

# Конструирование игровых сценариев

**А. Енин,**

доцент кафедры педагогики и психологии  
Воронежского областного института повышения  
квалификации и переподготовки работников  
образования, член-корр. АПСН, кандидат  
педагогических наук

«Почему говорят, что сказка — это вымысел и выдумка?

Она вымысел и выдумка для социальной реальности, а всё, что описывается в сказке, реально для внутреннего мира человека. И динамика развития сюжета сказки формирует у человека представление о том, что с ним будет происходить в течение жизни, с какими непростыми ситуациями он может столкнуться, какие его ждут искушения на пути, какие препятствия и каким образом он сможет их преодолеть»<sup>1</sup>.

Ещё В.В. Маяковский учил нас, «как делать стихи». Можно делать машины, можно делать детективы (в чём, например, здорово преуспела Д. Донцова), можно даже «делать ноги». Всё это бывает полезно (для кого-то), но не всегда приятно. Мы с вами попытаемся совместить полезное и приятное. Мы будем учиться делать (конструировать) сценарии.

Главная наша цель: научиться создавать игровую модель на основе приобретения учащимися виртуального практического опыта

Ведь не секрет, что ничто так не учит человека, как его собственный практический опыт. Поэтому одна из главных задач — попытаться через игру прокрутить возможные варианты возникновения и реализации самых разнообразных жизненных ситуаций. Со всеми сложностями и радостями, встречами с «плохими дядями» и «хорошими тётями», со всеми случайно-ожидаемыми закономерностями и закономерно-неожиданными случайностями. В нашей создаваемой модели должно быть всё (иначе она не будет интересной, живой и естественной): реальная действительность и волшебная сказка, перекрёстки судьбы и её крутые виражи, приятные неожиданности и неожиданные разочарования, использована логика героев и нелогичность их поступков, планирование действия, с одной стороны, и его иррациональное движение — с другой. Мы в своих персонажах закладываем изначально программу (характер, привычки, желания, мотивы поведения) действий, но дело в том, что она (эта программа) может целостно реализоваться только в неожиданных, непрограммируемых действиях. Всё как в жизни: она соткана из того, что мы планируем, и из «случая», который нарушает все наши планы.

Это нормально. Человек должен быть постоянным оппозиционером себе, своим делам, своему окружению. Он должен сомневаться. Нет ничего хуже человека, уверенного в сво-

<sup>1</sup> Кривошеев С. Сказку сделать былью // Итоги 2006. № 1–2.

ей безгрешности, своей правоте и своим величия.

Поэтому часто отрицательные персонажи нам кажутся наиболее привлекательными, чем их положительные антиподы. (Вы заметили, мы не прощаем даже мелких ошибок своим друзьям и радуемся даже небольшим позитивным изменениям своих оппонентов? То, что прощается недругам, не прощается друзьям? Человек, который сразу безоговорочно понравился нам при первой встрече, очень легко может перейти в стан недругов? И наоборот, у человека, вызвавшего у нас резкое неприятие уже при первой встрече, есть все шансы оказаться в сфере наших симпатий?)

Вот эти сложности мы и попытаемся свести в единый организм — сценарий — с помощью нашего литературного творчества. И это должно быть интересно, неожиданно, динамично. Главное — поиск, движение. Как говорили в Древнем Китае: «Человек едет только тогда, когда крутит педали велосипеда».

В процессе конструирования сценария мы решаем самые разнообразные задачи:

- развиваем творческую активность участников;
- включаем их в процесс социализации;
- учим видеть и создавать целостную картину мира, социума, систему<sup>2</sup>;

— учим изобретать и использовать алгоритм действий по заданной схеме (ориентируем учащихся на пробу идей и распределение ролей генератора, организатора, исполнителя и т.п.);

— учим преодолевать разнообразные трудности (как Витя Перестукин из м/ф «В стране невыученных уроков», как Буратино, который «искал приключения на свою голову», как Хрюша из «Спокойной ночи, малыши», который постоянно попадает в разные истории, как Чиполлино — известный революционер и т.д. и т.п.), учим не бояться «злодеев»;

— погружаем участников проекта в мир психологических отношений, сложностей и хитросплетений, придуманных ими же, учим быть их мудрыми судьями;

— учим «использовать с пользой» возникающие жизненные противоречия между «логикой желаемого» и «логикой действительного» («хочу» и «надо»);

— учим моделировать и даже самим провоцировать самые разнообразные жизненные ситуации и запускать механизм поиска выхода из них («человек часто развивается не благодаря чему-то, а вопреки чему-то» — эту отрицательную область социализации человека мы рассматриваем, прежде всего, как фактор реализации позитивной самореализации человека);

<sup>2</sup> Здесь обязательно должны срабатывать законы систем. Система должна быть: сбалансирована, ориентирована на саморазвитие, её элементы должны быть взаимосвязаны. Разбалансировка делает систему ущербной, неустойчивой. В закрытой системе нарастает энтропия вещества (сила распада), она обречена на взрыв и расщепление (печальный пример — распад СССР). Система, не способная на саморазвитие, не живуча, зависима от обстоятельств, очень болезненно реагирует на изменение структуры, легко распадается без лидера. Если элементы системы не взаимосвязаны, то система эти лишние элементы обязательно будет отторгать: они не востребованы, от них ничего не зависит. (Как в народной игре «КВН» — не смешные шутки можно смело выбрасывать, от них не зависит результат выступления команды. Жюри (или сама жизнь) ставит нам высокие оценки только за яркие, запоминающиеся шутки. И наоборот, в КВН особо ценится драматургически выдержанная канва выступления, где каждое слово, жест, движение имеют своё оправдание, своё место.)

— учим замечать и видеть причинно-следственные связи действий и их результатов, анализировать это (здесь речь идёт о таких понятиях, как «фатальность», «повороты судьбы», «испытания и сила человека», о запуске механизма поиска ответов на вопросы: «Что мы можем изменить?» «Что в наших силах?» «Что для этого нужно?», об изучении возможностей влияния компонентов развития личности общего, индивидуально-го и специфического характера), учим изучать свои возможности и определять степень их влияния;

— учим использовать возможности коллективного и личного разума.

Конечно, перечисленные задачи, на первый взгляд, выглядят очень глобально и неподъёмно в своих решениях, но как говорится: «Человек, который задумал проделать путь в 10 тысяч километров должен сначала сделать первый шаг». И, как знать, может быть, по нашим сказочным моделям в недалёком будущем создадут великие произведения — каких-нибудь «Властилинов Гарри Поттера». В основе этих произведений тоже, наверное, изначально стояла только идея, необузданная фантазия и великое желание это реализовать.

Что, собственно, потребуется и от нас.

## Алгоритм конструирования

Для того чтобы смоделировать хороший сценарий (а мы, педагоги, делаем их десятками и каждый раз нужны новые — хотя даты, вроде бы, одни и те же: «1 сентября», «Новый год», «8 марта», «Вечер выпускников» и т.д.), нужно соответствовать определённой структуре (алгоритму) создания данного действия.

Создавая алгоритм конструирования сценария, мы последовательно преодолеваем десять этапов (см. таблицу).

Базовым, нулевым циклом построения алгоритма выступает общая идея (выбор темы, область реализации идеи). В нашем случае — это придумывание страны. Естественно, сказочной.

Это может быть страна: шахматная, грибная, компьютерная, космическая. А может быть страна радуги, страна дождей, страна роботов, подземная страна. А может, страна чудаков, страна двоечников, страна бантиков, страна «никачух». Или вообще страна каких-нибудь Гуингмнов, или страна имени Налбандяна (а я откуда знаю?). Не важно.

Главное, чтобы там было интересно, чтобы там жили любопытные персонажи. Главное, чтобы она была полна всяких неожиданностей, переживаний, страхов, радостей и приключений. А вот это вполне в наших силах, ибо мы сами становимся создателями своих неожиданностей, переживаний, страхов, радостей и приключений.

Каждый этап нашего сказочного пути дарит нам встречу с новыми друзьями, дарит нам новые впечатления и закручивает нас в водовороте событий.

На каждом этапе у определённых персонажей, в определённой стране будут происходить определённые события. И все они будут связаны определённым нами алгоритмом действий.

## Этапы конструирования

### «Страна»

На «нулевом» этапе выбираем «поле будущей битвы». Это может быть: «шахматная доска», «волшебный

Этап	Описание			
0	Страна	Шахматная	Грибная	Компьютерная
1	Главные герои («+» и «-»)	Белый офицер, Чёрный офицер	Муравей (солдатик), Мухомор	Мальчик Кашка, Вирус
2	Событие (ожидаемое)	Праздник «Белой клетки»	Коронация грибного царя	Открытие новой программы
3	Что похищено?	Жемчужная подвеска королевы	Лыковое лукошко	Мышка
4	Маршрут	Белый замок, белая ладья, страна слонов, спящая крепость, долина лошадей	Дом улитки, деревня «Волнушки», мухоморное поле, поляна лесовика, каменный город	«Enter» — паутина, невидимые сети, долина пробела, вводный лабиринт, таверна «Три заправки»
5	Убежище злодея	Замок «Чёрная паутина»	Трухлявый пенёк	Чёрный карман
6	Оружие схватки	Говорящая шпага, дуэль «дня и ночи»	Говорящее болото, волшебные семена	Чатные стрелы, лазерный луч
7	Завистники	Чёрный паук, чёрная роза	Комариная туча, долина ложных опят (мираж)	Чёрный хакер, компьютерный тормоз
8	Помощь друзей	Белый замок — защищает, ладья — перевозит, слон — крушит, крепость — уводит в прошлое, лошадь — везёт (гонит)	Улитка — даёт жильё, «волнушки» — будят, мухоморы — усыпляют, лесовик — превращает, каменная гора — отбирает волшебство	Паутина — перемещает в пространстве, сети — выполняют желания, пробел — очищает, лабиринт — запутывает, таверна — даёт силу
9	Разоблачение	Говорящая шпага, белая жемчужина	Летающая паутина, грибной дождь	Песочные часы, говорящее табло
10	Праздник	Большой праздник	Коронация	Большой карнавал

лес», «изумрудный город», «полигон роботов», «свалка ненужных товаров» и т.д. Не принципиально. Главное — территория, где можно развернуться.

### «Главные герои»

Лучше если их будет два — «добрый» и «злой». Нам нужны антиподы, противостояние, противопоставление. Не обязательно полное: здесь роль играет сам факт противостояния идей, образов, понятий, желаний, привычек. И только как штрих — внешний контраст персонажей, что-

бы лучше запомнились. Но главное — помнить, что «можно в подробностях описывать качества психики...героя или злодея, но вне деяний, ими совершенных, а следовательно, без анализа тех изменений, которые они этими деяниями (благими или недобрыми) производят в жизни других людей, охарактеризовать их психологически нельзя...»<sup>3</sup>.

### «Событие»

Что-то должно произойти. Где-то что-то готовится, назревает, доходит, допаривается. К чему-то всё идёт,

<sup>3</sup> Социальная психология / Под ред. А.В. Петровского. М., 1987. С. 78.

куда-то движется. Здесь появляются дополнительные персонажи. Происходит первое пробное столкновение идей, мнений, желаний. Начинается развитие сюжета, его «затравка».

### **«Кража. Похищение. Исчезновение»**

Кто-то где-то что-то украл, похитил, стибрил, спрятал, умыкнул, слямзил. Это кульминация завязки. Этап её стремительного развития, движения — как у отпущенной пружины. Начинается сумасбродный поиск виновных и хаотическое наказание невинных. Главное здесь — запустить механизм поиска: злодеев, подозреваемых, героев мнимых и настоящих (принцип «творческой активности»). Главное — понять, определиться, выбрать (принцип «элективности»): Что делать? Кто виноват? Кому и куда идти?

### **«Маршрут»**

«Иногда достижение цели не представляет трудности и не требует усилий, но чаще всего достижения связаны с преодолением трудностей и препятствий: внешних и внутренних... Внешние не зависят от человека, это — объективные причины, помехи, противодействия других людей, природные катаклизмы. Внутренние зависят от самого человека, это не желание делить чего-либо, пассивность, страх, ложное самолюбие (гордыня), наличие внутренних противоречий в убеждениях и др.»<sup>4</sup>. Чтобы преодолеть эти преграды необходимо, проявить волю.

На этом этапе мы определяем маршрут нашего поиска. Придумываем «перекрёстки судьбы», вводим новых персонажей, помогающих или мешающих их преодолеть. Здесь мы можем потерять друзей, не выдержавших испытаний, или, наоборот (а может быть, вследствие этого), посмотреть на наших недругов новыми глазами. Враги становятся друзьями, хорошие — плохими. Всё путается. На перекрёстках хочется выбрать именно свой путь, найти свою нишу, свою точку отсчёта, человек должен сделать не внешний выбор — куда пойти-поехать, а внутренний, где конкретному человеку будет комфортней по своей сути, предназначению, природе. Главное — найти источник конфликта с окружением и самим собой. На этом этапе важен процесс приобретения виртуального опыта: опыта общения, опыта отношения, опыта говорить, слушать, понимать. Здесь « — «меняется на «+». Герой приобретает новых друзей («яблоня», «печка» в русских народных сказках). Почему? Потому что *мы сделали для других что-то дополнительно и для себя что-то необычное, преодолели себя.*

### **«Убежище злодея»**

Самое главное здесь — найти место его дислокации. Ведь важно не просто победить его, а уничтожить «рассадник зла» (даже для футболистов важнее победить противника на его территории). Здесь происходит обратный процесс — поиск и перетягивание на свою сторону бывших соратников злодея, мы пытаемся переубедить, «увести» его бывших друзей, оставить его обезглавленным. Здесь

<sup>4</sup> Крутецкий В.А. Психология. М., 1986. С. 175.

для положительного героя важно найти свои резервы и использовать их.

### «Оружие»

Здесь происходит одна из кульминаций действия — схватка «злодея» и «героя». Схватка, как правило, начинается с выбора оружия. Каким способом мы будем добиваться исполнения задуманного? У каждого свои арсеналы предпочтения ведения боя. И изначально они должны быть равными. Здесь необходимо противостояние: «силы — ума», «нравственности — беспринципности», «добра — зла».

### «Завистники»

Практически все сказки предупреждают человека о том, что в его жизни обязательно будет предательство. Кто предаёт главного героя? Да самые близкие люди — братья, друзья, возлюбленные. И часто герой именно от этого остаётся вообще без сил.

Почему это происходит? И почему именно тогда, когда вроде бы всё уже произошло и повернулось в нашу сторону? Просто *мы не сделали для них чего-то обязательного* (см. этап 4), ожидаемого и понятного для них. Герой не делает чего-то обычного. («Что имеем — не храним, потерявши — плачем» — как говорится в пословице.)

### «Помощь друзей»

И когда кажется, что надеяться уже не на что и не на кого... У друзей открываются новые возможности, они помнят добро (см. этап 4), отдача от которой усиливается в несколько раз (так же как обычно усиливается и сопротивление плохому).

### «Разоблачение»

На этом этапе у человека благородного, доказавшего это своими поступками, появляются новые, неожиданные помощники, даже среди бывших друзей Злодея, так как они выбирают себе нового хозяина, выигравшего схватку.

У победителя всегда появляется много друзей, а проигравший оказывается в изгнании, теряет свою силу и становится никому не нужен. В лучшем случае он исчезает, лопается, рассыпается, взрывается, в худшем — над ним все потешаются и смеются.

### «Праздник»

Всё заканчивается полным триумфом — победой добра над злом. Великим праздником. Ощущение победы усиливается наличием большого количества побеждённых разнообразных изысканных злодеев и преградами (трудностями), которые преодолели «хорошие» — наши. Праздник, таким образом, организуется и происходит не сам по себе, а как бы в награду за что-то, за великий и нужный труд. И тем он величественнее и приятней.

## Психологические опорные пункты

Психологические опорные пункты (ПОП) — зоны противостояния «добра» и «зла», точки пересечения жизненных перипетий, переплёты судьбы, точки поворотных событий. Их нужно создавать, чтобы преодолевать. Важно то, что они имеют не столько материальное (персонажное, событийное,

сюжетное) воплощение (преломление), сколько психологическое. Герой проверяет себя, свои возможности, чувства, характер, идеи, желания, потребности, исследует мотивы поведения — свои и чужие. В этом главная суть преодолений обстоятельств и себя.

### Литература

1. Енин А.В. КВН вокруг нас. Воронеж, 2001.
2. Енин А.В. Времена года. Воронеж, 2004
3. Енин А.В. Игры быстрого приготовления. Воронеж, 2004.
4. Енин А.В. Вредные игры. Воронеж, 2005.
5. Женило М.Ю. Театрализованные праздники для выпускных классов. Ростов-на-Дону, 2004.
6. Минский А.В. Игры и развлечения в группе продлённого дня. М., 1982
7. Крутецкий В.А. Психология. М., 1986.
8. Родари Д. Грамматика фантазии. М., 1982.
9. Серия «Конкурсы. Викторины. Праздники». Математика. Воронеж, 1999.
10. Серия «Новогодняя сказка». Кострома, 1994.
11. Серия «Новогодняя тусовка». Кострома, 1994.

Среди «ПОП» можно выделить следующие зоны противостояния:

1. Ожидание праздника (радость «+») и ожидание ужаса (страх «-»).

2. Борьба «добра» со «злом» (разные основания: физическое, нравственное, материальное, психологическое и т.д.).

3. Движение (поиск, стремление, дело, действие): с одной стороны — это движение в сторону положительного полюса (вера — отвага — любовь и надежда на это положительного героя), с другой — к отрицательному полюсу (безверие — страх — ненависть и надежда на это отрицательного героя).

Это выступает движущими силами главных героев («отрицательное» и «положительное»).

### 4. Итоговое событие.

Конечно, важнее не сам праздник, а ожидание праздника. И в итоговом событии все эти ожидания должны быть реализованы:

а) ожидание наказания — неотвратное (зло наказывается);

б) ожидание поощрения — обязательное (добро награждается).

Как говорится: «Каждому да воздастся».

### 5. Психология действия (коллизия действий, движущая сила):

— логика действия (персонажи ведут себя по заданной схеме: всё должно логично взаимодействовать, взаимозависеть, наличие понятного объяснения мотива поступка, естественность);

— неожиданность действий (неожиданность поступков, повороты судьбы, случайность, нарушение логики, иррациональность поступков, парадокс);

— соотношение действий (развитие сюжетной линии: завязка — поступок — испытание — ожидание — итог).

«Движущие силы психологического развития — это те противоречия, которые возникают и преодолеваются в процессе жизнедеятельности»<sup>5</sup>.

«Психология действия» является основанием для определения сюжета и характеров персонажей, а также возникающих между ними психологических противоречий, нанизанных, однако, на сюжетную канву.

«ПОП» интегрируют действия сценария, взаимодополняя и взаимообогащая друг друга. Делают действие мобильным, динамичным, позволяют чётче определить проблемные зоны, помогают видеть важность жизненных случайностей, учат «ожидать» повороты судьбы, готовиться к ним.

<sup>5</sup> Социальная психология / Под ред. А.В. Петровского. М., 1987. С. 221.

## Игровое поле

Оно сочиняется и рисуется во время генерации идей. Потом оно дорабатывается. В его рамках определяется возможный путь действий персонажей. Игровое поле подразумевает работу творческих групп. Среди заданий для групп могут быть такие: разработка карты-схемы (придумывание); выполнение работы (воплощение идей); защита проекта; выбор лучшего проекта; коррекция итогового проекта.

## Методы конструирования

— «Мозговой штурм» (выход за рамки обычного, «детектор ошибок»<sup>6</sup>). Игры: «КВН-разминка», «Верю — не верю», «Интерпритаторы», «В милиции», «Стихотворение» и др.

— «Сказко-терапия» (моделирование развития сказочных сюжетов): «Похвали Бабу-ягу», «Вопрос-ответ», «Имя существительное», «Конструкторное бюро сказок», «От автора» и др.

— «Вредные игры» (отрицательная социализация как фактор позитивной реализации личности): «Я — Буратино», «Экскурсия по закоулкам», «День гадостей», «Поругай Золушку», «Интеллектуальное казино» и др. (см. «Литература»).

## Результат

Результатом нашей работы является сценический материал. Это осязаемый итог нашей педагогической деятельности. Но есть ещё и скрытый (он и есть самый главный): мы у наших воспитанников смогли развить направленность на эффективную социализацию и их творческую активность; умение искать творческие решения, научили детей быть мобильными, конкурентоспособными, научили верить в собственные возможности, принимать решения в условиях выбора. Наш итог — в умении воспитанников в игровом варианте моделировать жизненные ситуации и искать из них выход.

Конечно, эта статья не о том, как писать сценарий или готовить внеклассное мероприятие. Она — о готовности юного человека к жизни. Со всеми её сложностями, необычностью, разочарованиями или удачами. Где остановиться? О чём задуматься? Что не потерять? Что не важно? Хорошо ли, когда тебе плохо? Что главнее? Можно ли приобрести не теряя? Кто для меня друг?

Вот что главное — понять, проиграть, потрогать. А как хочется найти ответы уже сейчас. И не в советах умных взрослых, а на собственном опыте. **ПТ**

---

<sup>6</sup> Термин введён Н.П. Бехтеревой (научный руководитель «Института исследований мозга») ещё в 60-е годы XX века для обозначения методики «провоцирования» творческих идей и поступков пациентов. Воздействуя на определение точки мозговых каналов, исследователи выводили испытуемых за порог «логических поступков», таким способом создавая прецедент для неожиданных продуктивных творческих действий человека. По мнению авторов метода, такое воздействие возможно оказывать и без хирургического вмешательства — на уровне волевых психических процессов личности (Прим. авт.).