

Игровые методики в работе волонтерского отряда.

Методическую разработку подготовил
координационный штаб Городской Лиги Волонтеров

Игровые методики — важное психолого-педагогическое средство. Они не проводятся во имя дурного развлечения и заполнения пустого времени. Их использование всегда содействует цели воспитания детей. Поэтому проведение игры имеет педагогический замысел, а замысел сопровождается предвидением воспитательного результата. Игра настолько многозначна, многоаспектна, что меняющиеся ракурсы её трактовки позволяют одну и ту же игровую форму использовать во всех возрастных группах. Важно только, чтобы педагог отдавал себе профессиональный отчет в назначении игры, в постановке той жизненной проблемы, которая скрыта в игре и которую педагогу следует выявить, предъявить, обозначить, чтобы найти общее решение.

Игра – это особый вид деятельности.

Во-первых, потому, что играть приятно, легко, весело, в игре мы проживаем счастливое состояние.

Во-вторых, целевое содержание, расположенное в самой игре, внутри игры (игра есть деятельность, цель которой лежит в самой деятельности) придает весомость каждому моменту игры.

В-третьих, любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщать человека к какому-то виду деятельности, ещё не освоенному человеком.

В-четвертых, в игре минимальное количество правил, соблюдать их нетрудно, а всё остальное - поле для свободного проявления индивидуального «Я».

В-пятых, игра — самый демократичный вид деятельности: здесь нет начальников и подчиненных, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фабулы. В игре все равны и все испытывают счастье от равенства, которого так недостаёт в социальном мире.

Содержанием любой игры является столкновение физико-психологических свойств и качеств играющих, а сами играющие всегда располагаются в определенном социальном пространстве отношений. Поэтому любую игру можно характеризовать как социально-психологическую. Но социально-психологическое содержание в традиционных играх всё-таки выступает некоторым фоном, на котором разворачивается фабула игры.

В игровых методиках по пропаганде ЗОЖ, используемых в работе, например, КООО «Перспектива», социально-психологическое — это объект внимания, осмысления, оперирования, оценивания. А фабула — средство, помогающее иллюстрировать социально-психологическое явление, подлежащее осмыслению участников игры.

Организация такого рода игр есть не что иное, как введение детей в

проживание социально-духовных отношений к объектам жизни.

Продукт игры — проживаемое детьми в течение игры ценностное отношение. Это выявленное отношение и становится исходным для отбора игровой методики или для создания новой оригинальной игры.

1. Технология игровых методик

На первый взгляд, игровые методики просты и общедоступны. Они не предъявляют, казалось бы, к руководителю детской группы высоких квалификационных требований, не нуждаются в научной подготовке ведущего, не зависят от качества помещений, абсолютно свободны от финансового состояния школьного воспитания.

Однако простота игровых методик иллюзорная. С одной стороны в игре ребенок свободен и волен поступать так, как вздумается, выстраивая любое решение, с другой, игра предоставляет шанс детям проживать такое ценностное отношение, которого не предоставила им повседневная конкретная реальность, и этот шанс должен быть использован. Это требует от ведущего игры мастерства в руководстве этими двумя процессами.

Поэтому первоочередное внимание уделяется созданию в группе наилучшей **психологической атмосферы** как неременного условия игрового действия. Здесь ведущая роль принадлежит технике ведущего: голосу, мимике, жестам, пластике, темпо-ритму движений, лексической и мелодической окраске речи, определяющих тональность первого этапа занятий — пролога.

Пролог слагается из приветствия, определения цели и раскрытия программы занятий, выявления мотива предстоящей работы, а также предположения веера личностного смысла каждого участника игры, из обмена сообщениями о самочувствии всех участников и первых знаков доброжелательности и дружелюбия по отношению друг к другу. Пролог психологически открывает каждого на общение, поэтому ведущий не должен бояться, что «теряет время»: пока не удастся получить благоприятную атмосферу, он продолжает «разогревать» группу. Способы такого разогрева бесчисленны и общеизвестны. Укажем лишь на некоторые:

— обращение к детям, подчеркивающее уважительность ведущего в адрес всех членов группы (дамы и господа, друзья, судари и сударыни, мои дорогие, уважаемые мыслители и т.д.);

— проявление заботы об обустройстве всех детей для предстоящей духовной работы (всем ли удобно? все ли хорошо расположились?);

— персональный вопрос, направляемый поочередно каждому участнику занятий (Как ты себя чувствуешь? Что ты думаешь о предполагаемой теме занятий?);

— педагогическая мизансцена занятий, располагающая к общению и принятию каждого участника занятий как ценность (полукруг, круг, овальный стол, свободное расположение);

— предварительный вопрос, направляющий внимание участников игры на какую-то проблему жизни, — ту самую, что будет затронута в игровой

коллизии.

Вовлечение в игру и объявление **правила игры** совершается одновременно путем раскрытия фабулы игры и попутного обозначения игровых ролей, а далее приглашения детей к исполнению той или иной роли.

Нельзя оставлять без внимания группу наблюдателей: необходимо наделить их важной ролью арбитра; следя за разворачиванием сюжета, арбитр делает выводы, даёт оценку ходу событий, выявляет идею происшедшего, то есть ценностного отношения, но ни в коем случае не производит персональных оценок в адрес играющих — арбитр выступает сторонним наблюдателем ситуации жизни и высказывает свои впечатления от увиденного.

В игре каждый персонаж имеет право на свободное решение игровой проблемы и свободное проявление персонального «Я». Следовательно, ход игры непредсказуем — в этой непредсказуемости и скрыта игровая интрига. Поэтому ведущий не должен волноваться, если событийный вектор принимает новое направление. Ведущий подхватывает этот сюжетный поворот и с помощью реплик оформляет его дальнейшее движение. Не надо волноваться и тогда, когда один из персонажей вдруг произведет недостойные действия. Надо либо хорошо интонировать происходящее - ставить ценностные акценты на такого рода действиях, либо доводить до логического конца намеченное в реакции поведение. Педагогическая импровизация ведущего придает игре остроту и повышает интерес к содержанию игры всех участников и наблюдателей игры. Чтобы импровизировать, ведущий вынужден быть предельно внимательным к лексике, мимике, пластике, интонациям играющих. Это позволяет педагогу вести ход игры, но не тем, что он навязывает свою волю и руководит развитием сюжета, а тем, что направляет внимание всех на отношенческую сущность происходящего на игровой сцене.

Средства игры предельно минимальны. Они лишь инициируют активное воображение всех участников групповой деятельности — это единственное их назначение. Чаще всего отбирается одно-единственное средство, так чтобы ни в коей мере не отвлекать внимания детей с отношенческого содержания игровых действий на используемые предметы. Например, игре «Динозавр» пять картонок помогают обозначить месторасположение «домиков на болоте» — и не более того.

Зато большое значение приобретает игровая мизансцена: расположение детей по отношению друг к другу и расположение вещей и предметов в контексте группового размещения. Мизансцена несет на себе символику отношений, поэтому носители отношений размещаются именно так, чтобы ярко очертить взаимоотношения персонажей игры.

Ведущий должен хорошо продумать своё расположение относительно группы играющих: с одной стороны, надо уметь находиться среди наблюдателей, предоставляя свободное поле игрокам, но, с другой стороны, ведущему приходится мягко корректировать ход игры, поэтому он должен находиться где-то рядом с играющей группой.

Чрезвычайно важно сохранять **этику** взаимоотношений во время игры, не допуская обидных и грубых выпадов детей друг против друга, которые в запальчивости могут допустить дети. Здесь многое зависит от тона самого педагога, в котором совмещается мягкость, веселость, четкая распорядительность, исключая небрежное отношение к человеку.

Профессиональная сложность определяется напряженным вниманием ко всем формам взаимоотношений, разворачивающихся во время игры: обращение к человеку, просьба к человеку, оценка произведенного человеком, благодарность ко всем играющим, произнесенная каждым, и т.д.

2.Содержание игровых методик.

Если мы примем словарное определение понятия «содержание» (это то, что заполняет нечто), мы легко ответим на вопрос о содержании игровых методик.

В большинстве своем разработкой игровых методик занимается педагог, использующий игру как средство воспитания детей, поэтому содержание таких методик есть не что иное, как то, что составляет содержание воспитательного процесса.

Содержанием игры выступают:

- ценностные отношения детей к миру (они проживаются);
- умения детей взаимодействовать с миром (они вырабатываются);
- знания детей о мире (они приобретаются).

Знания, умения, отношения составляют основное содержание воспитательного процесса, главным из которых являются ценностные отношения, те отношения к наивысшим ценностям жизни, присутствие которых в жизни гарантирует как саму жизнь, так и достойное её протекание. Знания мира и умения взаимодействовать с миром выступают как средство формирования ценностного отношения к миру. Это отношение, проживается участником игры, осмысливается и проецируется в сознании каждого участника игры в форме адекватного способа жизни.

Рефлексия, завершающая групповые занятия, подтверждает сказанное. Дети обычно говорят: «Мне было интересно и хорошо... Я понял, что... Теперь я постараюсь...»

Приведем пример одного высказывания подростка: «Я никогда не слышал, что мужчина должен иметь при себе два носовых платка, один — для себя, другой — для дамы, которой вдруг нужна будет помощь». Здесь выявлено и приобретенное знание, и присутствует проживаемое отношение, проецируемое в будущее умение человека.

В процессе игровых действий ведущий расставляет акценты именно на проявляемых и проживаемых отношениях к конкретным персонажам игры, событию. Важно провести игрока к восхождению ценности: путем абстрагирования обнаружить за конкретным предметом некую ценность жизни, будь это красота, добро, общество, труд, познание, свобода или сама жизнь во всех её проявлениях. Например, играя с детьми в «Корзину грецких орехов», ведущий производит обобщение, выводя игроков на проблему

преодоления человеком трудностей жизни; а в игре «Волшебный стул» провозглашает идею индивидуальности человека, неповторимости его личности.

Недопустимо поправление ценности. Дети в подражание взрослой циничности часто воспроизводят грубые шутки в адрес таких ценностей, как «счастье», «совесть», «познание», «общество», «свобода», «труд» и других. Ежели такое происходит, ведущий мягко переакцентирует смысловое содержание, например, скажет: «Иногда действительно людям кажется, но потом они начинают понимать» или: «К сожалению, и такая точка зрения присутствует в нашей жизни, но мы же понимаем, что важно для каждого из нас».

3.Создание игровых методик.

Как рождается в профессиональном сознании педагога, ведущего новая игровая методика? Если проанализировать ход мыслительной работы педагога, то, в конце концов, выявляется некий общий алгоритм творческого усилия. Иллюстрацией пусть послужат игровые методики, проверенные практикой.

Первый шаг. Определяется ценностное содержание игры и формулируется в четком виде идея. Например, игра «Проблемы и аргументы» начала складываться с заявления одного педагога, ведущего: «В школе есть дети, над которыми смеются все». Идея приняла следующую формулировку: «Особенности человека не могут служить основанием неуважения к нему».

Второй шаг. Данная идея экстраполируется на множества сфер жизни, мысленно перебираются вариации реального событийного проявления данной идеи: где это могло быть — в лесу, поле, на рынке, в транспорте, театре, дома, в гостях, в пустыне, во время обеда, во дворе, во время грозы? Перечень этот беспорядочен, мысль скачет от картинке к картинке. Но вот выбирается место и сфера жизни. Например, в игре «На плоту» образ плота, несущегося по реке с безлюдными берегами, появился в ходе поиска экстремальной ситуации, выход из которой всегда должен в первую очередь искать мужчина. (Идея: мужчина — «сильный», а потому он всегда защитник, помощник и исполнитель тяжелой работы».)

Третий шаг. Теперь легко рождается фабула, принимая простые и ясные реальные очертания какого-то эпизода жизни. Например, в игре «На плоту» — волна смывает весь запас продуктов, в игре «Проблемы и аргументы» — по улице идет человек и громко поёт. Со временем неясные очертания проступают четче, расплывчатая фабула принимает более определенные контуры. Остается ввести персонажи в неясный ещё сюжет: кто, собственно, совершает обозначенные фабулой действия?

Четвертый шаг. Это мысленное введение в воображаемые события воображаемых героев. Эти герои не могут быть похожими на школьников, играющих здесь и сейчас. Поэтому наилучшим вариантом решения вопроса

о героях является обращение к миру домашних животных, зверей, сказочных существ или взрослых, — роли эти дети играют с удовольствием, потому что такие игровые роли осуществляют психологическую защиту, как бы закрывая внутренний мир играющего от наблюдателей: ведь школьник «изображает» нечто, но не высказывает себя. Конечно же, любой играющий невольно себя открывает. И дети по окончании игры часто отмечают, что одноклассники для них раскрылись с неожиданной стороны. Но такое осознание психологического открытия происходит после игры и уже не смущает школьника.

Пятый шаг. Он состоит в придумывании коллизии, некотором столкновении точек зрения персонажей. С ними что-то происходит, и в этом течении событий персонажи выстраивают свое поведение. Если за поведением увидеть отношение, то игра приобретает богатый смысл и становится весьма интересной всем наблюдателям и самим играющим тоже. Например, в игре «Магазин одной покупки» таким столкновением интересов становится момент выхода из магазина: вдруг, перевернув карточку, играющий читает, что его покупка поставила кого-то из близких в ситуацию большого затруднения или нанесла ущерб родному человеку — как теперь поступить? Интересы личные и интересы другого столкнулись в противоречии. После данных пяти решений-шагов игре можно давать название.

Шестой шаг. Обозначается название игры. Оно должно быть простым, легким, совсем не пугающим сложностью своей, но никак не раскрывающим сути игры. Скажем, игра «Времена года» далека от предположения, что речь пойдет о проблемах семейных взаимоотношений, а игра «Садовник» вовсе не сообщает заранее, что содержанием игры станут этические формы речевого взаимодействия.

Последним шагом станет разработка мизансцены игры и отбор игрового реквизита, который, как мы сказали, очень скуп и минимален. Хорошо, если педагог на листе бумаги начертит схематическую картинку расположения всех присутствующих и играющих и тем самым мысленно ещё раз проиграет игровой замысел.

Однако надо предупредить, что созданная в воображении игра ещё не родилась окончательно. Она проходит несколько раз практическую проверку. В процессе игры дети разных групп вносят свои оригинальные детали, да и сам педагог, наблюдая за ходом игры, обнаруживает новые сильные стороны игрового действия, которые следует усилить, а также то, что должно быть изъято из игры согласно принципу «необходимости и достаточности».

Игра должна со временем принять изящные формы, чтобы радовать всех своей красотой.

