



## ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ УЧАСТИЕ В СТИХИЙНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ

*НА ПРИМЕРЕ ОПЫТА  
ШКОЛЫ ИМ. Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО*

**ГАЛИНА АРЗАМАСЦЕВА,**

*директор Центра  
новых образовательных  
технологий, г. Чебоксары*

**Чтение замечательной  
книги «Республика Шкид»  
наталкивает на идею о том,  
что именно профессионально-  
педагогическое участие  
в самоорганизующейся  
ролевой игре подростков  
является наиболее  
адекватным вариантом  
воспитательной  
работы педагога.**

**К**ак и любой оригинальный опыт отечественный педагогики школа имени Достоевского дает возможность рассмотреть массу педагогических сюжетов и множество граней воспитательных практик. Обратим внимание, прежде всего на то, как в мире этого образовательного учреждения (педагогической реальности, коллективной жизнедеятельности и т. п.) существовала ролевая игра.

Во время чтения «Республики Шкид» не покидает мысль о тщетности педагогических интервенций в мир детства, порой неоднозначный, жестокий и в тоже время по-своему гармоничный. Мир, в котором ролевая игра выглядит настолько естественной, что, кажется, пропитывает всю коллективную жизнедеятельность школы.

### **АТТРИБУТЫ СУБКУЛЬТУРЫ**

Ролевая игра в начале повествования представлена своеобразной криминальной субкультурой, включающей ряд необходимых атрибутов:

- особый близкий к блатному жаргон, на котором воспитанники общаются, более того – любому явлению дают соответствующее название (педагоги – «халдеи», воспитанники – «улиганы», еда – «шамовка» и т. д.);

- правила круговой поруки, нерушимый блатной закон: «Своих не выдавать!»;
- ценности бандитской удали и уголовной романтики;
- роли «стремщик у хазушников» (наблюдатель у квартирных воров);
- проекции на будущее в рамках криминальной перспективы («Тогда моей мечтой было сделаться хорошим вором»);
- игровой (ироничный, издевательский) этикет: «Как имя твоё, о пришелец, новый воин из стана халдеев? – притворно торжественным тоном спросил Японец».

Каждый человек, попадавший в Шкиду, получал прозвище, иногда обидное, так происходило означивание человека как участника игрового сообщества:

*«Японец вскочил на парту и произнёс: "Внимание! Традиции и обычаи Улиганской республики, в частности и всей Шкиды в целом, требуют, чтобы каждому новому шкидцу или халдею давалась кличка. Настоящий новоиспечённый халдей не является исключением и ждёт своего боевого крещения. Думаю, что имя Крокодил больше всего подойдёт к нему" ...».*

В этом сюжете интересна, прежде всего, естественность этой игры – в противном случае играть в такую игру не стали бы. Главная черта такой ролевой игры – её самоорганизуемость. В изучении ролевой игры в контексте обще-

ственной самоорганизации можно опереться на исследование Н.М. Филипповой. Тогда получаем:

- ролевая игра обеспечивает упорядочение социальных связей и отношений для участников игры;
- участвуя в ролевой игре, участники группы связываются друг с другом отношениями и связями, образуя и совершенствуя достаточно автономное сообщество (клубного типа), которое подчёркивает свою непохожесть на другие группы.

### **ОБЩЕСТВЕННАЯ САМООРГАНИЗАЦИЯ**

Примером ролевой игры как общественной самоорганизации может выступать история с проведением лотереи. Деление всего процесса позволяет обрисовать такие этапы:

- в коллективе царила скука, и Джапаридзе выдвинул идею о проведении лотереи;
- все поддержали идею, возникает актив организаторов, которые берут на себя функции и ответственность, становятся участниками игры, принимают роли членов генерального совета;
- активисты включаются в материальное обеспечение игры, разрабатывают игровой материал, уточняют правила игры, оговаривают процедуры участия в игре, активисты изготавливают игровой инстру-



ментарий, запускают рекламу и эмоционально авансируют всех участников сообщества (детей и взрослых);

- остальные представители сообщества включаются в игру (доминируют эмоции), эмоционально откликаются, принимают роли участников розыгрыша, осуществляют процедуры;
- кульминация ролевой игры – розыгрыш лотереи;
- повторение ролевой игры другими представителями сообщества (проведение мелких лотерей) → эпидемия → затухание игры.

*«... послужило поводом к развитию игорного промысла в четвёртом отделении. Новичок Ельховский – Саша Пыльников – придумал новую игру – рулетку, или «колесо фортуны». Пантелеев, имевший по прошлому знакомство с марафетными играми, научил товарищей играть в «кручу-верчу» и в «напёрсточек». Четвёртое отделение превратилось в настоящий игорный притон. Дошло до того, что не стало хватать игроков, все сделались владельцами «игорных домов». Сидит каждый у своей игры и ждёт «клиентов». Наскучит – подойдёт к соседу, сыгранет и зовёт его к себе... За старшими потянулись и младшие. Игры стали устраивать и в младших отделениях...»*

*Но скоро лотерейная горячка в Шкиде прошла...»*

По похожему сценарию развивалась ролевая игра «газеты».

Осмысление опыта школы имени Ф.М. Достоевского особо интересно длительностью ролевой игры. Такие длительные ролевые игры описаны, пожалуй, у скаутов – опыт И. Жукова, у А. Макаренко, в некоторых других случаях.

### **ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ УЧАСТИЯ**

Одна из самых сложных задач педагога это – педагогически целесообразное участие в ролевой игре. Уже цитированная выше Н.М. Филиппова, говоря о педагогическом участии в самоорганизующейся реальности, фиксирует внимание на «реализации педагогического содержания перехода от стихийной молодёжной самоорганизации к общественной самоорганизации».

Вообще разбираемая история даёт весьма показательный пример зачастую органичных интервенций в самоорганизующиеся ролевые игры подростков. Вот что писали авторы книги:

*«Викниксор хорошо понимал натуру своих питомцев, их склонность ко всему острому, необычному, яркому. Поэтому-то он и старался изо всех сил увлечь их всё новыми и новыми оригинальными и причудливыми затеями. Ребята на первых порах относились к ним довольно насмешливо, но понемногу втягивались в изобретённую Викниксором своеобразную педагогическую игру.»*

*Так были придуманы школьная газета, затем герб и гимн школы,*

потом самоуправление – республика (откуда впоследствии и возникло заглавие повести) и, наконец, остракизм, перенесённый с площадей Древних Афин в школу для дефективных на Петергофском проспекте».

### **«ПЕРЕОЗНАЧИВАНИЕ» КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ МЕХАНИЗМ**

В этом смысле следует напомнить, что в своих работах один из специалистов по ролевой игре Б.В. Куприянов, анализируя главу «Командирская педагогика» из «Педагогической поэмы» А.С. Макаренко, предлагает такой педагогический механизм как «переозначивание». Напомним, что подростки предлагают закрепить практику организации коллективной жизнедеятельности, назвав группу для заготовки хвороста «бандой». Руководитель колонии соглашается, однако предлагает другие названия – «отряд», «командир». Так появился специфический игровой контекст – военная романтика.

Здесь же в Шкиде проявляется одна из характерных черт ролевой игры подростков – тяготение к моделированию различных социальных организмов. Такое моделирование объективно знакомит воспитанников с реальными структурами политического управления, делает игру привлекательной (ребёнку приятно быть министром,

президентом и т.д.), использует в общественной самоорганизации, школьном самоуправлении политологические схемы, позволяющие обеспечить публичность, открытость, справедливость и другие принципы демократии. Здесь следует оговориться, что само по себе введение игровых названий в практику ученического самоуправления либо в жизнь подростковой общественной организации не произведёт волшебного превращения. То есть одни названия ничего не меняют.

### **ВЗАИМОСВЯЗЬ С РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНЬЮ**

Ещё одна чрезвычайно важная проблема педагогического участия в самоорганизующейся ролевой игре – это взаимосвязь с реальной жизнью. В ролевых играх костромской методической школы, разрабатываемых под руководством Б.В. Куприянова, имеется такое правило: «Не переносите межличностные отношения из жизни в игру и обратно». В то же время читаем про Шкид:

*«За вечерним чаем Викниксор, мило улыбаясь, заявил:*

*– Ребята, как мне стало известно, вы играете в гражданскую войну. Я знаю, что это интересная игра, на ней вы учитесь общественной жизни, это пойдёт впрок, когда вы окажетесь за стенами школы. Но всё же, в конце концов, увлекаться этим нельзя. Надо учиться.*



*У вас, как я знаю, произошла социальная революция. Поздравляю и предлагаю вам объединиться вместе с «халдеями» в один союз, в Союз Советских Республик. Согласны? Кроме того, в честь такого события объявляю амнистию всем пятиразрядникам.*

*Громкое «ура» встретило слова Викниксора.*

*На этом кончилась великая шкидская буза.*

*Шкида снова перешла с военного положения на мирное».*

Налицо перенос. Оправдано ли это в условиях длительной ролевой игры? Сказать однозначно трудно.

Проиллюстрируем механизм моделирования в следующем сюжете. Так как специфика состава школы не позволяла, по мнению заведующего, создать комсомольскую ячейку (первичку общественной организации), воспитанники создали своё неофициальное объединение подпольно. Викниксор обнаружил подпольщиков и предложил перевести их игру в реальность.

*«... Ребята созвали экстренное собрание.*

*– Ребята! – ораторствовал Японец. – Задачи нашего коллектива, нашей ячейки, остаются прежние, что и в подполье, но теперь прибавляются новые: вовлечение других и развёртывание работы в обще-школьном масштабе. <...>*

А на следующее утро уже вышел первый номер стенгазеты «Юнком» с передовицей, извещавшей об откритии новой организации. В этой

пространной декларации говорилось о многом, а в конце крупным шрифтом был объявлен призыв о вступлении в Юнком...»

## **ПРЕОДОЛЕНИЕ ЖЕСТОКОСТИ**

Одной из актуальных задач педагогического управления ролевыми играми является преодоление жестокого характера стихийных игр подростков. Одна из самых ярких историй.

*«Когда через десять минут Сова появилась в коридоре с блюдом дымящихся лепешек в руках, он первый бесшумно подскочил к ней и так же бесшумно двумя пальцами сдёрнул с блюда горячую лепешку. Для шкидцев это было сигналом к действию. Следом за Японцем к блюду метнулись Янкель, Цыган, Воробей, а за ними и другие. На всем пути следования старухи – и в коридоре, и на лестнице, и в Белом зале – длинной цепочкой выстроились серые бесшумные тени. Придерживаясь левой рукой за гладкую алебастровую стену, старуха медленно шла по паркету Белого зала, и с каждым её шагом грома аппетитных лепешек на голубом фаянсовом блюде таяла. Когда Сова открывала дверь в квартиру, на голубом блюде не оставалось ничего, кроме жирных пятен».*

Печальность ситуации состоит в том, что в данном случае педагогическое вмешательство было фактически не компетентным и не эффективным.

## Задачи и средства

Чтение замечательной книги «Республика Шкид» наталкивает на идею о том, что именно профессионально-педагогическое участие в самоорганизующейся ролевой игре является наиболее адекватным вариантом воспитательной работы педагога.

Задачи педагогического участия в самоорганизующейся игре:

- опираясь на склонность ко всему острому, необычному, яркому, стремиться увлечь воспитанников всё новыми и новыми оригинальными и причудливыми затеями (хоть шкидцы на первых порах относились к ним довольно насмешливо, но понемногу втягивались в изобретённую Викниксором своеобразную педагогическую игру);
- освоение лексики стихийной ролевой игры;

- конструирование взаимосвязей и взаимоотношений с окружающим миром, сохранение автономии группы (сообщества);
- навязывание игровых процедур и артефактов позитивного значения;
- своевременное выявление скрытых пластов ролевой игры, вмешательство, опубличивание, активное использование игровых средств;
- купирование проявлений жестокости в стихийных ролевых играх.

Среди наиболее эффективных средств педагогического участия в самоорганизующейся ролевой игре следует назвать:

- означивание предметов, переозначивание групп предметов и явлений для формирования общего языка игры;
- следование алгоритму разворачивания нового сюжета самоорганизующейся игры.

