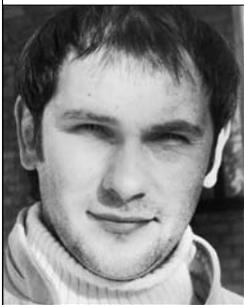


# ПРОЕКТИРУЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



**Сергей Мизулин,**

*аспирант кафедры теории и истории педагогики  
Костромского государственного университета*



**Ольга Миновская,**

*доцент кафедры социальной педагогики  
Костромского государственного университета,  
кандидат педагогических наук*

**П**риключение — это ситуация, с которой человек встречается впервые и которая требует от него максимальной концентрации всех моральных, а порой и физических ресурсов. Новизна ситуации, её экстремальность, непредсказуемость последствий, наличие и необходимость преодоления трудности вкупе дают мощное эмоциональное переживание, которое в обычной, будничной жизни недоступно современному подростку. Приключение — это игра, способная увести подростка за рамки обыденности.

Приключение можно использовать для решения педагогических задач. Во-первых, приключение связано с преодолением (своих страхов, неуверенности в собственных силах, как умственных,

так и физических и т.п.), что позволяет работать с развитием волевой сферы

подростков. Во-вторых, приключение предполагает работу в команде и активное коммуникативное взаимодействие участников, что даёт возможность педагогам использовать приключение для тренировки навыков делового общения подростков. В-третьих, приключение подразумевает острые эмоциональные переживания участников и открывает возможность работы с навыками саморегуляции подростков.

Чтобы приключение не было просто развлечением, его необходимо организовать по определённым правилам. Оно должно иметь чёткие границы, отвечать принципам безопасности (как психологической, так и физической), целесообразности, культуросообразности, природосообразности, быть валентным. Разберёмся

по порядку с указанными компонентами приключения как педагогического явления.

### Правила и границы приключения

Приключение — это игра. С различной степенью риска, но всегда игра. Любая игра имеет правила, так как только наличие правил, некоторых ограничений даёт возможность поставить цель и достичь её. Правила позволяют контролировать игру, их нарушение подразумевает наложение на игрока неких санкций. Правила позволяют игре не превратиться в хаотичное и бесцельное времяпровождение.

Границы приключения мы рассматриваем с двух сторон. Первая: граница как временная рамка, то есть приключение ограничено по времени. Вторая сторона — пространственная. Приключение ограничено по территории. Выход за границы, определённые приключением, невозможен (то есть возможен, но только не в специально организованных приключениях). Стихийные приключения, такие как, например, «хоббитские игры», границ организованно не устанавливают, оставляя это право за участниками. Как правило, очень небольшое количество подростков могут самостоятельно установить для себя чёткие границы «вот тут я играю в эльфов, меня зовут Леголас, и я пытаюсь спасти Средиземье, а вот тут я учусь в одиннадцатом классе средней школы, и меня зовут Ваня». Отсюда и множество «заигравшихся», для которых границы между приключением как выходом за рамки обыденности и этой самой обыденностью стёрлись. Именно поэтому в организованном приключении границы имеют важную роль и должны быть чётко определены педагогом.

### Безопасность приключения

Эмоциональные переживания подростка, связанные с необходимостью преодоления, активных действий в нестандартной ситуации, могут оказаться слишком сильными. И может случиться так, что подросток не в силах самостоятельно с ними справиться. Педагог должен следить за тем, чтобы эмоции, которые испытывает подросток в процессе приключения, не нанесли ему психологической травмы, направлять мощный эмоциональный поток в конструктивное русло,

помогать подростку анализировать его переживания. Приключение связано с некой экстремальностью ситуации, наличием риска для физического здоровья. Одна из важнейших задач педагога — максимально свести на нет возможность получения подростком травм в процессе приключения.

Уровень сложности приключения напрямую зависит от возможностей участников процесса. Трудности, препятствия должны соответствовать уровню возможностей участников. Другими словами — они должны быть преодолимы. Здесь важно выдержать баланс между «очень просто» и «невозможно!», так как в контексте приключения эти слова являются синонимами слова «неинтересно». Приключение должно захватывать и вызывать у подростка желание идти дальше, не останавливаться, преодолевать.

### Тема приключений

Приключение, помимо острых эмоциональных ощущений, ярких переживаний, должно вызывать и интерес. И для этого педагогу необходимо выбрать притягательную оболочку для своего приключения. Валентность мы понимаем здесь как образование связей, то есть валентное приключение — это приключение, которое образует у подростка сильные эмоциональные связи между ним и происходящими во время приключения событиями, помогает ему идентифицировать себя как конкретного, хорошо известного ему героя. Например, приключение, посвящённое теме пиратов, которая стала актуальной и притягательной благодаря голливудскому блокбастеру «Пираты Карибского моря», будет образовывать чёткие связи с образами героев фильма, ребята будут подсознательно идентифицировать себя с ними. А так как фильм популярен, тема пиратов интересна, то и приключение, организованное



в этом ключе, будет интересно подросткам. Вообще, для оболочки приключения необходимо выбирать такие темы, которые вызывают у подростков наиболее яркие визуальные образы, то, что знакомо всем.

### Организация приключения

Для организованного приключения как педагогического явления помимо внешней притягательности не менее важно внутреннее наполнение. И здесь также необходима гармония между «обёрткой» и «содержимым». Это подводит нас к *целесообразности* в организации приключения. Педагогические задачи, которые педагог собирает решать с помощью приключения, должны соответствовать выбранной форме.

В лагере «Кентавр нами внедрена и успешно используется приключенческая площадка, с помощью которой решаются как игровые, так и педагогические задачи. Во второй день организационного периода смены в центре «Фримены» проводится мероприятие, которое называется «Тропа Фрименов». С помощью «тропы» участники программы погружаются в игровой контекст лагеря, знакомятся с особенностями центра «Фрименов», ценностями и традициями игровой группы, пробуют свои силы

в деловом взаимодействии и получают яркие эмоциональные переживания. И так как «тропа» — мероприятие командное, у педагога появляется возможность диагностики лидеров своего временного детского объединения.

«Тропа Фрименов» представляет собой игру-путешествие, по ходу которой участникам необходимо преодолеть ряд препятствий, выполнить задания. Пройти тропу в одиночку невозможно.

В чём же отличие «тропы» от обычного дела на объединение центра, почему её можно назвать приключением?

Перед началом участникам предлагается некое легендарное обоснование необходимости прохождения тропы, объясняются основные правила, представляются возможные варианты результатов. С помощью различных приёмов (тематические стихи, песни, тон разговора и т.п.) создаётся таинственная и напряжённая атмосфера предстоящего действия. Именно благодаря этому обычная деревянная лавка, стоящая на асфальтовой дороге, становится для ребят тонким мостиком, перекинутым через бездонную пропасть, а переправа по ней — незабываемым приключением.

Далее, уже на тропе, каждое упражнение делится на три этапа:

- объяснение правил испытания, их обосуждение, определение временных границ, подготовка к выполнению;
- прохождение испытания;
- анализ произошедших событий, эмоций, которые сопровождали участников во время прохождения и которые они испытывают по завершении, акцентирование внимания на новом опыте, приобретённом участниками в процессе выполнения задания.

Несмотря на то что мероприятие проходит в игровой форме, по уровню воздействия оно сравнимо с тренинговыми занятиями и позволяет педагогу решать сложные педагогические и психологические задачи.

## ШКОЛА И ВОСПИТАНИЕ

На протяжении всего процесса педагоги следят за физическим и психологическим состоянием участников. Прохождение «Тропы Фрименов» предполагает большие затраты как физических, так и психических сил. Для многих участников «тропа» является стрессовой ситуацией, и тут важно увидеть проблему вовремя и решить её немедленно. Именно для этого приключение разбито на несколько этапов и внутри него границы игрового и неигрового пространства чётко определены. Это помогает педагогу обеспечивать максимальную психологическую безопасность участников.

По завершении приключения, когда пройдены все этапы «тропы», происходит эмоциональный финал дела, где участникам даётся возможность сбросить накопившиеся эмоции, поделиться друг с другом своими переживаниями.

Правильно организованное приключение — это своего рода безопасное социальное пространство, где подросток без риска для здоровья (как психологического, так и физического) может попробовать свои силы, испытать себя и удовлетворить свою потребность в новых, ярких, острых эмоциональных переживаниях, недоступных ему в рамках обыденности. Игровой контекст приключения, с одной стороны, придаёт ему некоторую несерьёзность, нереальность происходящего, с другой — позволяет более глубоко погрузиться в таинственный мир опасностей и романтики. И задача педагога, помимо задач психолого-педагогических — создать эту безопасную зону, помочь подростку ощутить всю остроту ощущений, связанных с преодолением «непреодолимого», и вынести из приключения максимальную пользу для себя. **НО**

