**СОЦИАЛИЗАЦИЯ ПОДРОСТКОВ В ПРОЦЕССЕ**

**ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В учебно-методическом пособии рассматриваются социально-педагогические пути организации игровой деятельности подростков, раскрыты особенности социализации современных подростков в процессе игровой деятельности, представлен практический опыт по организации и проведению различных видов игр. Пособие предназначено педагогам дополнительного образования, методистам, организаторам детского общественного движения.

**1. Социально-педагогические особенности игровой деятельности**

**современных подростков**

Сегодня, как никогда широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Преобразование общеобразовательной и профессиональной школы нацеливает на использование всех возможностей, ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития ребенка. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

А между тем, педагогика и психология видят в игре такие важные особенности как:

Полифункциональность – возможность предоставить личности позицию субъекта деятельности вместо пассивного «потребителя» информации, крайне важные для эффективности учебно-воспитательного процесса.

Игра относится к косвенному методу воздействия: ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, является полноправным субъектом деятельности.

Игра – это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание. Игра теснейшим образом связана с развитием личности, а именно в период её особенно интенсивного развития в детстве, оно приобретает особое значение. Игра – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании свойств и обогащении его внутреннего содержания. В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в котором формируется его личность. Войдя в игру, раз за разом закрепляются соответствующие действия; играя, ребенок все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребенок играет не для того, чтобы приобрести подготовку к жизни, а приобретает подготовку к жизни, играя, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычками. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности.

Он играет, потому что развивается и развивается, потому что играет. Игра-практика развития. Игра подготавливает детей к продолжению дела старшего поколения, формируя, развивая в нем способности и качества, необходимые для той деятельности, которую им в будущем предстоит выполнить.

В игре у ребенка формируется воображение, которое заключает в себе и отлет от действительности, и проникновение в неё. Способности к преобразованию действительности в образе и преобразованию её в действии, её изменению закладываются и подготавливаются в игровом действии, и в игре прокладывается путь от чувства к организованному действию и от действия к чувству. Словом, в игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через неё формируются все стороны психической жизни личности в ролях, которые ребенок, играя, принимает на себя, расширяется, обогащается, углубляется сама личность ребенка.

В игре в той или иной мере формируется свойства, необходимые для учения в школе, обуславливающие готовность к обучению. На разных этапах развития детям свойственны разные игры в закономерном соответствии с общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка, игра сама развивается.

Игра – сложное социально-психическое явление уже потому, что это не возрастное явление, а личностное. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуется особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако стремление к игре взрослых и детей имеют различные психологические основания. Почему же люди, взрослея, перестают играть? Потребность в игре, вероятно, зависит от творческих возможностей личности. Ведь творчество обязательно связано с переживанием радости от самого процесса деятельности [42].

Умение людей входить в игру влияет на эмоциональную атмосферу общения, создаёт настроение окружающим. Игра - это сложное социально-психологическое явление, при достаточно осознанном отношении она становится средством стрессового контроля, самообновления, самосовершенствования, преодоления внутреннего конфликта, а также стимулирования приподнятого настроения. Почему же этим средством так редко пользуются взрослые? Почему игра считается преимуществом детства? Как уже отмечалось выше, игра – это, прежде всего, процесс творческий, Если понимать творчество: «как необходимое условие существования, и всё, что выходит за пределы рутины, и в чем заключается хоть йота нового, все равно будет ли это созданное… какой-нибудь вещью внешнего мира или известным построением ума или чувства…». То легко заметить, что творческие процессы обнаруживаются во всей силе, как в самом раннем детстве, так и у взрослых людей. С возрастом люди получают массу возможностей воздействовать на мир, в то время как в детстве игра – доминирующий способ в силу недостаточной развитости, «взрослых» способов познания и действия. Но главное, пожалуй, в следующем. С детства люди привыкли слышать: «хватить играть, пора делом заняться». С детства лепится жесткий стереотип: игра - это то, что несерьёзно. Игра отождествляется с тем, что «легкомысленно», что «развлечение». И взрослые люди компенсируют отсутствие игры многозначительными хобби, погружением в созерцание телевизионных программ, играми по правилам (шахматы, карты), спортивным «болением» и т.п.

И еще одна немаловажная причина. Игра (как внешняя, так и внутренняя) требует определенных душевных усилий. Компенсирующие игру занятия и увлечения более легки для ощущения.

Между тем, уже давно обнаружено, что игра не представляет собой чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы.

Значение игры в социализации личности ребенка определяется тем, что детская игра рассматривается как форма включения ребенка в мир человеческих действий и отношений. Игра, возникающая на такой ступени развития, когда высокоразвитые формы труда делают невозможным непосредственное участие в нем ребенка, тогда как условия воспитания формируют у него стремление к совместной деятельности и жизни с взрослым.

Процесс социализации есть неразрывное единство с естественной потребностью детского организма – развитии, осуществляемым через игру. Игра по своему происхождению и содержанию социальна.

«Игра - эта такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

Исследователи выделяют два основных типа игр:

- игры с фиксированными и открытыми правилами;

- игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство познавательных, дидактических и подвижных игр, а также развивающих (интеллектуальных, музыкальных, игры-забавы, аттракционы).

Ко второму типу относятся игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения или материальные объекты [39, с.54].

Обычно выделяются такие типы игр:

1. Подвижные игры - разнообразные по замыслу, правилам, характеру выполняемых движений. Они способствуют укреплению здоровья детей, развивают движения. Дети любят подвижные игры, с удовольствием слушают музыку и умеют ритмично двигаться под неё;

2. Строительные игры - с песком, кубиками, специальными строительными материалами, развивают у детей конструктивные способности, служат своего рода, подготовкой к овладению в дальнейшем трудовыми умениями и навыками;

3. Дидактические игры - специально разрабатываемые для детей, например, лото для обогащения естественнонаучных знаний, и для развития тех или иных психических качеств и свойств (наблюдательности, памяти, внимания);

4. Сюжетно-ролевые игры – игры, в которых дети подражают бытовой, трудовой и общественной деятельности взрослых, например, игры в школу, дочки-матери, магазин, железную дорогу. Сюжетные игры, помимо познавательного назначения, развивают детскую инициативу, творчество, наблюдательность.

Сюжетно-ролевые игры уже давно были выделены психологами и педагогами из других видов игр. Это игры, в которых дети берут на себя какие-либо роли и разыгрывают различные события из жизни людей, изображают их деятельность и взаимоотношения - и тем самым творчески отражают действительность. Творческая ролевая игра школьников имеет свое содержание, свои внутренние правила. Стремясь воплотить в игре реальную жизнь, школьники действуют по соответствующим правилами этой жизни, которые становятся для них внутренними правилами игры. Поэтому содержание игры заставляет школьников стремиться максимально приблизить её к обстоятельствам реальной жизни, внести в неё действительные трудности, в которых будут реально проявляться (тренироваться, воспитываться) лучшие человеческие качества. Среди игр, содержащих большие воспитательные возможности, можно выделить несколько видов:

Игры драматизации. Подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном в отличие от спектакля. В этом виде следует выделить игры – импровизации. Сущность их заключается в том, что действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра развертывается в виде импровизации. С.Т. Шацкий так комментировал эти игры: «Непринужденная детская игра, дающая простор воображению, отражает в себе жизненный опыт детей; ход её зависит не только от быстроты, ловкости движений и той или другой степени сообразительности, но и от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка». В этих играх, хотя они и занимают ограниченное время, велика роль взрослого. Соответственно, его позицией и определяется педагогический смысл этой игры. Подбор ситуаций и развитие самого сюжета игры – это то основное звено, обеспечивая которое, взрослый обеспечивает и эффективное воспитательное влияние игры.

Игры «на преодоление этапов». Определяются этапы («пункты», «станции»). На каждом этапе выполняется определенная задача трудового, познавательного, спортивного и т.п. характера. Определяется число этапов, на которых дети должны, например, разгадать ребус, пришить пуговицу и т.д., в зависимости от тематики и задач игры. Предусматриваются и игровые роли: «судья», «контролёры», «ассистенты». Игры проводятся чаще всего в виде соревнований между командами. Они могут проходить по различным учебным предметам: географические, литературные и т.д.

Трудовые задания типа «необходимо покрасить забор», «вырыть ямы», основанные только на «взрослом» требовании, могут вызвать сопротивление подростков.

«И здесь даже не в «овзрослении» дело. Просто та форма обращения, которая в сфере взрослых является формой делового общения, с детьми иногда становится тормозом воспитания»,- пишет С.Ф. Занько. И опытный педагог находит иной вариант включения подростков в трудовую деятельность [18].

Игровой тренинг (для старших подростков). Игровым тренингом мы условно называем систему игровых упражнений по обучению общения. Цель его - психотерапевтическая. Эти игры проводятся по особой методике. Главное здесь в том, какую установку в каждом игровом упражнении даёт руководитель.

Ввиду того, что старшие подростки весьма заинтересованы в своей личности, для них можно организовывать «психологические игры». Цель тренинга следует сформулировать школьникам непосредственно, например, научиться понимать других людей, оценивать, понимать, преодолевать и раскрывать самого себя. Педагогу в этих играх важно стимулировать школьников на осознание своих способов общения, своей позиции среди других. Цикл может охватывать 8-15 игровых занятий. Эти игры не следует проводить более 30-40 минут. Занятия удаются только при условии абсолютной добровольности. Число участников 7-20 человек. Следует заранее обговорить с ребятами обязательные условия проведения игр, без соблюдения которых игровой тренинг не даёт результатов: высокая доброжелательность и доверие друг к другу; при оценке выполнения игровых заданий участниками оценивается не личность, а её деятельность и способы общения; впечатление о степени удовлетворенности игрой участники должны доводить до руководителя сразу [14, 21].

Успешность «психологических игр» полностью зависит от степени взаимопонимания и взаимодоверия между руководителем игры и её участниками. Варианты таких игр широко представлены в работах Аникеевой Н.П. и Смирнова С.А. [3].

Подростковый возраст очень часто называют «трудным», переходным. Своеобразие социальной ситуации развития подростка состоит в том, что он включается в новую систему отношений и общения с взрослыми и сверстниками, занимая среди них новое место, выполняя новые функции.

В этом возрасте доминирующей потребностью становится потребность в общении со сверстниками и потребность в самоутверждении. Для подростка важным становится мнение товарищей. Во всех своих действиях и поступках он ориентируется, прежде всего, на это мнение. Постоянное взаимодействие подростка со сверстниками порождает у него стремление занять достойное место в коллективе. Это один из доминирующих мотивов поведения и деятельности подростка. Потребность в самоутверждении настолько сильна в этом возрасте, что во имя признания товарищей подросток готов намного: он может даже поступиться своими взглядами и убеждениями, совершить действия, которые расходятся с его моральными установками. В подростковом возрасте ярко начинает проявляться самостоятельность, учащиеся многое делают самостоятельно и стремятся расширить сферу такой деятельности. В этом они находят возможность удовлетворения бурно развивающейся потребности быть и считаться взрослыми.

Поведение и деятельность подростка во многом определяются особенностями самооценки. Очень важно для нормального развития личности подростка, чтобы его самооценка была адекватной. Если самооценка не адекватная, то могут формироваться такие качества, как неуверенность или излишняя самоуверенность. В связи с этим у подростка часто возникают проблемы с окружающими.

В подростковом возрасте у ребенка происходит демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение на позиции «я – взрослый». Поэтому в энергичной самостоятельной деятельности подростки видят средства приближения к идеалу взрослости.

Все это приводит к обостренной потребности создания своего собственного мира. Для подростка характерно повышенное внимание к себе и своим переживаниям. Что зависит от его стремления удовлетворять тем требованиям, которые он предъявляет к своей личности, и которые предъявляют к нему окружающие. А так же от той большой чувствительности и эмоциональности, которые свойственны подросткам. В связи с этим у подростка, как и у младшего школьника, сохраняется противоречие между возможным и желаемым. Именно благодаря тому, что подросток стремится всячески претворить в жизнь свои идеалы, стремится во всем быть взрослым, он яснее осознает невозможность немедленного осуществления многих своих мечтаний [20].

Явно претендуя на позицию взрослого, старшие подростки 13-14 лет редко затевают творческие ролевые игры. Они хотят все желаемое осуществлять реально, а не условно в игре. Но это часто не осуществимо. И, как показывает опыт, подростки стремятся участвовать в сюжетно-ролевых играх, организованных в коллективе, в рамках которых они, как правило, осуществляют серьезную, часто трудовую деятельность. Очень долгое время роль творческой игры в воспитании подростков недооценивалась, т.к. психологи и педагоги считали, что творческие ролевые игры к школьному возрасту уступают место играм с правилами и спортивным играм, что творческая ролевая игра вообще перестает занимать сколько-нибудь значимое место в жизни  школьника.

В целях постепенного перехода от детства к взрослости необходима особая переходная форма жизнедеятельности подростков. В качестве таковой может выступать ролевая игра, т.к. в игровой роли играющий воспроизводит не содержание социальной роли, а «усвоение общественного опыта» и реализация собственной сущности производится человеком посредством выполнения той или иной социальной роли в процессе деятельности. Лишь «выполняя» роль, он включается в систему общественных отношений, А.В. Кирьякова этот период выделяет как игровой этап в формировании личности и определяет его как закономерный в освоении условий жизнедеятельности [23].

Почему игра в подростковом возрасте является средством освоения социального опыта? Игра для подростка является привычным способом действия. В такой связи А.В. Кирьякова дает определение игры как «индивидуализированной формы социализации» и «социальной формы индивидуализации» [23].

Такое определение автор соотносит с закономерностями, которым подчиняется развитие личности, а именно типизацией как формированием заданных группой и обществом стереотипов, и индивидуализацией как накоплением индивидуального опыта социального поведения, отношения к приписываемым ее социальным ролям. Игра приобщает «играющих» к реальному миру в индивидуализированной форме.

Трудность вовлечения подростка в игру состоит в том, что, желая быть «взрослым», подросток принимает позицию взрослого, то есть начинает относиться к игре как детской забаве. Как указано выше, для него очень важно мнение о нем сверстников, и подросток боится быть уличенным в детской игре.

Бурное развитие воображения у подростков. Их стремление «просмотреть» и «примерить» взрослые роли и отношения, сохранив при этом полную автономию и независимость, приводят к активному использованию игр - фантазирования, игр - грез. Эти игры А.Н. Леонтьев относит к рубежным играм, т.е. находящимся на грани игры и неигровой творческой деятельности.

В эти игры подростки играют, как правило, по двое или в одиночестве. Одна из причин заключена в том, что в реальных играх роли распределяют лидеры. Большинство «играющих» должны удовлетворяться той ролью, которая достанется [25].

В играх - фантазирования автор игры не только обеспечивает себе желаемую роль, но здесь идет отождествление со всеми ролями. В ролевых играх подростки стремятся к групповому сотрудничеству. Подростки способны не только придумать весь ход игры, но и без помощи взрослых организовать достаточно сложную совместную деятельность, где игра и труд тесно переплетены.

У подростков мальчиков более обострена потребность в активном, действенном утверждении себя взрослыми по сравнению с девочками. Сюжеты для игр они берут из фильмов.

Большое место в подростковом возрасте занимают спортивные игры. Они привлекательны для учащихся данного возраста своей остротой и боевой целенаправленностью, возможностью проявить свои физические качества, а также силу воли.

В игровой деятельности подростков на первый план выступает смекалка, ориентировка, смелость. Подросток проявляет повышенные требования к точному соблюдению правил игры и к качеству игровой деятельности, он хочет не просто играть, а овладевать «мастерством» игры, т.е. вырабатывать в игре необходимые для неё навыки, развивать определенные личные качества.

Игры подростков по сравнению с играми младших школьников носят более устойчивый характер. Подростки организуются нередко в более или менее постоянные игровые коллективы с распределением ролей, с установлением некоторых традиций, с тенденцией бороться за честь этого коллектива. В связи с этим становится более устойчивым и соревнование в игре. Соревнования длятся иногда в течение продолжительного времени.

Индивидуальные интересы к различным играм у подростков приобретают известную устойчивость. В этом возрасте выделяются любители подвижных или комнатных настольных игр, футболисты или волейболисты, шахматисты и т.д. Некоторым подросткам больше нравятся игры строительные, например, конструирование. Однако эти содержательные игры не исчерпывают всех воспитательных возможностей игровой деятельности, которые могут быть использованы в работе с подростками.

Таким образом, основными особенностями игрового общения, обеспечивающими социализацию личности являются следующие:

1.Самоцельность и самоценность. Сущность игры в её процессе, а не в продуктовом результате, который если и может иметь место в игре то, как артефакт, в плане игры не предусмотренный и необязательный.

2.Основной мотив вступления в игровое общение-потребность человека не как биологического или социального существа, а как существа культурного. Игра в этом ключе вырабатывает механизмы саморазвития. Человек в игре постигает свои жизненные смыслы, приобщается к высшим жизненным ценностям коллектива.

3.Добровольность. Роли в игре не назначаются, а выбираются самими играющими, вырабатываются в процессе игры.

4.У игры своя особая пространственно-временная организация. Игра искусственна, идеальна, поскольку условна. У неё есть свои правила, свои роли, вой сюжет, вои игровые задачи. Вне правил игра бессмысленна.

5.Игра всегда конкретна, ситуативная, уникальна, неповторима.

6.Трехплановость. Каждый участник игры сочетает в себе одновременно жизненную позицию, социальную функцию и игровую роль. Последняя задаётся условиями игры. Социальная функция дана субъекту как члену определенного социума (каждый объект в этом случае функционер). Жизненная позиция никем и ничем не задается, а вырабатывается лично каждым субъектом.

**2. Социальные роли и качества личности, формируемые**

**в игровой деятельности**

Современное состояние социально-педагогической науки характеризуется развитием перспективных направлений в обеспечении непосредственной реализации педагогических положений в практической жизнедеятельности ребенка.

Педагоги-практики сегодня как никогда нуждаются в научно-обоснованной методике и технологии, предназначенной обеспечить взаимодействие ребенка с окружающим миром. Ученые-исследователи констатируют: далеко не все педагогические ресурсы, которые в должной мере используются в сфере жизнедеятельности учащихся.

Взаимодействие с ребенком требует активной, творческой методики, а без игровой инструментовки многие творческие методики будут уязвимы. Игровая деятельность - сложный социально-психологический феномен уже потому, что отражает явления, связанные не только с возрастом субъекта взаимодействия, но и фиксирует личностные изменения, влияет на развитие индивидуальных черт, становление характера [11,30].

Потребность личности в игре и готовность к игровому взаимодействию характеризуются особым видением мира и не связаны напрямую только с возрастом его субъектов.

Специфика процесса игровой деятельности заключается в том, что в ходе игры его субъекты могут занять несколько позиций. Эта особенность вытекает из двуплановости игры. Субъект игры находится одновременно в двух планах: реальном и условном (игровом).

В исследовании Н.Е. Щурковой рассматривается влияние игры на нравственное развитие личности. Ученые исходят из положения отечественной психологии о двух планах взаимоотношений ребят во время игры (сюжетно-ролевых и отношений по поводу игры) и их влиянии на нравственное развитие личности [53].

Сюжетно-ролевые отношения определяют знания о нравственных нормах, а отношения по поводу игры способствуют развитию у личности нравственных мотивов поведения. Сюжетно-ролевые отношения преимущественно определяют развитие умения выделять и лучше познавать те стороны своих взаимоотношений с другими людьми, которые регулируются нравственными нормами. Отношения по поводу игры преимущественно способствуют присвоению людьми нравственных отношений и формированию у них соответствующих мотивов.

Изучив влияние игры на психическое развитие личности, З.Н. Телегина. пришла к выводу, что игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать память и внимание, создает условия для образования абстрактного мышления, для развития произвольного осознанного поведения, именно в игре, по мнению психолога, формируются зачатки самосознания. Игра оказывает существенное влияние на развитие умственных действий, подготавливая переход к формированию новых интеллектуальных операций [38, с.41].

При достаточно осознанном отношении результаты игровой деятельности становятся для его субъектов средством стрессового контроля, самообновления, самоусовершенствования, преодоления внутреннего конфликта, стимулируют положительные эмоциональные реакции. Процесс игровой деятельности - естественный фон, основа, среда детской самоорганизации - выступает естественным регулятором полноты и реализованное как ребенка, так и взрослого в социуме. Эффективность применения различных игровых форм подтверждена многочисленными исследованиями и не требует особых обоснований. Так, например, общепризнанно, что познавательные игры расширяют кругозор, закрепляют знания, развивают находчивость, смекалку, пробуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства.

А.С. Макаренко писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни личности... Для него игра - это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед людьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир личности вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Исследователь отмечал, что «...духовная жизнь личности полноценна лишь тогда, когда она живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [31].

Игровые формы, особенно коллективные, целесообразны для отработки приемов и норм взаимодействия в различных детских объединениях. При этом проблема педагогического обеспечения и организации игровых форм напрямую связывается с недостаточностью методик информации о «новых, актуальных игровых формах» и не связывается с задачами педагогического обеспечения процесса игровой деятельности. Далее фиксируются противоречия между широким распространением игры как инструмента, формы, метода, способа и отсутствием необходимого в практике научно-теоретического обоснования задач педагогического обеспечения процесса игровой деятельности. Для разрешения возникшего противоречия задачи педагогического обеспечения игровой деятельности мы подразделяем на ведущие (воспитательные) и вспомогательные (организационно-практические).

Под ведущими (воспитательными) задачами обеспечения процесса игровой деятельности нами понимаются задачи, связанные с изменением в характере игровой деятельности, влияющие на социальное становление ребенка. Данные задачи предполагают обнаружение путей дальнейшего взаимодействия и фиксируют в результате совместного поиска ответ на вопросы, что необходимо формировать, развивать, о становлении чего заботиться, чему учить, а также, что преодолевать, с чем бороться, что искоренять.

Под вспомогательными (организационно-практическими) понимаются задачи, связанные с изменением в характере игровой деятельности его субъектов с достижением практических результатов. Они отвечают на вопросы, что обеспечить (сделать возможным), во что вовлекать учащихся, что привлекать в качестве средств, на что опираться, что использовать, что организовывать, стимулировать, что не допускать.

Каждая воспитательная задача обеспечения игровой деятельности может иметь одну или несколько отвечающих ей организационно-практических. В свою очередь, выдвигая организационно-практические задачи, можно содействовать решению воспитательных задач в ходе организации процесса игровой деятельности.

Методы игровой деятельности мы определяем как совокупность способов организации и управления социально-познавательной деятельностью, особенностью которой является эвристический и креативный характер действий участников.

В условиях игры выработка норм отношений и правил поведения сопровождается эмоциями, что, в свою очередь, обеспечивает мобилизацию интеллектуальных резервов, стимулирует познавательную деятельность, позволяет расширять представления о себе и своих возможностях.

Методы игровой деятельности опираются на механизм индивидуального осмысления человеческой культуры через процесс имитации. При этом происходит значительное увеличение возможностей саморегуляции, самокоррекции субъектом собственных индивидуальных особенностей, в отличие от внешних, обычно авторитарных, методов педагогического воздействия.

Игровая деятельность предоставляет учащемуся возможность проверить и развить свои способности, обеспечивающие его самоутверждение, развитие настойчивости, стремление к успеху, а также воспитание других мотивационных качеств, которые подросткам могут понадобиться в их будущей взрослой жизни. Помимо решения задач на развитие практического мышления, игровая деятельность вырабатывает смелость, настойчивость и другие полезные качества.

Участие в играх - одна из форм освоения сложных приемов одновременного мышления на разных уровнях решаемой проблемы. При этом среда детского объединения постоянно требует освоения адекватных ей типов поведения и отношения, специально приобретенных, а не интуитивных.

Таким образом, организуя игровой процесс, педагоги смогут смоделировать возможные пути развития, консолидации общественных связей в интересах растущей личности. Рассматривая участие взрослых в игровой деятельности, мы пришли к выводу, что педагогическая позиция подразумевает гибкую смену позиции взрослого. Взрослый, прежде всего, - посредник. Само содержание посредничества противоречиво: с одной стороны, педагог принадлежит миру взрослых и в этом смысле несет качества и установки взрослости, а с другой - он должен «обнаружить» детскую инициативу, не всегда совпадающую с привычной очевидностью взрослого. Требуется особое умение детскую инициативу представить как социально и культурно значимую. Педагог может выступать и в роли консультанта, отвечающего на возникающие у детей вопросы. В некоторых ситуациях педагог выступает инструктором, передавая жизненно важные навыки и правила самоорганизации (например, при организации туристического похода).

В некоторых ситуациях при организации какого-либо дела педагог может выступить мастером или тренером. Однако отличительной особенностью этих позиций при педагогической поддержке является то, что педагог занимает эту позицию:

а) как равный в совместной деятельности, но более опытный;

б) только в том случае, если учебная или образовательная ситуация будет востребована самими детьми, возникнет по их инициативе.

В разновозрастных объединениях педагог переадресует эти позиции наиболее старшим подросткам.

Организационная модель педагогических основ игровой деятельности - это система свободных, не организуемых жестко игровых пространств, система, в центре которой находится ребенок. Данная модель ориентирует каждого педагога на максимально внимательное отношение к каждому ребенку, предоставляет ему возможность заниматься самостоятельными поисками и добиваться прогресса в индивидуально выбранном направлении.

В системе основной акцент делается на удовлетворение интересов, желаний и потребностей ребенка, самостоятельное планирование им своего времени, осуществление выбора ребенком занятия в соответствии со своими интересами, влияющими на его социальное развитие.

Специально заданные и организуемые в системе игровые проекты и программы имеют свои особенности, отличительные черты, а именно:

* пространство жизнедеятельности учащихся;
* пространство дополнительного образования;
* пространство досуговой деятельности;
* пространство организации жизнедеятельности (самоуправление);
* пространство аналитической деятельности.

В итоге, при таком подходе, обеспечение воспитательной деятельности осуществляется не только педагогом, а педагогом совместно с учащимися. Педагоги, организующие на внешнем уровне игровой проект, игровую программу, одной из основных задач видят создание условий, чтобы ребенок достиг поставленной цели, справился с заданием наилучшим образом.

Функции педагога включают в себя стимулирование ребенка к расширению круга своих интересов и исследованию новых для себя направлений деятельности.

Важное качество педагога, являющегося субъектом игровой деятельности - умение пробудить в учащихся исследовательский интерес. Ни в коем случае нельзя оказывать давление на ребенка, вовлекая его в ту или иную деятельность. Подросток волен заниматься какой-либо деятельностью в течение длительного времени, имея возможность для исследования, эксперимента и, одновременно, для развития приобретаемых им навыков.

Ребенку поддержка необходима, прежде всего, для того, чтобы завершить начатое дело и проявить изобретательность при выполнении того или иного игрового задания. Взрослым необходимо помочь ребенку развить реалистическую оценку своих сил и практичность.

Подростки нуждаются в развитии независимости, сильного самоуправления и самодисциплины. Они имеют возможность взаимного обмена и обогащения знаниями как в постоянном или временном коллективе, так и при участии в работе различных (специально организуемых) пространств игровой деятельности. Объединяться в группы, однако, совсем не обязательно, можно работать самостоятельно, вдвоем с товарищем или педагогом.

При этом подростки не стеснены возрастными рамками, они могут свободно распоряжаться временем, имеют возможность получения необходимых знаний, чувствуют индивидуальную заботу и внимание со стороны педагога.

Система игровой деятельности, реализуемая в игровых проектах и программах, рассматривается нами в следующей структуре:

1. Создание комплекса педагогических условий, стимулирующих проявление поведенческой и деятельной активности в ходе решения групповых и индивидуальных игровых задач (ребенок, детская группа (постоянная или временная), коллектив, объединение).
2. Обеспечение обратной связи о результатах социального развития ребенка в ходе игровой деятельности.
3. Рефлексия результатов взаимодействия.
4. Коррекция целей и содержания основ дальнейшего игровой деятельности.

Принимая непосредственное участие в планировании своей деятельности, педагог имеет возможность изучать характерные особенности и способности каждого ребенка. Учащийся сам решает, как воплотить свою идею, определяет необходимость и степень своего участия в каждом из этапов осуществления того или иного игрового проекта.

Будучи свободным, в выборе методик работы, педагог стимулирует и направляет любознательность, изобретательность, самостоятельность ребенка, учитывая его основные потребности в защищенности, благополучии, уважении.

Исходя из вышесказанного, назовем требования к деятельности педагога в период реализации игровых программ и проектов:

* стремление к саморазвитию;
* предоставление ребенку свободы выбора в области приложения сил и методов достижения цели;
* индивидуальный подход к каждому ребенку в зависимости от его особенностей;
* создание условий для конкретного воплощения творческих идей;
* поощрение работы над проектами, предложенными самими детьми;
* исключение какого-либо давления на детей, создание обстановки доверия и открытости;
* помощь в реализации творческого потенциала, организации самоанализа,
* оценивание ребенком собственной деятельности;
* приоритетность результатов, достигнутых в ходе реализации игровых проектов и программ.

Таким образом, формулируя задачу игровой деятельности, ребенок указывает конкретный результат, который предполагает получить при реализации того или иного направления игровой деятельности. При этом задачи педагогического обеспечения игровой деятельности должны соответствовать следующим критериям: конкретность, реальность, достижимость, побудительность.

Это означает, что каждая из поставленных задач формулируется так, чтобы:

- было ясно, чего конкретно за данный период (или с помощью данной игры) следует добиться;

- для ее решения имелись реальные условия и возможности; ее действительно можно было решить (достичь) именно в обозначенные сроки;

- побуждать реализаторов (детей и взрослых) действовать в направлении ее достижения.

Организация игровой деятельности предполагает схематичность определенных позиций его субъектов. Рассматривая модель организации игровой деятельности в процессе социализации как самостоятельное явление, возникающее и протекающее зачастую независимо от взрослого влияния, исследователи фиксируют трудности в создании увлекательных игр с четкими правилами из-за отсутствия человека, овладевшего этой деятельностью. Традиционно ее осуществляли дети старшего возраста, передававшие способы и правила игровой деятельности младшим [19, 30].

Современная неформальная дворовая «тусовка» - качественно иное образование, выполняющее функцию восполнения деформаций процесса социализации, лишившегося ряда важных инструментов социальной организации и социального контроля. Неформальное объединение все более приобретает черты самостоятельного и слабо подверженного внешнему регулированию инструмента социализации в условиях, когда значительная часть детей в силу жесткой социальной ситуации достаточно рано вынуждена осваивать социальные роли и функции, присущие старшим поколениям. Это неизбежный результат утраты системы воспитания, когда отказ от устаревших принципов и структур не сопровождался их адекватным замещением в ином деятельностном пространстве.

Данные обстоятельства являются важными характеристиками особенностей системообразующего компонента игровой деятельности, обеспечивающих создание и реализацию ее модели.

Все это можно представить в виде некоего социального заказа, который необходимо учитывать при разработке проектов и программ, направленных на решение актуальных проблем учащихся.

Потребность быть субъектом, чувствовать себя активной личностью определяется в двух основных тенденциях социального становления ребенка:

- быть непохожим на других, обнаруживать свою уникальность, самостоятельность поведения;

- быть значимым для других людей, эмоционально созвучным с ними, участвовать в совместных действиях, быть признанным объединением.

Ориентация на уникальность проявляется зачастую в асоциальных явлениях детских групп; ориентация на свою значимость для других предоставляет ребенку возможность самореализации и самоутверждения, содействует приобщению к ценностям и средствам человеческой жизнедеятельности.

Являясь стержневыми образующими социального образа личности, воображение, произвольность и потребность самостоятельно действовать образуют систему игровой деятельности:

* они самоценны и в то же время неразрывны;
* они несводимы к прямым результатам педагогических воздействий и в то же время обусловлены ими;
* они выражают своеобразие, неповторимость растущего человека и в то же время основаны на его общности с другими людьми.

**Ребенок как центр деятельности.**Ребенок должен быть в центре процесса игры и служб, обеспечивающих его игру, обязанных организовывать, управлять и координировать свою работу так, чтобы предлагать гибкую систему игры, подходящую для каждого ребенка.

**Право выбора.**Игра должна предоставлять право выбора каждому ребенку, в ней участвующему, обеспечивать возможность для принятия самостоятельных решений и развития его фантазии.

**Неконтролируемость взрослыми.**Принимая во внимание, что иногда игра может предусматривать участие взрослых, вместе с тем взрослые должны быть внимательны к нуждам ребенка и никогда не контролировать игру детей, если она происходит без риска физического или морального ущерба для участников игры и окружающих.

**Стимулирующая и развивающая игра.**Каждый ребенок имеет право на игру, которая стимулирует его развитие и предоставляет ему определенную возможность для риска, вызова или преодоления, развивает его самоуважение и уверенность в себе.

**Увеличение жизненного опыта.**Игра должна предоставлять ребенку возможности для исследования, познания и понимания окружающего мира, а следовательно и возможность для физического, эмоционального и культурного опыта, увеличивающего его представления о мире.

**Уважение личности.**Каждый ребенок - индивидуальность и имеет право на уважение. Каждый ребенок должен чувствовать себя уверенным в том, что его индивидуальные особенности приняты и оценены взрослыми, которые работают и играют вместе с ним.

Игра по своей сути - процесс, требующий общего участия детей. Игровые работники должны поощрять детей, быть внимательными к нуждам остальных. Игра всегда должна побуждать детей к взаимодействию друг с другом, родителями, игровыми работниками и профессионалами, и, где возможно, больше отвечать требованиям местного населения.

**Забота и внимание.**Внимательный и заботливый подход к каждому ребенку очень важен и должен демонстрироваться все время.

**Равные возможности.**Предрассудки в отношении людей с разной степенью инвалидности или тех, кто переживает финансовые трудности, расовую дискриминацию, неравноправие между сексуальными группами, должны быть полностью исключены из игры. Взрослые, занимающиеся с детьми, должны пропагандировать и развивать равноправие в игре и доступность игры для всех детей, заботиться о развитии антидискриминаций и положительных примеров тех, кто испытывает трудности.

**Право на безопасную игру.**Среда, в которой многие дети растут, не обязательно предоставляет им возможность для безопасной и творческой игры. Но все дети имеют право на игру, которая свободна от опасности и которая гарантирует физическую и персональную сохранность. В игровой среде ребенок должен чувствовать себя физически и персонально в безопасности.

**Работа в рамках законов.**Игра всегда должна происходить в согласии с законами, относящимися к детской безопасности, охране детских прав, здоровья и благополучия.

**Игра доступна для всех.**Каждый ребенок имеет право на игру и все игровые площадки должны быть доступны для любого ребенка.

П.И. Пидкасистый считает, что все игры делятся на естественные и искусственные. Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, с помощью которой, благодаря естественным процессам самонаучения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке. Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидного знания широко использует игру в своих целях [32].

Организация игровой деятельности приводит к становлению новых норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентации участников игры, побуждает к самоанализу и рефлексии.

Сущность игровой деятельности заключается в диалогичном характере, порождаемом совместной деятельностью, связанной с возможностью расширения личностных преобразований, сочетанием мотивов субъектов его организации.

Механизм игровой деятельности может рассматриваться как система, имеющая деятельность, систематичность, возобновляемый характер.

В процессе игровой деятельности, ребенок не только обучается социальным ролям, но и интериоризирует определенные предписания, которые становятся его внутренними побуждениями, входят в структуру личности, становятся внутренней сущностью.

Процесс игровой деятельности связан с периодом детства и ранней юности и момент насыщения в освоении социальных ролей соответствует моменту вступления подростков в период социальной зрелости. Соотношение числа ролей личности и объективно возможных социальных ролей характеризует уровень социального роста и развития.

Специфическими для данного процесса закономерностями являются:

- единство и взаимосвязь успешности игровой деятельности и социального становления ребенка;

- взаимозависимость результатов игровой деятельности и включенности учащихся в разнообразную общественно-полезную деятельность;

- обусловленность эффективности игровой деятельности и характера мотивов общения личности с окружающим миром;

- дифференциация функций игровой деятельности в процессе социального становления личности.

Таким образом, детская игра есть средство индивидуального творческого вхождения в социальную жизнь.

Исследователи считают, что большинству игр присущи четыре главные черты:

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию личности ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
2. творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Каждый блок или вид игр следует различать (что и делается на практике) по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

К внешним признакам игры относят ее содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров.

К внутренним признакам игры относятспособности индивида к игре и в игре: обособление, воображение, подражание, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация**,**риск, интенсивность поведения в игре и т.п.

Стремление подростков к самореализации находит воплощение в игровой деятельности. В ходе ее меняются личные качества молодых. Наши наблюдения показывают, что, приходя в команду неуверенными в себе, зажатыми, психологически закрытыми, подростки раскрываются, у них проявляются способности и таланты (актерские, режиссерские, способности сценаристов), появляются и организаторские способности.

**3. Сюжетно-ролевые игры как средство становление ценностей и смысла жизни у подростков**

В подростковом возрасте идет демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение в позиции «Я - взрослый». Превращение в подростка часто не приносит изменения места и роли в семье и обществе. Индустриальное общество надолго выключает из сферы жизненной активности подрастающее поколение. Оно живет в изоляции и противопоставлении «взрослой» жизни с ее материальными и семейными заботами, вынужденным конформизмом. Одновременно подросток должен сам идти на конформизм, жить в условиях подчиненности родителям, педагогам и другим взрослым.

Сравнивая себя с взрослым, подросток приходит к заключению, что между ним и взрослым никакой разницы нет. Он начинает требовать от окружающих, чтобы его больше не считали маленьким, он осознает, что также обладает правами. Центральное новообразование этого возраста возникновение представления о себе как «не о ребенке»; подросток начинает чувствовать себя взрослым, стремится быть и считаться взрослым, он отвергает свою принадлежность к детям, но у него еще нет ощущения подлинной, полноценной взрослости, но зато есть огромная потребность в признании его взрослости окружающими.

По М.Ф. Стронину, игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего - увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей. В игре все равны. Она посильна даже самым слабым. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает ребятам возможность преодолеть стеснительность, и благотворно сказывается на результатах обучения [43].

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни.

Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

Через игры вообще и ролевые игры в частности проходят практически все люди. Ролевая игра как форма передачи социального опыта появилась одновременно с человеком, а возможно и задолго до него. Замечено, что детеныши зверей в своих играх отрабатывают разные ролевые взаимодействия: сначала один изображает роль хищника, потом другой, сначала один, играя, имитирует кормление и защиту жилища, потом другой. Воспроизведение в игре социальных ролей жизни является необходимым условием и для развития ребенка. Уже в раннем возрасте ребенок начинает играть в ролевые игры, примеривая на себя ту или иную роль. В возрасте четырех лет дети начинают играть, моделируя знакомые им социально-ролевые взаимодействия: в «дочки-матери», «магазин», «прием гостей». В семь лет ребенок играет в «школу», «путешествие». Необходимость игры объясняется потребностью освоить необычное для ребенка поведение. Через подражание (моделирование) поведению взрослых, происходит попытка примерить на себя в игре социальные роли взрослых. Ролевые игры в детском возрасте возникают спонтанно, и роли распределяются по принципу «чур, я буду». У ребенка не всегда хватает знаний, мало жизненного опыта, чтобы построить адекватную социальную модель, и он постигает жизнь через игру. Игра для детей - это способ познания мира и своего места в нем, и потому является совершенно необходимой для развития их личности. Однако распространенное мнение, что потребность в игре с взрослением отпадает, является ошибочным. Это заблуждение становится особенно ярко выраженным, если мы определим игру как любую деятельность, целью которой является сама эта деятельность. При таком подходе к играм, в которые играет большинство взрослых, относится и театр (как для актеров, так и для зрителей), и кино, и политика, и многое другое. Особое место занимают здесь ролевые игры, о которых и пойдет речь ниже.

Феномен сюжетно-ролевых игр появился сравнительно недавно, а именно лет десять назад, можно отметить целый ряд предшественников.

Прежде всего, это популярные в 20-30 годы нашего столетия так называемые суды над литературными героями (см., например, роман В.Каверина «Два капитана»). Они давали возможность хоть немного «побыть в шкуре» того или иного литературного персонажа и выяснить, а можно ли было иначе действовать в том мире, где они жили. Вторым предшественником ролевых игр, безусловно, следует назвать военизированные игры на местности такие как «Зарница» и «Орленок», хотя в них и резко ограничивался собственно ролевой аспект. Игры подобного типа, развившись, стали полигонными ролевыми играми. Третьим предшественником движения ролевых игр явилась организация внешкольных подростковых объединений. Самый яркий пример - свердловский клуб «Каравелла». Такие клубы позволяли не только сознательно выбрать себе роль, но и жить внутри нее, а не просто изображать ее внешне. Кроме того, там от отдельно взятой личности действительно зависело многое. И, наконец, в качестве еще одного предшественника можно назвать ежегодно повторяемое с начала 80-х годов на Бородинском поле сражение русской и французской армий. Такого рода игры относятся к театральным сюжетно-ролевым играм.

Термин «ролевая игра» весьма многозначен. Сюжетно-ролевая игра - это форма воссоздания социальной действительности, наложенная на определенный, заранее заданный сюжет. В структуру игры входят роли и игровые действия как средство реализации этих ролей. Характерной особенностью ролевой игры является ее двуплановость: с одной стороны необходимость четко следовать правилам игры, с другой постоянный выбор вариантов личных поведенческих реакций на возникающие конфликтные ситуации.

Прежде всего, следует отметить, что игровой мир (сюжет) может являться отражением мира реального, а так же может быть миром условно-историческим, литературным или вообще вымышленным организаторами игры. Однако в любом случае он должен быть целостным. Игровой мир представляет собой множество органически связанных действительных и возможных ситуаций. Чем продуманней замысел игрового мира, тем больше у игроков возможностей самореализоваться в нем. Мир, пусть даже и самый фантастический, должен быть достоверным для игроков, иначе игра не получится.

Особенностью сюжетно-ролевых игр является в том, что мир создается именно в процессе игры, а не до нее, и в его создании принимают непосредственное участие все игроки, вне зависимости от отыгрываемой роли. Требование погружения игрока в мир является существенным для создания мира. Более того, игрок, у которого оно не наблюдается, может отыгрывать лишь строго заданные ему лично формальные ситуации, оставаясь внешним наблюдателем событий, и потому не способен вести полноценную игру.

В процессе создания игрового мира является значимой каждая роль, и чем лучше они сыграны, тем полнее и интереснее создаваемый мир. Чем полнее социально и психологически воплощается роль, тем лучшим считается игрок. Таким образом, выбранная роль может стать мощным стимулом к самовоспитанию. Кроме того, поскольку ролевые игры создают мир, отличный от реального, он имеет и много новых возможностей для игрока по сравнению с реальным. Например, человек, в реальном мире находящийся на вторых ролях ввиду отсутствия выраженных способностей или просто в силу боязни быть на виду, в мире игровом может кардинально изменить ситуацию, причем нестандартным образом (и тем более нестандартным, чем менее от него этого ожидали). Таким образом, в результате существенно повысится его самооценка. Для сюжетно-ролевых игр характерно четкое разграничение этических и моральных принципов различных персонажей. Поэтому в хорошо организованной игре захватчик изгоняется с захваченной земли, самозваный властелин судеб бывает низвергнут, любитель силы вызывает насмешки менестрелей и, как следствие, всех других игроков, трус, клятвопреступник, братоубийца, вор и т.п. тоже получают свое, причем самым наглядным для остальных образом. Поэтому хорошая игра имеет не только эстетическое и познавательное, но и важное этическое значение.

Сюжетно-ролевые игры можно разделить на следующие: малые игры, продолжительностью два часа и количеством участников пятнадцать человек, до игр продолжительностью в несколько дней. Малые игры развиваются в реальном времени и максимально приближенном к реальности замкнутом пространстве: если игра длится около двух трех часов, то и в реальной жизни прошло бы столько же времени. В таких условиях любое игровое взаимодействие является реальным, у игроков возникает ощущение действительности всего происходящего. Выйти из игры или оказаться вне игры нельзя. Если кто-то должен покинуть территорию игрового пространства, он или окружающие его должны найти способ, с помощью которого это можно сделать.

Малые игры моделируют микросоциум. Играя в них, подросток научается ценить личность, жизнь окружающих. В процессе игры подросток понимает, что для того, чтобы добиться каких-то результатов, необходимо уметь договариваться с окружающими людьми. Хотя в малых играх часто есть и игровое оружие (пистолеты), средства уничтожения (яды), игроки очень быстро понимают, что убийство, агрессия не является действенным способом решения проблемы. В игре ярко ощущается, что с уходом каждого игрока исчезает и часть информации, необходимой для дальнейшей деятельности. Среди ребят, играющих впервые, к концу игры обычно остается «в живых» два три человека, но уже во второй игре хорошо видно, как подростки приобретают навыки совместного существования, стараются не «убрать» конкурента, а взаимовыгодно договориться с ним.

В играх, где задействовано большая численность человек, микросоциальные взаимоотношения сводятся к минимуму, к личному отношению к развивающимся событиям. Игроки вынуждены так или иначе встраиваться в модель социальных взаимоотношений, не зависимо от того, принимают они их или нет, но с другой стороны у них остается право и возможность изменить заданную в игре систему. За короткое игровое время (2-4 часа) происходят события, которые в реальной жизни могут растягиваться на десятилетия. Социально-инфантильное поведение становится просто невозможно. Так или иначе, это заложено в схеме моделей, возникает социальный протест против действующей системы, и подросток сталкивается с ситуацией, где быстро и легко можно отмести, уничтожить все прошлое. Но отмести прошлое мало. Необходимо предложить такую модель существования, которая могла бы устроить большинство играющих, помогла бы разрешить конфликтную ситуацию. Сюжетно-ролевые смены длятся около двадцати дней. Помимо сценарного хода, расписанного на всю смену, в них зажжены ролевые отношения, рассчитанные как на микросоциальные (внутри отряда, между отрядами), так и макросоциальные (на всю дружину). Ощутимо действует экономика, возникает возможность моделировать административные и политические взаимоотношения, сильно влияние морально-этического выбора индивидуального и группового на дальнейшие события игровой модели. Положительной чертой ролевой игры является то, что дети и взрослые в игре выступают на равных. Ребенок, подросток не слушает наставления взрослых о том, в какой ситуации как надо поступать, а видит это воочию на примере. Может случиться так, что ребенок окажется более зрелой личностью в своих поступках, и это будет положительным аспектом социального воспитания, как ребенка, так и взрослого.

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам, связанным с созданием и проведением игр. Игры делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку.

В общем, все игры, так или иначе, решают своим воздействием на участников три основные задачи. Но, выделив, как три вида задач: воспитательные, образовательные и развлекательные игры, невозможно провести четкую границу между ними. Каждая игра чему-то учит и воспитывает определенные качества у игроков. И каждая ролевая игра, на данном этапе, является способом проведения досуга, то есть развлекательной, за исключением, пожалуй, деловых игр, которые в этом обзоре не рассматриваются. Однако уже сейчас можно разделить развлекательные игры, участники которых собираются, в основ ном, с целью отдохнуть таким нетрадиционным способом, и образовательные, организаторы которых ставят перед собой задачу передать игрокам определенные знания и навыки. Причем, игровая форма обучения наиболее продуктивна, так как предоставляет возможность создавать исторические, политические, этнографические и многие другие сюжеты игр.

Сюжетно-ролевая игра, кроме обязательных для любой игры признаков, включает в себя следующие требования:

1. В сюжетно-ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин «мастер»).

2. В сюжетно-ролевой игре основным механизмом «запуска» игры является «роль» комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

Так же в сюжетно-ролевые игры включают в себя термины:

Вводные - совокупность информации об игре и игровой обстановке, которая предоставляется игроку на начало игры. Фактически это объяснение игроку смысла его роли, возможностей его роли, также предоставление игроку дополнительной информации об игре и игровой обстановке, которую он должен знать по замыслу игры. Вводные бывают индивидуальными и групповыми.

Общая вводная - в большинстве случаев является началом игры, поскольку задача организатора здесь - ввести игрока в роль, сделать так, чтобы правила и ограничения роли были игроком восприняты.

Мастер - организатор игры, ответственный за ее проведение. Чаще всего для проведения игры требуется организованная работы группы людей -мастерской группы. Мастера, как правило, находятся вне игры, имеют четко оговоренные знаки отличия от игроков. В функции мастера на игре входит отслеживание выполнения правил, а также разрешения конфликтных и неоднозначных ситуаций, поэтому слово мастера на игре - закон.

Материал и содержание игры - антураж, оформление игры: костюмы, оружие и т.д. Правила игры - это «законы» на основе которых разрешаются игровые конфликты. Правила регламентируют условия игровой смерти, игровой болезни, - все возможные в данной игре способы воздействия игроков друг на друга. Правила обязательны к выполнению всеми игроками, это единственное обязательное требование в игре.

Роль - совокупность правил и ограничений поведения, которые добровольно принимает на себя игрок. Ограничения роли касаются в основном игрового поведения: игрок в роли священнослужителя не может употреблять бранных слов, в этом случае он просто не отыгрывает роль. Но роль не накладывает никаких ограничений на выбор цели в игре и на действие: королевский шут должен веста себя как шут, но может. Поставить себе игровую цель «захватить власть в государстве» и добиться этого.

Сюжет игры - предыстория игры. Историческое событие, или фрагмент литературного произведения, которые положены в основу замысла данной игры. Сюжет определяет, продолжением чего является данная игра, что было в игровом мире, до начала игры. Сюжет игры, в большинстве случаев известен всем игрокам, но возможен вариант, когда разные группы игроков имеют разные представления о сюжете.

Участие в сюжетно-ролевой игре позволяет открывать подростку новый мир. Мир взрослых с их деятельностью, их функциями, их отношениями. Получая в игре необходимые навыки по управлению, переработке, анализ} информации, преодолению конфликтов, испытывая противоположно направленные эмоции при победах и поражениях, он наконец может оторваться от своих представлений взрослого мира, как о чем-то непонятном и недоступном и незаметно для себя в игре устанавливает существующие во взрослом социуме поведенческие нормативы.

Сюжетно-ролевые игры являются эффективным средством приобретения подростком навыков в построении адекватного поведения по отношению к окружающим его людям. Подростку интересны ролевые игры, вскрывающие этические нормы взаимоотношений между людьми, игры, показывающие весь спектр социальных построений взрослого мира. Подросток с удовольствием пробует себя в любой роли, будь то роль нарушителя норм поведения или роль судьи. Через игру мы можем показать самому ребенку адекватную реакцию социума на его поведение, решения, поступки в реальной, ощутимой для подростка форме, но не травмируя его личность.

Игра необходима для полноценного развития каждого индивида, в игре можно приобрести новые навыки, через игру можно опробовать новые способы взаимодействия с окружающими, которые потом можно применять в жизни. При организации сюжетно-ролевой игры создаются различные модели мира с этическими, моральными нормами, со своими способами политических, экономических взаимоотношений. Игроки вынуждены следовать правилам игры, но сами правила не жесткие, в них заложена самоорганизующая и самосоздающая основа. В сюжет игры обычно закладывается социальный или нравственный конфликт. И если участники игры мирятся со сложившимися обстоятельствами или принятыми правилами, то игра становится просто сюжетной игрой, идущей по определенному сценарию. Во время игрового взаимодействия участники сами формируют свои ролевые цели, исходя из собственного жизненного опыта, знаний, личного отношения к данной ситуации. В сюжетно-ролевой игре (в отличии от деловых, сюжетных, имитационных игр) при анализе ситуаций игроками решение принимается сразу, как только возникла ситуация, игровая модель представляется как устойчивая система.

Доступный наблюдению психолого-педагогический эффект сюжетно-ролевых игр выражается в готовности после игры видеть себя и свои отношения с людьми более точно и реалистично; направленности на постановку важных вопросов в жизни человека, которые раньше ставить не приходилось; появлении (усилении) интереса к осознанию и раскрытию своей индивидуальности; ситуации.

Важным фактором влияния игры является то, что в игре возникает новая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму до сознательных, рефлекторных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, то есть помогает подростку сделать такой необходимый шаг от безотчетных, спонтанных решений и поступков, к сознательной и ответственной деятельности.

В качестве непременного условия игры вступает деятельность по преобразованию реальной ситуации в воображаемую, игра приподнимается над обыденностью. Даже замкнутым и застенчивым детям игра позволяет включиться в активную творческую деятельность, вскрывая их сущностные силы. Атмосфера непринужденности, свободной игры творческих сил, отсутствие боязни быть смешным, позволяет ощутить силу легкости и веры в себя.

Сюжетно-ролевая игра является средством формирования ценностей и смысла жизни т.к. она предполагает создание ситуации когда у подростка активизируется восприятие социальных ценностей, развивается эмоциональная отзывчивость, организуется комплексное систематизированное воздействие различных видов социальных действий. Сюжетно-ролевая игра стимулирует деятельность подростков на восприятие, заинтересовывая их социальными явлениями. Благодаря созданию игры моделирующей жизненную ситуацию, становиться возможным, углубить познания жизни, формируется мировоззрение, воспитывается нравственность. В сюжетно-ролевых играх проявляются образы, содержащие в себе условное преобразование окружающей действительности. С одной стороны деятельность подростка направлена на превращение себя и окружающих в различные персонажи (по смыслу игры), и, с другой стороны - на создание обстановки, соответствующей замыслу (изменение обычных условий). В результате игра способствует созданию социального образа, который активно воздействует на формирование ценностных ориентации.

Таким образом, игры, построенные на моделирование жизненных ситуаций, могут обеспечить реальную жизненную значимость полученных умений, навыков, их экстраполяцию в новые ситуации.