

# РОЛЬ ДРЕВНИХ КУЛЬТУРНЫХ УСТАНОВОК И СИМВОЛОВ В СОВРЕМЕННОМ ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ИМИТАЦИОННО-СИМВОЛИЧЕСКИХ ИГР

*Терентьев Алексей Анатольевич*

педагог-психолог,

член Петровской академии наук и искусств России в РА

ФГБОУ ВПО «Новосибирский государственный педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

*Терентьева Ольга Георгиевна*

канд. пед. наук, преподаватель

Барабинский филиал ГАОУ СПО НО

«Новосибирского областного колледжа культуры и искусств»

г. Куйбышев, Новосибирская область

*Аннотация:* в статье рассматривается диалоговая интеракция игры с древними установками и символами для реализации воспитательных задач в современной школе.

Придуманый, далёкий от реальности, мир игры представляет собой некую модель или тренажёр, на которых дети, иногда неосознанно, постигают законы жизни. На фоне древнейшего прошлого оказывается проще протянуть руку помощи, дружбы, тому, кто вчера, в современности, казался чужим. В состоянии отстранённости от действительности дети постигают принципы совместного выживания, учатся быть толерантными.

В воспитательном процессе толерантность можно формировать разными способами воздействия на ребёнка: со стороны учителя, со стороны детей и со стороны самого индивида.

Общезвестно, что внешнее воздействие весомо влияет на формирование «Я», в том числе и ребёнка, однако если оно облечено в значимые символы или жесты-символы по теории символического интеракционизма Дж. Мида [1]. (Данная теория, хотя и не была чётко оформленной автором, вполне применима и для описания проблемы межличностного и межнационального общения). Символы же должны стать общезначимыми и восприниматься как установка или, например, как универсальное действие.

Ребёнок в ходе приобретения опыта межнационального общения будет осознанно ориентироваться на символы и действия направлять на вполне определённое их истолкование в социальной группе, ожидая положительной реакции, поскольку эти символы – общие, всеми поддерживаемые.

Но, на наш взгляд, интерпретация символов может иметь варианты, например, для представителей разных культур, поэтому необходима выработка интегративных, общих символов на основе изучения культурных универсалий. Следовательно, символы развиваются, совершенствуются в интеракционных ситуациях. Наиболее часто употребляемыми и универсальными в нашей игротехнике оказывались символы стихий, мирового древа, мира, астральные, тотемические символы и т.д. Значения символов будут являться результатом согласованности поступков людей, общих целей, интерпретаций, которые были осуществлены в интеракционных контекстах. Развитием этой теории стали ролевые теории, которые также необходимы для понимания социального поведения личности. Мид, рассматривая детские ролевые игры, обнаружил, что для успешного общения, взаимопонимания и поддержки, важно «принятие роли другого».

Именно так, а не иначе, по теории Мида, формируется идентичность, когда ребёнок в рамках имитационной игры смотрит на себя глазами другого. Понимание символа, подтверждённого всеми, и принятие роли другого – это сугубо человеческие признаки, знакомые даже ребёнку, особенно в процессе игрового общения. Такая ситуация выводит ребёнка на внутренний диалог, при котором необходимо выявить, что подумают другие и каковы ожидаемые отношения со стороны других к нему самому.

При таком диалоге в имитационно-символических играх происходит интериоризация, т.е. превращение внешнего социального контроля в самоконтроль и формирование человеческого Я. Ребёнок становится способным к сознательной регуляции своего поведения, к толерантности в межличностных отношениях, к принятию культурных универсалий, к диалогу культур, поскольку непрерывно соотносит представления о своей роли с представлением о самом себе, со своим Я.

Представим для образца игру «*Жест чудака*», в которой целью является:

1. Обучение позитивной коммуникации.
2. Формирование толерантных установок поведения.
3. Привитие навыков честного отношения к самим себе и к другим людям, умения найти в другом лучшие стороны.

*Вид игры:* имитационно-символическая.

Оборудования нет.

Длительность игры: игра может занять до 40 минут.

Приготовительные мероприятия:

Группа игроков разбивается на два равных круга. Один круг – малый – становится внутри большого круга лицом к его участникам. Таким образом, возникают пары игроков.

*Ход игры:* ведущий игры даёт вводную информацию: «Встретившись с отрядом чужих охотников, попытайтесь понять, какие чувства у вас возникают при взгляде на них? Каждому из вас важно знать, как он воспринимается чужой группой охотников, насколько он способен завязать дружеские отношения.

Вам сейчас представится возможность искренне ответить на вопрос о своем отношении к другим участникам игры, как представителям внешнего круга, так и внешнего. Узнать о том, как вас воспринимают другие люди.

Для определения взаимоотношений между внешними и внутренними, следует разработать универсальную жестовую систему, понятную всем игрокам.»

Ведущий предлагает условиться, что:

Положительные знаки – это:

- объятия – символ братской симпатии;
- пожатие рукой локтя другого человека – выражение чувств уважения;
- поднять ладонь вверх – «Приветствую чужак...»;

Настораживающие знаки – это:

- кивок головой, означает для партнера – «я тебя воспринимаю как врага достойного уважения, симпатия и антипатия, дело времени...»;
- пущенный большой палец руки – сигнал, серьёзных проблем. Стоит задуматься о том, как найти пути для примирения.

Среди охотников определяется, какое поле будет показывать +, а какое -.

После того как разобраны и усвоены все условные сигналы, начинается игра. Теперь тишина и хлопки ведущего, это то, что будет сопровождением на звериной тропе охоты. Участники малого круга стоят на месте, а участники большого круга, по хлопку ведущего делают шаг влево и оказываются перед новым партнером (или оба круга двигаются параллельно или противоположно). Пара некоторое время смотрит друг на друга, потом по хлопку ведущего охотники отворачиваются друг от друга и племени показывают код. Затем участники расходятся в те, малые круги, где определяются положительные и отрицательные коды. (Как вариант: образовавшиеся пары могут не отворачиваться друг от друга и не переходить в заявленные ранее положительные и отрицательные круги.)

Вновь звучит хлопок ведущего, большой круг осуществляет переход, и возникают новые пары, в которых повторяется та же последовательность действий. В конце игры происходит подсчёт кодов.

*Роль игры:* игра не только позволяет выявить отношения, царящие в данном коллективе игроков, но и познакомить с таким немаловажным понятием как толерантность.

*Методические замечания:*

Играющие погружаются в имитационную обстановку древнего мира, когда люди, разговаривая на разных диалектах, и не всегда могли понять таких же, как они, поэтому и возникли

жесты как универсальный язык общения. Дети имитируют действия разрозненных племён охотников, встретившихся на одной из звериных троп в период охоты. Священнодействие игры с её не реальными, не бытовыми картинками, безусловно, увлечёт играющих. Воспитание в процессе интеракции происходит без назиданий, опосредованно и коллективно.

Классификаций игр на сегодняшний день существует множество, но не надо забывать, что дети сами с удовольствием придумывают игры, и любят играть в неизвестные, поэтому создание новых игр остаётся актуальным процессом в педагогике.

Игра тесно связана с культом, священнодействием, участники которого убеждены, что оно претворяет в жизнь некое благо. Интересно, что такое представление сохраняет все формальные признаки игры, но с концом игры его действие не прекращается, а продолжает действовать в обыденном внешнем мире. Для сакрального действия, как и для игры, характерна пространственная выхваченность этой деятельности из обыденной жизни, то есть отгороженность от священного места.

Не утратился интерес у детей к древним этническим или народным играм, поскольку они являются подсистемой не только педагогической и народной (этнической) культуры, но еще и чрезвычайно своеобразной культуры игровой, а через нее – представляют “язык культуры”, универсальную модель действительности - со всеми актуальными сторонами полноценного творческого развития личности.

Формируется так называемая личная игровая культура - это в миниатюре культура в целом. В ней есть все звенья, в ней есть и материальная культура игровая, и духовная прежде всего. Через свою игровую культуру человек воспринимает любую игру и соответственно любую культуру. Поэтому воспитание толерантности в игре будет осуществляться именно через личную игровую культуру.

Происходит и развитие эмоциональной сферы личности. Л. С. Выготский писал: «Ни одна форма поведения не является столь крепкой, как связанная с эмоцией. Поэтому, если вы хотите вызвать у ученика нужные вам формы поведения, всегда позаботьтесь о том, чтобы эти реакции оставили эмоциональный след в ученике» [2, с. 140].

С. И. Маслов провёл некоторые исследования и выявил, «...что важнейшим условием передачи значимых ценностей школьникам является пробуждение в них адекватных эмоциональных переживаний. Главная трудность не в том, что дети не понимают, «что такое хорошо и что такое плохо», а в том, чтобы эти понимания приобрели для них соответствующий личностный смысл» [3, с.46]

Ещё Эразм Роттердамский отмечал, что дети далеко не всегда понимают глубинный смысл поступающей к ним информации, но чувствуют эмоции, которыми получение этой информации сопровождается. И если информация сопровождается атмосферой любви, то это сопрягает ее с полученными знаниями, закрепляет их на всю жизнь и побуждает в дальнейшем стремление к познанию [4, с.160].

Современный подход ФГОС, базирующийся на формировании универсальных учебных действий, даёт возможность организации внеурочной деятельности с помощью различных технологий. Игровые технологии занимают ведущие позиции.

В основе работ по игровым технологиям лежит понимание имитационных игр как деловых или управленческих, имеющих прагматическую цель. Предлагаемые нами модели, обладают, скорее, духовной, культурологической направленностью. В ходе придуманной культурологической игры возникает идентификация с символами своей культуры, организуется сознание ребёнка, так, что он понимает, как подобное происходит со всеми детьми, играющими с ним. За вычлениением смысла, символа и идентификацией следует выполнение, активная деятельность ребенка по воспроизведению образцов человеческого поведения, речи, мышления, сознания, по отражению окружающего мира и регуляции своего поведения.

#### Список литературы

1. [http://society.polbu.ru/sociology\\_hrestomatia/](http://society.polbu.ru/sociology_hrestomatia/)
2. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Под ред. В. В. Давыдова. М., 1991.
3. Маслов С. И. Дидактические основания духовно-нравственного воспитания // Педагогика, № 9, Ноябрь 2008, С. 46-51
4. Штеренберг М. И. Кризисы и проблемы воспитания // Вопросы философии, № 4, Апрель 2010, С. 158-167