализа.

Пространство игрового поля рассматривается как место проекции содержания психики ребенка, что дает возможность использовать игру и в диагностическом плане, и получить терапевтический эффект. Игра выступает невербальным средством коммуникации ребенка и взрослого. В данной технологии одновременно содержится психодиагностика, психокоррекция, игровая психотерапия, психоанализ, арт-методы.

В настольных раскладных играх комплекта «Мозартика» используются игровое поле и набор игровых фантазийных фигурок, выполненных в стиле и традициях мировой живописи. Фигурки и поля нагружены символическим смыслом, графическими архетипами и цветовым содержанием, несущими в себе общечеловеческие понятия картины мира: геометрические формы, ландшафты, объекты природы, объекты космоса и созданные человеком дома, позволяющие при создании картин осваивать пространство игрового поля и создавать свой собственный уникальный сюжет. Игры имеют названия, соответствующие основным архетипическим образам: «Космос», «Витражи», «Усадьба (деревня)», «Городок», «Гуманы (времена года)» и т.д. Все созданные ребенком в игре образы являются глубоко подсознательными, поэтому имеют высокое психотерапевтическое воздействие.

Ребенок включается в изобразительную деятельность, одновременно являясь творцом картины и потребителем, созерцателем созданного им полотна. В отличие от традиционной живописи у ребенка всегда будет законченная картина, даже если он не умеет рисовать или ограничен возможностью держать карандаш. В игре образы не только наполняются индивидуальными ощущениями, но подкрепляются и становятся более определенными, так как ребенок сам трудится над их оформлением, они становятся достоянием ребенка, основой его мышления.

Игры включают в себя: построение внутреннего и внешнего пространства, переживание эстетических чувств, окружающего мира и игра в нем, проигрывание и переживание игровых и реальных ситуаций, полевое поведение.



Игра одновременно и директивна – задано сюжетное поле и фантазийные фигурки – и спонтанна, ребенок сам выбирает что ему делать. В каждом этапе развития игры вмешательство взрослого имеет целью помощь в формировании целостной структуры, гештальта, с включением всех необходимых

компонентов и развитие картины мира: от хаоса – к упорядоченности и осмыслению.

После того, как ребенок выкладывает свою картину, он рассказывает о сюжете, участниках действия. Отыгрывая проблемную ситуацию, ребенокотреагирует вытесненный в бессознательное аффект. Если ребенка что-то не устраивает, он может изменить картину. Внешние изменения ведут к изменениям внутренним. Каждая работа фотографируется и протоколируется, чтобы следить за динамикой развития.

Эта технология эффективна в работе с нормально развивающимися детьми, имеющими психотравматический опыт, и с детьми, имеющими выраженные нарушения психофизического развития с интеллектуальной недостаточностью, эмоциональными нарушениями, нарушениями опорно-двигательной системы, детей со сложным дефектом, часто плохо говорящих, но понимающих речь, демонстрирующих полевое поведение, так как оказывает коррекционно-развивающее, регулирующее и положительное эмоциональное воздействие на ребенка. В играх закрепляется позитивный опыт созидания, приобретаются положительные чувства и эмоции.

Полина Руссавская отмечает, что в ситуации свободной игры развиваются такие личностные качества, как фантазия, творческое начало, познавательная активность, способность к самовыражению, логическое и образное мышление, система ценностных ориентиров, эмоциональная сфера [5].

Для детей, недостаточно включенных в культурное пространство, актуален именно такой тип игр.

Игровую развивающую технологию «Мозартика» рекомендуется применять, если существуют психологические проблемы, такие как: тревожность, агрессия, страхи, напряжение, неуверенность в себе, нарушение коммуникативной сферы, эмоциональные нарушения.

Литература

1. Акатов Л.И. Социальная реабилитация детей с ОВЗ. Психологические основы: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2003. – 368 с.
2. Кевин О Коннор. Теория и практика игровой психотерапии. – СПб.: Питер, 2002. – 464 с.
3. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. – СПб.: Питер, 2008. – 304 с.
4. Степанова О.А., Вайнер М.Э., Чутко Н.Я. Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями. М.: Академия, 2003. – 272 с.
5. Руссавская П.Э. Мозартикотерапия – новая технология в системе семейных отношений. – М.: НП «Независимый институт семьи и демографии», 2009. – 64 с.
6. Юнг К.Г. Конфликты детской души. М.: КАНОН+ ОИ «Реабилитация», 1997. – 336 с.