



КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СОКРОВИЩА НАЦИИ» КАК ТЕХНОЛОГИЯ ТЕАТРАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКИ

Н.В. РУМЯНЦЕВА, В.А. ЛЕТИН

В статье представлена культурологическая игра как педагогическая технология развития у подростков и студентов познавательного интереса к культурному наследию и формированию у них ценностного отношения к произведениям искусства; показаны этапы организации игры, условия, правила, сценарий, ожидаемые результаты. Раскрыт образовательный потенциал культурологической игры и показаны варианты её применения в работе со студентами творческих и гуманитарных направлений, учащимися объединений художественной направленности дополнительного образования и общеобразовательных организаций.

Динамично меняющаяся культурная среда, влияние СМИ и сети Интернет — пространства становятся существенными факторами, влияющими на формирование отношения к действительности как доминирующей сферы у детей. Ситуация усугубляется ещё и тем, что учебный план в общеобразовательных школах преимущественно состоит из предметов, предполагающих усвоение объективных научных знаний, в то время как формирование субъективного личностного отношения к объектам познания не рассматривается как приоритетная педагогическая цель. В этой связи создание условий и технологий формирования ценностной базы подрастающего поколения, их нравственных, гражданских и патриотических установок, субъектной позиции, в целом, становится одним из приоритетных направлений модернизации современной педагогической практики.

На развитие познавательного интереса и ценностного отношения к национальному культурному наследию направлена культурологическая игра «Сокровища нации».

Реализация технологии позволяет решать следующие задачи:

- обучение навыкам работы с информацией, навыкам системного анализа художественного произведения, навыкам аргументации;
- развитие художественного восприятия;
- развитие навыков командного взаимодействия, навыков публичного выступления;
- развития потребности в изучении культурного наследия;
- воспитание отношения к культуре и творчеству как к ценности, формирование индивидуальной системы эстетических эталонов, субъектной позиции по отношению к культурному наследию.

Целевая группа игры: подростки, студенты, педагоги, родители. В игре может принять участие от 10 до 30 человек.

Актуальность культурологической игры «Сокровища нации» обусловлена проблемой осознания современным молодым человеком собственной культурной идентичности в мультикультурном социуме. Игра предлагает стимулировать процессы формирования культурной идентичности через знакомство с произведениями искусства (репродукции и оригиналы) и последующим историко-искусствоведческим и культурологическим анализом этих предметов. Предметом изучения могут быть произведения визуального искусства: живопись, графика, книжные иллюстрации, скульптура, дизайн, архитектура, фотография, плакат. Темы игры могут быть связаны с видом искусства (театр, живопись),

37

Исследования
и эксперименты
[45 – 66]





с именем и наследием деятеля культуры (Ф.Г. Волков), с архитектурным комплексом (храмовый комплекс в Коровницкой слободе), собранием музейных предметов (коллекция провинциальных портретов из собрания Ярославского художественного музея) и др. Важным условием является подготовка избыточной образовательной среды, в которой участники игры будут черпать впечатления и знания.

Игра заключается в следующем: участникам предлагается рассмотреть и выбрать из ряда произведений искусства одно, соответствующее, по их мнению, статусу «Сокровище нации». Выбор осуществляется при непосредственном восприятии произведения, основывается на первом субъективном *эмоциональном отклике* и не требует обоснования на начальном этапе. Участники объединяются в микро-группы по 2–3 человека и стремятся убедить всех остальных игроков в том, что именно их выбор отвечает заданному статусу. Для этого игроки погружаются в активную познавательную деятельность и, пользуясь различными средствами получения информации (научная литература, интернет-ресурсы, консультации специалистов), готовят аргументированную защиту своего выбора. Окончательное решение о присуждении статуса «Сокровище» тому или иному произведению искусства присваивается голосованием после публичной защиты.

В ходе блиц-исследования игроки должны освоить основные принципы культурологического анализа произведения искусства, что позволит им быть убедительными в его репрезентации в финальной части игры. В качестве резюме игроки делают вывод об актуальности и значимости этого произведения искусства, его уникальности и созвучию сегодняшнему социокультурному пространству. Так первичный субъективный *эмоциональный отклик*, мотивировавший участников игры сделать выбор в пользу того или иного произведения искусства, обретает формат осознанной *субъектной позиции* и становится фактором культурной идентификации участника игры.

Игра «Сокровище нации» — открытая задача, в ней нет правильных ответов. Погружение участников игры в интерпретацию своих ощущений стимулирует развитие художественного восприятия как способности вести диалог с автором. Игра развивает умение разглядеть замысел произведения искусства и средства его выражения, а также выразить своё отношение к нему. В игре побеждает веская аргументация и умение эмоционально заразить своим высказыванием. Игра также и диагностична, поскольку позволяет проявиться сложившимся ценностным установкам участников игры и их отношению к миру.

Таким образом, в ходе игры участники погружаются в следующие виды деятельности:

- восприятие произведений искусства, рефлексия субъективных оценок и интерпретаций произведений искусства;
- коммуникация с участниками игры: с членами микро-группы, с экспертами, с аудиторией;
- познавательная деятельность, поиск и структурирование информации по истории и теории культуры; подготовка аргументированного публичного выступления.

Игра готовится и проводится при взаимодействии с информационно-библиотечным центром образовательной организации или музеем, где есть доступ к литературным и научным источникам, в достаточной мере представлена информация о тех или иных произведениях искусства. В некоторых случаях экспозиция музея являет собой ряд потенциальных сокровищ, из которых выбирается одно. В этом случае источником информации становится экскурсия в пространстве музея. В игре принимают участие консультанты в лице научных сотрудников музея, привлечённых специалистов (культурологов, искусствоведов, театроведов).

Культурологическая игра «Сокровища нации» реализуется в *несколько этапов* (см. табл. 1).



Таблица 1

Этапы игры «Сокровища нации»

Этап	Содержание
Подготовительный	<ul style="list-style-type: none"> ● определение темы игры, подбор репродукций/отбор музейных предметов, объектов; ● подготовка информационных источников (книги, интернет-сайты), раздаточного материала; ● заключение соглашений с партнёрами: консультантами, специалистами музеев и библиотек; ● входное анкетирование участников игры
Основной	<ul style="list-style-type: none"> ● погружение в игровой контекст, распределение по микро-группам; ● знакомство с произведениями искусства и выбор своего «сокровища»; ● подготовка аргументированной защиты; ● публичная защита; ● голосование; ● итоговое анкетирование
Итоговый	Анализ входного и итогового анкетирования, определение результатов игры

В качестве примера опишем один из возможных вариантов игры, посвящённый русскому театру. Игра проведена в ДТО «Луч» для детей 13–16 лет.

На *подготовительном этапе* было решено посвятить игру расширению кругозора в сфере истории театра и актуализации интереса детей театрального объединения к языку живописи. Игра получила название: «Сокровища нации: русский театр». Поскольку в образовательные задачи игры входит дать максимально разнообразное представление об истории русского театра через призму художественной культуры, то выбранные произведения живописи (портреты артистов в сценических образах, эскизы костюмов, сцены из спектаклей) должны отражать, с одной стороны, важные вехи развития отечественного театрального искусства, с другой — представлять знаковые для отечественного искусства произведения живописного искусства. В этой связи были отобраны картины, которые являются отображением личности или явления театральной культуры в преломлении художественного замысла автора картины. Детям были представлены следующие репродукции картин: В. Серов «Портрет Иды Рубинштейн» (1910); Б. Григорьев «Портрет В.Э. Мейерхольда» (1916); А. Головин «Портрет Ф. И. Шаляпина в образе Бориса Годунова» (1912); А. Лосенко «Портрет актёра Ф.Г. Волкова» (1763) и др.

Отобранные произведения искусства дают представление не только о драматическом театре, но и оперном, и балетном, что способствует формированию наиболее целостной панорамы театрального искусства, его разнообразия.

Соответственно, при таком подборе материала анализ картины усложняется, а степень его «культурологичности» повышается. Игрокам нужно преодолеть «двойной барьер»: интерпретировать интерпретацию. Таким образом, узнавая историю создания картины, биографию модели, постигая выразительные средства живописи, участники игры знакомятся и со значением изображаемого в истории русского театра.

В реализации игры «Сокровища нации: русский театр» необходимо участие сотрудников библиотеки. Для создания образовательной среды в библиотеке надо осуществить подбор литературы и интернет-источников по истории создания каждой картины, подготовить энциклопедии и справочную литературу по искусству. В распоряжении участников игры должны быть персональные компьютеры для самостоятельного поиска информации.

Для консультационной помощи участникам игры в процессе обработки полученной информации необходимо привлечь специалистов в области культурологии, истории театра.





Основной этап. Участники игры делятся на микро-группы по 2–3 человека. Им предлагается роль экспертов, осуществляющих отбор «Сокровища нации» на Всемирную выставку национальных сокровищ, посвящённую мировому театру.

В ходе игры эксперты осуществляют следующие действия.

1. Выбор картины — «сокровища» (на основании субъективного эмоционального отклика).
2. Экспертный анализ выбранного «сокровища», поиск ответов на вопросы *экспертного листа* (Приложения 10, 11).
3. Подготовка аргументированной защиты своего «сокровища».
4. Публичная защита «сокровища» на художественном совете.
5. Итоговое голосование.

Решение о присвоении той или иной картине статуса «сокровища» принимается общим голосованием на художественном совете. В состав художественного совета входят все участники игры, консультанты, специалисты библиотеки, дополнительно приглашённые дети, не являющиеся в игре экспертами. У каждого члена художественного совета есть один голос, который он отдаст за ту или иную картину по итогам защиты. После голосования педагоги и консультанты дают обратную связь и подчёркивают сильные стороны каждой микрогруппы. Образовательный потенциал игры будет усилен, если дети услышат культурологический анализ картины из уст профессионала — консультанта-культуролога (распределение времени в игре представлено в табл. 2).

Итоговый этап. По итогам игры дети заполняют «Анкету эксперта» (приложение 10, форма 2). Сопоставление ответов анкет на «входе» и «выходе», анализ поведения участников игры позволяет сделать вывод о степени достижения ожидаемых результатов.

Для проведения культурологической игры «Сокровище нации» необходимы следующие условия:

- *материально-технические:* наличие аудиторий для работы микрогрупп, наличие качественных репродукций картин или доступа к музейной экспозиции; наличие доступа в Интернет, наличие мультимедийной техники (проектор, экран, ноутбук);
- *информационные:* наличие информационных источников по теме игры (книги, журналы, аннотации к выставке, интернет-источники);
- *организационные:* подключение социальных партнёров (библиотек, музеев), на базе которых и с их непосредственным участием может проходить игра;
- *кадровые:* педагоги, организующие игру, должны обладать навыками организации групповой деятельности детей, владеть диалоговыми технологиями, технологиями фасилитации самостоятельной деятельности детей, уметь создавать и поддерживать благоприятный психологический климат в группе.

Особое значение представляет роль консультанта-культуролога, в задачи которого входит корректирование собранного участниками игры материала и формулирование советов по его репрезентации в отношении речевого и визуального оформления. Важно за короткое время сфокусировать внимание игроков на общих принципах культурологического анализа произведения искусства, сделать акценты на интересные факты истории создания произведения, на суть авторского замысла и его оригинальные интерпретации. Именно от консультанта-культуролога во многом зависит, смогут ли участники игры найти вдохновляющие открытия или согнутся под грузом необъятной информации.

Участие в игре представителей культуры и искусства в качестве членов художественного совета также усиливает образовательный потенциал игры. Их субъективное мнение может быть представлено «вне конкурса», однако оно является примером ценностного отношения взрослого человека к творчеству, культуре и искусству.

Рекомендации, советы, особые замечания по использованию технологии. Преимущество культурологической игры «Сокровище нации» заключается в том, что для участия



Таблица 2

Тайминг игры «Сокровище нации: русский театр»

Этап игры (место проведения)	Содержание	Время
Погружение в игровой контекст, распределение по микро-группам (конференц-зал)	Ведущий игры озвучивает игровую легенду: «В ближайшем будущем наша страна будет принимать участие во всемирной выставке национальных сокровищ. Особенностью этой выставки является то, что «сокровища нации» в каждой стране выбирают дети. И сегодня именно вам дано право стать экспертами и выбрать «сокровище нации»: одну картину, наиболее ярко представляющую русский театр и отражающую в наибольшей степени значимость русского театра для мировой культуры. Для этого вам необходимо внимательно рассмотреть все картины-претенденты, выбрать одну, заполнить экспертный лист и подготовить убедительное экспертное заключение. Через полтора часа состоится художественный совет, на котором вы представите и защитите свой выбор». Каждой микрогруппе выдаётся планшет, бумага, ручки, экспертные листы	10 минут
Знакомство с репродукциями картин, выбор своего «сокровища» (выставочный зал)	Участники игры осматривают репродукции картин, определяются с выбором картины-«сокровища». Каждая микрогруппа выбирает одну картину	15 минут
Подготовка экспертного заключения — аргументированной защиты своего «Сокровища» (библиотека)	Для заполнения листа экспертизы участники перемещаются в библиотеку, где им предоставлены справочные материалы по истории искусства, подборка литературы и периодических изданий по истории театра и живописи; обеспечен доступ в Интернет. Каждая микрогруппа имеет возможность обратиться за консультацией к приглашённому специалисту — кандидату культурологии	60 минут
Публичная защита (конференц-зал)	Каждая микрогруппа представляет свою картину, аргументируя свой выбор	30 минут
Голосование, награждение участников (конференц-зал)	По итогам слушаний проходит голосование. Картина — «Сокровище нации» определяется по большинству голосов. Все участники игры награждаются памятными призами	30 минут
Итоговое анкетирование (конференц-зал)	Участники игры заполняют бланк «Анкета эксперта» (приложение 10, форма 2)	10 минут

в ней не обязательна предварительная подготовка игроков. Само участие в игре является подготовкой мотивации детей к последующему изучению и постижению культурного наследия, средств художественной выразительности. Смысл игры заключается не в проверке или исчерпывающей передаче знаний, а в формировании субъектной позиции по отношению к произведениям искусства, развитии интереса к миру художественных образов. Несмотря на наличие картины-«победителя», в игре нет проигравших, акцент смещён на произведения искусства, а не на личность игроков.

Тем не менее, уровень игры можно усложнить, если предъявлять более высокие требования к публичной защите. Например, в защите принимают участие все члены микрогруппы, защита включает в себя техники ораторского мастерства (раппорт, трюизмы, приёмы эмоционального воздействия на аудиторию и т.д.). Для этого участникам необходима предварительная подготовка, тренинг ораторского мастерства.





Исходя из задач, предлагаемых игровой оболочкой мероприятия, важно, чтобы выбранное произведение искусства было интерпретировано как феномен конкретной исторической эпохи и как отражение архетипических черт национальной культуры. При этом само произведение должно быть раскрыто через призму семиотического анализа, то есть осмыслено и интерпретировано как художественный текст, адресованный за пределы породившей его эпохи.

Таким образом, в ходе игры участники *приближаются* к освоению следующих позиций анализа.

1. *Обзор историко-культурного контекста*: основные исторические и культурные события эпохи, в которой создавалось произведение искусства; основные тенденции развития художественной культуры в то время: ведущие стили, направления, творческие методы. При этом участники игры соотносят своё субъективное представление с ними и выражают собственное мнение на предмет такого соответствия.

2. *Выявление стилистических особенностей произведения*. Игроки должны за короткий срок идентифицировать произведение искусства с точки зрения его стилевого решения. При этом от них требуется не только перечисление соответствующих стилевых особенностей и соответствия их выбранному произведению, но и акцентирование внимания на художественном эффекте этих характеристик. Так, фокусируя внимание на «диалогичности» процесса восприятия произведения искусств, они, обучаясь сами, будут обучать умению видеть и своих сверстников.

3. *Система образов персонажей*. Участникам игры важно усвоить, что при работе с произведением искусства они имеют дело не с реальным историческим лицом или событием, а с художественным образом, поэтому своё высказывание им предстоит строить, опираясь не на «биографические факты» и «исторические реалии», а исключительно на потенциал произведения искусства. Именно здесь образ и должен предстать в качестве знаковой системы, прочтение которой, его глубина, оригинальность и убедительность станут определяющими в выборе произведения искусства.

4. *Художественные приёмы*. Естественно, что детальный анализ произведения искусства в ситуации такого первичного блиц-исследования невозможен, поэтому игроки должны раскрыть основной художественный приём, положенный в основу создания произведения и механизм его воздействия на зрителя.

В этой связи игра может иметь значительный образовательный потенциал и применяться в работе со студентами творческих и гуманитарных направлений, педагогами, учащимися объединений художественной направленности.

Если игра проводится в группе малознакомых детей, то необходимо проведение нескольких игр с заданиями на знакомство и сплочение. Организуя игру с подростками, важно не «задавить» авторитетом взрослых, серьёзно отнестись к субъективным высказываниям, даже если они расходятся с общепринятыми. Педагог должен создать благоприятную психологическую атмосферу, позволяющую детям искренне высказываться, задавать вопросы, обсуждать услышанное.

Технология игры «Сокровище нации» может быть применена практически в любом культурном контексте. Игра успешно апробирована в пространстве музеев (музей-заповедник Н.А. Некрасова «Карабиха», мемориальный дом-музей Максима Богдановича), где «сокровища» выбирались из музейных объектов и предметов; в библиотеке, где предметом рассмотрения были книжная иллюстрация и плакатная живопись. Во всех вариантах игра направлена на формирование устойчивого интереса к тем или иным явлениям и предметам культуры, созданию лично значимого отношения к ним, проявлению субъектной позиции по отношению к культурному наследию. В целом, полученный в игре опыт способствует становлению системы эстетических координат подрастающего поколения.



Реализация технологии позволяет стимулировать развитие перцептивной, мотивационной, когнитивной, рефлексивной, аксиологической и коммуникативной сфер личности и достигать следующих *результатов*:

- развитие коммуникативных навыков: навыков командного взаимодействия, навыков аргументации и публичных выступлений, навыков взаимодействия со взрослыми; совершенствование навыков работы с информацией.
- развитие художественного восприятия, способности к пониманию художественного замысла и средств художественной выразительности; навыков системного анализа художественного произведения. В результате культурологической игры «Сокровища нации: русский театр» детьми осваивается материал как по истории театра, его основным вехам и ярким творческим индивидуальностям, так и по истории живописи, её средствах выразительности, к которым прибегали художники для наиболее эффективной репрезентации своего образа;
- развитие потребности в изучении культурного наследия, формирование потребности в постижении языка искусства;
- развитие навыков рефлексии впечатлений и анализа субъективного восприятия произведения искусства;
- воспитание отношения к культуре и творчеству как к ценности, формирование индивидуальной системы эстетических эталонов, субъектной позиции по отношению к культурному наследию.

В данной технологии, развитие рассматривается как положительная динамика в личностной сфере и диагностируется через входящее и итоговое анкетирование, педагогическое наблюдение, экспертную оценку. Игра может проводиться в группе детей неоднократно, и тогда у педагога будет возможность объективно оценить сдвиги в личностном росте каждого ребёнка.

