

## Ориентировочные игры

*Владимир Петрович Пивченко, доцент кафедры педагогики и психологии Института истории гуманитарного и социального образования Новосибирского педагогического университета, кандидат педагогических наук*

Ориентировочная игра с проблемно-нравственным содержанием представляет собой смоделированную и педагогически организованную «социальную ситуацию» (термин социолингвистики), обладающую определёнными характеристиками. В ходе драматизации участники игры взаимодействуют в различных социальных ролях, учатся выбирать целесообразные в данных условиях средства речи и искать возможность снятия конфликта, заданного этой ситуацией, при помощи инициирования и развития диалога взаимно заинтересованных партнёров.

Социальная ситуация имеет набор определённых характеристик, в частности *нормативность и тональность*. Нормативные социальные ситуации общения предполагают знание ролей друг друга, их иерархии. Партнёры могут не знать имени друг друга, но они, зная ролевые атрибуты, осознают взаимные апперцептирующие возможности. Нормативные социальные ситуации в основном характерны для официальных структур.

*Тональность* высказываний в общении — это выбор и использование тех или иных речевых средств. Существует следующая шкала тональностей: возвышенная (торжественная), нейтральная, нейтрально-обиходная, фамильярная, вульгарная. Мы ограничим выбор тремя их видами.

*Нейтральной* называется тональность основной массы нормативных, стандартных социальных ситуаций. Этой тональности свойственен выбор синонимов с невыраженной экспрессией. Нейтральная тональность с её стёртой экспрессией и отсутствием «провоцирующих» элементов в структуре и содержании речевых средств является наиболее подходящей для демонстрации этикета в общении с незнакомым партнёром.

*Фамильярную тональность* характеризует выбор синонимов, несущих определённую степень экспрессии как позитивного, так и

негативного плана. Эта тональность используется либо в ненормативных социальных ситуациях (в сфере «неформального общения»), либо в официальных структурах — негативно-провоцирующих или реализующих позицию превосходства.

*Вульгарная тональность* — тональность ненормативных социальных ситуаций или же нормативных в стадии глубокой конфронтации. Она имеет чётко выраженную негативную экспрессию, проявляющуюся в речи посредством выбора соответствующих синонимов. Данная тональность не должна проявляться в социальных ситуациях, в которых наличествует хотя бы в небольшой степени культура общения партнёров.

Приведённые параметры социальной ситуации играют важную роль в речевом межличностном общении и достаточно легко осознаются учащимися.

Одной из значимых характеристик социальной ситуации стала введённая нами в её структуру фиксация позиции партнёров общения («пристройка»): при драматизации какого-либо сюжета и последующем его обсуждении учащимися осваивались элементы транзактного анализа, что, несомненно, способно повысить уровень культуры общения.

Ориентировочная игра призвана помочь учащимся освоить широкий набор социальных ролей, которые им приходится и в большом объёме придётся «исполнять» в недалёком будущем; научить их осознанно ориентироваться в социальных ролях и ролевых поведенческих стратегиях окружающих, адекватно оценивать особенности разных социальных ситуаций общения; корректировать сложившиеся собственные стереотипы ролевого поведения и речевой деятельности.

Любая социальная ситуация, с которой имеем дело, должна быть комплексно проанализирована с учётом всех условий. Та-

кая тщательность анализа позволяет в дальнейшем строить общение легко, видя и учитывая интересы партнёра, и уметь переводить конфронтационный монолог в заинтересованный диалог и взаимодействие.

Ставя воспитательные задачи, нельзя ограничиваться при формировании у школьников коммуникативных умений лишь «техникой». Поэтому социальные ситуации должны содержать нравственную дилемму, явленную более или менее остро. Обсуждение игровой ситуации, последующая её драматизация, при которой необходимо делать выбор, наконец, публичный анализ дают возможность всем присутствующим, а не только участвующим в игре непосредственно, задуматься над нравственными проблемами, осмыслить с точки зрения нравственности позиции поступки. Затем в последующей игре (и вне её) исходить в своих действиях из того нравственного уровня, который был задан как достойный (если прошлые «уроки общения» не учтены, а это сразу бросается в глаза, то ребята дадут это понять их товарищу).

Какой-либо сюжет, взятый из жизни или художественных источников, содержащий необходимость нравственного выбора или конфликт, можно интерпретировать в соответствии с нашими целями как социальную ситуацию. Если он развёрнут, то обязательно обладает перечисленными выше параметрами, осознание и использование которых необходимо для полноценного, грамотного и гуманного общения.

Естественно, умение вычленять и анализировать параметры социальной системы во все не гарантирует эффективности самого общения. Поэтому в целях реализации социально-ценных установок в межличностных отношениях и действенного овладения техникой общения, социальная ситуация драматизируется (разыгрывается) с учётом исходных данных, развиваясь в сторону импровизации.

В соответствии с методикой проведения ролевых игр подобного рода её участники могут не знать реального развития данного сюжета и строят своё общение, идя «от себя»; одна и та же ситуация разыгрывается несколькими группами участников независимо друг от друга; на основе предложенных сюжетов возникают и драматизируются новые коллизии. Каждая из проигранных ситуаций подвергается обязательному

анализу с выявлением «плюсов» и «минусов» позиций, занятых участниками. В итоге при необходимости может быть предложен и проигран наиболее удачный вариант развития сюжета, где точно расставлены нравственные акценты.

Основой для воссоздания игровых ситуаций, при всём их многообразии, должны стать сюжеты, предоставленные художественной литературой. В этом случае сама эстетическая форма воздействует на учащихся. Здесь можно выбрать жизненный, убедительный, социально острый сюжет, имеющий нравственно направленное содержание. В силу художественной специфики и эмоциональной насыщенности такой сюжет обязательно вовлечёт участников игры в активное сопереживание. В удачно выбранной коллизии разрешение конфликта и построение сюжета будут почти полностью зависеть от речевых действий персонажей. Речь здесь будет выступать не «сопровождением», а собственно деятельностью.

Степень эмоциональной включённости в игру всегда оказывается устойчиво высокой. Участники игры именно вне жёсткого сценария реализуют индивидуальные способности и умения. Как пишут исследователи игры, при всей условности разыгрываемых ситуаций чувства, переживаемые участниками, реальны. Мы можем уверенно говорить о глубоком влиянии игрового взаимодействия на внутреннюю мотивационно-поведенческую сферу, выработку установок и умений общения.

Игры обязательно должны быть объединены в цикл, где относительно простые сюжеты сменяются более сложными, требуется активная самоотдача и твёрдые нравственные позиции. Тем самым мы придаём целенаправленный характер формируемым умениям и гуманистическим установкам учащихся. Степень «нравственной насыщенности» от игры к игре увеличивается, включая в действие больше умений и душевных сил.

Ролевые ориентировочные игры с проблемно-нравственным содержанием, включённые в систему занятий со старшеклассниками, могут стать важной частью воспитательной деятельности педагога. Вот как, например, может выглядеть работа педагога и учащихся над ролевой социально-ориентировочной игрой.

В соответствии с перечисленными выше условиями нами был взят рассказ В.М. Шукшина «Ноль-ноль целых». Сюжет прост и динамичен, нравственная коллизия, к сожалению, типична для нашего общества: мелкий чиновник незаслуженно и больно обижает пришедшего к нему за своей трудовой книжкой человека. Жизненная убедительность сюжета предопределяет его узнаваемость и желание его воспроизвести: «Я-то уж справлюсь с этим бюрократом, добьюсь своего!»

Первая стадия игры — актуализация имеющихся у учащихся коммуникативных умений. Это можно сделать как минимум двумя взаимосвязанными способами: вспомнить, какие условия и стратегии речевого поведения обеспечивают эффективность общения, затем с помощью одного-двух заданий (например, с помощью какой-либо народной игры из серии «коммуникативных») создать игровую атмосферу, настроиться на взаимодействие, создать эмоциональный подъём и готовность к игровому общению.

Вторая стадия — предварительное, без знакомства с сюжетом, определение нескольких пар участников игры и постановка задачи: проявив максимум умений ориентироваться в социальной ситуации общения и строить адекватное ей речевое поведение, попытаться разрешить возникший конфликт, наладить диалог. Эта задача относится главным образом к тому, кого обидели — «Кольке Скалкину». Бюрократ («Синельников») должен реагировать по обстоятельствам, отталкиваясь от характера героя-прототипа и сообразуясь с собственным пониманием ситуации и личностной позицией.

Третья стадия игры подразумевает знакомство с началом рассказа, до того момента, когда взаимодействие героев приобретает характер конфликта. Затем первой паре ребят предлагается через драматизацию сюжета разрешить коллизию с учётом поставленных задач. Здесь и начинается собственно игра.

Вот фрагмент одного из протоколов:

*Колька:* Вы мне нотаций не читайте, я к вам не за этим пришёл. Книжку давайте!

*Синельников:* Ишь ты, шустрый какой! Не дам. (Пауза.)

*Колька:* Права не имеешь не отдать. Я всё по закону сделал, и уволиться мне никто не запретит.

*Синельников:* Ну и что? Законник... Рабочих рук не хватает, а он — «увольняюсь». Иди ещё подумай, завтра придёшь.

*Колька:* Ну нет, хватит! Не даёшь книжку — иду к директору. Он на тебя управу найдёт.

*Синельников:* Ладно, после обеда приходи — свою книжку получишь.

*Колька:* Некогда мне ждать, я сегодня уезжаю. Ну так что, к директору идти разговаривать? Так это сейчас, я его только что у конторы видел. (Пауза.)

*Синельников.* На, бери. (Подает книжку.) Ещё вспомнишь меня, придёшь обратно проситься — а я и разговаривать с тобой не буду.

*Колька (взяв книжку):* Я с тобой больше пререкаться не буду; а директору обязательно скажу, что ты — бюрократ.

После окончания взаимодействия в каждой из пар наступает четвёртая стадия работы: анализ предложенных версий, определение оптимальных поведенческих стратегий и нравственных позиций.

В ходе анализа приведённого выше варианта развития сюжета школьники отметили, что данная социальная ситуация является нормативной, достаточно распространённой в обществе. Социальные роли говорящих известны друг другу (Чиновник — Посетитель). Однако разговор сразу приобретает неприемлемую для нормативной ситуации и данных ролевых статусов фамильярную тональность. Это проявляется в «тыканье» Синельникова, соответствующей лексике, в поучающем тоне, издевательских интонациях.

С точки зрения позиций партнёров по общению позиция Синельникова — это «пристройка сверху». Колька попытался взаимодействовать «на равных» («рядом»), но не удержался в этой позиции (переходит на «ты», повышает голос). Лишь к концу разговора находит адекватные аргументы и тон, что, по мнению большинства участников анализа, свидетельствует о возвращении к «пристройке рядом». Сам Колька считает, что его «пристройка» — тоже «сверху»: «с ними (бюрократами) нельзя по-другому разговаривать». Ещё немного, и Колька, по его признанию, не удержался бы в «дипломатических рамках» диалога.

Роль Синельникова — тоже достаточно сложная. Ведь если Кольке надо разре-

шить только внешнее противоречие в игровом взаимодействии («ззор» между личностью исполнителя и персонажа в этом случае обычно не столь значителен), то в случае с Синельниковым разворачивается внутренний конфликт между личностью исполнителя и личностью героя — закоренелого чинуши, привыкшего помыкать людьми.

Это типичный конфликт для подобного сюжета. Его педагогическая польза — в эффекте «от противного». «Я в жизни никогда бы так не поступил, потому что я другой, я уважаю людей и не люблю наносить оскорбления». Чаще внутренний позитивный ресурс терпимости, желание понять другого побеждает, реже — оказывается невосстребованным. Здесь, в острой конфликтной ситуации, налицо просто отступление Синельникова; стремление к диалогу-взаимопониманию не проявляется. По словам ученика, играющего Кольку, он поступал так, как диктовала ему логика характера персонажа. На вопрос «Почему ты всё же убедил его?» ученик ответил, что Синельников неприятностей себе не хотел, а идти «на принцип» — повод был незначительный. Вместе со школьниками делаем вывод, что в подобной ситуации предложенный путь завершения диалога — один из продуктивных: насколько возможно «Колька» соблюдал этикет, а продуманная коммуникативная техника помогла ему «защититься» и добиться своего.

Не все драматизации в этой группе заканчиваются подобным образом. В некоторых случаях дело доходит до «директора» (который занимает сторону пострадавшей стороны). Одна из пар демонстрирует безукоризненную вежливость, подчёркнуто нейтральную, точнее, псевдодружескую тональность, которая, однако, имеет «в подтексте» словесную эквилибристику и заводит ситуацию в тупик.

Каждый из вариантов придиричиво анализируется, выделяются причины успеха (неуспеха) развития диалога. В заключение предлагается познакомиться с продолжением рассказа, где шукшинский Колька действительно «срывается» и наживает себе неприятности, хотя и по-своему удовлетворён, «наказав» обидчика. Вместе думаем над нравственной дилеммой: может быть, герой Шукшина был прав, выплеснув пузырёк чернил на белый костюм Синель-

никова? Или не стоит отвечать злом на зло? Чья позиция более нравственна — шукшинского Кольки или тех, кто исполнил его роль здесь (в каждом конкретном случае)? Двое из тех, кто не участвовал в драматизации, говорят, что они поступили бы так же, как Колька в рассказе. Однако большинство убеждено, что есть иные, более честные и действенные способы взаимодействия даже в такой непростой ситуации.

С точки зрения методики организации подобных игр наилучшим вариантом является привлечение для участия в них желающих. Однако при этом необходимо привлекать к игре и тех, кто систематически отказывается принимать в них участие. Таких, как правило, единицы, но они есть в каждом классе. Надо добиваться, чтобы через упражнения и игры прошло максимальное количество ребят, но делать это нужно исключительно при помощи убеждения и пробуждения мотивации, интереса. Если педагог строит работу грамотно, сам является образцом культуры общения, постепенно создавая в классе благоприятный эмоциональный микроклимат, то проблем с организацией игр не будет.

Иногда в процессе анализа прошедшей игры может возникнуть необходимость ещё раз вернуться к сюжету, чтобы воспроизвести самый оптимальный вариант развития событий. Обычно инициаторами выступают в этом случае «болельщики», которые не принимали непосредственного участия в предыдущей игре. Нередко именно этот вариант и является наиболее «правильным», с чёткой расстановкой нравственных акцентов, выверенным диалогом. Это обусловлено тем, что если в предыдущих случаях игровое общение партнёров не породило взаимопонимания, не демонстрировало должной культуры, то у «наблюдателей» накапливалось достаточно впечатлений и желания показать достойный уровень взаимодействия.

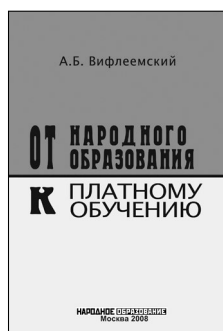
*Оrientировочная игра, как и подобные ей педагогически организованные ролевые игры, должна предоставлять учащимся широкую возможность импровизации.* Не должно быть жёсткой установки на игру только силами фигурирующих в произведении персонажей, и играющий может прибегнуть к помощи окружающих: обращаться к «очереди», идти к «директору» или

«милиционеру». Тем, кто в сию минуту в игре не участвует, надо быть готовым включаться в игру в той роли, которую потребуют обстоятельства.

Реалистичность и продуктивность драматизации ещё более усиливаются, если в качестве новых персонажей привлекать учащихся, не видевших развития событий в игре, буквально «людей с улицы». В этом случае условность коллизии будет ощущаться меньше, ибо в игру включаются «случай-

ные» люди: они, как и в жизни, неожиданно оказались вовлечены в конфликт и диалог. При более сложном подходе к организации игр вовлечение в них в качестве партнёров учащихся из других параллельных классов может служить одним из основных принципов. Ведь за пределами класса наши учащиеся выступают в качестве партнёров. И диалог «подготовленного» учащегося с «неподготовленным» позволяет лучше увидеть проблемы, возникающие в межличностном взаимодействии. □

## Вифлеемский А.Б. ОТ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ К ПЛАТНОМУ ОБУЧЕНИЮ



М.: Народное образование, 2008. 416 с. Обл. Формат 60x90/16  
ISBN 978-5-87953-217-3

Без сильной системы образования Россия не сможет стать лидером в современной высококонкурентной экономике и перейти к постиндустриальному обществу. Автор, доктор экономических наук обобщив обширный материал по различным аспектам реформирования экономики образования в нашей стране, оценивает возможные последствия этих реформ и делает выводы, которые будут интересны руководителям системы образования и педагогам России, всем, кому небезразлична перспектива российской системы образования.

Индекс по каталогу «Высылаем по почте» — 0383.  
Цена со стоимостью пересылки: 293,00

По вопросам оптовых закупок и подписки обращаться по адресу:  
109202, г. Москва, шоссе Фрезер, д. 17. «НИИ школьных технологий».  
Многоканальный тел./факс: (499) 270-20-65. E-mail: market@narodnoe.org