



# Семинар

## “Гармония в разнообразии”

Жанна Сакун

Жанна Сакун — заведующая основным отделом ЦТДИМ “Эврика”, член ОО “Фокус-группа”.

Игра как феномену культуры и дидактическому средству посвящено множество самых разнообразных исследований и публикаций, однако интерес к ней не угасает.

Само название “ролевая игра” роднит данный тип игр с театром. Но в отличие от последнего, где актеры играют роли строго по сценарию, в ролевой игре протекают иные процессы. Здесь также существует сценарий, но он не определяет, как поступать игрокам, а очерчивает какие-то глобальные положения в игре. Ролевая игра — это игра, в которой происходит инсценировка какой-либо ситуации.

Ролевая игра, исходя из своих особенностей, обладает следующими возможностями.

- 1) Ролевая игра предоставляет возможность самореализации участников. Решая те задачи, которые ставятся перед ними, игроки развивают свои интеллектуальные способности, формируют мировоззрение, ищут нестандартные пути решения игровых ситуаций. При этом в реальной жизни подобные “эксперименты” не всегда могли бы закончиться для них благополучно, но в игровой ситуации можно попробовать все, не опасаясь за последствия.
- 2) В ролевой игре скрыты огромные возможности для диагностики ее участников воспитателем. Во время игры он может занимать позицию как активного участника, так и активного наблюдателя. Основываясь на своих наблюдениях, педагог способен создавать определенные игровые ситуации, целью которых будет являться коррекция поведения воспитанников.
- 3) Ролевая игра является формой активного отдыха, в ходе которого можно снять накопившиеся отрицательные эмоции и с интересом провести время. Без этого игра перестанет быть игрой. Получается, что, какую бы задачу ни поставил воспитатель перед создаваемой игрой, какую бы цель в ней не преследовал, если он пренебрег “развлекающей функцией”, то игра, как бы идеально она ни была выстроена с целью воспитания, успеха среди игроков иметь не будет, и ее проведение закончится неудачей. Здесь возникает двойная опасность: либо за игрой не будет замечено, что хотел показать педагог, либо игра превратится в еще один вариант лекции, к которой будет полностью потерян интерес. Конечно, в это еще можно будет заставить играть, но это будет чисто механическое действие, и того эффекта, который мог быть достигнут, не будет.

Потенциал ролевой игры очень велик, особенно в воспитании подростка. Поэтому естественно, что она захватила и наш педагогический коллектив. Хотим поделиться опытом проведения большой сюжетно-ролевой игры “Комод”, ко-

торую разработали и провели сотрудники ЦТДИМ “Эврика” Фрунзенского района г. Минска. Игра проходила в рамках выездного семинара “Гармония в разнообразии”, приуроченного к всемирному Дню беженцев, организованному Представительством УВКБ ООН в г. Минске и ЦТДИМ “Эврика”. Семинар прошёл 8–11 июня 2005 г. на базе ДРОЦ “Ждановичи”. В игре принимали участие афганские, грузинские и белорусские подростки 14–17 лет из Клуба международной дружбы. Общее количество играющих составило 30 человек.



Семинар был направлен на формирование у участников понимания важности взаимодействия разных культур и национальностей, проблем беженцев как людей, оказавшихся в социально уязвимом положении, в условиях многонационального общества Республики Беларусь.

В игре были поставлены следующие задачи:

- повышение социальной активности личности;
- формирование опыта нравственного выбора;
- принятие на себя ответственности за сделанный выбор;
- формирование навыков организации себя и других, готовности к изменениям ситуации, к действиям в нестандартных условиях;
- изучение структуры государства, его функций и роли.

Посредством игры мы хотели помочь ребятам адаптироваться в белорусском обществе, развить их коммуникативные навыки, сплотить и сдружить их.

Итак, начну с идеи создания игры. Сначала появилась группа единомышленников: Ирина Павлович, заведующая социально-психологической службы “Ориентир”, Андрей Левко, методист учебно-методического отдела, Жанна Сакун, заведующая учебно-методическим отделом. К нам также присоединилась практикантка УВКБ ООН в РБ из Швеции Майя Кальм.

Игра “Комод” относится к большим ролевым играм, в ней могут участвовать до 50 человек. Продолжительность игры — 4 дня.

Ролевая вводная для участников игры такова: все ребята на протяжении 4 дней являются жителями нового города, название которого они должны придумать сами. Внутренняя организация города воссоздаёт социальную структуру условного государства. В городе есть представитель власти —

гражданин Верховный Судья, который издаёт законы, но только первое время, пока населением не будет выбрана Дума и новый Верховный Судья. Для контроля за соблюдением всех законов была назначена полиция, которая обеспечивала порядок, собирала налоги и штрафы (штраф за опоздание, налог на тёмные волосы, налог на обустройство города, налог на джинсы и др.).

Каждый гражданин получает от Верховного Судьи небольшую сумму денег для обустройства на новом месте. Здесь стоит обратить внимание на то, что "Комод" — не экономическая игра, а деньги носят только вспомогательный характер. Горожане получали и индивидуальные ролевые вводные, где было описано, к какому сословию они относятся, почему они согласились стать поселенцами нового города, кем были их родители, какое у них образование и т.д. Весь жизненный уклад устраивается в соответствии с заданной ролью, происходит перевоплощение участников в жителей нового города. Среди них есть богатые и не очень состоятельные люди, клерки и беженцы, которые не имели права голосовать и быть избранными в состав Думы. Но у всех была одна цель — купить комод, как символ благополучия и благосостояния.

Организовывать жизнедеятельность ребятам помогали тренеры. Их задача — помогать, но не вмешиваться в происходящие события. Функции, которые выполняла тренерская группа, можно обозначить следующим образом:

- организаторы игры, оказывающие консультативную и психологическую помощь;
- мастера, которые организовывали игровую деятельность в рамках отдельной группы (роль гражданина Верховного Судьи, организаторы предприятий и др.).

Игра состояла из 4-х основных блоков:

- подготовительный блок,
- погружение в игровую ситуацию,
- этап разрешения конфликтной ситуации и рефлексия,
- выход из игры.

Первый игровой день предполагал создание эмоциональной атмосферы вымышленного моделированного мира. Ребята знакомились с правилами игры "Комод", ролевыми вводными, ключевыми фигурами города. В малых группах обсуждалось название города. В процессе этой деятельности использовались активные методики для знакомства участников с друг другом и создания благоприятной атмосферы.

Следующий день был посвящён выборам в Думу и избранию нового Верховного Судьи. Весь прошедший день Верховный Судья издавал несправедливые законы, собирались налоги и назначались штрафы. Ребята решили изменить ситуацию и избрать Думу и нового Верховного Судью. Горожане объединились в несколько групп, которые выдвигали кандидатов в Думу, регистрировали их у Судьи. Затем была организована агитация, где каждый кандидат рассказал о своих планах и действиях. Самым интересным, естественно,

было голосование с подведением итогов и подсчётом голосов. В результате был выбран новый Верховный судья и Дума из 4-х человек. Вечером, когда для жителей города была организована дискотека, представители новой Думы и избранный Верховный Судья собрались на внеочередное заседание. Они обсуждали размеры пособий для беженцев и законы, по которым жил город все эти дни. Решили, что некоторые несправедливые законы нужно отменить, назначить новую полицию и ограничить ее действия.

В 3-й игровой день в малых группах ребята составляли свод справедливых законов, по которым будет жить город и которые учитывали бы права и интересы каждого жителя. Была разработана своеобразная модель справедливого государства.

Следующий этап игры — выбор рабочего места, где ребята могли бы заработать деньги на комод. Организаторами было предложено 4 предприятия:

- редакция глянцевого издания "Сладкая жизнь", в которой ребята с помощью компьютера и специальных программ могли сверстать настоящий журнал со статьями, основанными на сюжетах из жизни города;
- исследовательский центр, который занимался социологическими исследованиями на тему, которую определяли сами ребята. Их интересовало, что знают окружающие о проблемах беженцев. Причём опрошены были работники детского центра, на базе которого проводился семинар, отдыхающие и даже милиция.
- театр, который занимался постановкой социальной рекламы. Ребята знакомились с терминологией, сочиняли сценарий ролика, рисовали декорации к нему;
- дизайн-студия "Наш дом", которая занималась оформлением главного зала, являвшегося местом общих встреч, а также разрабатывала герб, флаг нашего города Лялюгалаг.

На протяжении этого дня ребята учились составлять резюме и устраивались на работу.

Естественно, что в программе семинара было и свободное время. Мы играли в футбол, проводили несколько интерактивных игр на сплочение коллектива, а вечером — естественно, дискотеки, розыгрыши призов, викторина о странах.

В общем, много положительных впечатлений, интересных идей и главное — хорошее времяпровождение.

Интересным получился финал игры. Ребята объединились в несколько групп, собрали все свои заработанные деньги и купили 4 комода. Тренеры долго думала, что же будет комодом, затем решили, что это будут фотоальбомы, в которых участники будут хранить фотографии с семинара, а также хорошие впечатления и воспоминания.

Таким образом, с помощью ролевой игры мы вместе с ребятами создали собственную модель государства, рассмотрели его структуру, занимались развитием творчества, учились пониманию и конструктивному общению. Словом, прожили маленькую самостоятельную жизнь.



## Литература:

1. "Хрустальный лист". Организационно-педагогические основы развития социальной активности детей в условиях летнего лагеря отдыха. В помощь педагогу социальному. Составитель: С.В. Петрусёв.