



АЛГОРИТМЫ ПОДДЕРЖКИ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ ЮНОШЕСТВА ПОСРЕДСТВОМ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ПИРАМИДА»

И.Ю. ШУСТОВА, В.Г. КОСЯКОВ

На поля

Как часто мы бываем с собой наедине,
Как часто нам дается раздумье в тишине.
В той тишине где слышим
Мы сердца каждый стук,
Где видим в каждом деле
Мы дело наших рук,
Где можем встать мы выше
Всего, что нас томит:
Случайных обольщений,
Нечаянных обид.
Приходит час подумать не о едином дне
Как часто мы бываем с собой наедине.

Алексей (участник игры).

В настоящее время перед педагогами встает сложная задача поддержки самостоятельности и активности юношества, процесса их осознанного самоопределения, формирования жизненной позиции. Педагог не может просто транслировать социо-культурные нормы и ценности, ему важно создавать ситуации, в которых юношество самостоятельно выходит на выбор наиболее ценного для себя, осознает что руководит им в принятии или отвержении тех или иных жизненных ценностей и смыслов.

Одним из педагогических средств обеспечивающим ценностно-смысловое самоопределение старшеклассников, видится моделирование и реализация в работе со старшеклассниками игровых ситуаций требующих от юношей и девушек самостоятельного выбора, выводящих их на осознание и проявление своей субъектной позиции в игре, которая находит отражение в их целостном жизненном самоопределении. Вокруг игровой ситуации важно сформировать детско-взрослую общность (педагогов и школьников) выстраиваемую на совместном интересе и коллективной творческой деятельности в игре.

Основными характеристиками игровой детско-взрослой общности, позволяющими рассматривать ее как эффективное пе-

115

Журнал

в журнале

[125 — 142]





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

дагогическое условие стимулирующее самоопределение старшеклассников, для формирования их субъектных качеств являются следующие:

- особый тип отношений задаваемый игрой, основанных на истинном равенстве и открытости, педагог и юноша в игровой ситуации равны перед законами и жанром игры, в этом огромная роль игры для спонтанно возникающей и существующей в ней детско-взрослой общности;
- в игровой общности возникает общее эмоциональное игровое состояние, характеризующее ее в качестве эмоционально-психологической общности — особого пространства таинственности, романтизма, характеризующегося эмоциональным напряжением, выводящим общность в ранг со-бытия, стимулирующим ценностно-смысловое самоопределение участников;
- игровая общность — свободная, нельзя принуждать играть, нельзя заранее предвидеть результат, в ней есть реальная возможность для проявления свободности и спонтанности в действиях, игровая общность является идеальным условием, поддерживающим творческую самореализацию юношества в индивидуальной и коллективной деятельности, она стимулирует проявление инициативы и требует самостоятельных поступков;
- субъектность в игре задана игровой ситуацией, игра позволяет юношеству попробовать и реально ощутить себя в другой роли, оставаясь собою, игра дает новый опыт, который проникает в реальные сферы жизнедеятельности юноши, позволяет ему быть более свободным и открытым в своих действиях;
- игровая общность задает две плоскости проявления субъектности: иллюзорную, заданную игровой ситуацией (нереальную в повседневной жизни), и реальную, в которой проявляется система ценностей и личных смыслов, жизненных установок проявляющихся в иллюзорной плоскости, игра стимулирует осознание юношеством не только своей игровой, но и жизненной позиции, стимулируя процессы самосознания — самопознания, самоотношения, саморегуляции;

Идея о моделировании и проведении игры «Пирамида» появилась в процессе работы авторов со старшеклассниками и студентами. Основная идея игры, создание условий для осознания юношеством своей свободы и несвободы, своих смыслов, стимулирование ценностно-смыслового самоопределения. Игра проводилась как погружение, в течении дня с 10 утра до 8 вечера. Участниками игры были старшеклассники и студенты первых курсов вузов города, всего 50 человек.

Игра состояла из двух этапов: задача первого этапа — создание условий жесткой несвободы, задача второго этапа — стимулирование осознания индивидуальных смыслов, своей жизненной позиции.

Соответственно различным было и содержание игры. В первой части — жесткие правила, при нарушении которых игрок лишался игровой жизни, командное выполнение заданий, большая насыщенность заданий, ограниченное время для их выполнения. Вторая часть игры построена на индивидуальном игровом участии, нет групп и команд, каждый сам за себя, каждый совершает восхождение к своему смыслу, большая рефлексивная работа индивидуальная и коллективная.

Поясним некоторые игровые моменты:

Центр Реинкарнации (ЦР) существует на первом этапе игры, сюда приходят участники потерявшие игровую жизнь и здесь же происходит их новое рождение (под новым игровым именем), осуществляется «переход». Этот переход ритуализирован, включает следующие этапы:

[97 — 106]

Педагогическая
мастерская

116



И. Ю. ШУСТОВА, В. Г. КОСЯКОВ
О ПОЛОРОЛЕВОМ (ГЕНДЕРНОМ) ПОДХОДЕ
В СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ



1. осознание (1-2 мин.) — участник один, при свече описывает свою прошлую жизнь и причину попадания в ЦР;

2. выбор кем он будет в новой жизни: игроком, тогда ему дают новое имя; аналитиком — фантомом, он не участвует в игре, а получает аналитическое задание по описанию игры (выбрали двое, потом пришли просить новое рождение); автором — остается в ЦР и занимается индивидуальным творчеством на выбор, пишет стихи, рисует, делает коллаж и пр. (таких не оказалось);

3. получает напутствие (выбирает листочек с фразой — напутствием);

4. громко кричит (что символизирует его рождение).

После этого участник отправляется не в свою, а в другую группу, тем самым осуществляется постоянная смена состава микрогрупп и ролей в ней.

Карты жизни, у каждого игрока в течение дня есть «карта жизни», куда он заносит свое игровое имя (новые игровые имена, при попадании в ЦР), где он осуществляет самоописание в ЦР, в рефлексивных паузах, которые присутствуют в течение дня и предусматривают индивидуальный ответ на вопрос в дне.

Роли организаторов игры.

Хранители — организаторы игры, следящие и осуществляющие выполнение хода игры, контролирующиеся соблюдение правил и законов всеми участниками игры.

Стражи закона — своеобразная полиция, задающая жесткость в игре.

Этапы игры:

Вход. Общий сбор всех участников. Хранители рассказывают легенду игры, правила жизни в игре. Представляются другие организаторы игры, продолжая раскрывать суть и правила игры: стражи закона — законы дня, обозначение правил передвижения в пирамиде, ролевые функции в группе; смотрители ЦР; (в котором происходило рождение, вход в игру под новым игровым именем); спасатель — психолог, к которому можно обратиться за помощью.

Представление «Карты жизни», определение игрового имени, проведение первой рефлексивной паузы. Разбивка на экспедиции (микрогруппы).

На данном этапе задается настроение игры, таинственность происходящего, строгость и в то же время открытость ведущих.

У участников прослеживался большой интерес к игре, многие пришли для того чтобы испытать себя (узнали, что будут жесткие условия игры). Ответы в рефлексивной паузе 1 (Вопрос — «Зачем ты здесь?»), показывают позитивный настрой на игру, стремление участников узнать новое, испытать себя, поиграть, получить новый опыт в жизни, завести новые знакомства.

Начало работы в экспедиции. Участники распределяют роли в экспедиции между собой. Варианты ролей и требование к ним, которые жестко отслеживаются:

- Начальник (имеет две запасные жизни), если он не назовет полицейскому имена всех участников своей экспедиции — умрет потеряет свою игровую жизнь и жизнь того, кого он не так назвал.

- Археолог (имеет в запасе одну жизнь), собирает на каждом этапе конверты с фрагментами карты и отвечает за их сохранность.

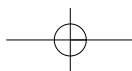
- Проводник — хранит маршрутный лист и отвечает за перемещение экспедиции согласно графику, в случае нарушения, теряет игровую жизнь.

- Толмач — выполняет ритуал приветствия хранителям, транзакции: полицейский — толмач — начальник — остальные, если кто-нибудь нарушает любой из ритуалов, то умирает толмач.

117

Журнал
в журнале

[125 — 142]





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

- Копатель — стучит лбом в дверь, ищет мины.
- Черноработчий — подает руку всем членам команды при переходе через любой дверной проем, иначе участники падают в пропасть, погибают.

Экспедиция получают от хранителя подарок судьбы. Подарок судьбы, это возможность каждому выбросить кости (два кубика) и по соотношению цифр получить награду или ограничение (см. таблицу 1), крайние полюса, это бессмертие или лишение игровой жизни.

Работа в группе, «подарок судьбы» создали эмоциональную близость, общность между участниками, практически на первом этапе все очень сдружились в микрогруппе, о чем свидетельствуют записи участников в ЦР.

**Таблица № 1.
Подарок судьбы**

| Раск | Подарок |
|------|--|
| 1 1 | Смерть. |
| 1 2 | У тебя отбирается одна жизнь. |
| 1 3 | Лишаешься зрения. |
| 1 4 | Связываются руки. |
| 1 5 | Ноги срстаются в коленях. |
| 1 6 | Ходить спиной вперед. |
| 2 2 | Срстаешься ногами с таким же раскладом. Если такого нет — снимается одна жизнь. |
| 2 3 | Срстаешься спинами с тем, кто кидал кости перед тобой, аннулирую его «подарок». |
| 2 4 | Ты указываешь, двоих из твоей команды, кто срстется одноименными руками. |
| 2 5 | Ты указываешь, кто из твоей команды лишается зрения. |
| 2 6 | Ты указываешь, у кого из твоей команды ноги срстаются в коленях. |
| 3 3 | Ты указываешь, кто из твоей команды умирает. |
| 3 4 | Ты указываешь, кому из твоей команды (кроме тебя) дается дополнительная жизнь. |
| 3 5 | Выполнение одного твоего желания членами команды. |
| 3 6 | Подсказка от ведущего. |
| 4 4 | Возможность оживить одного члена команды, но не себя. |
| 4 5 | Ты бессмертен. |
| 4 6 | Возможность поменяться статусом с любым членом команды (он отказаться не сможет). |
| 5 5 | Возможность изменить статус (у остальных статус не меняется). |
| 5 6 | Тебе дается одна дополнительная жизнь. |
| 6 6 | Твоей команде засчитывается одно испытание «на халяву». |

Игровая ситуация выводила на критический уровень существования участников в происходящих событиях, так как игра предусматривала: возможность потерять игровую жизнь; получить в виде наказания ограничение личной свободы; угрозу комфортному существованию участника в рамках постоянной группы, через вероятность перехода в другую группу независимо от его желания; ограничение свободы общения (на некоторых этапах ограничивалась речь, зрение, мимика, же-



И. Ю. ШУСТОВА, В. Г. КОСЯКОВ
О ПОЛОРОЛЕВОМ (ГЕНДЕРНОМ) ПОДХОДЕ
В СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ



сты); ограничение свободы перемещения и независимости собственных действий; ограничение личной свободы в рамках группы (исходя из ролевой позиции в группе выбранной участником); жёсткие временные и территориальные рамки.

Ограничение свободы происходило через следующие приёмы:

- Перемещение по коридору между комнатами пирамиды было возможно только при условии, что вся группа идет, взяв друг друга за плечи. При встрече со стражем или с другим хранителем, участники должны были их приветствовать цитатой из фильма «Кин-дза-дза» — КУ!.
- Нарушение законов каралось знаком стражей — резинкой определенного цвета: красной — запрет разговаривать, желтой — запрет смотреть, зеленой — перемещаться в пространстве.
- При выполнении заданий участник мог потерять игровую «жизнь» — переместиться в Центр Реинкарнации — и перейти в другую группу.

Данные жесткие правила ограничивают свободу участников, проявляют их чувство ответственности не только за себя, но и за другого, формируют общность.

Испытания. Экспедиции проходят испытания, идут по маршрутному листу. Испытания могут быть любые, важно их максимально усложнить (до нереальности выполнения), ограничить время на выполнение. Если испытание пройдено, экспедиция идет дальше в полном составе, если нет — тогда один из участников лишается жизни и группа идет дальше без него. Всего нужно пройти семь испытаний. Приведем пример используемых испытаний, краткое их описание.

«Слово» — задача группы отгадать слово, используя наводящие вопросы (по принципу «Черного ящика»), причем группа не имеет права обсуждать между собой стратегию решения, а каждый участник задаёт по очереди один вопрос.

«Палочка» — задача группы максимально быстро передать по кругу палочку, мастер засекает время с точностью до сотых, а затем даёт задание передать палочку ещё быстрее (на 2-3 секунды).

«Ключ» — задача группы угадать невербальный ключ (последовательность движений загаданных мастером). Для этого группа, выстроившись у стены, пробует различные движения. В случае угадывания части задуманной комбинации, мастер предлагает угадавшему продвинуться от стены к выходу из комнаты. Группа, угадавшая всю комбинацию движений достигает выхода.

«Буква»- в течение ограниченного времени (1 минута) группа должна написать на листе бумаги 50 слов на букву «А».

«Поиск» — в течение ограниченного времени группа должна найти предмет в комнате, при условии, что у всей группы завязаны глаза.

«Стихи» — В течение ограниченного времени (2 минуты) и шумового диссонанса (громкая музыка), нужно сочинить стихи со словами «пирамида» и «смысл».

«Не-так» — экспедиции предъявлялся предмет (спичечный коробок, пуговица, скрепка и т. д.) к которому нужно было за ограниченное время (2 минуты) придумать 10 логичных применений.

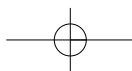
Последнее испытание — «Лабиринт фараона» Тренинг командного сплочения с элементами интеллектуальной игры.

Описание лабиринта: Роль колонн лабиринта могут играть стулья в кабинете или зале, либо нарисованные круги диаметром 60-70 см. Количество колонн равно 25 (5 рядов по 5 колонн). В конце лабиринта — трон фараона (место, где находится приз). В лабиринте находятся Хранитель лабиринта (мастер игры) и три Призрака (помощники Мастера игры).

119

Журнал
в журнале

[125 — 142]





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

Реквизит: Свисток, секундомер, главный приз.

Цель игры: Преодолеть лабиринт и первыми коснуться трона фараона.

Правила игры:

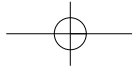
- Команды перемещаются по лабиринту по очереди. Команда, которая начинает игру, определяется жребием.
- Команда имеет право перемещаться по лабиринту, только взявшись за руки, или обхватив друг друга за талию. Если в процессе передвижения цепь игроков где-то расцепляется, команда считается уничтоженной и на данный ход выводится из лабиринта.
- В процессе перемещения никто из команды не имеет права говорить, или смеяться. Единственное исключение — игрок, ведущий команду в момент когда к нему обращен вопрос призрака. В случае нарушения этого правила — команда считается уничтоженной, и на данный ход покидает лабиринт.
- Если в течение 10 секунд ведущий цепочку не отвечает на вопрос призрака — его команда считается уничтоженной. Игрок, получивший вопрос имеет право дать только один ответ.
- Команда может перемещаться между колонн лабиринта, а также использовать проходы слева и справа от колонн.
- До трона фараона через лабиринт ведет только один правильный ход. Команды разведывают его методом проб и ошибок. Пока команда идет правильно Хранитель лабиринта молчит, как только она сходит с него — Хранитель свистком дает сигнал об этом. Уничтоженная команда покидает лабиринт, освобождая место для следующей.
- В команде покинувшей лабиринт, первый игрок в цепи уходит в ее конец, и становится замыкающим.
- Время от времени в лабиринте появляются призраки, которые задают вопросы игрокам, ведущим команду. Если в течение 10 секунд игрок не дает правильный ответ, команда считается уничтоженной и покидает лабиринт. Игрок, получивший вопрос, не имеет права советоваться с командой.

Легенда: Давным-давно в Египте во времена владычества фараонов и строительства пирамид и гробниц существовал обычай пышного захоронения правителей и жрецов. В усыпальницы к ним обычно клали различные украшения из золота и драгоценных камней. И поэтому совсем неудивительно, то обстоятельство, что многие из гробниц были разграблены еще в древности. И сейчас команды, принимающие участие в игре, перевоплотятся в группы искателей сокровищ. Итак, подкупив стражу, вы смогли проникнуть внутрь пирамиды. Преодолев различные ловушки, вы обнаружили в подземном зале лабиринт из колонн. За ним, как вы знаете из рассказов жрецов, находится трон фараона. Именно здесь спрятаны главные сокровища. В лабиринте царит тьма, поэтому перемещаться вы можете, лишь держась друг за друга. По обеим сторонам от лабиринта на балконах засели чуткие лучники, поэтому, войдя в зал, вы не имеете права говорить. Единственное исключение из этого правила допускается лишь в том случае, если вы говорите с призраком. Призраки — духи, обитающие в лабиринте. Они задают вопрос первому игроку в цепочке, и если получают правильный ответ — пропускают команду. Лабиринт изобилует ловушками, правильный путь к трону фараона только один. Сейчас ваши команды приступят к разведке этого пути и борьбе за трон фараона. Удачи!

[97 — 106]

Педагогическая
мастерская

120



И. Ю. ШУСТОВА, В. Г. КОСЯКОВ
О ПОЛОРОЛЕВОМ (ГЕНДЕРНОМ) ПОДХОДЕ
В СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ



Вопросы призраков

Призрак 1. Вопросы этого призрака проверяют, насколько хорошо игроки знают столицы различных государств. Призрак называет страну — игрок ведущий команду должен в течение 10 секунд назвать столицу.

Например: Португалия -Лиссабон; Словакия — Братислава; Монголия — Улан-Батор; Дания — Копенгаген; Австрия — Вена; Саудовская Аравия — Эр-Рияд; Пакистан — Исламабад; ЮАР — Претория; Канада — Оттава; Перу — Лима; Филиппины — Джакарта; Австралия — Канберра; Сирия — Дамаск; Бразилия — Бразилиа; Эстония — Таллинн; Латвия — Рига.

Призрак 2. Вопросы этого призрака проверяют, насколько хорошо игроки знают планеты Солнечной системы. Призрак называет номер планеты от Солнца — игрок ведущий команду должен в течение 10 секунд назвать планету.

Например: 1 — Меркурий; 2 — Венера; 3 — Земля; 4 — Марс; 5 — Юпитер; 6 — Сатурн; 7 — Уран; 8 — Нептун; 9 — Плутон.

Призрак 3. Вопросы этого призрака проверяют, насколько хорошо игроки знают авторов различных сказок. Призрак называет сказку — игрок ведущий команду должен в течение 10 секунд назвать ее автора.

Например: «Властелин колец» — Дж. Р. Р. Толкин; «Маленькая Баба-Яга» — О. Пройслер; «Приключения барона Мюнхгаузена» — Э. Распэ; «Приключения Алисы в стране чудес» — Л. Кэрролл; «Винни-Пух и все-все-все» — А. Милн; «Крокодил Гена и его друзья» — Э. Успенский; «Три толстяка» — Ю.Олеша; «Мумми-троль и комета» — Т. Янсон; «Волшебник Изумрудного города» — А. Волков; «Бемби» — Ф. Зальтен; «Приключения Чипполино» — Д. Родари; «Робинзон Крузо» — Д. Дефо.

Обед.

Саркофаг. Данный этап проводится на основе психологического упражнения «Подводная лодка». Легенда: Дрожат стены, лопается плита наверху, стены начинают сдвигаться. Вам нужно принять решение, в каком порядке вы будете покидать комнату, т.к. у последних очень мало шансов остаться в живых. У вас есть пистолет, в нем один патрон, он может повлиять на ситуацию (ведущий отдает пистолет любому игроку).

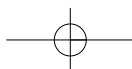
После этого дается 1 минута для того чтобы выстроиться в порядке очередности выхода, первый выходит, перед остальными захлопывается дверь, они считаются погибшими (теряют игровую жизнь). В группе проводится анализ ситуации, каждый высказывается о своих переживаниях, дает обратную связь на поведение других участников.

Из ответов участников в ЦР, после «Саркофага»: «Я должен был остаться в пещере, поэтому я умер бы в любом случае, радует и утешает, что я умер не в одиночестве», «Поняла, что властна над судьбой, не все зависит от случая», «В критических ситуациях, мной движут собственные ценности и цели в жизни», «В мире бесполезно играть в благородство, т.к. все равно все умрут», «Жизнь это ценная штука. Ради нее можно все, ну практически все. Главное не свыкаться с мыслью, что жизнь вечна», «Я сделала правильный выбор», «На примере стало понятно, как сложно брать на себя ответственность и как это необходимо в сложных ситуациях», «Я не знаю. В критической ситуации я не могу сказать, что хочу жить, переступая через жизнь другого человека, может это слабость? Ощущаю какую-то пустоту, никак не решу кем мне лучше быть, зову

121

Журнал
в журнале

[125 — 142]





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

живых!!!», «Хочу изменить себя! Хочу видеть реальность, снять маску с себя, понять и увидеть других, не такими какими я хочу их видеть, а реальными, смотреть на мир объективно, независимо и без эмоций...все эти переживания не связаны с игрой, в этой игре я пытаюсь найти ответ».

Данный этап в игре снял игровой эмоциональный подъем, перевел участников на более глубокое осознание себя, своей позиции в «игре».

Это переломный этап игры, после него нет экспедиций (групп), так как почти все проходят через ЦР, дальше каждый играет за себя. Постепенно участники собираются на общий сбор, где проводится рефлексивная пауза, даются правила на вторую часть игры.

Участники разбирают конверты, в которых хранятся смыслы, которые каждому необходимо раскрыть в пирамиде (индивидуальные конверты есть у всех, включая хранителей и стражей закона). В конверте каждый находит слово, имеющее смысловую и ценностную нагрузку. Например: добро, любовь, счастье, разум, воля, истина, свобода, правда и т.д., важно что слова не повторяются, и у каждого свой смысл.

С этого этапа перестает действовать ЦР, стражи закона, снимаются жесткие правила и ограничения.

Дискуссия «Свобода». Цель: подтолкнуть юношество задуматься о теме свободы и несвободы (тем более ими прожилась этот опыт в течении дня), помочь им выйти на свое понимание, свою позицию.

Дискуссия проводилась в свободной форме как коллективное размышление о свободе, выстраивается вокруг обсуждения художественных метафор, мыслей философов, опыта участников. Ход: высказывание метафоры, идеи (первый говорит хранитель), обсуждение ее, выход на новую идею и т.д. Заканчивается общим кругом, где каждый пытается обобщить общее обсуждение и высказать главную мысль, которую он для себя вынес. Из ответов участников на заключительном круге: *«Понравилась дискуссия, разнообразие точек зрения. И главное, что я выяснила из дискуссии, что проблема выбора — главная проблема свободы», «Даже если мы уйдем в лес, нас ограничивают болезни, еда, так что все что сказано, это мысли — мифы каждого о свободе», «Мне кажется, что свобода внутри нас — это любовь, творчество», «Тема свободы делает нас более ответственными в своих чувствах, мыслях и действиях, когда я осознаю свои внутренние и внешние рамки», «единственная свобода которая есть, когда ты живешь — это свобода жить».*

Познание смысла. На данном этапе участники выбирают один из кругов «ключи к смыслам», в которых происходит работа каждого со своим смыслом. Круг «ключи к смыслам» образуют организаторы и участники игры, всего пять кругов по 12–13 человек (вокруг одного из хранителей), участники сами выбирают свой круг.

Работа выстраивается по следующим этапам:

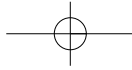
1. представление — один из участников (по желанию, может начать хранитель), обозначает какой смысл он видит за попавшим к нему словом (слово в конверте), обозначает принятие или отвержение его для себя, для своей жизни, участник может подкреплять свои слова мыслями писателей и поэтов, своим жизненным опытом, случаями из жизни, важно чтобы слово наполнилось определенным содержанием, смыслом;

2. проблематизация — участники круга задают вопросы представлявшему участнику на понимание его позиции, на ее прояснение, всего 3 — 5 вопросов, у выступающего есть право не отвечать на вопросы которые кажутся ему не корректными;

[97 — 106]

Педагогическая
мастерская

122



И. Ю. ШУСТОВА, В. Г. КОСЯКОВ
О ПОЛОРОЛЕВОМ (ГЕНДЕРНОМ) ПОДХОДЕ
В СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ



3. «обратная связь» — остальные участники в свободной форме, высказывают свои позиции, свое понимание данного слова — смысла, хранитель круга следит, чтобы высказывания отражали собственное мнение, а не оценку или интерпретацию мыслей другого.

После выступления первого участника, данные шаги проходят со следующим участником и его словом — смыслом. Могут оказаться участники которым сложно защищать свое слово-смысл в круге, выступать публично, им дается возможность спросить мнения других по его смыслу, письменно выразить свое мнение тут же в круге.

В заключении проходит рефлексия, где участники кратко высказывают свое мнение о работе в круге, и его роли в осознании своего смысла.

После данного этапа в рефлексивная пауза 4, встречаются следующие ответы участников на вопрос рефлексии — «Я понял что...»: *«Все более сложно, чем кажется на первый взгляд», «ко всем вопросам можно подходить плотнее, обдуманнее», «в понятиях можно увильнуть, а можно делать их предметом очеловечивания», «много не знала о себе, об окружающем мире, о многих вещах я просто не задумывалась», «смирение, это не мое», «поняла что нет предела совершенству», «Правда: опасная, разная, разномысловая, то с чем нужно осторожно обращаться», «Тень живет лишь при свете».*

Заключительный этап — Коллективное рисование — «Путь к свету», или «Мои смыслы». В общем помещении, в свободных позах участники под музыку (Э. Григ) рисуют смыслы своего Я.

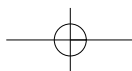
Шаги этапа: индивидуальное рисование — 10–15 минут; галерея — участники кратко говорят о своем рисунке и кладут его в круг; спонтанное объединение участников в микрогруппы (по 3–7 человек), каждый берет свой рисунок, на основании созвучья своего смысла, со смыслами другого, находит свою группу; микрогруппы проговаривают свой общий смысл.

Заключительная рефлексия. В общем круге, при свечах. Большая круглая свеча идет по кругу, участник, в чьих руках она находится, говорит о пережитом в дне. Все участники отмечали, что день заставил их задуматься о своих смыслах и целях в жизни, позволил по-новому увидеть себя и других людей, почувствовать свою общность, близость с другими. Приведем пример рассуждений юношества на заключительной рефлексии: *«Мне понравилось не все, организаторы так смоделировали ситуацию, что заставили каждого думать, сделать для себя выбор. Было не скучно на кладбище», «Поняла, что каждый человек может сам моделировать для себя свое состояние свободы или не свободы, свою позицию. Очень важный на данный момент для меня опыт общения, очень насыщенный смыслами», «Мы изменились, как мы общались на первых рефлексиях как мы говорим сейчас, мы чувствуем свое единение с другими людьми, и сейчас не страшно говорить что думаешь, многое разложилось по полочкам», «Один мой знакомый говорил о состоянии психологического шока, который человек испытывает, увидев или услышав что-то. Вот. И в этот момент происходит некое смещение в жизненных ценностях, переосмысление. Вот, мне кажется это можно отнести к сегодняшнему дню, я думаю, это произошло не только у меня. Это был для меня опыт общения с другими людьми, другими направлениями в жизни, это незаменяемый опыт», «После сегодняшнего дня я вспомнил о некоторых вещах, очень важных, я получил новые сильные ощущения, новые знания». «Здорово, что я думал и чувствовал не один, я чувствовал других рядом», «Я удив-*

123

Журнал
в журнале

[125 — 142]





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

лен, как могут возникнуть такие отношения между людьми, как у нас сейчас за один день, мы стали близкими как родные, я очень устал, но мне не хочется уходить, и не хочется, чтобы день заканчивался».

Ответы ребят позволяют нам думать, что день, прошел не зря, что действительно удалось стимулировать ценностно-смысловое самоопределение участников. Одним из серьезных результатов игры, стала детско-взрослая общность, которая наиболее ярко проявилась в конце дня.

В заключении сделаем ряд выводов, обобщений:

- наиболее подходящий возраст участников игры — старшеклассники;
- количество участников не должно превышать 50 человек;
- игра строится на свободном выборе участия \ неучастия в игре;
- организаторы игры должны осознавать ответственность перед группой — жесткость должна быть разумной (не должна переходить в жестокость), суровая позиция задающая в начале контекст игры должна перейти в позицию взрослого поддерживающего инициативу и свободу самовыражения участников во второй части игры;
- стражи игры — должны четко понимать свою роль не должны использовать свою ролевую позицию для самоутверждения за счет других участников игры, важным качеством для них должно быть четкое выполнение правил, без включения личного отношения (стражами закона были школьники и студенты, помощники организаторов);
- важным момент в организации игры является выстраивание правильной атмосферы, эмоциональное и деятельностное погружение в игровую ситуацию всех участников, когда каждому необходимо брать на себя ответственность и быть готовым к определяющему игровому выбору;
- в связи с тем, что игра в некоторых моментах является жесткой и может вызывать сильные эмоциональные переживания участников, желательно присутствие практикующего психолога отслеживающего состояние участников и готового прийти на помощь.

[97 — 106]

Педагогическая
мастерская

124