



ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИМПРОВИЗАЦИОННОЙ ИГРЫ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ (5–9-е КЛАССЫ)

И. МАСАНДИЛОВА

Важнейшей проблемой современной науки и практики является разработка и реализация эффективных методов образования и воспитания. Особенно актуален этот вопрос в переходном возрасте, требующем новых методических подходов, которые опираются на характерные особенности противоречивого, сложного подросткового развития [2].

Изучение художественной литературы может помочь подростку в самопознании, развитии эмоциональной сферы, творческих способностей, коммуникативных навыков, познавательного интереса к предмету. Однако для этого учителю необходимо владеть адекватными способами обучения, методикой преподавания. Подросткам свойственно «послойное» восприятие литературного произведения, причём главным для них становится контекст героя, его чувств и поступков, «воспринимаемых читателем с той же страстью, с которой бы они реагировали на подобные проявления живых людей». Поэтому наиболее результативны те методики преподавания литературы в основной школе, в которых учитывается, что для подростка в произведении особенно важен именно жизненный контекст героя, «послуживший для автора предметом эстетического преобразования» [1].

Театрально-импровизационная деятельность относится к числу тех интерактивных средств, возможности использования которых в обучении и развитии подростков на уроках и во внеурочное время изучены недостаточно. Особенный интерес для практики представляют средства психодрамы, в которых наиболее полно проявляются возможности театрально-импровизационной деятельности для образования. Однако соответствующий методический инструментарий применительно к подростковому возрасту отсутствует. Мы постарались частично восполнить эту лакуну, разработав методику применения элементов театра импровизации в преподавании предметов гуманитарного цикла — в частности, литературы. Как показал наш многолетний практический опыт, реализация данной методики помогает ученику пережить критический этап подросткового возраста и развить творческие способности, коммуникативные навыки, читательские умения, познавательный интерес к предмету.

В программах по литературе в качестве основных целей литературного образования выделяются постижение сущности художественной литературы как вида искусства и формирование культуры читательского восприятия [3–5]. Очень важно создать



условия для творческого самоопределения учеников-подростков, а также развить умение встать одновременно и на «внешнюю», и на «внутреннюю» (сопереживание герою и даже временное отождествление с ним) точку зрения по отношению к литературному персонажу [9–11].

Немалые возможности с этой точки зрения для обучения и развития подростков предоставляет разработанный Я.Л. Морено театр спонтанности (или театр импровизации), включающий в себя психодраму, социодраму, импровизационную игру [6–7]. В отличие от инсценировки, в психо- или социодраматическом действии разыгрываются сюжеты, предложенные самими участниками. Члены группы действуют спонтанно, ориентируясь на то, что происходит «здесь и сейчас». Такое действие даёт возможность участникам «примерить» на себя различные роли, «прожить» разные ситуации. Это особенно важно для подростков, которым трудно разобраться в своих внутренних ролях, так как в школьном коллективе подросток часто чувствует себя неуверенно, испытывает трудности в самореализации, что вынуждает его «носить маску», то есть прятаться за какой-то ролью.

Предлагаемая нами импровизационная игра даёт школьнику реальную возможность спонтанного проигрывания роли и отделения себя от персонажа, помогает соотнести свой внутренний мир с внутренним миром персонажа литературного произведения. Ученик вживается в героя, проигрывая для себя множество ролей и психологических ситуаций, что способствует развитию самосознания — определяющему фактору формирования личности подростка [2] — а следовательно, и познавательному интересу к изучаемому предмету. Если же предлагать учащимся готовую интерпретацию произведения или поведения каких-либо персонажей, они воспроизводят такое толкование «механически», не осознавая смысла и не испытывая интереса к происходящему.

Игра-импровизация, как показывает практика, актуальна в преподавании всех предметов гуманитарного цикла в сред-

них и старших классах, а также при работе со взрослыми.

В данной статье мы сосредоточимся на проведении литературной импровизационной игры в основной школе (5–9-е классы). В своей работе мы, в частности, основывались на программе для 5–7-х классов по программе Л.Е. Стрельцовой и Н.Д. Тармарченко [9–11], в которой как раз учитываются возрастные особенности и интересы учащихся. Поэтому, например, в 5–6 классах изучаются волшебные народные и литературные сказки, а также литература путешествий и приключений (Жюль Верн, Конан Дойль, Майн Рид и пр.). Во время изучения этой литературы развиваются читательские умения, познавательные интересы — и в дальнейшем происходит уже совсем другое, осознанное изучение классики (наверное, многие из нас часто слышали печальные рассказы о том, как классическая литература вызывала неприятие из-за того, что её «проходят» в школе).

В работе с учащимися средних классов используются те произведения, структура и роли персонажей в которых повторяются, как и в вышеупомянутой программе (волшебные сказки, географические и исторические романы путешествий и приключений и пр.). В том числе во внеурочное время проводится работа с произведениями зарубежной литературы. Они входят и всегда входили в школьную программу; их сюжеты близки и понятны детям. Приобретённые во время этой работы читательские навыки впоследствии очень помогают при изучении русской классики в старших классах, где мы работаем с романами «Обломов», «Отцы и дети», «Преступление и наказание» и пр.

Для ознакомления структура и особенности спонтанной драматизации, а также существенные различия между «мореновскими» играми и возможной модификацией идей Морено в школе представлены в таблице. (Для более полного понимания, а тем более проведения литературной импровизационной игры рекомендуем подробно изучить соответствующие источники [6–8].)





Различия литературной игры-импровизации
и классической психо- или социодрамы

Участники	Классическая психо- или социодрама	Литературная игра-импровизация
Ведущий	Директор — специально подготовленный психо- или социодраматист	Учитель
Ассистенты ведущего	Ко-терапевты — играют роли значимых для протагониста людей, тем самым способствуя развитию процесса	Помощники учителя — взрослые ассистенты, которые помогают <i>каждому</i> ученику раскрыться, в нужный момент <i>в игре</i> усиливая или, при необходимости, корректно ограничивая его спонтанность
Главный герой	В психодраме — протагонист, находящийся в центре психодраматического действия. В социодраме — вся группа	Все ученики, пришедшие на игру. Каждый выбирает роль, помогающую <i>раскрыться</i> лично ему, и поэтому является <i>главным героем</i>
Задачи действия	В психодраме — исследование некоторых аспектов своей личности, решение личных проблем. В социодраме — исследование какой-либо значимой для участников социальной проблемы	Исследование сюжета литературного произведения, характеров героев, их взаимодействия, в результате чего — развитие познавательного интереса к предмету, коммуникативных и творческих навыков, а также лучшее усвоение программы. В качестве <i>дополнительного</i> эффекта участники могут узнать что-то новое о себе
Видеозапись и её цели	Иногда производится (с согласия <i>всех</i> участников); возможность просмотра ведущими для анализа своей работы	Производится на каждой игре (с согласия <i>всех</i> учеников); возможность просмотра участниками игры и их одноклассниками совместно с учителем для сравнения с литературным произведением и анализом действия в игровом пространстве
Сценарий, сюжет	Имеется личная (психодрама) или социальная (социодрама) проблема, на основе которой строится действие по сюжету, выбранному протагонистом (психодрама) или группой (социодрама)	Имеется сюжет или ряд сюжетов литературных произведений, на основе которых участники «здесь и сейчас» создают свой сюжет по ходу игры
Структура действия	Протагонист (или группа) с помощью директора проясняет тему и ставит сцены из своей жизни (или жизни социума). Директор периодически останавливает процесс, чтобы протагонист (или группа) лучше осознал свою (или социальную) проблему и нашёл решение	Ученики с помощью учителя и ассистентов исследуют художественное пространство произведения, характеры литературных героев, их общение друг с другом. Учитель просит <i>построить</i> пространство. Ученики спонтанно разыгрывают историю, учитель периодически останавливает действие и, не нарушая хода игры, «берёт интервью», чтобы ученики лучше ориентировались в сюжете, приблизились к пониманию героев и их коммуникации

[69 - 71]
Исследования
и эксперименты

74



Участники	Классическая психо- или социодрама	Литературная игра-импровизация
Пространство действия	Выбирается и условно обозначается протагонистом (группой) с помощью директора	<i>Строится</i> учениками. Чаще бывает несколько частей пространства, организованных, как правило, двумя группами учащихся. Пространство участвует в коммуникации (объединяет, разрушает и т. д.)
Завершение	Шеринг. Снятие ролей. Участники группы делятся своими чувствами, а также замеченным ими сходством своих жизненных ситуаций и переживаний с ситуациями и переживаниями протагониста. Очень важно не интерпретировать события и не давать советов, чтобы не задеть чувства протагониста	Часто участникам игры предлагается «волшебный магазин»: они выбирают, что из игры хотели бы «взять с собой», а что «выбросить». Очень важно, чтобы, <i>взяв с собой</i> важные «приобретения» из игры (смелость, дружбу, силу, объединение и т. п.), ученики «сняли» роли-«маски» и «вернулись» в свои образы. Ребятам предлагается дома описать игру. Через некоторое время происходит совместный просмотр и обсуждение видеозаписи, после чего учитель просит учеников <i>всего</i> класса повторно написать своё <i>произведение</i>

Ниже мы представим алгоритм проведения литературной импровизационной игры. Заметим, однако: получить полное представление о том, что такое спонтанная драматизация, не участвуя в ней, достаточно трудно — подобно психо- и социодраме, это метод **действия** (не случайно ведущие обучаются психодраме на своём опыте, будучи участниками игры). Поэтому в процессе описания мы приводим конкретные примеры, а после алгоритма — полный протокол одной из игр, который поможет читателям представить себе все её этапы.

Алгоритм проведения литературной импровизационной игры

I. До игры

Перед игрой проводится ряд уроков, посвящённых изучению художественных произведений, по мотивам которых состоится действие. После этого ученикам предлагается сочинить сказку, рассказ, фрагмент повести или романа (такое же задание даётся после игры с целью проверки её эффективности). Иногда целесообразна организация театрально-импровизационной деятельности учащихся на уроке (в виде диалогов литературных персонажей). После цикла

таких уроков по произведениям определённого жанра во внеурочное время проводится импровизационная игра, в которой участвуют только желающие.

II. Игра

При организации импровизационных игр мы брали за основу структуру психо- и социодраматических сессий. Проведённые игры строились по принципу психо- и социодрамы: «разогрев» (разминка), основное действие, то есть непосредственно спонтанная драматизация, и закрепление, или «консервация». Важно, что, в отличие от участников инсценировки, участники импровизационной игры выбирали роли сами, в зависимости от своих ощущений в данный момент, а действие происходило «здесь и сейчас», непосредственно в момент игры, без заранее намеченного сценария. В играх использовались такие техники, как *дублирование*, *обмен ролями* (особенно во время диалогов на уроках), *зеркало* (см. [6]).

Как и на «мореновских» играх, заранее обсуждались, а затем строго соблюдались правила *конфиденциальности*, *физической безопасности*, *активного участия* (на игру во внеурочное время приходят





только желающие), *правило «стоп»* (например, в ситуации дискомфорта ученики могут поменять роль, о чём учитель их заранее предупреждает), *правило «одного микрофона»* (уважение к собеседникам), *участие в игре с начала до конца* (в исключительных случаях, когда кому-то необходимо уйти раньше, нужно заранее предупредить учителя и группу).

На драматизации присутствовали взрослые ассистенты, которые, играя вместе с детьми, с одной стороны, в нужный момент в игровой форме усиливали или, наоборот, ограничивали их спонтанность, следили за физической безопасностью, а с другой — принимали участие в процессе анализа игры, делились своими наблюдениями за поведением детей в ролях.

Количество участников импровизационной игры может варьироваться от 10 до 30 человек, при этом чем больше участников-учеников, тем больше должно быть ассистентов (в старших классах наличие ассистентов не является обязательным). По наблюдениям В.И. Казакевича [8], участвовавшего во всех играх, идеальное количество ассистентов — по одному на 5–7 учеников в группе. В этом случае у учителя и его ассистентов есть возможность *увидеть* каждого ученика и в нужные моменты помочь ему. Если есть возможность, полезно присутствие «записывающего наблюдателя», который подробно фиксирует ход событий, для того чтобы учитель мог в дальнейшем проанализировать игру: во время её проведения ведущий обязан быть максимально сосредоточен на участниках и игре в целом, а видеозапись может оказаться недостаточно качественной (с разрешения участников мы старались записывать каждую драматизацию).

Необходимый для игры реквизит — бэйджи для написания ролей, фломастеры, бумагу, карандаши, ручки, а также средства создания образа или роли-«маски» (игрушки, маски и другие предметы, которые могут понадобиться в процессе игры) — учитель и ученики приносят с собой.

Продолжительность каждой игры составляет от полутора до двух часов. При

этом «разогрев» и закрепление занимают приблизительно по полчаса, основное действие — около часа. Сценой в спонтанной драматизации может быть любое достаточно просторное помещение, в том числе школьный класс.

Организация пространства зависит от этапа игры. Сначала участники садятся в круг и проводится разминка. Затем все разделяются на несколько групп и разыгрывается совместно сочинённая история. Публика как таковая отсутствует: желательно, чтобы все присутствующие (в том числе и взрослые) включились в действие во избежание «скованности» учащихся.

1. Разминка

«Разогрев» (разминка) способствует раскрепощению, возникновению спонтанности и творческой активности участников игры, а также облегчает общение, усиливая групповую сплочённость. Кроме того, иногда разогрев проясняет для участника выбор роли в основном действии: так, в игре-импровизации по литературным сказкам (5-й класс) один из учеников вначале хотел выбрать роль *Мужчины*, но выбрал роль *Мальчика*, которая в процессе игры трансформировалась в роль *Воина*.

В играх по литературным сказкам чаще всего использовался разогрев, в котором ученикам предлагалось пообщаться от имени выбранных ими игрушек. Разминку начинает учитель, задавая одному из ассистентов от имени любой игрушки простые вопросы: «Как тебя зовут?», «Что ты здесь делаешь?» и т.п. Затем ассистенты обращаются к ученикам, ученики — друг к другу. Такая последовательность помогает подросткам преодолеть естественную для их возраста стеснительность. Далее участникам предлагается встать и, передвигаясь по помещению, рассказать о себе кому-нибудь из одноклассников или ассистентов уже более подробно. Учитель при этом наблюдает за действием и просит ассистентов заговорить с теми учениками, которым трудно включиться в процесс. Кроме преодоления стеснительности, это упражнение



способствует осознанному выбору ролей учениками.

На импровизациях по фантастическим повестям (7-й класс) в качестве «разогрева» участникам обычно предлагалось вспомнить предыдущие игры (если игра проводится не в первый раз), а затем, сидя в кругу, закрыть глаза и представить, кем (каким литературным персонажем) они ощущают себя в данный момент, «здесь и сейчас». После этого, открыв глаза, встав и перемещаясь по пространству (каждый в своём темпе), ребята выбирали человека, к которому чувствовали доверие, и рассказывали ему о себе в выбранной роли (учитель и взрослые ассистенты следили, чтобы никто не остался без пары, и в случае необходимости в игровой форме подключались к ученикам).

Далее учитель предлагал собеседникам представить друг друга остальным участникам, что способствовало развитию внимания к другому человеку, возникновению уважительной, доброжелательной атмосферы, располагающей к общению, и давало ученикам возможность свободно высказываться. Такая разминка позволяет сделать определённые выводы о структуре личности ученика, направленности его интересов и т. д. (при необходимости это может быть полезным в работе школьного психолога, однако учитель в процессе игры не ставит цели проводить анализ психологии участников).

Приведём **примеры подобного «знакомства»** в процессе импровизационной игры, проведённой после изучения (на факультативном курсе по программе Н.Д. Тамарченко и Л.Е. Стрельцовой) фантастических новелл Р. Шекли «Запах мысли», К. Саймака «Когда в доме одиноко», Т. Томаса «Целитель».

1. Ассистент Ю. даёт развёрнутую характеристику своей собеседницы Риты: «Я беседовала с молодой женщиной-историком, которая работает в университете, участвует в проекте “Перемещение во времени”. Среди своих коллег она одна решает отправиться в прошлое; при этом она знает, что может не вернуться, и готова описать всё,

что увидит и услышит, на стенах пещеры». (Очевидно стремление ученицы к коммуникации, хотя бы невербальной, связи прошлого и будущего, сохранению традиций.)

2. Учитель. Расскажите, пожалуйста, о своих собеседниках: как их зовут, чем они занимаются.

Андрей А. В далёком прошлом мой собеседник был *Незнайкой-киллером*, в будущем собирается стать *Незнайкой-антикиллером*.

Учитель. Каким образом?

Андрей А. Словом и делом.

Андрей Б. Я разговаривал с *профессором Чингачзуком*. Он в прошлом — *индеец*, в будущем — *доктор наук*.

Другие участники выбирали роли путешественников (учёных, врачей и т. д.) или пещерных людей.

Как следует из приведённых примеров, на данном этапе игры некоторые ученики чётко определялись в своих ролях и входили в игровое пространство. Однако многие испытывали затруднения и выбирали роли «маски», не имеющие отношения к событиям в изученных произведениях.

В качестве разогрева может использоваться и выбор роли как таковой: подобная разминка часто применялась, например, в импровизациях, посвящённых географическим романам.

В каждой игре используется от одного до трёх разогревов. После первого из них, в зависимости от его продолжительности и готовности учеников к основному действию, учитель переходит к основному этапу игры или продолжает разминку, проводя новые упражнения (общая продолжительность разогревов — от 15 до 30 минут).

2. Действие

Выбор ролей, разделение на группы

Следующим этапом каждой драматизации являлось собственно действие. Для перехода к нему каждый участник выбирал роль. При этом некоторые ученики сохраняли роли, выбранные во время разминки, другие выбирали новые. Затем участники «по кругу» рассказывали историю, которая





впоследствии и переходила в действие. Готовность учеников к действию определяется по их заинтересованности и наличию завязки сюжета. Кроме того, учителю необходимо проявить педагогическую интуицию (впрочем, как и на протяжении всей игры, да и вообще всего учебного процесса), чтобы почувствовать, насколько каждый ученик «разогрет» для игры. Надо заметить, что иногда учащиеся чувствуют необходимость сначала выбрать роль — «надеть маску» — и только после этого, импровизируя, рассказывают историю «по кругу».

Опыт показывает, что в процессе игры всегда образуется несколько групп. Взрослые ассистенты выбирают свои роли только после выбора ролей учениками, учитывая нередко возникающую необходимость уравновесить количество положительных и отрицательных персонажей либо придать им разнообразие для возникновения динамики. Ассистенты выбирали роли не главных, но имеющих возможность при необходимости повлиять на структурирование процесса персонажей.

Построение художественного пространства

После выбора ролей и разделения на группы, во время основного действия, каждая группа *строит* своё пространство, используя парты, стулья, принесённые участниками вещи и т. д. В процессе игры пространство каждой из групп может в той или иной степени трансформироваться. Как это происходит, мы проследим ниже на конкретном примере.

3. Завершение игры

Необходимым элементом игры является *снятие ролей*. Во время *закрепления*, после обсуждения рисунков и текстов, каждый ученик *снимает с себя роль* и называет своё имя (например: «Я не Воин, я Ваня»). Если учитель чувствует, что ученикам сложно выйти из игровой реальности (изредка это бывает), в конце заключительного этапа игры можно предложить всем одновре-

менно назвать своё имя, подвигаться, попрыгать, спеть песню и т. п.

В конце игры помещение обязательно приводится в порядок.

III. После игры

Самостоятельное описание хода игры учениками (по желанию).

Совместный просмотр видеозаписи игры (с согласия всех участников).

Сравнение художественного пространства, действия, характеров персонажей в игре и в литературном произведении, по мотивам которого она проводилась.

Написание учениками своего произведения в изученном жанре.

Анализ произведений, написанных учениками до и после игры.

После каждой импровизационной игры учитель предлагает участникам, а также их одноклассникам вернуться к книгам, на которых было основано действие.

Ученики сравнивают сюжет, получившийся в игре, а также свои тексты (напомним, что до и после игр ребята писали свои произведения или отрывки из них) с авторским, а значит, имеют возможность взгляда и «внешнего», и «внутреннего», что способствует повышению познавательного интереса, литературно-художественных и коммуникативных способностей, нравственному развитию.

Например, на игре-«робинзонаде» ученики *попали на необитаемый остров*, потому что *ограбили банк и должны были скрыться с деньгами*; при этом их пистолеты были *игрушечными*. На острове *грабители* оказались совершенно беспомощными: их всему учили *дикари*, которые впоследствии потребовали (в обмен на то, что *взяли белых людей в лодку*), *отвезти их в Англию и заплатить за их образование (!)*.

Приблизительно через неделю после просмотра видеозаписи, во время обсуждения действия, на вопросы «Зачем вы грабили банк? Какова была ваша цель?» ученики ответили: «Мы хотели пошутить! Мы не думали, что это так закончится!»... Игра стала средством, при помощи которого они



смогли проверить, к чему могут привести подобные «шутки», прожить ситуацию, понять себя через персонажа, а потом «отделиться» от него.

Такому отделению помогает «волшебный магазин» [6], который обычно используется в конце игры в качестве первичного **закрепления**: ученики рисуют и пишут, что они хотят *взять с собой*, а что *оставить, выбросить* (для этого на выходе должен быть приготовлен «мусорный ящик»). Так, на игре по «Острову сокровищ» многие хотели *взять с собой* смелость или дружбу, а *оставить* трусость или злость.

В качестве *дополнительного* эффекта в импровизационной игре подросток выявляет свою картину мира, наполняя сю-

жет собственным опытом и получая возможность открытого проявления своих чувств — например, агрессии (в чём можно было убедиться из протокола игры) — и контакта с ними. «Волшебный магазин» помогает ученикам разобраться в своих чувствах и отделить себя от роли. Так, семиклассник Алеша Б. после игры по географическим романам на вопрос, что он хочет *взять с собой*, ответил: «А я хочу взять с собой злость». На следующий вопрос учителя: «А что именно тебя привлекает в злости?» он ответил: «Сила» и в результате решил *унести с собой* именно силу.

Для наглядности приведём в пример конкретную игру и её итоги.

Протокол литературной импровизационной игры в 7-м классе по мотивам новелл Р. Шекли «Запах мысли», К. Саймака «Когда в доме одиноко», Т. Томаса «Целитель»

Разогрев

(Учитель просит ребят и ассистентов сесть в круг.)

Учитель. Пожалуйста, закройте глаза и представьте себе, кем в данный момент каждый из вас себя ощущает... Медленно открываем глаза... Давайте встанем, освободим пространство. Выберите человека, которому вы доверяете и хотите рассказать, кто вы сейчас и что собираетесь делать.

(Ученики выбирают человека, к которому испытывают доверие, и рассказывают ему о себе в выбранной роли.)

Учитель. Расскажите, пожалуйста, о своих собеседниках: как их зовут, чем они занимаются.

Андрей А. В далёком прошлом мой собеседник был Незнайкой-киллером, в будущем собирается стать Незнайкой-антикиллером.

Учитель. Каким образом?

Андрей А. Словом и делом.

Андрей Б. Я разговаривал с профессором Чингачгуком. Он в прошлом — индеец, в будущем — доктор наук.

Витя (ассистент)¹. Андрей окончил университет.

Рита П. Юля — охотница.

Юля (ассистент). Я беседовала с молодой женщиной-историком, которая работает в университете, участвует в проекте «Перемещение во времени». Среди своих коллег она одна решает отправиться в прошлое; при этом она знает, что может не вернуться, и готова описать всё, что увидит и услышит, на стенках пещеры.

Учитель. На каком языке?

Рита. На русском.

Аня Г. Ксюша — профессор, тоже путешествует во времени.

(Учитель просит учеников выбрать роли. Большинство выбирают те же роли, в которых были во время разогрева.)

Аня Г. Катя — моя сестра «Кэтти». Мы — доисторические сёстры.

¹ В нашем случае ассистенты преднамеренно попросили учеников называть себя по имени с целью лучшего контакта, а также выделения роли учителя-ведущего.





Катя Г. Мы — древние люди.

Ксюша Л. Мы — местные жители там, куда мы попадём.

Андрей Б. Я — профессор, человек без имени.

(Пятеро ребят выбирают роли учёных, пятеро — пещерных людей.)

Учитель. Если кто-то из вас почувствует, что хочет изменить свою роль, у вас будет такая возможность. Давайте начнём рассказывать историю. В основном в ваших рассказах люди попадали в прошлое. Что же там происходит?

(Ребята рассказывают историю, сидя в кругу.)

— Собирается экскурсия, которая отправляется на машине времени в прошлое.

— Машина ломается, они попадают в доисторическое время и встречают пещерных людей.

— Потом оказывается, что у одного из них есть бинокль, и они возвращаются.

Учитель. При помощи бинокля? *(Один из участников игры принёс бинокль с собой.)*

Гриша (ассистент). К сожалению, дикая обезьяна утащила этот бинокль.

Юля. Наверное, пятеро учёных (историк, биолог и прочие) должны как-то показать своё дружелюбие местным жителям.

Кристина. Привезли туда много вещей...

Витя. Дикая обезьяна оказалась пещерным человеком, и надо установить с ней какой-то контакт.

Казбек Т. Я не согласен, мне не нравится...

Катя Г. Исторические люди крадут машину времени.

Андрей Б. А я путешествую во времени отдельно от остальных. Моя машина врезаётся в горы и полностью разбивается — я еле-еле выпрыгнул.

Аня Г. И он попал из другого времени к нашему жилищу; из-за этого мы думали, что он нас хочет замочить.

Учитель. Видимо, пещерным людям надоделиться на две группы, так как к одному племени попадёт человек без имени, а к другому — все остальные... Кстати, почему он без имени?

Андрей Б. Меня зовут человек Никто, я — профессор-физик. *(В процессе игры начинает называть себя профессором Немо.)* Можно меня по дороге потерять.

Учитель. С какой целью твоя экспедиция отправилась в путешествие?

— Изучать в прошлом какой-то физический состав.

Казбек Т. А мы — чтобы изучать развитие.

Учитель. Назовите, пожалуйста, ещё раз свои роли.

(Ребята по очереди называют свои роли. Ассистенты выдают им бэйджи с именами в выбранных ролях.)

Учитель. Начнём с момента, когда корабль сломался?

Ребята. Нет, когда прилетели.

Основное действие

(Ученики строят два «корабля» и две «пещеры». Вначале школьники пребывают в некотором замешательстве, им явно требуется помощь взрослых. Потом начинают активно, увлечённо общаться и строить пространство самостоятельно.)

Учитель. Слушаем радио, чтобы узнать, что происходит на корабле, который отправляется в прошлое.

Кристина. Мы готовы к отправлению... Старт!

Андрей Б. Связь с другим кораблем оборвалась! Мой корабль разбился у входа в пещеру, а я успел катапультироваться.

Юля, Катя Г., Аня Г. Мы в ожидании обеда, отец на охоте.

Учитель. Сколько вам лет?

Двенадцать. А нашу маму съело то племя.

Реплика из другого племени. Мы ничего не ели, мы голодаем.

Кристина. У нас охотник умер, и мы не охотимся. Я поддерживаю огонь. Нам жрец показал, кто будет охотником, и выбрал себе двух помощников... Но маму мы не ели. А они думают, что мы её съели... У нас есть цыпленок, которого мы уважаем (показывает на бутылку).



Гриша (жрец). Что-то летит!
(Учёные попадают в племя. Пещерные люди пытаются общаться с учёными и разглядывают бинокль.)

Реплика из племени. Это кто?

Казбек (представляется). Это профессор Чингачгук.

Гриша. На нас напали какие-то люди с неба и издают странные звуки! (Ребята принесли игрушечные пистолеты.)

Кристина. Они на нас напали.

Гриша. Говорят какие-то странные слова.

Учитель. Что вы собираетесь делать?

Ксюша. Воду искать.

(Андрей А. всё время «чистит пистолет». Юля, Катя, Аня Г. знаками показывают Андрею Б., что хотят есть, и просят помочь им добыть еду.)

Гриша. Боги говорят: «На богов надейся, а сам не плошай — надо идти охотиться».

Витя. У нас похитили помощника!

Гриша. Боги говорят, что надо забрать предмет, который издаёт странные звуки.

Казбек. Да мы вашу Кристину схаваем!

Андрей Б. (профессор Немо). У меня часы-переводчик. (С их помощью объясняется с пещерными людьми.)

Казбек. У вас что, Кристина бессмертная? Я её уже замочил три раза!

Племя. Тогда вы ничего не получите!

Учитель. Интересно: пещерные люди ведут себя более мирно, чем учёные...

Казбек. Нет, мы её не убили!

Кристина. А я буду вами командовать.

Казбек. Мы её усыпили.

Учитель. А зачем? Для чего вы её в плен взяли?

— Чтобы нам отдали бинокль.

Пещерные люди. А мы не понимаем, что это такое... Мы друг друга не понимаем. (Первый раз задумываются, зачем нужен пистолет.) Давайте дружить! Вы отдаёте Кристину, а мы — бинокль.

Витя. Давайте отметим это пиром!

(В это время из другого племени подходит Юля. Её «дочки» сидят и стучат по столу: хотят есть. Племена приглашают друг друга в свои пещеры. Все вместе отправляются охотиться. Кончились патроны — тем не менее, охотники верну-

лись с добычей и приглашают всех на пир. Казбек выбрасывает пистолет, Кристина подбирает.)

Учитель. Как вы будете дальше общаться? (Рита кричит. Племя возвращает бинокль.)

Андрей А. Кто у нас тут врач?

Пещерные люди (Витя и Гриша). А что такое «врач»?

Андрей А. Охотника укусил медведь!

Казбек. (Смеётся.) Сдохнуть может! (Андрей Б. лечит охотника Витю при помощи своего универсального переводчика.)

Казбек. Нет, наоборот, он сейчас сдохнет!

(Профессор Немо вылечивает охотника.)

Витя. Наверное, вы боги?

(Племя начинает поклоняться учёным.)

— Мы не боги.

— А кто вы?

— Мы из будущего, из XXI века.

— А зачем прилетели?

(Кристина и Рита кричат.)

Гриша. Наверное, вам нужны звери, которые у нас живут? Сейчас охотники принесут.

Ксюша, Катя. Мы хотим научиться лечить!

(Учёные обещают научить их этому. Кристина хочет продолжить воевать. Пещерные люди хотят оставить учёных у себя.)

Учитель. Вы останетесь?

— Да!.. Нет!..

(Аня и Катя кусаются.)

Завершение игры, снятие ролей

Учитель. Чем закончилась история?

Андрей А. Лет 10 прожили, потом нашли минералы новые и смылись... Ещё через пару лет к ним вернулись, чтобы продолжить прогресс.

Учитель. Пожалуйста, нарисуйте или напишите на одном листе, что из прошедших событий вам хочется взять с собой и сохранить, а на другом — что выбросить. Приятные чувства, события, воспоминания, мысли, которые могут пригодиться, и наоборот.





(Все рисуют. Катя Г. «ухает» (замечают, что выхода из ролей ещё не было.))

Учитель. Скажите, пожалуйста, что вы чувствовали в сегодняшней игре, что понравилось, что не понравилось. После этого снимите свою роль.

(Участники снимают бэйджики и говорят: «Я не (роль) — я (имя)».)

Казбек. Понравилось, что в конце все стали дружить, а не понравилось, что ты, Кристина, украла бинокль. Я беру с собой дружбу (нарисовал цветок), а выбрасываю войну.

Кристина. Я выкидываю бинокль (причину не объясняет), а беру костер.

Учитель. Что ты берёшь из костра? Огонь? Свет? Тепло?

Кристина. Всё вместе.

— В каком веке ты живёшь?

— В XXI.

Рита. Я беру перемирие, дружбу, а выбрасываю вражду.

Аня. Беру перемирие и всё племя (свое племя).

Кристина. А меня выкидываешь?!

Казбек. Это обман!

Аня. Нет, честно, беру объединение племён. Выбрасываю бой между племенами.

Катя. Беру перемирие, выбрасываю вражду.

Учитель. Вы можете говорить обо всём, а не только о том, что вам понравилось.

Ксюша. Беру двух девочек, которые учились (с ними сначала не дружили, а потом помирились). Беру возможность учить. Выбрасываю бой.

Андрей Б. Беру все события, которые со мной произошли. А особенно мне понравилось объясняться с племенем при помощи рисунков — *находить общий язык*. А выбрасываю то, что случайно обрушился потолок.

Андрей А. Выкидываю войну между племенами.

Кристина. А я оставляю. Я же взяла костер... Костер — это много. Я не знаю, что это. Надо подумать.

Учитель. Это приятно?

Кристина. Не знаю.

Юля. А что неприятного в костре?

(Кристина не отвечает, думает.)

Кристина. Беру прибытие в то время, примирение между племенами.

Ира Н. Я беру племя, а выбрасываю пистолет, который очень не понравился: им убить хотели.

Света Е. Я выкидываю пистолет, а оставляю дружбу. Игра понравилась, но я боялась, что Кристина хочет всех убить.

Учитель. Ты пыталась её остановить?

Света. Да, мы были в одном племени.

Витя. Я выбрасываю вражду и оставляю дружбу; бинокль как символ того, что мы подружились; костер как символ дружбы и того, к чему можно обратиться и получить ответ.

Учитель. Ты мог бы что-нибудь подарить Кристине? Или чем-нибудь поменяться с ней?

Витя. Кристина, если тебе это подходит, я тебе дарю костер как символ того, к чему можно обратиться, чтобы понять.

(Кристина «берёт» эту часть костра у Вити и «отдаёт» ему ту часть, которая ей непонятна.)

Юля. Оставляю скуку и застойные моменты. Беру дружелюбие и способность обучаться.

Гриша. Выбрасываю вражду. Оставляю дружбу и момент, когда племя голодало и выбрало охотника: вместо уныния — действие.

(Учитель просит ребят дома написать новеллу, которая получилась в игре, и по желанию закончить её. Предлагает высказаться, если кто-то не успел.)

Андрей Б. Мне хотелось, чтобы игра была подлиннее. Я хотел из пистолета сделать оружие, при помощи которого можно резать камни и животных не убивать, а ловить. *Убивать этот пистолет никого не должен.*

(Учитель предлагает Андрею написать об этом в своей новелле и говорит всем участникам игры, что сюжет можно усовершенствовать. Ученики, учитель и ассистенты вместе приводят в порядок помещение, в котором проводилась игра.)

По наблюдениям одного из ассистентов — психолога Ю. И. Казакевич [8], —



во время общения внутри группы ассистент, действуя из своей роли, побуждает детей «разговорить» своих персонажей и более глубоко вжиться в роль. На этапе коммуникации между группами ассистент из своей роли в случае необходимости напоминает цели, требующие вступления в контакт с другой группой. Например, «дикое племя» избегало конфликта и стремилось «отсидеться» в своей пещере. Ассистент, играя роль первобытного человека, изображал непонимание в контакте с учёным из будущего, побуждая ученика, играющего эту роль, искать возможности коммуникации (рисунок, жесты). (Важно, что данную роль играл ученик, который, стремясь отделиться и избежать общения, путешествовал отдельно от остальных. Такая возможность была ему предоставлена; при этом в конце

игры он увлечённо общался с одноклассниками и сетовал на то, что «игра так быстро кончилась».)

Итак, **в действии** создаётся ситуация, позволяющая подростку, с одной стороны, осознать особенности литературного произведения, а с другой — проиграв роль, отделить себя от неё или, наоборот, укрепить ту часть своей личности, которая в этом нуждается. В результате импровизационной игры её участники начинают стремиться к пониманию авторского смысла произведения, значительно более внимательно и заинтересованно читают и анализируют книги, расширяют читательский кругозор, развивают творческие и коммуникативные навыки, а также приближаются к познанию своего внутреннего мира и успешной социализации.

Литература

1. Беленькая Л.И. Ребёнок и книга. — М., 1969. 144 с.
2. Выготский Л.С. Собр. соч. в 6-ти т. Т. 4. Педология подростка. — М.: Педагогика, 1984. — С. 5–242.
3. Кудина Г.Н., Новлянская З.Н. Литература как предмет эстетического цикла: методич. пособ. (5 класс). — М., 1995. — 528 с.
4. Кудина Г.Н., Новлянская З.Н. Литература как предмет эстетического цикла: методич. пособ. (6 класс). — М., 1997. — 656 с.
5. Кудина Г.Н., Новлянская З.Н. Литература как предмет эстетического цикла: методич. пособ. (7 класс). — М., 1998.
6. Лейтц Г. Психодрама: теория и практика. Классическая психодрама Я.Л. Морено. — М.: Изд. группа «Прогресс»: «Универс», 1994. — 352 с.
7. Морено Дж. Театр спонтанности. — Красноярск: Фонд ментального здоровья, 1993. — 125 с.
8. Масандилова И.Л. Литературная импровизационная игра в школе. — М.: ВЦХТ («Я вхожу в мир искусств»), 2013.
9. Тамарченко Н.Д., Стрельцова Л.Е. Путешествие в «чужую» страну.: Литература путешествий и приключений: учеб. пособие по литературе для 5 кл. шк. гуманитарного типа. — М., 1995.
10. Тамарченко Н.Д., Стрельцова Л.Е. Путешествие в другую эпоху: учеб. пособие по литературе для 6 кл. гуманитарной школы. — М.: ЦГО, 1998. — 352 с.
11. Тамарченко Н.Д., Стрельцова Л.Е. Мир без границ возможного (авантюрная фантастика): учебник по литературе для 7 кл. школ гуманитарного типа. — Екатеринбург, 2001.
12. Sociodrama. Who`s in your shoes? [Text] / Patricia Stenberg & Anton Garcia; foreword by Zerka T. Moreno. New York Westport, Connecticut London. — 253 с.

