

# ИГРОВОЙ ОСТРОВ ОБЩЕСТВЕННОЙ ЖИЗНИ В МОРЕ УЧЕБНОСТИ

Галина Арзамасцева,  
директор Центра новых образовательных технологий, г. Чебоксары

**Явное понижение статуса школьного воспитания очевидно всем. Смена государственных приоритетов особенно выразилась в нормах «Закона РФ об образовании», где ключевая педагогическая категория «воспитание» была заменена «образованием», а благодаря парадоксам общественного сознания образование фактически свелось к обучению. Ситуацию усилило введение ЕГЭ, для педагогических коллективов появилась чёткая и измеримая цель, ведущее мерило.**

• мероприятие • дело • ролевая игра • ситуационно-ролевая игра

Между тем невнимание к воспитательной теме очень скоро стало сказываться в уродливых проявлениях ксенофобии, широкого употребления психоактивных веществ, политического нигилизма, в масштабной ориентации на отъезд за рубеж. Государство забило тревогу, были разработаны и запущены государственные программы воспитания, обращено внимание на работу классных руководителей, опубликована концепция духовно-нравственного воспитания в рамках стандартов нового поколения для общеобразовательной школы. При этом возвращение к воспитательной теме потребовало уточнить не только целевые ориентиры, они представляются достаточно противоречивыми, что, видимо, хорошо понимают авторы концепции, но и процессуально-средственную составляющую. На закате советской эпохи одним из явных ругательств было слово «мероприятийность».

С другой стороны, нередко вместо слова «мероприятие» в планах воспитательной работы появлялось «дело». При этом воспитательные «мероприятия» делами не стали. Е.В. Титова замечательно различила эти два явления («мероприятие» и «дело»)<sup>1</sup>, в равной степени имеющие право на существование в жизни детско-взрослых воспитательных коллективов. Но в её книге в отдельную разновидность выведены игры. Такой подход представляется весьма симптоматичным и точным. Действительно, игра и особенно ролевая, сочетает в себе черты и мероприятия, и дела. С одной стороны, педагог закладывает в модель воспитательные возможности, проецирует игровую ситуацию на ситуации реального нравственного выбора, а с другой — в игре школьники явно активны и самостоятельны, то есть самоопределяются, решают коммуникативные задачи, прилагая массу усилий, чтобы осуществить заданные

<sup>1</sup> Титова Е.В. Если знать, как действовать. Разговор о методике воспитания: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1993.

игрой предписания, пройдя по тонкому краю компромисса.

Ещё один момент, делающий ролевую игру актуальной, связан со сферой жизни детско-взрослого коллектива, которую Д.В. Григорьев называет общественной средой школы: «Общественная среда школы — это детско-взрослое управление школой (совет школы, управляющий совет), ученическое самоуправление (выборные органы и их деятельность), клубные объединения и т.п. Здесь ребёнок занимает позицию члена детско-взрослой школьной общности, гражданина школы»<sup>2</sup>.

Фактическое исчезновение из жизни массовой школы общественных объединений и клубов, «экспансия учебности» (Д.В. Григорьев), «заурочивание воспитания» (В.А. Караковский) ставит вопрос о конструировании отдельных ниш общественной среды школы. В решении названной проблемы непреходящее значение принадлежит ролевой игре.

Известный исследователь ролевых игр Б.В. Куприянов указывает, что ролевая игра может воспитать «эффективного коммуникатора», для которого характерны: нацеленность на результат, достигаемый «здесь» и «теперь»; детальное видение ситуации взаимодействия, активность, инициативность, предприимчивость, мобильность; терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность при принятии решений; ориентированность на поиск и привлечение внешних ресурсов».

Особо оговоримся о партнёрстве. Существует или, по крайней мере, ранее существовал педагогический стереотип о безусловном приоритете сотрудничества среди всех вариантов взаимодействия. Можно сказать, что не так давно подготовка подростков (старшеклассников) к сотрудничеству рассматривалась как актуальная задача школьного, да и внешкольного воспитания. Сегодня вряд ли кто будет спорить, что сотрудничеством (цели участников взаимодействия совпадают) палитра взаимоотношений

не исчерпывается, цели у участников зачастую существенно расходятся. Поэтому так важно определить ту область, где по итогам переговоров можно обозначить общие цели, установив время и оговорив необходимые условия. Партнёрские же отношения предполагают у взаимодействующих различие интересов и направленность на их осуществление в ходе взаимодействия.

Опыт работы в Чебоксарском лицее № 1, а затем в его правопреемнике гимназии № 5 города Чебоксары свидетельствует о нескольких вариантах использования ситуационно-ролевой игры в организации воспитательной деятельности и образовательного процесса в среде старших подростков.

Первый вариант можно соотнести с широко известными коммунарскими сборами, так называемыми «ситуациями-образцами» (С.Д. Поляков), и этот опыт начинает свою историю в Чувашии с 1992 года, в средних школах № 39 и № 34. При работе в психологической службе лицея № 1 г. Чебоксары у меня возникла необходимость трансформировать наработанный опыт на весь образовательный процесс. Эта работа была продолжена и после того, как лицей пришлось возглавить в качестве директора. Тогда, в июне 1998 года, не думалось о том, как использовать игру в работе, но летний лагерный сбор старшеклассников — лидеров городских общественных организаций подсказал, что руководить лицеем можно и нужно с использованием игровых методик, как в работе с детьми, так и в управлении педагогическим коллективом.

В период становления лицея (1996 год) педагогами и психологами был задуман орган ученического самоуправления — «триумвират» как некая форма психолого-педагогического воздействия на учащихся с помощью самих учащихся. Конечно, была и так называемая «инициатива снизу», так как

<sup>2</sup> Григорьев Д., Кожурова О. Воспитательный фактор // Независимая газета. 2008. от 25 марта.

<sup>3</sup> Куприянов Б.В. Шесть граней кубика ролевых игр // Народное образование. 2009. № 1. С. 254–260.

в лицее всегда учились яркие, неординарные личности, с интересом включающиеся в жизнь коллектива и желающие этим коллективом руководить наравне со взрослыми. Само название «триумvirат» означает «власть трёх консулов». Три консула выбирались от каждого факультета (факультет экономики и бизнеса, гуманитарный факультета и факультет экспериментальных наук) и становились организаторами всей общественной жизни лицея. Первые два года консулы выбирались учащимися 8–11-х классов на собраниях факультетов. Трёх организаторов было недостаточно, к тому же инициативных старшеклассников, желающих войти в группу организаторов, всегда было много. В сентябре 1998 года мы предложили большую сюжетно-ролевую коммуникативную игру «Космопорт», в процессе которой в течение месяца каждый из претендентов на пост консула набирал себе команду для участия в выборах, проводил предвыборные встречи, «завоевывал голоса избирателей». С годами выборы в триумvirат стали неотъемлемой частью воспитательного пространства. Старшеклассники проигрывают всю схему выборов, принятых на территории России в момент выборов президента: создание центральной избирательной комиссии, многопартийная и многомандатная система выборов, тайное голосование. Кроме трёх консулов появились команды, работающие под конкретную задачу, конкретное дело. Это может быть творческая группа, система коллективных творческих дел, метод «мозгового штурма», документ, сценарий, план дальнейшей работы. Триумvirат — это группа активных, творческих учащихся, реализующая свои проекты как в школе, так и вне неё. Представители триумvirата неоднократно участвовали и побеждали в районных, городских и республиканских слётах и конкурсах юных представителей лидерского движения, лицеисты, а теперь гимназисты — активные участники всероссийских проектов организации творческой деятельности учеников и самоуправления в пределах образовательного учреждения,

города, Чувашии, России. В течение учебного года триумvirат традиционно задумывал, организовывал и проводил яркие и запоминающиеся лицейские дела: посвящение в лицеисты 5-х и 8-х классов, лицейский светский бал, день самоуправления, неделя гуманитарных наук, неделя факультета экономики и бизнеса, новогоднее поздравление подшефного детского реабилитационного центра, акция «Солдатское письмо» (посылки военнослужащим частей, находящихся в зоне вооружённых конфликтов), поздравление ветеранов Великой Отечественной войны с Днём Победы, организация последнего звонка и летний выездной лагерный сбор в национальную гимназию города Ядрин. Многие из названных традиционных дел с переходом лицеистов в новый статус и в новое здание прижились и нашли своё продолжение.

Сегодня гимназисты попали в ситуацию, когда к сложившемуся в каждой параллели коллективу присоединяется ещё один сборный класс, а в некоторых случаях и два-три класса. Это оказывает своё влияние на образовательную и воспитательную среду новой школы. Ситуация несколько напоминает историю с присоединением к колонии имени А.М. Горького куряжских детдомовцев. Хотя лицеисты пришли не в разрушенное здание, а в роскошный дворец с современным оборудованием и великолепными условиями, но вот приходящие из разных школ города «отобранные» ученики, как правило, с личными амбициями и проблемами, ставят перед педагогами серьёзные задачи. И в этом случае один из лучших воспитательных моментов — включить в процесс воспитания орган детского самоуправления, умеющего в яркой игровой форме подать новым ученикам требования к дисциплине, традиции и законы образовательного учреждения. Второй год актив гимназии живёт энергичной общественной жизнью, избирает президента гимназической

республики. Им два года становится лицейский лидер — теперь уже одиннадцатиклассник Миша Дубков. В гимназии по-прежнему используется игровой формат выборов, когда в течение предвыборной кампании отыгрываются на моделях все этапы предвыборной борьбы, работа Центральной избирательной комиссии, встречи с избирателями, концерты рок-групп, благотворительные акции и многое другое.

Лидеры гимназического самоуправления участвуют в конкурсах и конференциях, выезжают на всероссийские форумы учащейся молодёжи. С 2007/08 учебного года гимназия — активный член Гимназического союза России. По опыту работы благотворительного фонда лицея в гимназии создан Управляющий совет, в состав которого входили и входят представители ученического самоуправления, родителей, учителей, общественности, спонсоров, представителей муниципального органа образования. Именно благодаря использованию в деятельности Управляющего совета различных форм игрового взаимодействия с гимназистами и лидерами гимназического самоуправления удаётся принимать педагогически необходимые решения: введение школьной формы, требования к внешнему виду учащихся, дисциплинарные моменты в обучении и внеклассных мероприятиях.

Кроме того, ролевая игра способна создать пространство для самопознания, авторефлексии, коррекции поведения и развития коммуникативных способностей. Опыт использования ситуационной игры в Чувашии гораздо более обширный и не ограничивается описываемыми в статье точками применения педагогического приёма в воспитательной работе и в сфере обучения.

● 1992—1998 год — игровой клуб на базе средней школы № 39, средней школы № 34 города Чебоксары, средней школе посёлка Опытный Цивильского района, гимназии № 8 города Шумерля; создание муниципального игрового клуба «Сталкер», в состав которого вошли выпускники школ, участвовавшие и организующие различные выездные игровые сборы по заказам школ и муниципалитетов.

## ШКОЛА И ВОСПИТАНИЕ

● 1998—2007 год — игровой клуб в лицее № 1 города Чебоксары, игровые лагерные сборы на базе национальной гимназии города Ядрин.

● С 2007 — по настоящее время — тренинги в жанре сюжетно-ролевой коммуникативной игры на базе гимназии № 5 г. Чебоксары

Подводя итог, воспользуемся аналогией.

Л.Н. Данилова, исследовавшая поддержку талантливой учащейся молодёжи в ФРГ и Финляндии, выделяет такое направление, как интенсификация, обозначаемое в западной педагогике термином *Enrichment* — «углублённое обучение». Нам представляется, что широкое использование ситуационно-ролевых игр в практике общеобразовательного учреждения может называться интенсификацией общественной жизни школы, гимназии, лицея.

Примечательно, что этим же термином *enrichment through sharing* — «повышение концентрации полезного компонента» называют важнейший элемент бизнес-образования, предполагающий обогащение от взаимного общения: «в результате командной работы над учебными заданиями слушатели учатся друг у друга, делятся своим управленческим и жизненным опытом и устанавливают прочные и плодотворные связи, которые, по их собственным признаниям, помогают им в дальнейшей работе и в жизни». Игровой мир манит нас, детей и взрослых, своими законами. Можно изменить многое в себе и окружающих, пользуясь самыми простыми игровыми приёмами, и не подвергая собственную личность насилию. Постигая простые и сложные законы игрового мира, можно создать свой собственный «игровой остров», где развитие личности будет идти гармонично. **НО**