



Костромской  
государственный  
университет



# Развитие субъектности подростка в ситуационно-ролевой игре

**Миновская Ольга Владиславовна,**

доцент кафедры психолого-педагогического образования,  
руководитель авторского лагеря ролевых игр «Кентавр»  
(Костромская область)

# Авторский лагерь ролевых игр «Кентавр»

<http://Irikentavr.ru/>

- Создан в 1994 году Б.Куприяновым, А.Подобиним, А.Иликой
- Знакомство с ролевыми играми состоялось благодаря мастерской группе «Город мастеров» (г. Москва)



- За 30 лет проведено **5 пятилетних игровых циклов для подростков** «Хроники Амбера», «Диалог Культур», «Перекрестки Миров» (по фантастическим произведениям), «Россия – Восток – Запад», «Королевские игры», «Русь Изначальная (по Всемирной истории и истории Отечества).
- **Для младших школьников** с 2018 года проходят игровые смены летом и в межсезонье
- В 2003-2017 гг. совместно с РОО «Коллекция Приключений» организовывались программы для школьников, основанные на **сочетании игры и туризма**

# Ситуационно-ролевая игра

Ситуационно-ролевая игра представляет собой специально организованное **соревнование** в решении **коммуникативных** задач и **имитации** предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные **роли** в условиях вымышленной **ситуации**, и регламентированное **правилами** игры

(Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, А.Е. Подобин)



Ролевая игра-эпопея



Малые ролевые игры  
(МИГи, «кабинетки»,  
«павильонки»)



Активная ролевая игра на  
местности



Большая ролевая игра  
(БриГ)

# Ролевая игра-эпопея (на примере смены «Русь Изначальная», 2019-2023)

## ИГРОВОЕ ВРЕМЯ

- 14 дней смены
- 2 игровых эпизода с перерывом
- длительность игры в эпизоде – 4 дня
- 5-7 часов игрового времени в день
- 1 тематическое мероприятие в игровой день

## ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

- работы игровых площадок
- мероприятия как тематические события внутри игры
- стилизация форм и приемов отрядной работы





## Ролевая игра-эпопея (на примере смены «Русь Изначальная», 2019-2023)

### ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

- Разделение игроков (всего 160 человек) на 3 центра (Славия, Болгария, Византия)
- В команде 3-5 игроков
- Каждый игрок в команде выбирает игровую профессию в сфере:
  - политики,
  - добычи ресурсов,
  - культуры,
  - военного дела.



# О субъектности подростка в игре

Из концепции субъектности В.А. Петровского

**Субъект как источник деяний** - реальных изменений, которые он произвел в жизни окружающих его людей и в самом себе, - изменений, которые значимы не только для него, но и для окружающих его людей, даже если они выходят за пределы собственных его побуждений и намерений.

Субъектность человека проявляется в его деятельности - особой активности, посредством которой человек воспроизводит себя, свое собственное бытие в мире.

**В ролевой игре субъектность подростка проявляется в 2 сферах:**

- **«Другой человек»:** быть субъектом деятельности общения (достижение взаимной идеальной представленности взаимодействующих сторон (в отличие от коммуникации)).
- **«Я»:** быть личностью (быть субъектом деятельности самосознания).

**Интересы – доминанты** подростков:

- «эгоцентрическая доминанта» – интерес к собственной личности;
- «доминанта дали» – установка на обширные, большие масштабы, которые более приемлемы, чем ближние;
- «доминанта усилия» – тяга подростка к сопротивлению, преодолению, волевым напряжениям;
- «доминанта романтики» – стремление подростка к неизвестному, рискованному, приключениям, героизму

(Л.С. Выготский)

# Механизмы взаимодействия подростка с окружающим миром (когда в игре он встречается с препятствием)

## **Механизм вызова**

- Окружающий мир (в виде конкретной ситуации) провоцирует активность участника, вызывая различные переживания (не только позитивного характера).
- Принимая вызов, подросток занимает субъектную позицию и прилагает усилия по достижению выбранной цели.

## **Механизм резонанса**

- Встречаясь с конкретной ситуацией, элементами окружающего мира, подросток обнаруживает те, на которые ощущает положительный эмоциональный отклик.
- Оценивая комфортность среды и увлекательность занятий, подросток стремится освоить новые умения, достичь мастерства в решении требуемых задач.

# Формы поддержки субъектности

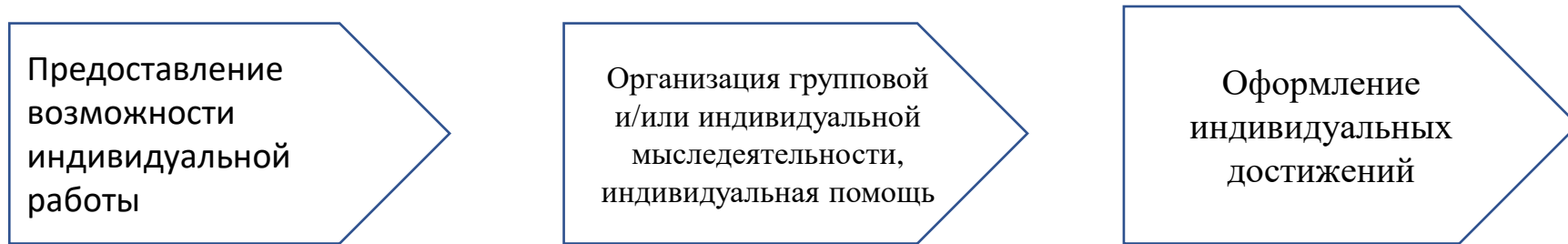
Что трудно подросткам делать самостоятельно в ролевой игре?

- Выбрать стратегию и тактику игры
- Принять решение и быть удовлетворенными им
- Быть лидером в группе
- Поставить промежуточные цели и раздать задачи
- Понять ошибку в действиях
- Мотивировать на действие других
- Мотивировать на действие себя
- И т.д.

- **Формат «Сумерки»** (групповая работа, чтобы разобраться в игровой ситуации и спланировать свои действия)
- **Консультации** разных мастеров игры и своего «личного» мастера (индивидуальные и групповые, постоянно и без ограничений)
- **«Переключение»** из игры, чтобы снять напряжение, поставить деятельность «на паузу»
- Вечерние **ритуалы** в игровых центрах и **«огоньки»** в отрядах, чтобы «проговорить» все, что необходимо, и выслушать друг друга
- **Творческие приемы** для целеполагания, анализа и рефлексии (использование метафоры, продвижение через оформление мысли и так далее)



# Двухэтажная модель процесса



«2 этаж» – Логика психолого-педагогического сопровождения ребенка в ролевой игре



«1 этаж» – Логика организация ролевой игры как образовательного события

# Кейс №1. Прохождение Лабиринта

Городская ролевая игра «Принцы Амбера»

(ЛРИ «Кентавр», 2010 год)

- Для получения магии принц проходит Лабиринт (магический искусственный интеллект)
- В Лабиринте принц преодолевает препятствия, отвечает на сложные вопросы, борется с самим собой, своими слабостями
- В нашей игре Лабиринт – это персонаж. Чтобы пройти Лабиринт и повысить свой магический уровень, надо ответить на сложные вопросы
- Форма: переписка с персонажем «Лабиринт» в социальной сети



# Кейс 2. Сундук Желаний

Программа «Питер Пэн и Сундук Желаний»  
(РОО «Коллекция Приключений», 2006 год)

- Каждый вечер участники загадывают желаний и кладут листки в сундук
- Каждое утро желания прочитываются на общем сборе
- Каждый ребенок или взрослый может выбрать, какое желание он хочет исполнить, как и когда
- Каждое исполненное желание – колокольчик на елке.



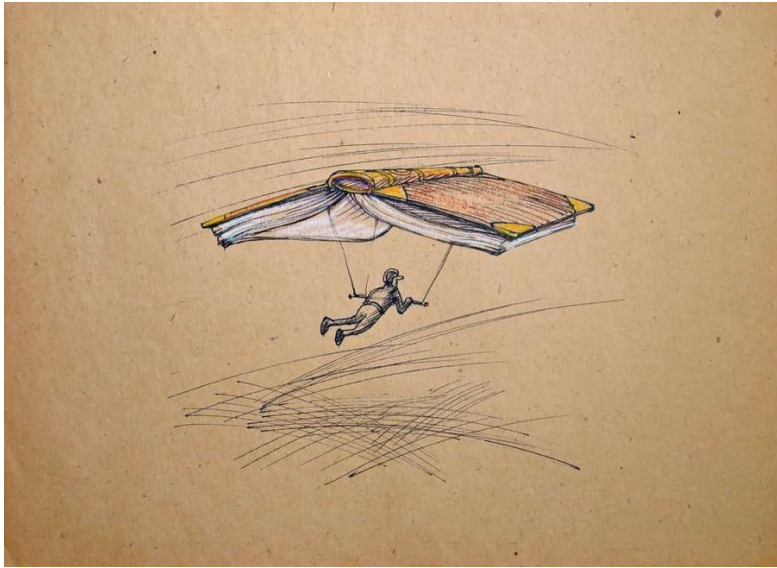
# Сюжет 3. Выход за Предел

Программа «Перекрестки Миров»  
(ЛРИ «Кентавр», 2004-2008 гг.)

- Подросток решает, что он готов к испытанию; выбирает своего «спутника» (поддерживающего человека) и «старейшину» (из педагогов)
- Со старейшиной участник обсуждает свое испытание, определяет условия
- Ритуал Выхода за Предел обозначает начало Испытания (которое может закончиться в любой момент по желанию участника)
- Ритуал возвращения помогает участнику осмыслить полученный опыт



# Понятный ребенку язык метафоры



**Мета́фора** (др.-греч. μεταφορά «перенос; переносное значение», от μετά «над» + φερός «несущий») — слово или выражение, употребляемое в переносном значении, в основе которого лежит сравнение предмета или явления с каким-либо другим на основании их общего признака

## Требования к конструируемым приемам сопровождения:

- ✓ Принцип культурособразности (приемы как естественная и органичная часть приключения)
- ✓ Принцип визуализации (прием имеет предметное выражение, понятное и удобное для ребенка)
- ✓ Принцип индивидуализации (групповые и индивидуальные, общие и дополнительные приемы)

# Ролевые игры в образовании: ипостаси



# Ролевая игра как развлекательное событие

**Яркое  
переживание**

**Необычное  
общение**

**Возможность  
открытия  
(себя / другого /  
мира)**

**Новое  
действие**

# Ролевая игра как образовательная технология





# Ролевая игра как социальный тренажер



# Сценарии 12-ти ролевых игр

<http://Irikentavr.ru/>

- Проект для подростков, педагогов школ и студентов педагогических специальностей **«Мастерская игропедагога: История Отечества в ролевых играх для подростков»** (2021-2022)

<https://Irikentavr.ru/masterskaya/>

- Проект для подростков, состоящих на разных видах учета, специалистов школ, студентов педагогических и юридических специальностей **«Шаг Навстречу»** (2022-2023)

<https://Irikentavr.ru/stepfwd/>

