**Методика организации ролевых игр педагогической направленности для подростков**

Мазурова М.А., мастер-разработчик ролевых игр в сообществе приемных семей «Китеж», учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»;
Любимцева Ю.С., кандидат педагогических наук,
учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»,

Одним из методов педагогической работы и частью целостной воспитательной системы сообщества приемных семей «Китеж» являются развивающие ролевые игры. Игры разрабатываются и проводятся творческим коллективом «Конструкторского бюро ролевых игр» (КБРИ), которое объединяет педагогов «Китежа» - мастеров игры, старших воспитанников «Китежа» в статусе наставника, опытных игроков.

Ролевая игра в сообществе «Китеж» - это интерактивный динамический спектакль с открытым финалом и возможностью выбора и изменения хода игровых событий. Основу ролевой игры составляет свободный сюжет на выбранную тему, который разыгрывается детьми и взрослыми – участниками в специально отведенное время в пределах обозначенной территории. Основой сюжета ролевой игры могут стать исторические события, произведения художественной литературы в жанре фэнтези, фантастического, исторического романа, эпосы разных народов, а также компьютерные игры.

Это не означает, что задача участников ролевой игры – максимально воссоздать вымышленный мир того или иного фантастического или исторического романа, но предполагает только условное воспроизведение некоторых известных участникам игры характеристик и свойств игрового пространства, его законов и правил, его эстетики и речевого дискурса. Все это составляет формальную сторону игры, но содержание ее и смыслы формируются внутри событийной общности игроков-детей и мастеров игры. Судьбу игрового мира, движение сюжета в том или ином направлении определяет свободное инициативное действие игроков, их объединений.

Ролевая игра предполагает:

- элемент **т*еатрализации*.** Игроки действуют подобно актерам - участникам интерактивного спектакля, когда происходит отожествление игрока со своим персонажем, а действия и поведение конструируются исходя из логики характера персонажа, а также потребностей развития данного ребенка;

-***условность моделирования****,* когда реальные действия заменены условными, игровыми действиями. Например, касание спортивным мечом во время поединка определенным образом считается «смертельным ударом» и предполагает выбытие игрока на некоторое время из игры; экономическая система игрового мира предполагает оборот игровых денег и т. д.;

- ***масштабирование времени и пространства***. Время, отведенное на игру, конечно, поэтому некоторые игры «ускоряют» время, устанавливая определенное временное соотношение, например, день игры соответствует неделе реального времени. Территория, отведенная для игры, также ограничена, в пределах этой территории размещаются ключевые игровые позиции;

*-* ***работу в группе.*** Обычно ролевая игра представляет собой взаимодействие команд или отдельных игроков с командой. В зависимости от тематики игры, данная команда игроков символически представляет собой то или иное государство, организацию, группу искателей и т.п.;

Первым этапом подготовки ролевой игры является выбор темы, создание сценария игры, разработка системы персонажей мастеров. Эта работа осуществляется мастерами игры в рамках деятельности «Конструкторского бюро ролевых игр» в сообществе приемных семей «Китеж».

Мастерами игры являются педагоги и дети старшего и среднего школьного возраста в статусе наставников, неоднократно принимавшие участие в ролевых играх. Кроме того, для помощи в организации игры привлекаются студенты педагогических и психологических специальностей. Члены этого творческого коллектива в течение нескольких месяцев до начала игры разрабатывают сценарий и осуществляют подготовительную работу, а в течение игры выполняют две функции:

- выступают в качестве ключевых игроков - персонажей, образы которых подробно разработаны и обеспечивают сюжетное движение, поддерживают динамику игрового действия;

- выступают в качестве наставников, обеспечивающих и организующих воспитательную работу с игроками (интерпретация игровых событий, встречи-рефлексии, анализ событий дня и поступков героев).

Игровое пространство оформляется в соответствии тематикой игры (например, разыгрываемой исторической эпохой) до начала игры, а также в процессе игры (например, создание деревянной крепости игроками, оформление лагеря, создание декораций). Изготовляются соответствующие характеристикам игрового мира декорации, оружие, костюмы или элементы костюмов игроков.

Для каждого «рядового» участника игры также проектируется определенная роль, выбирается имя, разрабатывается индивидуальная предыстория игрока. Вся эта подготовительная работа проделывается ребенком-игроком старшего школьного возраста самостоятельно или при помощи мастеров игры.

 Конструируется и оформляется не только внешний облик персонажа и материальное пространство игры, но и внутренняя логика характера персонажа, которая будет определять его игровые поступки.

 Подготовительная работа по созданию игрового пространства заключает в себе педагогический потенциал, поскольку ребенок занимает в этом процессе активную, творческую, созидательную позицию. Своими руками он формирует игровой мир вокруг себя вместе с другими игроками, исследует собственную роль, принимая на себя ту роль, которая соответствует его психологическому статусу, потребностям его развития.

 Так, стеснительный и замкнутый ребенок может попробовать себя в качестве лидера; ребенок, имеющий поведенческие трудности, склонный к агрессивному поведению, может под контролем мастеров игры до определенной степени реализовать негативные стратегии поведения в социуме и получить адекватную социальную реакцию. Именно личный опыт при условии его рефлексии под руководством мастера становится основанием формирования новых, конструктивных и социально одобряемых стратегий поведения.

 Вступление в игру связано для ребенка с прерыванием обыденного течения его жизни и переходом в пространство, условно обладающее иными характеристиками, в котором действуют другие законы. Это пространство яркой, интенсивной, динамичной жизни, в которой каждое действие игрока вызывает изменение в игровом мире, отношениях игроков, и приносит быстрый «ответ» мира, реакцию коллектива.

 Факт условного перехода в «другое» пространство, пересечения границ обыденной жизни создает психологические предпосылки для проявления ребенка в нехарактерных для него ролях, а также дает возможность ярко и полно реализовать ту или иную стратегию поведения и испытать всю меру ответственности, связанную с этим, в безопасной ситуации.

Личный опыт, который при этом получает участник, вполне реален и может быть далее перенесен в повседневную жизнь ребенка.

Какого рода полезный опыт может получить ребенок в ролевой игре?

 - опыт ***взаимодействия*** с другими участниками, опыт выработки коллективного решения, опыт инициативного поведения;

 - опыт ***преодоления трудных ситуаций морального выбора***, требующих напряжения умственных, физических сил ребенка;

 - опыт ***принятия ответственности*** (игровой) за других людей;

 - опыт ***преодоления препятствий и переживания успеха***, победы;

 - опыт ***деперсонализации и развития эмпатии***.

В сценарии игры должны быть предусмотрены несколько способов разрешения всех встречающихся ситуаций и соответствующая обратная реакция. Педагогическая составляющая ролевой игры выражается в грамотно подобранной обратной реакции на все действия игроков и ориентации на активизацию выражения их ценностной и социальной позиции. Игрокам дается возможность апробировать любую модель поведения в процессе ролевой игры, однако именно обратная реакция будет определять закрепление или отрицание этой модели поведения. Закрепление позитивной модели поведения может происходить через социальное одобрение и поощрение или порицание.

Сценарий педагогически направленной ролевой игры предполагает постоянное ***сопровождение*** ребенка куратором-взрослым, мастером игры, Одним из важнейших моментов игры является осознание происходящих событий, понимание смысла и возможностей, последствий игровых действий.

Мастера игры сопровождают игроков во время всего игрового действия, обеспечивают и активизируют движение игрового сюжета. Они как бы следуют за игроком по сюжету, иногда ненавязчиво направляя, корректируя его действия. Универсальным механизмом влияния в данном случае выступает одобрение или неодобрение как мастеров игры, так и всего детского сообщества, отдельных его групп.

Мастер игры не является статистом или лицом, не вовлеченным в игровой процесс. Напротив, для того чтобы обеспечить возможность влияния мастера на ребенка, их живую связь и взаимодействие, взаимный интерес, мастер выступает в качестве центральной фигуры игры, имеет игровую историю, биографию, тесно связанную с историей игроков; кроме того, мастер игры должен вызывать симпатию, быть артистичным.

***Условия реализации педагогического компонента ролевой игры:***

- наличие общего сюжета, разворачивающегося в течение всего срока игры;

- обоснованность наличия каждого персонажа в мире игры и в сюжете, включая персонажей игроков и мастеров игры; логика связи персонажей.

- наличие игровых ситуаций, предполагающих выбор и самоопределение игроков;

- интерактивность сценария игры, возможность изменения сюжета и хода игры в зависимости от действий игроков;

- наличие системы регулирования «общественной жизни»: способов поощрения и компенсации нанесенного ущерба, которые будут органично вписаны в игровой мир (например, денежная премия, благодарность жителей деревни или штраф).

Обобщая сказанное, отметим, что ролевые игры в сообществе приемных семей «Китеж», во-первых, используются для тренинга социальных навыков и способностей детей: лидерских способностей, умения устанавливать социальные отношения, действовать по правилам, принимать решение, общаться с другими детьми и взрослыми, отстаивать свою позицию и др. С другой стороны, опыт участия в ролевой игре используется как основа для рефлексии своего поведения в процессе игровой ситуации, которая позволяет ребенку более безопасно экспериментировать в социуме, нежели жизненная ситуация.