

УДК 37.011.3-051:008:7

## ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА УЧИТЕЛЯ

Г. С. Иванова

ORCID 0000-0001-5863-4389

*В статье проводится анализ актуальной ситуации при обучении подростков, в которой все более широкое место занимает базированное на игре образование и игровизация. На этой основе подчеркивается необходимость игровой культуры учителя как условия для осуществления эффективных педагогических взаимодействий с учениками.*

*Это широкое проникновение игр в образование, как и наши исследования специализированной литературы, дают основание признать, что проблема игровой культуры учителя утверждается как значимая в теоретическом и практическом аспекте. Цель настоящего исследования – разработка концептуальной модели игровой культуры учителя как основополагающего фактора эффективного личностного и образовательного взаимодействия с обучаемыми.*

*Концептуальное осмысление термина «игровая культура учителя» осуществлено на основе педагогической интерпретации понятий «игра» и «культура», через которую соединятся понятия, фрагментированные в различных научных областях, и обозначится более прагматическое понимание сущности игровой культуры учителей и необходимой работы по ее формированию.*

*В контексте анализа понятий «культура» и «игра» представляется концептуальной модель игровой культуры учителя как основополагающего фактора эффективного личностного и образовательного взаимодействия с обучаемыми. Игровая культура проявляется в способности учителя к эффективному и соответствующему требованиям поведению в игровых ситуациях, направленному на конструирование и претворение через игру различных сфер действительности и их эффективное включение в образовательный процесс. Она отражает и эффективность педагогических взаимодействий, осуществляемых с учениками и направленных на формирование игры как свободной творческой деятельности.*

**Ключевые слова:** *игровая культура, образование, культура, игра.*

**Постановка проблемы и анализ исследований по рассматриваемой проблеме.** Значение игр и их неизменное присутствие в культуре отражено в научной литературе при толковании различных сфер жизни людей. Принимается, что нет культуры, описанной фольклористами, историками, антропологами или миссионерами, в которой не присутствует игра (Mäygrä, 2008, с. 37; Wienker-Pierpho, 2008, с. 6).

В этом плане, Йохан Хейзинга указывает, что все архетипические виды деятельности человеческих сообществ проникли в игру: язык, мифы и ритуалы, собирание и охота, война и любовь. Игры фундаментально определяют жизнь людей и проникают во все области их существования (Хьойзинга, 1982).

В современной культуре игра расширила свой социальный и академический дискурс и выделила новые перспективы для развития различных видов деятельности. Утверждается, что игры стали доминирующей социально-культурной формой организации (Zimmerman, 2009).

Нарастающее присутствие, значение и признание игры в социальной жизни привели к игровизации современной социокультурной среды и установлению игровизированного стиля жизни современного человека.

Образовательная институция отражает изменения, наступающие в социальной жизни, осуществляет диалог между культурами и ценностями различных групп, объединяет всех субъектов в процессе образования. Это привело и к изменениям в образовательной среде, в которой все более утверждается образование, базированное на игре и игровизации обучения.

Игровое образование фокусировано на самостоятельном развитии ребенка, с учетом индивидуальных обстоятельств развития, интересов и способностей. Ориентированный на игру подход является методологией педагогической деятельности, которая обеспечивает и поддерживает процессы самопознания, саморазвития и самореализации личности ребенка, раскрытие его неповторимой индивидуальности.

Игровизация (gamification) является инструментом, который вводит элементы дизайна игры в неигровые контексты (Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011).

Базированное на игре образование и игровизация успешно вписываются в различные парадигмы и модели современного образования. Принимается, что игровизация имеет много общих черт с бихевиоризмом, когнитивизмом и конструктивизмом, но у него есть свой собственный, уникальный и неповторимый почерк. (Стоянова, Тупарова и Самарджиев, 2018).

Конструктивистские идеи учения находят прямое отражение в игровизации. Некоторые ученые даже квалифицируют игровизацию как «конструктивистский подход» (Hoobler, 2016).

В современном мире учитель все чаще попадает в ситуацию, когда он окружен учениками, носителями различных субкультур, и, чтобы понимать их, ему необходимо приобрести навыки общения, ценности и поведение, подходящие этой субкультуре или требуемые ею. Это является проблемой для многих учителей, столкнувшихся со специфической игровой субкультурой подростков, которая появляется как результат расцвета информационных технологий, создающих новую ситуацию, связанную с формированием молодого поколения. Телевидение, видеоигры, телефон, компьютеры, портативная аудио- и видеотехника – это культурные артефакты, которые изменяют жизнь подростков. Вот почему современный ученик значительно лучше информирован, а школа не всегда в состоянии удовлетворить новым требованиям и утратила свою монополию на распространение человеческого знания. В виртуальном пространстве неограниченно образуются сообщества и группы по всевозможным признакам, но чаще всего это группы электронных игр. В этом плане утверждается, что культуры нового века – это культуры Сети, или, точнее, сетей в Сети (Друмев, 2015).

Это широкое проникновение игр в образование, как и наши исследования специализированной литературы, дают основание признать, что проблема игровой культуры учителя утверждается как значимая в теоретическом и практическом аспекте. Наши основания для определения игровой культуры как важного компонента профессиональной деятельности учителей строятся на основе понимания, что игра со всеми ее разновидностями является мощным средством и необходимым условием развития детей и формирования детской личности, и превращается в значимый компонент современного образования.

Это мотивирует **цель настоящего исследования**, а именно: *разработка концептуальной модели игровой культуры учителя как основополагающего фактора эффективного личностного и образовательного взаимодействия с обучаемыми.*

Реализация указанной цели находит свою конкретизацию через решение следующих **задач**:

*1. На основе теоретического анализа и синтеза актуальных концепций о культуре и игре описать конструкт «игровой культуры учителя».*

2. *Определить сущность и содержание игровой культуры учителя, связанной с характером и перспективами развития современного образования, обусловленных социальными и образовательными взаимодействиями с детьми и учениками.*

**Теоретической и методологической базой исследования** является гуманная парадигма в образовании, которая связана с использованием гуманно-личностного, системного и игрового подходов.

С учетом указанных исследовательских намерений используется **система общенаучных и собственно педагогических методов**, которые дополняют друг друга, как, например: изучение и теоретический анализ исследуемого явления в специализированной литературе, анализ документов, в которых отражены перспективные требования и тенденции будущего развития образования, изучение новаторского педагогического опыта и практики, через которое анализируется эффективность и творческое использование игровизации и базированного на игре образования.

**Изложение основного содержания исследования.** Концептуальное осмысление термина «игровая культура учителя» может быть осуществлено на основе педагогической интерпретации понятий «игра» и «культура», через которую соединятся понятия, фрагментированные в различных научных областях, и обозначится более прагматическое понимание сущности игровой культуры детей и необходимой работы по ее формированию. Неоправданным было бы ожидание, что будут указаны какие-то универсальные определения, которые полностью исчерпают такие сложные явления, как игра и культура, но, учитывая их общие генетические корни, важно обозначить эти общие характеристики упомянутых феноменов, которые дадут нам основание обрисовать профиль игровой культуры учителя.

Термин «культура» понимается и толкуется с различных точек зрения как в ежедневном употреблении слова, так и в научном дискурсе. Этот комплексный феномен получил множество и неоднозначных дефиниций, которые отражают как его различные стороны, компоненты, признаки и проявления, так и различные намерения и понимания исследователей, их различные подходы и критерии для своих исследований, но единого определения для него в настоящее время не существует.

Эти термин и концепция впервые появляются в Европе в 18 веке и обозначают процесс совершенствования. В 19 веке это значение меняется на улучшение личности и поведения индивида, особенно через его образование (Луков, 2011 г.).

В основном, под «культурой» понимается человеческая деятельность в ее различных проявлениях, включая все формы и способы человеческого самовыражения, самопознания и накопления навыков и умений. Культура является набором правил, которые предписывают человеку определенное поведение с присущими переживаниями и мыслями (Bг. Wikipedia).

В последние годы понятие «культура» проникает во все области педагогического знания. Его использование как педагогического термина объясняется накоплением богатого теоретического опыта и стремлением специалистов искать и обосновывать некий более разносторонний и углубленный подход к проблемам образования. Этому естественным образом способствуют достижения философии, социологии, культурологии и др. научных областей, чей инструментарий используется для объяснения сложных процессов, сопутствующих развитию, формированию и обогащению человеческой личности в контексте общественных отношений.

Кроме того известно, что разработка педагогики как теоретического направления характеризуется стремлением к постоянному обновлению, вопреки тому, что ее тематика по существу не меняется. Налицо и дифференциация и динамизм понятий.

В контексте этой динамики и стремления к обновлению, в понятийном аппарате педагогики появляется и термин «игровая культура», которым обозначаются как умения детей играть, так и способность учителя организовывать, развивать и использовать игру как эффективное средство, метод и форму обучения.

В научной литературе отсутствует ясная дефиниция этого термина, по причине чего он интерпретируется различно, часто отождествляется с близкими понятиями или используется без учета его точного содержания. Это затрудняет точное употребление этого термина, но не является поводом его отвержения, а скорее, серьезным основанием необходимости его уточнения и дефиниции.

Очень сходными являются и определения, которые даются игре, также характеризующейся своей социальной природой и общественно-исторической обусловленностью. Й. Хейзинга рассматривает игру как культурное явление и исследует ее средствами научно-культурной мысли. Так, он определяет игру как «первичную человеческую функцию» и «один из фундаментальных элементов жизни». По его выражению, игра является более древней, чем сама культура, культура даже происходит от игры, возникает и развивается в игре как игра (Хьойзинга, 1982).

Вопреки тому, что понятие игра характеризует целое семейство различных типов игр, отличающихся своей спецификой, предметом выражения и логикой построения и развития, в самом общем плане считается, что «игра» – это произвольная деятельность, отражающая в условно-обобщенной форме отношение человека к миру, к людям, к самому себе, имеющая целью самовыражение индивида и формирование у него типичного социального поведения и прогнозирования ситуаций для общения. Или, игра – это один из способов усвоения мира и самоутверждения человека, состоящий в произвольном конструировании действительности в условном аспекте, когда человек принимает роль (не реальную, а воображаемую) и ставит себя в условную ситуацию (Иванова, 2004).

Из упомянутых определений четко видно, что конструирование и поддержка социальной реальности в рамках овладения культурой и игрой связаны с ее опознанием и структурированием, а также с формированием отношения к этой реальности, к себе и другим в контексте межличностных и деловых связей.

Теоретическое осмысливание перечисленных положений содержит эвристический потенциал для определения сущности концепта «игровая культура», который направляет нас к обобщению, что для определения содержания понятия «игровая культура учителя» необходимо раскрыть особенности его присутствия в игре в соответствии с ее характеристиками и вариантами организации и включения в образовательный процесс.

Присутствие педагога в детской игре отличается особой многофункциональностью, благодаря которой возможно проявление избирательного образовательного взаимодействия и представления различных моделей игрового поведения в соответствии с целью и реальной образовательной и игровой средой. Условная, творческая интерпретация действительности в игре достигается посредством бесконечно богатого, сложного и многовариантного в своих конкретных проявлениях игрового процесса, который требует от педагога специфических умений, личностных качеств и способностей, среди которых выделяются своей особой значимостью богатая общая и профессиональная культура, виртуозная интерактивность и сильная мотивация к совместной деятельности с детьми.

Независимо от того, как толкуется термин культура, в основе всех определений лежит убеждение, что культура имеет признаки. Она не является универсальным множеством, а образует особым образом определенную сферу. В этом плане принимается, что любая культура может быть сконструирована как имеющая три аспекта: она состоит из

материальных, социальных и субъективных ресурсов... Целостная сеть ресурсов распределена среди всей группы, но каждый отдельный член группы присваивает их и использует только как часть общей сети культурных ресурсов, которая потенциально доступна (Барет и др., 2016, с. 24).

Вот почему принимаем, что в игровую культуру учителя включается умение учителя использовать компетентно все материальные ресурсы, обеспечивающие игры от предметных и словесных до электронных. Важным аспектом является также специфический язык и правила социального поведения, которые должны приниматься участниками в игре, а также субъективное отношение, установки и ценности, которые разделяются группой и придают игре смысл.

Игровая культура проявляется в способности учителя к эффективному и соответствующему требованиям поведению в игровых ситуациях, направленному на конструирование и претворение через игру различных сфер действительности и их эффективное включение в образовательный процесс. Она конкретизируется в трех аспектах:

- познавательном, который необходим для анализа требований игровой ситуации и адекватного игрового поведения, отвечающего игровой среде, образовательному содержанию, участию детей, характеру и виду самой игры;
- рефлексивном – включающим внутреннее отражение окружающих учителя явлений, связанных с игрой, представления о себе и его отношение к обучаемым;
- симулятивным, который относится к особенностям социального поведения, взаимопонимания, поддержки, самоутверждения в контексте межличностных и деловых отношений.

Игровая культура существует в практико-действенной форме в виде навыков построения игры, в которой проявляются установки и компетенция участников. Она отражает и эффективность педагогических взаимодействий, осуществляемых с учениками и направленных на формирование игры как свободной творческой деятельности.

Игровая культура каждого учителя развивается с собственной динамикой, которая определяется как характером социального окружения и культурного контекста, так и закономерностями, проявляющимися при обособлении различных видов игр и развития детей. Вот почему степень развития игровой культуры учителя следует искать в:

- позитивных изменениях и достижениях учеников в отношении развертывания их индивидуального игрового поведения и их игровых взаимодействий в образовательном процессе;
- улучшении возможностей восприятия, исполнения и творческого обогащения познавательного содержания через различные виды игр, игровые компоненты и ситуации;
- положительных изменениях в эмоциональном, интеллектуальном и социально-нравственном развитии детей и их мотивации к учению.

**Выводы.** Игровая культура учителя будет способствовать тому, чтобы образовательная среда стала более стимулирующей, более гибкой и более творческой, в которой обучаемые имеют свою собственную ответственность, развивают разнообразные образовательные умения, связывающие интересных людей и новые идеи.

Игровая культура учителя характеризуется многоаспектностью и неравномерностью развития, так как каждый учитель работает и развивается в специфической культурной среде, по причине чего имеет уникальный и неповторимый опыт, характерный только для конкретного сообщества, его мироощущения и способа выражения. В соответствии со спецификой культурной ситуации, содержание его игровой культуры раскрывается и обогащается через преемственность и обновление, благодаря которым обогащается культурная идентичность учителя в соответствии с социальным контекстом, в котором он работает, живет и развивается.

Все это дает нам основание признать, что игровая культура учителей является важной частью их профессиональной подготовки, связанной с анализом и обобщением актуальных научных постановок и эмпирической информации относительно традиционных форм проявления детской игры и естественных механизмов непосредственного усвоения детьми игрового опыта и культуры. Эта инновативность в работе с учителями должна быть технологически организована на основе теоретического и эмпирического опыта, приспособленного для нужд практики в виде стратегий и моделей типов деятельности, которые отражают тенденции, систему и последовательность работы по формированию игры, и обозначают перспективы ее совершенствования.

Игровая культура учителя для свободного включения игр и игровых элементов в профессиональную деятельность не противоречит серьезности его труда, и его деловые качества от этого не пострадают. Она является выражением высокого профессионализма и уверенности. Когда педагоги чувствуют уверенность в своем профессионализме, они позволяют гораздо



больше свободы, различий и даже несогласия и это стимулирует познавательное и социальное развитие обучающихся, но если они не уверены в себе, их отношение к детям сковывающее и авторитарное, а такое отношение отнимает у детей их самооценку, сковывает их интеллект и творчество и, естественно, является нежелательным в современном образовательном институте. Хорошей иллюстрацией этому является мнение, высказанное Ю. Азаровым и Л. Азаровой, что «педагогический талант – это умение сочетать игру с глубоким проявлением Любви и Свободы» (Азаров и Азарова, 1997, с. 17-22).

### Литература

1. Азаров Ю., Азарова Л. Босоногие сократы. Как развивать детскую и педагогическую талантливость. *Сп. «Дошкольное воспитание»*. 1997. № 1. С. 17-22.
2. Барет М. и др. Компетенции за демократична култура. Да живеем като равни в културно различни демократични общества. Съвет на Европа 2016 г. С. 24. URL : <http://www.openedubg.com/images/sampledatabg/resursi/1.pdf> (дата обращения : 23.02.2019).
3. Друмева М. (2015) Младежките субкултури в България. В сп. е-свет, бр. 2015. № 1. URL : <https://www.svet.bg/> (дата обращения : 25.04.2019).
4. Иванова Г. Педагогически технологии в играта. Пловдив, 2004.
5. Луков В. (2011) История культуры Европы XVIII–XIX веков : учебное пособие. Гуманитарный институт телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина (ГИТР). Москва : ГИТР, 2011. ISBN 978-5-94237-038-1.
6. Стоянова М., Тупарова Д., Самарджиев К. Теориите за учене и игровизацията в обучението. XI Национална конференция «Образованието и изследванията в информационното общество». 2018. С. 32-40. URL : <http://scigems.math.bas.bg:8080/jspui/bitstream/10525/2944/1/ERIS2018-book-p03.pdf> (дата обращения : 30.03.2019).
7. Хьойзинга Й. Homo Ludens. Изд. «Наука и искусство». 1982.
8. Bg. Wikipedia. URL : [https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0\\_\(дата\\_обращения\\_:\\_02.04.2019\)](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_(дата_обращения_:_02.04.2019))
9. Detering S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. E. Gamification: Toward a Definition. 2011. URL : <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Detering-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (дата обращения : 18.02.2019).
10. Hoobler B. Gamification: A Constructivist Approach. URL : <https://hooblermetportfolio.files.wordpress.com/2017/11/gamification-aconstructivistapproach.pdf>. 2016 (дата обращения : 08.12.2017).
11. Mäyrä F. An Introduction to Game Studies. Games in Culture. London : Sage Publications. 2008.
12. Wienker-Piepho S. Homo ludens. Kulturgeschichte des spielenden Menschen. Unveröffentlichtes Vorlesungsmanuskript Friedrich-Schiller-Universität Jena, 2008.

13. Zimmerman E. Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In: Wolf, Mark J.P. / Perron, Bernard (Hg.): *The Video Game Theory Reader* 223 – 32. London: Routledge, 2009.

### References

1. Azarov, Yu., & Azarova, L. (1997). Bосоногие sokraty. Kak razvivat' detskuyu i pedagogicheskuyu talantlivost' [Barefoot Socrates. How to develop children's and pedagogical talent]. *Sp. "Doshkol'noe vodpitanie", #1, 17-22* (rus).
2. Baret, M. et al. (2016). *Kompetentsii za demokraticzna kultura. Da zhiveem kato ravni v kulturno razlichni demokraticni obshchestva. S'vet na Evropa 2016 [Competences for democratic culture. To live as equal in culturally diverse democratic societies. Council of Europe 2016]*. Retrieved from <http://www.openedubg.com/images/sampledubg/BG/resursi/1.pdf> (date of appeal: 23.02.2019) (bulg).
3. Drumeva, M. (2015). Mladezhkite subkulturi v B'lgariya. *V sp. e-svet, br. # 1* [Youth subculture in Bulgaria. In *e-world magazine, # 1*]. Retrieved from <https://www.svet.bg/> (date of appeal: 25.04.2019) (български)
4. Ivanova, G. (2004). *Pedagogicheski tehnologii v igrata [Pedagogical technologies in the game]*. Plovdiv (bulg).
5. Lukov, V. (2011). *Istoriya kul'tury Elropy XVIII–XIX vekov: uchebnoe posobie [The history of culture Elropy XVIII – XIX centuries: a textbook]*. Humanities Institute of TV & Radio Broadcasting named after M.A. Litovchin (GITR). Moscow: GITR. ISBN 978-5-94237-038-1 (rus).
6. Stoyanova, M., Tuparova, D., & Samardzhiev, K. (2018). *Teoriite za uchene i igrovizatsiyata v obuchenieto. XI Natsionalna konferentsiya "Obrazovaniето i izsledvaniyata v informatsionoto obshchestvo" 2018 [Learning theories and gaming in learning. XI National Conference "Education and Research in the Information Society" 2018]*, p. 32-40. Retrieved from <http://sci-gems.math.bas.bg:8080/jspui/bitstream/10525/2944/1/ERIS2018-book-p03.pdf> (date of appeal: 30.03.2019 ) (bulg).
7. Huizinga, J. (1982). *Homo Ludens*. Publishing House "Nauka i izkustvo" (bulg).
8. *Bg. Wikipedia*. Retrieved from <https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0> (date of appeal: 02.. 04.2019 (bulg).
9. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. Retrieved from <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (date of appeal: 18.02.2019) (eng).
10. Hoobler, B. (2016). *Gamification: A Constructivist Approach*. Retrieved from <https://hooblermetportfolio.files.wordpress.com/2017/11/gamification-aconstructivistapproach.pdf> (date of appeal: .08.12.2017) (eng).
11. Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: Sage Publications (eng).
12. Wienker-Piepho, S. (2008). *Homo ludens. Kulturgeschichte des spielenden Menschen*. Unveröffentlichtes Vorlesungsmanuskript Friedrich-Schiller-Universität Jena (deutsch).

13. Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In: Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard (Hg.): *The Video Game Theory Reader* 223 – 32. London: Routledge (eng).

## ІГРОВА КУЛЬТУРА ВЧИТЕЛЯ

Г. С. Іванова

*У статті проводиться аналіз поточної ситуації при навчанні підлітків, в якій все більш широке місце займає навчання, в основу якого закладена гра та ігровізація. На цій основі підкреслюється необхідність ігрової культури вчителя як умови для здійснення ефективних педагогічних взаємодій з учнями.*

*Це широке проникнення ігор в освіту, як і наші дослідження спеціалізованої літератури, дають підставу прийняти, що проблема ігрової культури вчителя затверджується як значуща в теоретичному і практичному аспекті. Мета цього дослідження – розробка концептуальної моделі ігрової культури вчителя як основоположного чинника ефективної особистісної і освітньої взаємодії з учнями.*

*Концептуальне осмислення терміну «ігрова культура вчителя» здійснене на основі педагогічної інтерпретації понять «гра» і «культура», через яку з'єднуються поняття, фрагментовані в різних наукових областях, і позначиться більш прагматичне розуміння сутності ігрової культури вчителів і необхідної роботи щодо її формування.*

*У контексті аналізу понять «культура» і «гра» представляється концептуальною модель ігрової культури вчителя як основоположного чинника ефективної особистісної і освітньої взаємодії з учнями. Ігрова культура проявляється в здатності вчителя до ефективної і відповідної вимогам поведінки в ігрових ситуаціях, спрямованій на конструювання і втілення через гру різних сфер діяльності і їх ефективне включення в освітній процес. Вона відображає і ефективність педагогічних взаємодій, що здійснюються з учнями і спрямовані на формування гри як вільної творчої діяльності.*

**Ключові слова:** ігрова культура, освіта, культура, гра.

## TEACHER'S GAME CULTURE

G. S. Ivanova

*The article analyses the current situation in adolescent education, in which a wider is takes place from game based education, and gamification. On this basis, the need for a teacher's game culture is emphasized as a condition for effective pedagogical interactions with students. This wide penetration introduction of games in educational as well as our research in the specialized literature suggest that the problem of the teacher's game culture is important in theoretical and practical terms.*

*The purpose of this research is developing a conceptual model of the teacher's game culture as a fundamental factor for effective personal and educational interaction with the trainees.*

*Conceptually, the term „teacher's game culture" can be made on the basis of the pedagogical interpretation of the terms "game" and "culture" through which to congregate conceptions fragmented in the various scientific fields and to outline a more pragmatic understanding of the essence of the children's game culture and the necessary work on its formation. In the context of the analysis of the notions of culture, a game presents a conceptual model of the teacher's game culture as a fundamental factor for effective personal and educational interaction with the trainees.*

*Game culture manifests itself in the ability of the teacher about effective and compliant behaviour in game situations, aimed at constructing and recreating, by playing, different spheres of reality and their effective inclusion in the educational process.*

**Keywords:** *Game culture, education, culture, game.*

**Іванова Галена Стоянова** – доктор педагогічних наук, заступник декана педагогічного факультету, Пловдивський університет ім. Паїсія Хилендарського (м. Пловдив, Республіка Болгарія). E-mail: galenaivanova@abv.bg

**Ivanova Galena Stoyanova** – Doctor of Pedagogical Sciences, Vice-Dean of the Faculty of Education of the Plovdiv University Paisii Hilendarski (Plovdiv, Republic of Bulgaria). E-mail: galenaivanova@abv.bg