

**БУРЕНКОВА  
ЕЛЕНА ВАЛЕНТИНОВНА,**  
*кандидат психологических наук,  
доцент кафедры общей психологии  
ФГБОУ ВПО «Пензенский  
государственный университет»*

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА-МАРАФОН «ЛИДЕР»**

Приводим полный текст программы, вошедшей в число победителей V Всероссийского конкурса психолого-педагогических программ «Новые технологии для «Новой школы»». Основу составляет игра в различных её проявлениях — от навыка через соревнование к со-творчеству. Прохождение всех этапов позволяет участникам игры проявить себя как лидеры в новых условиях игрового пространства. Прописываются не только методологические основы данного проекта, но и собственно структура игры с описанием заданий каждого этапа.

**С**овременные условия и темп жизни диктует своеобразные условия, где процессы социально-психологической адаптации усложнены конкурентной борьбой. Появилось такое словосочетание как «конкурентноспособная личность» (В. И. Андреев). Конкурентноспособная личность — это личность, для которой характерно стремление и способность к высокому качеству и эффективности своей деятельности, а также к лидерству в условиях состязательности, соперничества и напряжённой борьбы со своими конкурентами (В. И. Андреев, 2010). И это накладывает определённые задачи в психолого-педагогическом сопровождении подрастающего поколения. Одной из них является — формирование понимания себя как социально успешной и конкурентноспособной личности в условиях межличностного взаимодействия [1].

На наш взгляд, методом развития данных социально-психологических качеств является возвращение к игре как наиболее естественному методу адаптации личности ребёнка к изменяющимся условиям социального мира. Действительно, социально-личностное развитие осуществляется в процессе значимых, мотивированных видов деятельности, в игре как самоценной деятельности, обеспечивающей ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющей наиболее полно реализовать себя «здесь и теперь», достигая состояния эмоционального комфорта, и решая актуальную задачу — быть причастным к обществу, построенному на свободном общении равных. Путь социально-личностного развития — это путь от элементарных аффективных реакций к высшим эмоциям и чувствам, где развитие эмоциональной сферы осуществляется в единстве с социализацией (Н. М. Сорокина, 2012).

Игра как таковая и собственно игровое пространство является местом тренировки и развития необходимых для эффективной жизнедеятельности качеств.

И если для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста — игровое пространство является одним из востребованных и социально приемлемых, то для подросткового возраста, особенно, для старшего подросткового возраста — часто отторгаемой, «невзрослой» деятельностью. А ведь именно подростковый возраст называют временем рождения Личности, поскольку именно в этом возрасте происходит формирование базовых механизмов самодетерминации в пространстве социального взаимодействия. И установление правил межличностного взаимодействия — вот одна из возрастных задач подросткового возраста. Пробы и ошибки, встречи и расставания, дружба и предательство, одиночество и принадлежность к сообществу — вот основные маркеры межличностной коммуникации подростка и основы формирования его дальнейшей социальной успешности.

Социальная успешность и в подростковой и в молодёжной среде представляет собой разностороннюю категорию и определяет отношение человека к обществу и общества к нему. Она включает в себя как внешние оценки успешности (благополучие человека — социальное, физическое и психологическое), так и внутреннее представление. Последнее определяется ценностями, одобряемыми референтной группой, а также способностью к созиданию, собственно мировоззрением и адекватным самоотношением.

### **АПРОБАЦИЯ ПРОГРАММЫ**

Данный проект (Психологическая игра-марафон «Лидер») прошёл апробацию в течение 2009–2011 годов с подростками г. Пензы, г. Заречного, г. Кузнецка Пензенской области. В данный момент времени проводится с детьми Приволжского региона (дети из детских домов, дети из семей). Игры 2011, 2012 и 2013 г.г. в рамках окружного проекта «Вернуть Детство» на базе ПГПУ им. В. Г. Белинского (ныне ППИ им. В. Г. Белинского) при поддержке полномочного представителя президента РФ Приволжского федерального округа, ГФИ Пензенской области и правительства Пензы и Пензенской области. Данная программа стала лауреатом V Всероссийского конкурса психолого-педагогических программ «Новые технологии для Новой школы» (2013 год).

### **ОРГАНИЗАЦИОННАЯ БАЗА**

В играх принимали участие воспитанники детских домов — учащиеся старших классов из Республик Башкортостан, Марий Эл и Мордовия, Пермского края, Нижегородской, Саратовской, Пензенской и Ульяновской областей, а также подростки, воспитывающиеся в семьях, учащиеся школ г. Пензы и г. Заречного. Всего в проекте приняло участие 500 человек.

Каждая игра уникальна и неповторима по-своему, отличаются и собственно этапы марафона, и мастерские. Каждая встреча, словно индивидуальный пошив одежды, создаётся на «основе уникальности всех» — и участников и ведущих. Однако существуют некоторые основные правила и принципы построения игры-марафона.

## ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Цель: развитие навыков коммуникативной компетентности через интерактивное взаимодействие в пространстве игры и творчества.

Основные задачи игры:

- создать пространство для развития и реализации творческого и интеллектуального потенциала участников;
- способствовать развитию конкурентноспособности личности;
- познакомить с возможностями практической психологии в контексте развития личности.

В основе названия лежит понятие «лидер», которое определяется нами как личность, способная к целеполаганию, нахождению адекватных и экологических для социума способов достижения и реализации поставленных целей во имя развития как собственной личности, так и жизни в целом.



## МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ БАЗА

В основе программы лежат гуманистические принципы взаимодействия участников, которые укореняются в методологию интермодальной терапии творческим выражением (П. Книлл, Ш. МакНифф, Н. Роджерс):

1. Все люди обладают природной способностью к творчеству.
2. Творческий процесс обладает силой развития и исцеления.
3. Личностный рост имеет место в безопасном и поддерживающем окружении.
4. Трансформация и интеграция личности происходит по мере выражения жизненного опыта в творчестве.
5. Игра — естественное пространство выражения себя во взаимодействии с другими. «В этом мире лишь игра... не зависит от моральных установок и вечно одинаково невинна. Только... игра представляет и выражает суть таких процессов как возникновение (приход в бытие) и исчезновение, упорядочивание и разрушение. И так как играют дети,... играет сам огонь вечной жизни» (Ф. Ницше) [2, 3, 6].

## ОСНОВНЫЕ КОНСТРУКТЫ ИГРЫ

В основе игрового пространства лежит *выразительная деятельность и выразительные искусства* в своём «примитивном» (базовом) отображении связаны с природой воображения. Один и тот же человек двигается, слушает, видит, говорит, и у каждого — собственный «язык выражения». Органы чувств образуют единую телесную основу для различных форм творчества. А воображение, которое играет огромную роль в развитии т.н. «социально-психологической и личностной адаптации» диктует многообразие форм выражения и материализуется в игре и в творчестве (И. В. Бирюкова, 2002).

Игровое пространство является по сути здоровьеразвивающей и здоровьесберегающей средой. Понятие «игровая здоровьесберегающая среда», представляющая собой активно-двигательное, социально-игровое сообщество детей, объединённых игровыми правилами, действиями, стимулирующими двигательную активность детей, требующую от ребёнка координации движений, самостоятельности в принятии решений и оптимальном выборе способов самосбережения здоровья [5].

## УЧАСТНИКИ ПРОГРАММЫ

Участниками данной игры являются дети, оставшиеся без попечения родителей и дети, воспитывающиеся в семьях, а также студенты факультетов помогающих профессий.

## ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ

В игре-марафоне, строящейся по принципу «лидерского коридора», важно:

- 1) Создание «новых» команд строится по принципу простых перестановок, в новой команде встречаются дети из различных регионов. «Новая» команда является постоянной на протяжении 1 и 2 этапов игры. Её сопровождает волонтер — студент.
- 2) Игра-марафон предполагает собой постепенное сознание командного пространства для формирования навыков адаптации и реализации потенциальных возможностей участников в межличностном взаимодействии.

Игра состоит из трёх этапов. Прохождение этих этапов обеспечивает не только знакомство участников друг с другом, но и установлению дружеских и партнёрских отношений.

*1 этап.* Знакомство. Коммуникативные игры, направленные на знакомство друг с другом и сознания дружественной атмосферы во вновь созданной команде (20 минут).

Цель: создание безопасного пространства во вновь организованной группе, снижение тревожности, знакомство участников друг с другом.

*2 этап.* Игра-марафон. Игры-задания, направленные на достижение результата (получение баллов).

На каждую игру отводится 15 минут. Переход по станциям осуществляется по сигналу.

Каждый участник и команда в целом оценивается в каждом задании. Ведётся протокол, где записываются результаты игры. После прохождения игры, подводятся итоги и определяются победители (индивидуальный и командный зачёт).

*3 этап.* Собственно творчество. Арт-мастерские и/или мастерские командообразования для «новых» команд (соединение команд-регионов).

Каждая команда вследствие командного решения выбирает мастерскую, которую она посещает. В ходе ведения мастерской раскрывается творческий потенциал каждого участника, устанавливаются доверительные отношения между участниками группы.

*4 этап.* Награждение. Сбор в общей аудитории. Торжественное закрытие. Подведение итогов игры. Награждение «домашних» команд и участников.

## Ход игры

1. «Домашние» команды собираются в одном пространстве перед началом игры. Каждый участник знакомится с правилами игры и правилами взаимодействия в игре. В игровой форме происходит распределение участников по командам и каждая вновь созданная команда получает маршрут игры.
2. «Новые» команды знакомятся с сопровождающим и ведущим первого этапа игры-знакомства. В итоге прохождения первого этапа игры «новая» команда получает отличительный знак (например, разноцветные ленточки).
3. По сигналу начинается второй этап игры — игра-марафон. Каждая команда во главе с волонтером перемещается от станции к станции (от конкурса к конкурсу) в порядке, указанном в маршрутном листе (Количество станций и их содержание и форма заданий определяется форматом, целями и задачами игры).
4. После прохождения всех конкурсных заданий «новые» команды во главе с волонтерами возвращаются в первоначальную аудиторию, откуда они стартовали. В игровой форме происходит сбор маршрутных листов с проставленными оценками.
5. Каждый участник возвращается в собственную «домашнюю» (региональную) команду. Перерыв (обед).
6. Сбор в общей аудитории после перерыва. Каждая команда вследствие командного решения выбирает мастерскую, которую она посещает. Количество мастерских соответствует числу

вновь созданных команд. Знакомство участников с мастерскими и их ведущими. Посещение «новыми» командами мастерских (Содержание и форма мастерских связана с основными целями игры и контингентом участников игры).

### **ОБЩАЯ СХЕМА ИГРЫ**

1. «Домашние» команды (участники знакомы друг с другом);
2. Перемешивание участников и создание «новых» команд как пространства коммуникативного взаимодействия;
3. Старт Игры и последовательное прохождение этапов:
  - Коммуникативного (основная цель: знакомство участников и создание безопасного пространства для коммуникативного взаимодействия);
  - Игрового (основная цель: создание соревновательного пространства через развитие командного взаимодействия между участниками);
4. Завершение Игрового этапа — Совместная Одновременная Игра со всеми представителями команд (основная цель: создание общего безопасного пространства интерактивного взаимодействия);
5. Возвращение в «домашние» команды и посещение творческих мастерских, направленных на развитие созидательной деятельности (основная цель: знакомство с индивидуальностями каждого через создание арт-объекта).
6. Подведение итогов и награждение (основная цель: развитие командной поддержки через видимость результатов и награды).



### **СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ**

#### **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА-МАРАФОН**

#### **«ЛИДЕР — 2011»**

##### **1 этап. Знакомство «Знакомьтесь, это Мы!»**

На данном этапе используются различные игры на знакомство. Итогом данного этапа становится создание эмблемы-анаграммы из «любимых» букв своего имени, а также название «новой» команды и сочинение кричалки-сопровождения команды.

Команда приходит на коммуникативный этап держась за руки, совместно с волонтером. Их встречают ведущие. И далее перемещение только держась за руки.

У волонтера, сопровождающего группу, в руках воздушный шарик, внутри которого атласные ленты (одного цвета) как отличительный знак для новой команды.

В конце первого этапа каждая команда получает собственный отличительный знак.

##### **2 этап. Игра-марафон состоит из следующих конкурсных заданий:**

«Волшебные ладошки». Участникам предлагается обвести и вырезать из разноцветной бумаги свои ладошки и с помощью клеящих карандашей и арт-инструментов создать арт-объект и презентировать его как визитную карточку команды.

**Цель:** Организация командного пространства где Каждому Есть Место.

**Результат:** готовая творческая самопрезентационная работа.

«Чёрный ящик». Участникам предлагается вытащить предмет из Чёрного ящика, после необходимо придумать различные способы его использования, а также разработать презентацию предмета в эффективности применения его в жизни (индивидуальная и групповая работа).

**Цель:** развитие ассертивности мышления.

**Результат:** создание слогана для конкретного предмета.

«Лидер». Участники определяют качества Лидера, в выразительной скульптуре изображают индивидуальное качества, после составляют групповой портрет (выразительную композицию) Лидерских качеств.

**Цель:** определение собственных качеств личности, присуще лидерской позиции, выделение уникальности каждого участника

**Результат:** создание собственного и группового фотообраза Лидера.

«История в деталях». Участники выбирают фотофрагменты по различным категориям (место, герой, хобби, волшебный предмет), собирают из них собственную историю, после объединяют в групповую историю.

**Цель:** развитие социального интеллекта.

**Результат:** создание собственной и групповой истории и оформление страницы книги с этой историей.

«Сказка в Лицах». Участники выбирают роль (ключевые слова) и основную эмоциональную характеристику данной роли. И после, разыгрывают сказку, сами создавая костюмированные образы.

**Цель:** формирование умений выражать эмоциональные состояния.

**Результат:** видеоролик сказки.

### 3 этап. Собственно творчество. Арт-мастерские.

«Создай собственный автопортрет» (Метод автопортрета в фототерапии). Основные задачи: исследование и укрепление образа «Я» и личных границ; актуализация и выражение чувств, связанных с образом «Я» и отношением к себе; актуализация и осознание внутренних и внешних ресурсов, а так же латентных ролей и свойств личности (автор Будникова Д.)

«От мечты к цели: создание коллажа собственной жизни». Основные задачи: осознать различия между мечтой и целью; перевести мечту в реальную цель; познакомиться с эффективными способами реализации цели; сделать первый шаг на пути достижения своей цели (автор НORYШЕВА Е.).

«Общение и Игра». Основные задачи: развитие навыков становления и поддержания контакта; развитие экспрессивных и импрессионных способностей; совершенствование навыков вербального и невербального общения; формирование умения самовыражения и умения понимать окружающих (автор Гусева А.).

«Мой уникальный Мир». Основные задачи: осознать индивидуальные особенности межличностного взаимодействия; посмотреть на свои отношения с окружающими другими глазами; выстроить модель эффективного взаимодействия (автор Соловьёва А.).

«Дискавери». Основные задачи: формирование навыков вербальной и невербальной коммуникации; формирование навыков работы в команде; развитие творческого потенциала каждого участника; развитие навыков взаимопомощи (автор Кудряшова О.).

«Дерево Счастья». Основные задачи: развитие творческого потенциала участников; гармонизация внутреннего мира; исследование Я-образа и определение ресурсной стороны личности (автор Куренкова М.)

«Добавь красок в Жизнь!». Основные задачи: формирование навыков вербальной и невербальной коммуникации; формирование навыков работы в команде; развитие творческого потенциала каждого участника; развитие уверенности в себе; развитие навыков взаимопомощи (авторы Сайфетдинова Э., Дегтева Т.).

В завершении каждой мастерской команда создаёт перформанс (творческое представление результатов работы команды), которое является презентацией команды на награждении.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА-МАРАФОН «ЛИДЕР — 2012»

### 2 этап. Игра-марафон состоит из следующих конкурсных заданий:

«Пяточки-ладошки». Ключевые слова: креативность, индивидуальность и группа, лидерская позиция, умение работать в команде, ориентация на результат (творческий продукт).

**Результат:** готовая творческая самопрезентационная работа. Организация командного пространства где Каждому Есть Место.

**Описание игры:** Участникам необходимо в течение 15 минут создать некий творческий объект из разноцветных отпечатков собственных «ладошек» и «ножек», вырезанных из цветной бумаги, и презентовать его.

«История в картинках». Ключевые слова: социальный интеллект, логическое мышление, креативность, ориентация на результат (создание готового арт-объекта).

**Результат:** создание собственной и групповой истории, на основе созданных из каракулей картин.

**Описание игры:** участники рисуют каракули, которые становятся формой для персонажа, создают собственную историю, после объединяют в групповую, делают книгу.

«Дирижер». Ключевые слова: Личностные характеристики, лидерская позиция, телесность, лидерская позиция, умение работать в команде, творческое и двигательное выражение.

**Результат:** создание собственного музыкального произведения.

**Описание игры:** создание выразительных композиций на тему Лидер. Определение собственных качеств личности, присуще лидерской позиции, выделение уникальности каждого участника.

### 3 этап. Собственно творчество. Арт-мастерские.

Каждая мастерская была направлена на развитие коммуникативных навыков в процессе творческой деятельности, а также на развитие созидательности как важной составляющей в социально-психологической адаптации. На каждой мастерской участникам предлагалось по завершению создать для себя некий талисман (арт-объект) (расписывание банданы, изготовление фенечки, брелока, волшебного мешочка и т.д.)

## ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА-МАРАФОН «ЛИДЕР INTERNATIONAL — 2013»

### 2 этап. Игра-марафон состоит из следующих конкурсных заданий:

«Лоскутное одеяло». Ключевые слова: креативность, индивидуальность и группа, лидерская позиция, умение работать в команде, ориентация на результат (творческий продукт).

**Результат:** готовая творческая самопрезентационная работа. Организация командного пространства где Каждому Есть Место.

**Описание игры:** Участникам необходимо в течение 10 минут создать некий творческий объект из разноцветных заготовок, вырезанных из цветной бумаги (орнаментальный квадрат), и после — создать совместное лоскутное одеяло из квадратов каждого.

«Симфония имени». Ключевые слова: социальный интеллект, дивергентное мышление со-творчество, ориентация на результат (создание готового арт-объекта).

**Результат:** создание собственной и групповой истории имени, на основе созданных из букв имени арт-объекта.

**Описание игры:** участники пишут своё имя на родном языке и на русском языке, которые становятся формой для арт-объекта. Участники создают собственную историю-звучание имён, после объединяют в групповую, и создаётся общее звучание имён под определённый ритм.

«Арт-Лабиринт». Ключевые слова: Личностные характеристики, лидерская позиция, телесность, лидерская позиция, умение работать в команде, творческое и двигательное выражение.



**Результат:** прохождение каждого участника через лабиринт, созданного из веревок.

**Описание игры:** участники один за одним, парами, когда у одного человека завязаны глаза, проходят по лабиринту, созданного из различных веревок.

«Море красок». Ключевые слова: Умение работать в команде, умение выражать себя, развитие навыков сотрудничества.

**Результат:** создание общей картины.

**Описание игры:** создание выразительных композиций из различных красок. Определение собственного места для эмоционального состояния личности, присуще лидерской позиции, выделение уникальности каждого участника.

«Art-Верёвочка». Ключевые слова: Умение работать в команде, умение выражать себя, развитие навыков сотрудничества.

**Результат:** создание общего танца.

**Описание игры:** создание выразительных композиций с помощью движений верёвочки. Определение собственного места качеств личности, присуще лидерской позиции, выделение уникальности каждого участника.

### **3 этап. Собственно творчество как пространство совместного творчества — Community Art «The Rhythms of Nations» («барабанный джем»).**

**Результат:** формирование умений быть «на одной волне». Эта метафора очень точно описывает гармоничное, слаженное взаимодействие. Взаимодействовать, проявлять себя, слушать других, учиться выискивать место своему «голосу» в общем хоре.

В завершении отметим, что предложенный проект является развивающим пространством социального взаимодействия различных слоёв подростничества и юношества, обеспечивающий решение основных задач развития и формирования социально успешной и конкурентноспособной личности через создание безопасной развивающей среды, соревновательности в командном взаимодействии, развитие выразительности как навыка самопрезентации в жизни и деятельности и сотрудничество.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Андреев В.И. Конкурентология. Учебный курс для творческого саморазвития конкурентоспособности.— Казань: Центр инновационных технологий, 2009.— С. 25–32.
2. Бирюкова И.В. Интермодальная терапия творческим выражением / режим доступа: <http://tdt-edu.ru/intermodalnaya-terapiya-tvorcheskim-vyrazheniem-biryukova-i-v/> [Электронный ресурс]
3. Роджерс Н. Путь к целостности: человеко-центрированная терапия на основе экспрессивных искусств // Психологическое консультирование и психотерапия: Сборник статей / Сост. А.Б. Орлов. М.: ООО «Вопросы психологии», 2004.— С. 65–73.
4. Сорокина Н.Н. Психолого-педагогическое проектирование игрового пространства в образовательной среде ДОО. Автореф. ... уч. ст. канд. псих. наук. Н. Новгород, 2012.— С. 10.
5. Тимченко О.А. Игровое пространство как здоровьесберегающая технология. Автореф... уч. ст. канд. пед. наук. Ростов-на-Дону, 2007.— С. 12.
6. Paolo J. Knill, Stephen K. Levine, Ellen G. Levine, Principles and Practice of Expressive Arts Therapy: Towards a Therapeutic Aesthetics. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers, 2005.

Подписано в печать 04.06.2015.

Формат 60X90/8. Бумага офсетная. Печать офсетная. Печ. л. 5. Усл. печ. л. 6,48.  
Тираж 1000 экз. Заказ № 5613. Отпечатано в типографии НИИ школьных технологий.

Оптовые продажи: тел/факс (495) 345 59 00. ул. Люблинская, д. 157, корп. 2

[www.narobraz.ru](http://www.narobraz.ru)