

Культурологическая интерпретация игры в контексте поликультурной подготовки будущих педагогов Фахрутдинова Гузалия Жевдятовна доктор педагогических наук, профессор, Казанский (Приволжский) федеральный университет E-mail: gdautova@mail.ru Соловьева Елена Геннадиевна, кандидат педагогических наук, доцент, Казанский (Приволжский) федеральный университет, E-mail: helensolovyova@mail.ru Статья посвящена проблеме культурологической интерпретации игры в контексте поликультурной подготовки будущих педагогов, способных на основе постижения ценностей и смыслов культур, овладения их культурным кодом успешно взаимодействовать с представителями разных культур в современном поликультурном социуме. В ней отражена специфика комплексного изучения игровой культуры с позиций синтеза знаний и научных подходов (антропологического, исторического, деятельностного, аксиологического, социологического, педагогического, психологического, коммуникативного, эстетического, семиотического). Авторами обозначены содержательные доминанты междисциплинарного подхода, ядром которого является рассмотрение особенностей культурного мира различных стран и народов через призму игры как универсалии культуры и ее художественного отражения в общечеловеческих и базовых ценностях и традициях национальных культур. Раскрываются интерактивные интегративные технологии, способствующие успешной реализации поликультурного потенциала игры, направленные на развитие активной поликультурной позиции будущих педагогов. Определены основные педагогические условия успешного применения на практике предлагаемого междисциплинарного подхода к игре в контексте поликультурной подготовки будущих педагогов, обеспечивающие их инкультурацию и социализацию. Ключевые слова: игра, игровая культура, поликультурная подготовка, педагогические условия, педагог.

Введение В современном поликультурном мире игра становится не только одним из актуальных и востребованных видов коммуникативно-творческой деятельности будущих педагогов, но и средством развития их культурологического мышления, профессиональноличностных качеств, таких как патриотизм, толерантность, интерес к культурам народов разных стран, культура межнационального общения, культурных, социальных и информационных компетенций. Игра занимает особое место в поликультурной подготовке будущего педагога. Именно через игру, обладающую большим поликультурным образовательным и воспитательным потенциалом, будущий педагог как человек культуры, может мотивировать школьников к изучению, сохранению и творческому развитию традиций различных этнических культур, сформировать способность и готовность к общению и сотрудничеству с представителями разных национальностей, вероисповеданий и культур, социализировать и адаптировать их к условиям жизни в поликультурном и полиэтническом обществе. Посредством игр общество выражает свое толкование мира и жизни. Разные народы на различных этапах своего исторического развития создавали уникальные игры, отражающие их менталитет, обычаи, традиции, верования, стереотипы поведения и образ жизни. Для того, чтобы научиться «читать» эту уникальную «энциклопедию игровой культуры» и использовать свои знания и умения в будущей поликультурной педагогической деятельности, студенту необходимо овладеть умениями целостного рассмотрения и культурологической интерпретации игры. Основная часть Игра представляет собой уникальный феномен культуры, способный своеобразно отразить картину мира в определенном культурном контексте. Существование культуры невозможно без игрового содержания. Культура изначально обладает игровым характером и проникнута ее настроением. [9, с. 60]. Игра – обязательный компонент общественной жизни, украшающий и дополняющий ее. Многие европейские ученые и философы видят источник культуры в стремлении человека к игровой деятельности. К феномену игровой культуры обращались многие мыслители: И. Кант, Ф. Шиллер, Й. Хей- 37 СОВРЕМЕННОЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ зинга, Хосе Ортега-и-Гассет, К. Гроос, Г. Мюррей, М. Мид, О. Финк, Х.Г. Гадамер, М.М. Бахтин, Ю.М. Лотман, М.С. Каган, Л.С.

Выготский и другие, которые рассматривали игру как способ действия, социализации и коммуникации, реализации сущностных сил человека, одну из форм существования культуры в целом, определили роль и место игры в культуре, схожесть игры с искусством, ее двуплановость, то есть «одновременную реализацию практического и условного поведения» [3, с. 65], отмечали символический характер игрового действия. Однако, наиболее полное описание игровой концепции дает Й. Хейзинга в своей работе «Человек играющий» – «Homo Ludens» (1938), который отмечает, что игра старше культуры, игра творит культуру. Игровое начало – это основание всей духовной и материальной культуры, подлинная культура не может существовать без игрового содержания. Культурообразующее свойство игры в том, что для изменения окружающего мира человек должен был «проиграть» в своем воображении деятельностный процесс. Феномен игры носит междисциплинарный характер, имеет тесные связи с такими науками, как антропология, этнология, культурология, социология, эстетика, семиотика, психология, педагогика. Вот почему в нашем исследовании мы основываемся на методологии комплексного изучения игровой культуры, т.е. рассматриваем ее с позиций синтеза знаний и научных достижений из разных областей, опираясь на антропологический, исторический, деятельностный, аксиологический, социологический, коммуникативный, эстетический, семиотический подходы. Это позволяет более глубоко понять эту культурологическую категорию и раскрыть ее сущность с онтологической, гносеологической, аксиологической точек зрения. Культурологическая интерпретация игры означает понимание сущности и смысла игры как явления культуры. Для этого необходимо провести ценностно-смысловой, структурнофункциональный, типологический анализ феномена игры, понять ее динамику, взаимосвязь с другими феноменами культуры, осмыслить включенность в социокультурный контекст; увидеть специфику игры и т.д. Игровая культура в контексте поликультурной подготовки студентов – будущих педагогов ориентирована на постижение общечеловеческих и национальных духовных, материальных, художественных ценностей, традиций и обычаев различных этносов, этнокультурное многообразие народов, на межнациональный диалог и взаимодействие культур, их адаптацию к мультиэтнической среде, на осознание своей национальной идентичности, уважение и толерантное отношение к менталитету и образу жизни других народов. В нашем исследовании содержательным ядром междисциплинарного подхода является рассмотрение особенностей культурного мира различных стран и народов через призму игры как универсалии культуры, основы культурноцивилизационного процесса и ее художественного отражения в общечеловеческих и базовых ценностях и традициях национальных культур как основания для их диалога. Основными требованиями к проектированию содержания на основе синтеза междисциплинарных знаний, связанных с культурологической интерпретацией игры в контексте поликультурной подготовки будущих педагогов, на наш взгляд, являются: – ориентация на отбор материала, демонстрирующего через игру культурный потенциал разных народов; – отбор содержания, транслирующего механизмы передачи социального опыта, педагогических и поликультурных ценностей как компонентов педагогической культуры, направленных на социализацию и инкультурацию личности педагога; – отбор материала, приобщающего к ценностям других культур как основанию для диалога и важному условию культурного плюрализма, а также освоения способов взаимодействия с ними; – ориентация на отбор содержательных компонентов, способствующих формированию профессионально-ориентированных междисциплинарных поликультурных компетенций; – ориентация на художественные образы, знаки, символы, культурные коды, позволяющие через игру проникнуть в духовную жизнь другой культуры; – отбор интегративно-интерактивных технологий, соответствующих сути поликультурного образования как феномена культуры. В содержании акцентируются смысловые блоки: – социокультурный контекст возникновения, закономерности

развития и преемственности игр от первобытной эпохи до современности в Европе, Азии, Африке, Америке; – игра как отражение ментальности народа в различных культурах; – сравнительный анализ игр в различных культурах; – особенности семиотического поля и смысловых интерпретаций игровых моделей; – типологизация игр; – игра как феномен культуры; – соотношение игры и искусства; – поликультурные смыслы игры в художественных текстах; – роль игровой деятельности в процессе инкультурации и социализации личности. Для раскрытия поликультурного потенциала игры важно использовать технологический инструментарий, способствующий его успешному овладению, выделить приоритетные интерактивные технологии: проектная деятельность, диалоговые технологии, игровое моделирование и проигрывание конкретных педагогических ситуаций, игры фантазирования, ролевые, сюжетно-ролевые, имитационные игры (моделирование содержания и форм профессиональной деятельности), театрализованные ретроспективные игровые реконструкции. Например, ретроспективная театрализованно-игровая реконструкция бала как игры осуществляется студентами в реальной культурно-исторической и эстетической среде, где проводились балы в прошлые века (дом Ушковых в Казани). Бал «разыгрывается». Заранее готовятся танцы, подвижные игры, популярные на балах. Завершается бал фейерверком. В игровой реконструкции отражается бал, как ценностный феномен русской культуры, как способ презентации ценностей различных сословий и организации эстетического пространства российской культуры. Прослеживается эволюция русских и западноевропейских балов от церемониала к игре, а также изменения семантики бальных знаков во времени и пространстве. Активно используются и методы кейсов; семинары-композиции, в которых рассматриваются общие проблемы нескольких дисциплин, например, «Культуросоздающая функция игры», «Игра как универсальная категория культуры», «Общее и особенное в игре и искусстве» и др. Игровые методы представлены и играми-драматизациями по сюжетам произведений изобразительного искусства, инсценировками (Например, Оживший П. Брейгель – «Детские игры» и др.) В этом произведении, содержащем около ста разнообразных игр, студенты находят множество смыслов: игры как опыт человека, становление личности в игре, поликультурный потенциал игр, преемственность игр, разнообразие игровых моделей, игра как творчество и др. Особая роль отводится игровым реконструкциям по изучению культурного наследия народов мира для проведения их во время педагогической практики в школе. Например, игры в охоту, в которых один игрок с большим количеством фишек пытается закрепить и остановить движение фишек своего противника. Типичная европейская игра такого плана – лиса и гуси, распространенная по всему миру и известная в России под названием «волк и овцы», а в Азии – яка-сукари и др. В играх-гонках, команды одинакового размера соревнуются друг с другом по заданной траектории, побеждает первый игрок, завершивший путь со своей командой. Ходы определяются броском костей или кубиков. Такого рода игры символизировали жизненный путь, военный поход с захватом территорий и пленных, перегруппировкой (фишки переходят на сторону противника), с возможностью стратегического выбора. Игры египетской цивилизации – сенет, асэб, мехен, тау символизировали жизненный путь. Прохождение фишек по игровому полю соотносилось с подготовкой к смерти и путешествием в загробный мир. Успех при бросках игровых костей интерпретировался как помощь со стороны богов. Или, например, игра вавилонской цивилизации – ур являлась ритуальной практикой перед военным походом. Движения фишек в ней интерпретируется как переход через реку и возвращение домой с добычей. В древнейших играх семейства манкала, широко распространенных в Южной Азии, Африке и на прилегающих островах, а также привезенных в Америку африканскими рабами (с ударением на первом слоге в Сирии и на втором в Египте, от глагола *paḡala*, «двигаться») доска состоит из нескольких рядов чашеобразных углублений – лунок, размер которых вмещает несколько камешков или семян.

Смысл игры – поднять семена из лунки и сдать или посеять их одну за другой в следующих лунках. [9, с. 123] Игры семейства манкала имеют семиотические корни именно в земледелии, которое было основой жизни и деятельности человека в доцивилизационный период. Элементы этих игр ассоциируются с годичным циклом, посевом зерна или голодом из-за неурожая. Игральные кости в форме куба олицетворяли циклическое движение, круглая форма символизировала Солнце. Для раскрытия поликультурных смыслов и ценностей игровой культуры используется потенциал проектной деятельности, итогом которой могут быть компьютерные презентации студентов, разработки интегративных уроков на полихудожественной основе («Сравнительный анализ игр отраженных в искусстве Древнего Египта, Индии, Китая, Древней Греции и Рима»), сценарии внеклассных мероприятий и тематических вечеров для школьников («Культура западноевропейского и русского бала и презентации»), постановка спектаклей, КВН, культурологические игры и викторины, видеофильмы («Игра как средство воспитания гражданина в античном полисе»), видеосюжеты, компьютерные игры («Маска в игровой культуре») и т.д. Воспитанию эмоционально-ценностного, эстетического отношения к миру способствуют игры-фантазирования (Например, игры Гаргантюа из произведения Ф. Рабле Гаргантюа и Пантагрюэль) [5]; [2, с. 149–151]. На занятиях используются такие ролевые игры, как воображаемые путешествия в ту или иную историческую эпоху («Обрядовые и ритуальные игры первобытной культуры», «Ритуальные игры восточно-славянских племен», «Детские игры Позднего Средневековья»), дискуссии на основе распределения ролей «Игровой компонент в праздничной культуре русских и татар»), прессконференции ««Мода как игра», в ходе которых студенты работают в командах. В ролевых играх поликультурной направленности студенты заранее распределяют и исполняют различные социальные роли в конструируемых ими игровых сюжетах. Такие игры, имеющие социокультурную направленность, развивают коммуникативные умения, стимулируют профессиональный интерес, творчество, фантазию, воображение, включают студентов в ситуации, прибли-

39 СОВРЕМЕННОЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

женные к их будущей профессиональной деятельности. Основными педагогическими условиями успешного применения на практике предлагаемого подхода к игре в контексте поликультурной подготовки будущих педагогов являются следующие: – рассмотрение игровой культуры как полицентричной составляющей поликультурной подготовки будущего педагога; – комплексное изучение игровой культуры с позиций синтеза знаний и научных подходов (антропологического, исторического, деятельностного, аксиологического, социологического, коммуникативного, эстетического, семиотического); – понимание культурологичности игры как единства национального и интернационального; – выявление поликультурного содержания в игровой культуре; – интеграция профессионально-значимых знаний и междисциплинарных компетенций, активизирующих творческий потенциал личности, ее способности ориентироваться в игровом поликультурном пространстве; – эмоционально-ценностное, смысловое и семиотическое освоение и декодирование богатого поликультурного потенциала искусства, актуализация его семиотической составляющей, а также игрового художественного опыта как основы мирового культурного наследия, позволяющего использовать его в профессиональной деятельности и ориентироваться в поликультурном пространстве. Таким образом, предлагаемый подход учит пониманию своей и чужих культур, сохранению культурного наследия, диалогическому мышлению, способствует выработке собственной культурной позиции в современном поликультурном пространстве, укрепляет стремление к межнациональному сотрудничеству, обогащает поликультурный опыт, позволяет будущим педагогам глубже изучить и осознать различия типов культур, выявить их специфические проявления в игровой культуре, стать личностью, обладающей культурой социального взаимодействия с другими культурами.

Литература 1. Библер В.С. Целостная концепция школы диалога культур. Теоретические основы

программы // Психологическая наука и образование. 1996. – № 4.-С. 66–73. 2. Волкова П.Д. Мост через бездну. Кн.3 /Паола Волкова. – М: Зебра Е, 2014.-240 с., ил. 3. Гузик М.А. Игра как феномен культуры/ М.А. Гузик. – 2-е изд., стер. – М.: Флинта: 2012. – 268 с. 4. Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (VIII начало XX в) Текст. / Ю.М. Лотман. – СПб.: Искусство, 1994. – 399 с. 5. Рабле Франсуа. Гаргантюа и Пантагрюэль: [Роман: Перевод] / Франсуа Рабле; Обработ. для детей Н. Заболоцкий; [Послесл. и примеч. Б. Реизова]; Рис. Г. Доре. – М.: Кн. сад, 1992. – 253 с.: ил. 6. Соловьева Е.Г. Изучение бальной культуры в интеграционном пространстве художественно-гуманитарных дисциплин//Научный журнал «Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств». 2012. – № 4. – С. 7–14. 7. Соловьева Е.Г., Фахрутдинова Г.Ж. Поликультурное образование в системе профессиональной подготовки студентов – будущих педагогов // Научный журнал «Казанская наука». 2013. – № 2. – С. 186–189. 8. Фахрутдинова Г.Ж. Поликультурное образование в условиях многоэтнического Татарстана: проблемы и перспективы // Образование и саморазвитие. 2012. – № 6 (34). – с. 113–119. 9. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д.В. Сильвестрова – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с. 10. Fahrutdinova G.Z. Ethno-pedagogical factor of polycultural training // International Journal of Environmental and Science Education, 2016. т. 11. № 6. – С. 1185–1193. 11. Russ, Laurence. The Complete Mancala Games Book: How to Play the World’s Oldest Board Games, foreword by Alex de Voogt. New York: Marlowe & Co., 2000. XVII, 141 pp. 12. Solovyova E.G., Kondrateva L.G., Pomortseva N.P., Sattarova A.I. Competence-based and cultural approaches //Journal of Sociology and Social Anthropology Том: 10 Выпуск 4: С. 148–152 DOI: 10.31901/24566764.2019/10.04.303 Cultural interpretation of the game in the context of multicultural training of future teachers Fahrutdinova G. Zh., Solovyova E.G. Kazan (Volga region) Federal University The article is devoted to the problem of cultural interpretation of the game in the context of multicultural training of future teachers who are able to successfully interact with representatives of different cultures in the modern multicultural society on the basis of understanding the values and meanings of cultures, mastering their cultural code. It reflects the specifics of the complex study of game culture from the the point of view of the synthesis of knowledge and scientific approaches (anthropological, historical, activity, axiological, sociological, pedagogical, psychological, communicative, aesthetic, semiotic). The authors identify the content dominants of an interdisciplinary approach, the core of which is to consider the peculiarities of the cultural world of various countries and peoples through the prism of the game as a universal culture and its artistic reflection in the universal and basic values and traditions of national cultures. Interactive integrative technologies that contribute to the successful implementation of the multicultural potential of the game, aimed at developing an active multicultural position of future teachers, are revealed. The main pedagogical conditions for successful application of the proposed interdisciplinary approach to the game in the context of multicultural training of future teachers, ensuring their inculturation and socialization, are determined. №7 2020 [СПО] 40 Keywords: game, game culture, multicultural training, pedagogical conditions, teacher. References 1. Bibler B.C. Holistic concept of the school of dialogue of cultures. Theoretical foundations of the program // Psychological science and education. 1996. – no. 4. – Pp. 66–73. 2. Volkova P.D. Bridge across the abyss. Book 3 / Paola Volkova. – M: Zebra E, 2014. –240 p., ill. 3. Guzik M.A. Game as a phenomenon of culture/ M.A. Guzik. – 2nd ed., ster. – Moscow: flint: 2012. – 268 p. 4. Lotman Y.M. Conversations about Russian culture: Life and traditions of the Russian nobility (VIII beginning of XX century) Text. / Yu.m. Lotman. – Saint Petersburg: Iskusstvo, 1994. – 399 p. 5. Rabelais, Francois Gargantua and Pantagruel: [novel: Translation] / Francois Rabelais; OBR. for children N. Zabolotsky; [Afterword and note by B. Reizov]; Fig. G. Dore. – M.: Book garden, 1992. – 253, [1] p.: Il. 6. Solovyova E.G. The Study of ballroom culture in the integration space of artistic and humanitarian disciplines//Scientific journal “Bulletin of the Kazan state University of culture and arts”. 2012. – no. 4. –

P. 7–14. 7. Solovyova E.G., Fakhruddinova G. Zh. Multicultural education in the system of professional training of students-future teachers // Scientific journal “Kazan science”. 2013. – no. 2. – P. 186–189. 8. Fakhruddinova G.Z. Multicultural education in multi-ethnic Tatarstan: challenges and perspectives // Education and Self-development. 2012. – № 6 (34). – с. 113–119. 9. Huizinga, J. Homo Ludens; Articles on cultural history. / Per. with Gol. D.V. Silvestrova-M.: Progress-Tradition, 1997. – 416 p. 10. Fakhruddinova, G.Z. Ethno-pedagogical factor of polycultural training // International Journal of Environmental and Science Education, 2016. т. 11. № 6. – С. 1185–1193. 11. Russ, Laurence. The Complete Mancala Games Book: How to Play the World’s Oldest Board Games, foreword by Alex de Voogt. New York: Marlowe & Co., 2000. XVII, 141 pp. 12. Solovyova E.G., Kondrateva I.G., Pomortseva N.P., Sattarova A.I. Competence-based and cultural approaches // Journal of Sociology and Social Anthropology Том: 10 Выпуск4: С. 148– 152 DOI: 10.31901/24566764.2019/10.04.303