

## **1. Культурологическая игра «Сокровища нации»**

**2. Авторы технологии:** канд.пед.наук Н.В. Румянцева, кандидат культурологии В.А. Летин, педагог-организатор ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» Л.Д. Гребенщикова.

**3. Цель и задачи, решаемые в процессе использования технологии.**

Целью игры «Сокровища нации» является актуализация познавательного интереса и ценностного отношения к национальному культурному наследию. Реализация технологии позволяет решать следующие задачи:

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

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

**4. Обоснование идей, на основе которых создана технология. Концепция культурологической игры.** 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. 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), с именем и наследием деятеля культуры, с архитектурным комплексом, собранием музейных предметов 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 «сокровища 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 статусу «сокровища». 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 «сокровища» тому или иному произведению искусства присваивается голосованием, после публичной защиты.

В ходе своего 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 восприятие и 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 свое отношение к нему. В игре побеждает веская аргументация и умение эмоционально заразить своим высказыванием. Игра также и диагностична, поскольку позволяет проявиться сложившимся ценностным установкам и отношениям к миру участников игры.

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, привлеченных специалистов (культурологов, искусствоведов, театроведов).

## 5. Этапы реализации технологии.

Культурологическая игра «Сокровища нации» реализуется в несколько этапов:

Этап	Содержание
Подготовительный	Определение темы игры, подбор репродукций/отбор музейных предметов, объектов; подготовка информационных источников (книги, интернет-сайты), раздаточного материала; заключение соглашений с партнерами: консультантами, специалистами музеев и библиотек; -входное анкетирование участников игры;
Основной	-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, посвященный русскому театру. Игра проведена в театральном объединении «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: «Сокровище 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 г.

Б. Григорьев Портрет В.Э. Мейерхольда 1916 г.

А. Головин Портрет Всеволода Мейерхольда 1917 г.

А. Головин Портрет Ф.И. Шаляпина в образе Бориса Годунова 1912

А. Лосенко Портрет актера Ф.Г. Волкова 1763 г.  
В. Васнецов «Снегурочка» 1899г.  
В. Серов Анна Павлова в балете «Сильфиды» 1909 г.  
Б. Григорьев О.Л. Книппер-Чехова в роли Настасьи в драме «На дне» 1923

г.

А. Лосенко «Владимир перед Рогнедой» 1770г.  
В. Серов Портрет М.Н. Ермоловой 1905 г.  
С. Луппов Майя Плесецкая в «Дон Кихоте». Танец Китри 1950 г.  
Л Бакст "Эскиз костюма Фавна для Вацлава Нижинского к балету "Послеполуденный отдых фавна" 1912 г.  
Н.Аргунов Прасковья Жемчугова в роли Элианы 1797 г.

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 «Сокровище 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 микрогруппы по 2-3 человека. Им предлагается роль экспертов, осуществляющих отбор «сокровища нации» на Всемирную выставку национальных сокровищ, посвященную 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*. (Приложение 2 ).
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 приглашенные 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 подчеркивают 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 таблице 2

Таблица 2

Тайминг игры «Сокровище нации: русский театр»

Этап игры ( место проведения)	Содержание	Время
<p>Погружение в игровой контекст, распределение по микро-группам (Конференц- зал)</p>	<p>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 <i>художественный совет</i>, на котором вы представите и защитите свой выбор». Каждой микрогруппе выдается планшет, бумага, ручки, экспертные листы.</p>	<p>10 минут</p>
<p>- знакомство с репродукциями картин, выбор своего «сокровища»;</p>	<p>Участники игры осматривают репродукции картин, определяются с выбором картины - «сокровища».</p>	<p>15 минут</p>

(выставочный зал)	Каждая микрогруппа выбирает одну картину.	
- 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 приглашенному 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 2» (Приложение 1)	10 минут

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

**6. Условия, в которых может быть использована технология** 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 партнеров в лице 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 советы 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 зависят сделают ли участники игры 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 явится примером ценностного отношения взрослого человека к творчеству, культуре и искусству.

## **7. Рекомендации, советы, особые замечания по использованию технологии.**

Преимущества культурологической игры «Сокровище нации» заключается в том, что для участия 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, развитию интереса к миру художественных образов. Не смотря на наличие картины - «победителя», в игре нет проигравших, акцент смещен 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, приемы 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 архитипических 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 свое 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 им выбранного произведения, 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 свое 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 приемы.** Естественно, что детальный анализ произведения искусства в ситуации такого первичного блиц-исследования не возможен. Поэтому игроки должны раскрыть основной художественный прием, положенный в основу создания произведения. Раскрыть 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, обучающимися объединениям художественной направленности.

Если игра проводится в группе малознакомых детей, то необходимы несколько игр и заданий на знакомство и сплочение. Организуя игру с подростками важно не «задавить» авторитетом взрослых, серьезно 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 усадьба 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.

## **9. Критерии и показатели эффективности использования технологии.**

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 «Сокровище 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;

- воспитания отношения к культуре и творчеству как к ценности, формирования индивидуальной системы эстетических эталонов, субъектной позиции по отношению к культурному наследию.

Развитие рассматривается как положительная динамика в той или иной личностной сфере и диагностируется через входящее и итоговое анкетирование, педагогическое наблюдение, экспертную оценку. Игра может проводиться в группе детей не однократно и тогда у педагога будет возможность объективно оценить сдвиги в личностном росте каждого ребенка. Однако, и после одной игры у детей происходят значимые открытия и осознания, позволяющие им определять свои жизненные и ценностные ориентиры. Об этом свидетельствуют высказывания детей - участников игры «Сокровище нации: русский театр». (Приложение 4)

Критерии и показатели эффективности культурологической игры представлены в таблице 3

Таблица 3

Критерии, показатели и инструменты оценивания результатов культурологической игры «Сокровище нации»

Критерий	Показатель	Инструмент мониторинга
Мотивационный	Включенность и активность на всех этапах игры; Проявление интереса к предмету игры после её окончания.	Педагогическое наблюдение Анализ анкет
Когнитивный	Глубина и развернутость аргументов, приводимых на защите «сокровища»; количество и содержание вопросов, задаваемых в процессе защиты; Прирост знаний по теме игры	Экспертный метод  Анализ анкетирования
Аксиологический	Проявление ценностного отношения к предметам и объектам культуры	Педагогическое наблюдение