



**Екатерина Львовна КУДРЯВЦЕВА,**  
кандидат педагогических наук,  
научный руководитель  
международных сетевых лабораторий  
«Инновационные технологии в сфере  
поликультурного образования»  
(Елабужский институт КФУ),  
член правления Международного  
методосовета  
по многоязычию и межкультурной  
коммуникации ОЦ ИКаРус (ФРГ),  
эксперт Федерального реестра научно-  
технической сферы РФ

# Умеем ли мы играть?

Конечно, скажут многие. С раннего детства мы играем в куклы, машинки, кубики и конструкторы, в настольные и компьютерные игры. Давайте рассмотрим процесс этой игры поподробнее.



Что дети делают, играя с куклой? Расчесывают, одевают, делают маникюр... А играя в куклы? Представляют себя в роли врача, мамы, воспитателя или учителя. Медвежонок они лечат или кормят, укладывают спать, сами собираясь в кровать. Кубики складываются в дома, заборы... То есть фактически дети повторяют повседневные действия взрослых, многократно отражая их в своей, пока миниатюрной реальности. Принято считать, что при этом они учатся, социализируются, развиваются, получая одновременно удовольствие.

А видел ли кто-то из вас, чтобы играя в игрушки, ребенок вышел за границы типичной ситуации? Возможно, но крайне редко. Потому что игрушки, похожие на реальных людей и реальные объекты, способствуют отработке реальных ситуаций, виденных ребенком. А значит, и передаче ему взрослых стереотипов в отношении этих ситуаций. Часть из них необходима для охраны здоровья и жизни ребенка, часть же препятствует развитию его фантазии, свободе его творчества. Поэтому, кроме привычных кукол и машинок, нужны конструкторы из нетипичных деталей и просто куски ткани, бумаги, веточки, шарики, ниточки, клей, из которых ребенок сможет в свободном творчестве создать нечто свое, дать ему название и приписать функции.

Что же с настольными играми? Почему сначала ребенок полон восторга,

а затем утрачивает интерес? В отличие от игры компьютерной. Может быть, потому, что большинство настольных игр предлагает ограниченный набор вариантов игры. Когда ребенок или взрослый его запоминает, интерес к игре исчезает вместе с фактором неожиданности. Какие игры пережили века? Игры с неограниченным количеством вариантов ходов и решений. Мемори, карты, крестики-нолики, морской бой. Поливариативные игры.

Имеется у них еще одна общая черта – они модульны. То есть более простые и более сложные варианты игры, для людей разного возраста и разного уровня интеллекта. Эти игры интересны как процесс, всякий раз предлагая складываемый из действий самих игроков новый сценарий. Но у них есть результат и даже иногда продукт. И все это – с одним и тем же набором карт или вообще без него, с бумагой и ручкой в руках.

Итак, каковы же признаки идеальной игры будущего? Простота, доступность, отражение реалий меняющегося транс-дисциплинарного мира, а стало быть: модульность, междисциплинарность, поливариативность, минимальная привязка к приобретаемым специально инструментам игры и специальному игровому пространству.

Чтобы игры выполняли свои образовательные функции и мотивировали игроков, они должны отвечать определенным требованиям, отражающим изменившуюся действительность и

вслед за нею, изменившегося человека, его психофизиологию, характер и даже телесность.

И наконец, самое важное, чтобы дети и подростки хотели и не разучивались играть, необходимо, чтобы взрослый соучастник игры, педагог-игропрактик:

- владел игровыми технологиями и осознавал смысл игропедагогики как междисциплинарного поли-направленного взаимодействия «на равных», в котором взрослый перенимает роль тьютора-соорганизатора;

- владел разнообразными играми и игровыми технологиями, а не только общеизвестным минимальным набором игр и глубоко понимал направленность и целеполагание каждой из игр;

- был открыт игровой деятельности детей, понимал и поддерживал детские мотивы (не навязывал свои);

- понимал ее законы и сущность (в первую очередь не пытался руководить игрой, не организовывал игру «для» детей, а включался на равных в их действия и аккуратно направлял и поддерживал развитие детей в игре);

- помнил, что в дошкольном возрасте нет места обучению (вид деятельности, оптимально воспринимаемый детьми после 8–9 лет), а есть игровая, экспериментальная, исследовательская деятельность;

- понимал, что игра по раз и навсегда разработанному взрослыми сценарию не оптимальная для развития творческой активности, креатив-

ности детей и подростков (в том числе театральное действие, полностью подготовленное и организованное взрослыми, с передачей детям только права на заучивание и презентацию готовых ролей);

- понимал, что игра – это, в том числе, игровое пространство, организуемое фантазией ребенка и соорганизуемое деятельностью педагога;

- играл сам, во взрослом коллективе, осознавая важность игр в образовании длиною в жизнь для деклиширования и дестереотипизации мышления.

### **Каким ключевым признакам должна отвечать современная игра?**

1) Направленность на деклиширование, дестереотипизацию сознания (дети не имеют собственных стереотипов, они передаются им взрослым сообществом); постановка нестандартных задач или формирование нестандартной ситуации;

2) делокализация, развитие мобильного (адаптивного) мышления, мобильных точек зрения, креативизация сознания;

3) предъявление образцов использования новых технологий в быту и образовательном процессе, мотивирование к образованию длиною в жизнь как к сотворчеству (список модулей игры «открыт» как для различных возрастных групп, так и для различных этнолингвокультурных и профессиональных сообществ);

4) снятие синдрома выгорания как «учащегося», так и «учителя» (в широком понимании данных понятий) за счет смены видов и форм деятельности и учета интересов субъектов деятельности;

5) интерактивность (в широком понимании этого слова: может быть разыграна как индивидуально, так и в паре, группе и т. д.);

6) мобильность и саморазвитие, становление игры в процессе игры;

7) модульность, привязанность к одним и тем же игровым объектам (карточкам, игрушкам и пр.), но предназначенность для различных целевых групп;

8) полифункциональность (пригодность, например, психологам – для диагностики; педагогам – для отработки знаний, умений и навыков, а затем формирования компетенций и т. д.).

Современная игра (в узком смысле этого слова, как карточная или др. формат игры) отчасти противоречит общественной игре в широком смысле этого понятия (политика, государство и пр.): вторая направлена на манипулирование личностью за счет стандартизации правил и сегментации доступа к различным уровням игры (теория

Хайдеггера и Ницше); тогда как первая ориентирована на синтез в коммуникации и дестандартизацию решений (есть ряд и других противоречий).

Так, игротека «Дети мира» с играми нового поколения рассчитана на возвращение играющих из мозаичного восприятия, клипового сознания к способности мыслить целостно, структурно, образно. Игротека «Дети мира» реализует сформулированные Е. М. Рудаковым задачи, направленные на социализацию и интеграцию индивида в коммуникации:

- введение индивидуума в мир этнокультуры (реализация преемственности поколений не в сказительстве/сказке, а в игре, включая трансляцию норм, правил, ценностей, задач с их преобразованием с учетом реалий дня сегодняшнего);

- помощь в ориентации в системе социальных и межличностных ролей и отношений;

- формирование культуры коммуникации в межкультурном пространстве (основанного на чувстве безопасности и принятия в данное пространство со стороны других его членов).

В XXI столетии возникает новый тип игроков и новая форма мировосприятия и познания окружающего пространства, связанная с рождением виртуальной его составляющей, с ее предельной обезличенностью (подмена лица аватаром, деиндивидуализация за счет присвоения чужой индивидуальности, «карнавализация» нового уровня). Игра уже не самодостаточна; она лишь развивает настоящее в прогнозируемое (чаще негативно) будущее. Игра основана на последовательности разворачивающихся ситуаций, становящихся итогом действий играющего (продолжение игры как награда; образование в процессе игры как становление и/или коррекция компетенций).

### **Такая игровая деятельность не сет, в том числе, такие функции:**

1) управление агрессией, аффектами (по Й. Хейзинге вслед за «катарсисом» Аристотеля); переключения их в виртуальный мир из реального (война как игра, спорт как замена военным баталиям);

2) моделирования случайностей и возможностей (начало заложено в биржевой игре и тотализаторе, лото и пр.) с поиском вариантов выхода из них и др.

Игра, таким образом, – основополагающее действие, образующее человека как личность, высвобождающее в борьбе индивидуумов его творческое начало (креативность), энергию. При этом человек одновременно способен выполнять несколько социо-функциональных ролей – сына, внука, мужа и сотрудника предприятия – руководителя одних и подчиненного других; внуки, дочери, матери, жены и сотрудницы и т. д.

Таким образом, основной функционал игры нового времени – мобилизация личности, ее подготовка к нетипичным ситуациям как потенциалу для развития, а не только опасности. Игра XXI века есть нечто среднее между шахматами и рулеткой, попытка упорядочивания случайности. И важно не только уметь ей грамотно системно пользоваться, играя, но и самим ее модифицировать и даже создавать. Для этого авторы игротеки «Дети мира» и проекта «Игро-мир образования 2035» организуют международный проект-конкурс инноваций в образовании «Умный мир детства».

Приглашаем всех творческих, любящих свое дело педагогов, родителей и даже учеников. Работы финалистов не только получают сертификаты, будут изданы в каталоге для широкого потребителя и для производителей, но и будут представлены в РФ (Калининград, Елабуга), Германии (Нюрнберг, Росток), Эстонии (Таллинн, Нарва), Испании (Таррагона, Барселона), напечатаны в СМИ ФРГ и Канады.

Будет два вебинара (онлайн и в записи) по защите авторского права и определению системности и инновационности продукта, пройдут консультации. Вам помогут при необходимости доработать ваши игры, игрушки, тренинговые продукты профессионалы международного уровня – авторы игротеки «Дети мира», «Сказкотехки», «Компетентного поля личности», «Креативатора».

Подробности на сайте. Ждем вас!

