**Воспитательный смысл ролевой игры и педагогические механизмы ее влияния на развитие ребенка**

Любимцева Ю.С., кандидат педагогических наук,
учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»

Интенсивное развитие ролевых игр в «Китеже», их естественный расцвет внутри педагогической системы сообщества органичен тому фундаментальному принципу, который лежит в основе жизнедеятельности сообщества, - объединения и неформального участия детского и взрослого сообществ в жизни друг друга.

Ролевая игра в структуре жизнедеятельности сообщества является одной из самых ярких и праздничных форм такого участия, событием встречи детей и взрослых как бы вне обыденной, будничной действительности, в особом карнавальном пространстве игрового действия.

Концепция карнавала, разработанная, как известно, в философских и литературоведческих трудах М.М. Бахтина, предполагает временное освобождение участников (как взрослых, так и детей) от традиционных ***ролей****,* в которых они выступают в обычной жизни, – ученика, одноклассника, семейных ролей. Вместе с освобождением от привычной социальной роли происходит также выход из системы привычных ***деятельностей***(профессиональной, учебной и др.), в которых традиционно участвует человек, как взрослый, так и ребенок. Таким образом, участник игры вступает в «иное», открытое пространство игры, содержание которого и собственную роль в нем он будет вырабатывать совместно с другими участниками в процессе игрового действия.

 С момента пересечения границы (временной и пространственной), отмеченной ритуалами приезда и встречи участников, их размещения в игровых локациях, процесс ***принятия новых ролей*** и становления игровой иерархии персонажей активизируется, начинаются игровые действия. Отметим, что этот процесс одинаково включает как взрослых мастеров игры, так и участников-детей, в обратном случае иллюзия жизнеподобия игрового мира будет нарушена.

По известным законам карнавала для участников игры возможно принятие самых необычных ролей. Так, ребенок может иметь более высокий игровой статус, чем взрослый (полководец, правитель), иной возрастной, социальный, профессиональный статус.

Переход из сферы обыденной, бытовой жизни в «иное» пространство игры не осуществляется исключительно условно, здесь необходимы элементы театрализации: оформление пространства, сотворение игрового мира, которое продолжается в течение всей игры. До ее начала задаются лишь некоторые ориентиры, система эстетических и смысловых доминант будущего игрового мира. Также и образы персонажей нуждаются в подробной разработке, оформлении и отыгрыше.

Абстракция игрового мира обретает материальное выражение вместе с появлением оформленных лагерей, ключевых локаций игры, символических деталей (флаги, крепости, символы), игрового оружия, костюмов главных героев и элементов костюмов участников.

Иными словами, соблюдение требования жизнеподобия подготавливает будущее событие встречи участников игры в новых статусах.

***Сюжет*** ролевой игры не существует как жестко заданная, линейная последовательность событий; его сущностное свойство – интерактивность. Это означает, что сюжет реализуется как последовательность взаимосвязанных событий, событийных доминант, в каждой из которых дальнейшее развитие сюжета может идти в нескольких направлениях. Сюжет игры может быть нелинейным, когда параллельное сюжетное действие разворачивается в двух-трех разных игровых локациях.

Интерактивный сюжет ролевой игры, его структура, основные сюжетные положения отсылают нас к текстам древних эпосов разных народов, а также к волшебной сказке. Точнее сказать, основная структура сюжета игры представляет собой нанизывание широко известных в мировой литературе древнейших сюжетных фрагментов и ситуаций таких, как сражение за Родину, победа в бою и победный пир, похищение героя/героини, нахождение героя под властью темных сил, появление двойника, предательство, выбор, сватовство, нарушение клятвы, спасение культурного героя и др.

В момент разыгрывания батальных сцен особо активизируются образы поддержки, объединения, образы причастности игроков высокой идее (спасения государства, помощи культурному герою).

Такой структуре сюжета соответствует и система персонажей: культурный герой, представитель злых сил, проводник, мудрый правитель, волшебный помощник и др.

Набор перечисленных сюжетных фрагментов составляет общий фонд, из которого отдельный ребенок или коллективное сознание детской группы черпает материал для творения игровой реальности. Высокая степень свободы реализации для детей в игре позволяет проявиться и реализоваться глубинным потребностям их природы.

Сценарий первоначально задается группой разработчиков («Конструкторским бюро ролевых игр»), далее полноправными участниками разработки и осуществления сюжета становятся игроки. Результатом их сюжетного творчества становится воплощенная игра во всей полноте ее материальной реализации.

***Движение и развитие сюжета*** в условиях интерактивного сценария ролевой игры обеспечивает ***инициативное действи****е* участника или объединения игроков, которое несет для участника опыт принятия на себя решения трудной задачи. Например, группа не может выполнить игровое задание, не находя достаточно красноречия, чтобы убедить вражеский стан вернуть похищенного ранее игрока, но с непредусмотренной инициативой выступает отдельный игрок, которому удается достичь желаемого.

Это органичное движение сюжета требует искусной работы мастеров игры по сопровождению, поддержке и контролю развития игрового действия.

Такое сопровождение обеспечивается через систему коротких собраний - планерок мастеров игры в течение дня, в рамках которых отслеживается групповая и индивидуальная динамика игрового процесса.

Момент окончания игры сопровождается процедурой выхода игроков из их ролей, называемой ***дероллингом***. Этот момент может быть оформлен разнообразными способами, например, перечислением настоящих имен участников игры на общем завершающем собрании, созданием короткого видеоролика, где запечатлены высшие точки игрового действия, его наиболее эффектные и запомнившиеся моменты и указывается соотношение реальных и игровых имен участников.

 Здесь совершается ритуализированное обратное пересечение игроками границы между обыденным миром и миром игры, возвращение к реальным социальным ролям и в привычную систему деятельности, но с новым опытом социальных отношений, переживаний и рефлексии, обретенным в игре.

Можно предположить, что потребность психического развития ребенка, которой отвечает участие в игре и его выраженный интерес к ней, - это потребность освоения в режиме игры фундаментальных, ***предельных категорий*** человеческого бытия: опасность, сражение, смерть, торжество над поверженным врагом, жертва ради других людей и т.п.

Итак, по мере развертывания сюжета в результате инициативных действий игроков происходит освоение фундаментальных категорий человеческого бытия и интенсивное проживание его предельных категорий. Так игра способствует решению задачи приобщения ребенка к культурному опыту взрослого сообщества, его соучастия в общечеловеческом культурном опыте.