



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

А.С. Русаков

Учебный план игровых алгоритмов:
Михаил Кожаринов и Центр
ролевого моделирования

105 - 108

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ИГРОВЫХ АЛГОРИТМОВ: МИХАИЛ КОЖАРИНОВ И ЦЕНТР РОЛЕВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

А. РУСАКОВ

Мы обнаружим многие из намеченных Тоффлером рекомендаций воплощёнными в ширящихся педагогических практиках, связанных с методиками ролевого моделирования. В них создаются те самые системы отношений, где наглядно воцаряется союз физики и истории, где приключения и фантазия устанавливаются на фундамент ответственного расчёта, где мифологически осмысливаемое прошлое оборачивается проектно разрабатываемым будущим, где темпы и объёмы предлагаемых к решению проблем могут искусственно наращиваться или сдерживаться.

Надо заметить, что и движение ролевого моделирования своими корнями уходит в «коммунарство», в историю московских педагогических отрядов системы «Дозора» и «Рассвета». (А толчком для их первых экспериментов послужили, наверное, Большие военно-исторические игры, которые с 1980-го года проводил в Павловске Александр Трапер.)

Собственно, ролевые игры в жизнь системы московских клубов коммунарского толка вошли между делом, «исподтишка»





отвоёвывая себе пространство шаг за шагом — наверное, неожиданно и для самих организаторов. Ведь те в течение восьмидесятых годов по преимуществу были озабочены совсем другими проблемами (кадровое единство в сообществе педотрядов или их автономия; продолжение попыток «коммунарского захвата» школ или отказ от него; широкое освоение жанра клубов по месту жительства и нащупывание того, как создавать собственные «ячейки в обществе», своеобразные ниши для «своих»; эксперименты с созданием «педагогизированных предприятий» на хозрасчётной основе; проекты и расколы, связанные и с экономическими замыслами, и с переоценкой ценностей; вообще выяснение шансов на согласование педагогической работы, бизнеса и коллективного самоуправления и пр.).

Но пока клубы и педотряды былой «рассветовской» системы с триумфами и катастрофами продвигались через весь этот бурелом социального творчества, обнаружилось, что коммунарские сборы и «огоньки» уже вытеснены «БРИГадами» и «МИГадами» больших и малых ролевых игр.

«...Тогда время расколов сменилось стабилизацией. Была создана теория игровых алгоритмов, используемая прежде теория социотехники была переосмыслена и дополнена переработанными взглядами Гумилёва, Берна, Тойнби, Лестницы Странников и других».

Контуры поэтапного развития московского Центра ролевого моделирования мы можем увидеть во фрагменте размышлений 1994 года, когда Михаил Кожаринов и его соратники как раз обосновывали свою знаменитую в скором будущем «школу на Хавской».

«...Первоначально это были исторические игры (Северная Америка во время колонизации, эпоха борьбы городов и герцогов в феодальной Европе, Древний Рим, Киевская Русь и другие). Что интересно: события на игре при правильном моделировании экономики, культуры, политической ситуации развиваются близко к руслу реальных исторических событий. По окончании игры интересно сравнить её ход с исторической публицистикой, собственные ощущения и переживания с образным видением данной эпохи художественной литературой. Многих игра подталкивала писать собственные мемуары, других — читать книги по эпохе игры. Как педагоги, мы быстро оценили значение игры для мотивации обучения, иллюстрации глубинных социальных законов в ходе истории, детализации исторических образов, погружения в духовный мир ушедшего времени.

Вторым шагом в развитии Центра стало расширение моделирования на пространство сначала биологии и экологии (моделирование биогеоценозов и экологических катастроф), позже — работа с физическими, химическими, математическими моделями.

В итоге за семь лет работы Центр накопил гигантский опыт по моделированию как различных жизненных и социальных клубков и конфликтных ситуаций, так и моделированию чисто предметных, учебных знаний. Выявились различные типы игр, игровые приёмы в моделировании и т.д. Всё это позволило соединить работу по классификации игровых форм с проблематикой широкого использования их в образовании.

...Вот как может выглядеть простейший, но почти безотказный ход по мотивации младших школьников. Ребята попадают на одной из игр в некий фантастический мир, где им для достижения главной цели (спасти товарищей, коло-



А. С. РУСАКОВ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ИГРОВЫХ АЛГОРИТМОВ:
МИХАИЛ КОЖАРИНОВ И ЦЕНТР
РОЛЕВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

низировать планету и т.п.) необходимо разрешить ряд игровых задач (открыть двери таинственного замка, отогнать дракона, обнаружить месторождение). Но знаний для этого у них не хватает (чтобы открыть двери — нужно «войти в компьютер», чтобы отогнать дракона — нужно спаять «мультивибратор», издающий звуки, драконов пугающие; чтобы найти руду, нужно уметь разобраться в данных, полученных с приборов). На игре происходит ряд бурных событий, ребята выкручиваются из многих ситуаций, но игровые цели так и не удаётся выполнить. После игры, на обсуждении, когда ситуация вскрывается, ребята обижаются и защищаются: «Но мы же этого не знали, а знали бы, так подготовились...» Тогда им предлагается реванш.

Другая сторона дела. Если педагоги отслеживают, чтобы ребята играли разные роли, значительно возрастают способности ребёнка ставить себя на место другого человека, понимать его мотивы, представить себя «в его шкуре».

Игры оказываются средством психологической диагностики, позволяющим раскрыть комплексы ребёнка, определить характер завышенной или заниженной самооценки и так далее, и средством для соответствующей корректировки.

Кроме того, известно, что в лучшем положении оказываются те ученики, у которых логика изучаемого материала ложится на уже имеющийся набор образов-ассоциаций. Поэтому актуальна задача культивирования таких ассоциативных рядов на различные темы и области знаний, а любая ролевая игра даёт их целый веер, касательно самых разных областей.

Для педагогов подготовка к ролевой игре даёт возможность сплочения различных коллективов школы. В различных мастерских раскрывается необозримый простор для самоуправления детских коллективов в различных творческих позициях, в связи с различными видами деятельности.

На сегодняшний день Центр постепенно приступает к созданию полного школьного курса, базирующегося на использовании ролевого моделирования».

С тех пор школа, где основной процесс обучения выстроен на ролевых методиках, прочно утвердилась и выстроилась с первого до последнего класса. В ней не то что бы стёрты грани, но выстроены бесчисленные взаимные переходы между планомерным обучением детей, коллективными творческими делами, совместными проектами с другими организациями и проектированием собственного будущего.

Известный метод погружения был переработан в «пакетную систему обучения», позволяющую учителям и группам детей не быть жёстко привязанными к еженедельному расписанию и получать необходимую степень свободы для организации тех или иных замыслов «большого размаха».

Школа Центра ролевого моделирования — частная школа, чьи отношения с государством регулируются экзаменами после девятого и одиннадцатого класса, но управление в ней принадлежит не владельцу и не директору, а коллегии тех учителей, кто наиболее активно и ответственно ведёт в данный период дела школы и Центра.

Тем временем методика больших ролевых игр после проведения «Московских Хоббитских Игрищ» в 1991 году расползлась по всей стране, породив уйму игровиков-«хоббитов». Поначалу создатели методики игнорировали это «свое ужасное порождение», но потом умили максимализм, обнаружив среди играющих толп и некоторые остатки коммунарских групп, да и просто хороших людей.

107

Сценарии
и алгоритмы
[109 - 126]





Сама же московская школа продолжила «сколачивать Союз ЦРМов» — приверженцев близкой политики в отношении игр, предполагающей их последовательную педагогическую направленность, образование экономически самостоятельных объединений-предприятий, принцип социального моделирования в играх и коллективное самоуправление.

Понятно, что массовый «досугово-развлекательный» фон ролевых игр редко позволяет внешнему наблюдателю различать эти всерьёз работающие коллективы. Понятно и то, что сами «модели ролевого моделирования» всё меньше подходят друг на друга, основываясь в каждой местности на своих педагогических, этнографических, мировоззренческих традициях.

Но и среди активных деятелей ролевого движения круг участников дел московского Центра, вероятно, уже не самый многочисленный. Например, в Костромском университете ролевое моделирование — едва ли не основное средство общепедагогической подготовки будущих учителей. Хотя при этом, конечно, студентов убеждают, что они организуют различные «игры-эпопеи» якобы не для себя, а как практику работы со старшеклассниками.

«Идея социального закаливания — это то, что позволяет реализовать ситуационно-ролевая игра. Её эффект связан с контрастными точечными прикосновениями к личному опыту старшеклассника, позволяющими повысить его сопротивляемость негативному воздействию социальной среды; игра мобилизует потенциал для продуктивного решения жизненных трудностей, для успешной адаптации в разнообразных ситуациях», — подчёркивает Борис Куприянов, руководитель управления научно-исследовательской деятельности Костромского университета и лидер костромского ролевого движения.