

ГЕРЛАХ И.В.

**ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ
МОЛОДЁЖНЫХ ОБЩЕСТВЕННЫХ
ОРГАНИЗАЦИЙ: СУЩНОСТЬ, СРЕДСТВА
И УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ В КОНТЕКСТЕ
РОЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ МОЛОДЁЖИ**



Монография

Москва - 2008

УДК -371.01+32с
ББК – 74.200+66.75
Г39

Печатается по решению редакционно-издательского совета Международной академии наук педагогического образования (МАНПО)

Герлах И.В. Воспитательный потенциал молодежных общественных организаций: сущность, средства и условия развития в контексте ролевого движения молодёжи. Монография. – М., 2008. – 202 с.

В монографии раскрывается сущность понятий «молодежная общественная организация», «ролевое движение молодёжи», «воспитательный потенциал», «сюжетно-ролевая театрализованная игра», «социально-педагогическое проектирование», классифицируется совокупность педагогических условий развития воспитательного потенциала МОО «Клуб ролевых игр», научно обоснуется и реализуется модель его развития, показана методика его диагностики.

Значительное внимание уделено раскрытию факторов социально-культурной деятельности, детерминирующих развитие ролевого движения молодёжи.

Монография предназначена аспирантам, учителям, студентам вузов, вожатым и педагогам дополнительного образования.

Рецензенты: Петьков В.А. – доктор пед.наук, профессор,
Манвелов С.Г. - доктор пед.наук, профессор,
Солодухина Т.К. - доктор пед.наук, профессор

© МАНПО, 2008.
© Герлах И.В., 2008.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА МОЛОДЁЖНЫХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ.....	9
1.1. Сущность воспитательного потенциала молодёжного дви- жения	9
1.2. Основные характеристики воспитательного потенциала ролевого движения молодёжи.....	35
1.3. Формирование социально-значимых качеств личности участника молодёжной общественной организации средства- ми социально-культурной деятельности.....	63
ГЛАВА II. СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПРОЦЕССА РАЗВИТИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА МОЛОДЁЖНЫХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ СРЕДСТВАМИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	86
2.1. Содержание социально-культурной деятельности мо- лодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"	86
2.2. Формирование модели развития воспитательного потен- циала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр".....	112
2.3. Синтез условий и средств социально-культурной деятель- ности как фактор повышения эффективности деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр".....	126
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	142
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	152
ПРИЛОЖЕНИЯ	175

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность рассматриваемых в монографии вопросов обусловлена осознанностью социумом и его институтами необходимости создания организационно-педагогических условий обеспечения активной социально-культурной жизнедеятельности молодежи. Основным направлением государственной молодежной политики России является деятельность по созданию правовых, экономических и организационных условий и гарантий для самореализации личности молодого человека посредством развития молодежных объединений, движений и инициатив. В принятой правительством РФ «Стратегии государственной молодежной политики в Российской Федерации» от 18 декабря 2006 года отмечается, что необходимо на государственном уровне решить задачи распространения эффективных моделей и форм участия молодежи в управлении общественной жизнью, привлечения молодежи к участию в общественно-политической жизни, поддержки молодежных общественных организаций и объединений, способной, инициативной, талантливой молодежи, вовлечения молодежи в творческие, научные и спортивные объединения, внедрения системы развивающих, ролевых и спортивных игр.

В последние десятилетия наблюдается рост различных социальных объединений молодежи, значительно разнящихся по целевым установкам, содержанию и способам его выражения. Новые формы социально-культурной деятельности стали элементом современной российской бытийности. Значимость развития потенциала воспитания в условиях модернизации российского образования определяется толерантностью, коммуникативностью, взаимоуважением, инициативностью, человечностью, взаимопомощью, патриотизмом, ответственностью, гражданственностью.

Отечественная педагогика накопила огромный опыт изучения молодежных объединений, деятельность которых носила как спроектированный, предсказуемый, так и спонтанный характер. Современные молодежные движения в подавляющем большинстве инициированы самими участ-

никами, свободно выбирающими содержание и технологию деятельности. Педагогический потенциал этих движений своеобразен, а возможности его использования для решения сугубо педагогических задач формирования социально-значимых качеств личности достаточно полно могут быть реализованы лишь тогда, когда педагогическая наука от фрагментарного обращения к опыту разнонаправленной деятельности участников молодежных движений перейдет к системному и последовательному изучению этого социокультурного феномена.

Существует значительное число научных трудов, посвященных проблеме воспитательного потенциала различных видов деятельности, методов и средств. В современной педагогике воспитательный потенциал рассматривается рядом авторов: Е.В. Ароновой, А.А. Мелик-Пашаевым, А.А.Юриковым и др.; исследователями вводятся понятия: виды потенциалов социальных движений (Е.П. Белинская, О.А. Тихомандрицкая), воспитательный потенциал досугового объединения культурно-оздоровительной направленности (Д.Э. Симонов), эмоциональный потенциал коллектива (А.Н. Лутошкин, А.Г. Кирпичник), воспитательный потенциал детского и молодежного общественного движения (Г.В. Дербенёва, С.В.Тетерский) и др.

Достаточно глубоко исследованы вопросы, касающиеся функционирования и деятельности молодежных общественных объединений, организаций и клубов (Н.Ф. Басов, И.А. Валгаева, А.В. Волохов, Э.Ш. Камалдинова, М.Е. Кульпединова, Р.А. Литвак и др.); истории и развития молодежного движения в России (И.И. Фришман, Л.В. Байбородова, А.В. Волохов, М.И. Рожков, Л.В. Алиева, В.А.Кудинов и др.); становления и развития отечественного ролевого движения молодежи (Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, Л.В. Бочарова, Л.Е. Смеркович, М.Э. Фрид, В.В. Воронов и др.), а также вопросы технологии и организации культурно-досуговой деятельности, позволяющие выделить ее среди всех духовных феноменов (А.Д. Жарков, Л.С. Жаркова, М.А. Ариарский, Т.И. Бакланова, В.Я. Суртаев, В.И.Солодунин, Ю.А. Стрельцов). Следует отметить работы, раскрывающие проблемы

управления, методологии, теории социально-культурной деятельности (Б.Г. Мосалев, В.М. Чижиков, А.С. Каргин, Н.Н. Ярошенко, Г.Л. Тульчинский).

Проблема использования ролевых, сюжетно-ролевых и театрализованных игр в отечественной и зарубежной науке имеет различную интерпретацию в соответствии с особенностями, целями и задачами педагогики, философии, психологии и социологии. К анализу психолого-педагогических аспектов ролевых, сюжетно-ролевых и театрализованных игр обращались многие ученые, рассмотревшие:

- психолого-педагогические возможности игры, в том числе ролевой, как метода воспитания молодежи, особенности игровой позиции педагога, условия, необходимые для организации игры, ее значение для психического и физического развития человека, обучающие, воспитательные и терапевтические возможности игровой деятельности (В.А. Сухомлинский, П.П. Блонский, С.Т. Шацкий, А.С. Макаренко, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн, И.И. Фришман, Н.П. Аникеева, Ш.А. Амонашвили, С.А. Шмаков, А.А. Дубровский, О.С. Газман, М.И. Рожков, Л.В. Байбородова, С. Livingstone, J. Hadfield, J.P. Ladousse, T. Witingер, В. Witschi, R. Schaller, M. Rowe, R. Hoppe-Kresse и др.);

- комплексное воспитательное воздействие игры (А.С. Макаренко, Н.К. Крупская, М.Г. Яновская, С.А. Шмаков и др.);

- социально-психологические причины и особенности ролевых игр молодежи, их философское понимание, технологичность игры, ее социокультурное существование в мире, различного рода психотренинги и близкие к ним психокультурные практики (Э. Берн, Й. Хейзинга, Э. Финк, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Л.Т. Ретюнских, В.А. Бобахо, А.С. Прутченков, Ю.Д. Красовский, В.И. Бакштановский, Ю.В. Геронимус, F. Ameln, K. Aschenbrenner-Egger, M. Kramer, P. Sopra, K. Jensen, L. Teckemeyer, R. Hoppe-Kresse, M. Riegger и др.);

- психолого-педагогические особенности игр, разработанных в рамках ролевого движения, их морально-нравственные аспекты (Б.В. Куприя-

нов, А.Е. Подобин, Л.Е. Смеркович, М.Э. Фрид и др.) и использование таких игр в детских летних оздоровительных лагерях, в школе и вузе в обучающих, развивающих и воспитательных целях (А.Р. Ляндзберг, Ю.Ю. Лазарев, Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, Л.Е. Смеркович, И.И. Фришман, М.Ю. Кожаринов и др.).

Вопросы о том, какие сюжетно-ролевые театрализованные игры являются наиболее эффективными для достижения воспитательных целей, каким должно быть их содержание и этапы выполнения, как должны решаться организационные моменты, какова оптимальная методика проведения таких игр, являются малоизученной областью современной педагогической науки. Недостаточно раскрыты психолого-педагогические основы организации сюжетно-ролевых театрализованных игр, а также не решены многие практические вопросы, связанные с их дифференцированным проведением по возрастным и социальным группам.

В монографии даётся определение понятий «молодежная общественная организация», «воспитательный потенциал», «сюжетно-ролевая театрализованная игра», «социально-педагогическое проектирование», «игровое проектирование», выявляются педагогические возможности сюжетно-ролевых театрализованных игр как средства социально-культурной деятельности молодежи, обеспечивающие развитие социально-значимых качеств личности, сущность, компоненты и содержание воспитательного потенциала молодежной общественной организации (МОО) «Клуб ролевых игр», классифицируется совокупность педагогических условий развития воспитательного потенциала МОО «Клуб ролевых игр», научно обоснуется и реализуется модель развития воспитательного потенциала молодежных общественных организаций, показана методика диагностики воспитательного потенциала МОО «Клуб ролевых игр».

Теоретическая значимость монографии состоит в раскрытии факторов социально-культурной деятельности, детерминирующих развитие ролевого движения молодежи, теоретическом анализе развития воспитательного по-

тенциала молодежных общественных организаций средствами социально-культурной деятельности, которая характеризуется тем, что оптимизирует ресурсы социально-культурной деятельности молодежи совершая восхождение от конкретных научных и жизненных фактов к истине и идее, от осуществления действия к практике коллективного воплощения в клубной деятельности на основе осмысленного педагогического опыта, теоретическом обосновании подходов к организации продуктивных форм социально-культурной деятельности (разработки теории ролевой игры, ролевого моделирования, разработки игровых программ (проектов), находящих применение в образовании и воспитании, продвижение и реализация этих программ в образовательных и культурных учреждениях, организации прикладного творчества и др.).

Данная монография, содержащиеся в ней теоретические положения и выводы, модель развития воспитательного потенциала молодежных общественных организаций, методика диагностики, научно-методические рекомендации создают предпосылки для научного обеспечения подготовки педагогов-организаторов клубной работы, педагогов дополнительного образования. Она может быть использована в качестве учебно-методического пособия на элективных курсах вузов культуры и искусств на кафедре социально-культурной деятельности, при организации молодежных клубов ролевых игр, в школах, учреждениях дополнительного образования, летних оздоровительных лагерях и иных учреждениях, связанных с целенаправленным комплексным воспитательным воздействием на молодежь.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА МОЛОДЁЖНЫХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

1.1. Сущность воспитательного потенциала молодёжного движения

Молодёжное движение - объективное явление общественной жизни. Молодёжная "самодетельность и инициатива, стремление юношей и девушек к самостоятельному участию в жизни общества и государства, в удовлетворении и реализации собственных потребностей и интересов приводят к созданию и функционированию общественных движений, объединений, организаций" [115, с.7]. Они провозглашают созидательные цели своей деятельности, которые имеют большой общественный смысл и представляют собой сложившийся институт социализации, создания всего нового, творческого, инновационного. В них молодые люди добровольно консолидируются для совместной деятельности, удовлетворяющей их индивидуальные и социальные интересы, связанные с потребностью в расширении контактов с ровесниками и объединении в группу. В контексте социализации реализуется воспитательная функция молодёжных организаций, развивающих у молодёжи самостоятельность, поощряющих проявление самостоятельности и самоуправления.

Феномен молодёжного и детского движения с разной степенью глубины освещен в науке: психологии, педагогике, социологии, философии. Очевидно, что молодёжь объединяется, стремясь удовлетворить естественную потребность в деятельности, общении, самоутверждении, базой для реализации которых нередко становятся общественные проблемы. Деятельность различных молодёжных объединений является "мощным инструментом социального развития общества, сдерживающим средством социальных катаклизмов и конфликтов, и она тем более эффективна, чем больше ресурсов предоставляет государство на реализацию её целей" [172, с.40].

На современном этапе возросший интерес к деятельности молодежных общественных организаций выражается в усилении государственной политики в области поддержки и развития данного направления воспитательной работы с молодёжью.

Распоряжением Правительства РФ от 18 декабря 2006 г. была утверждена "Стратегия государственной молодежной политики в Российской Федерации" [116]. В её рамках для реализации приоритетного направления, включающего развитие созидательной активности молодежи, предусмотрены проекты "Команда" и "Успех в твоих руках".

К задачам, решаемым в рамках этих проектов, относятся:

- распространение эффективных моделей и форм участия молодежи в управлении общественной жизнью;
- привлечение молодежи к участию в общественной и общественно-политической жизни;
- поддержка молодежных общественных организаций и объединений;
- поддержка способной, инициативной, талантливой молодежи;
- вовлечение молодежи в творческие, научные и спортивные объединения;
- внедрение системы *развивающих, ролевых*, спортивных игр, конкурсов и фестивалей по профилям деятельности и интересам молодежи и др.

Для понимания сущности молодежного движения как социально-педагогического явления уточним смысл и соотношение таких основных понятий, как "**общественное объединение (организация)**", "**молодежное объединение**", "**молодежная организация**" и "**молодежное движение**".

Общественным считается такое формирование, которое:

- 1) создается по инициативе и на основе свободного волеизъявления молодежи и не является непосредственным структурным подразделением

государственного учреждения, но может функционировать на его базе и при его поддержке, в том числе материально-финансовой;

2) осуществляет социально-творческую деятельность;

3) не ставит своей (уставной) целью получение прибыли и распределение ее между членами объединения [100].

Таковыми формированиями являются молодёжные объединения, федерации, фонды, организации, группы, команды, клубы, союзы, общества, лиги, сообщества, а также ассоциации этих объединений.

Субъектами молодёжных общественных объединений (организаций) являются:

1) члены объединений – молодёжь;

2) специалисты, привлечённые для реализации целей объединения (педагоги, деятели культуры, тренеры и т.п.);

3) исследователи, анализирующие состояние молодёжного движения, систематизирующие, обобщающие накопленный материал, прогнозирующие его развитие;

4) административно-управленческие кадры, формирующие и осуществляющие молодёжную политику [172, с.40].

Молодёжное движение состоит из молодёжных общественных объединений и (или) молодёжных общественных организаций. Молодёжное общественное объединение может быть самостоятельным или иметь в своем составе молодёжные общественные организации, причем, последние могут также существовать самостоятельно.

Молодёжное объединение – это общественное формирование, в котором самостоятельно и добровольно объединяются молодые граждане для совместной деятельности, удовлетворяющей их социальные потребности.

Молодёжная организация является особым видом общественного объединения и отвечает следующим признакам:

- 1) наличие ценностной идеи (цели), на которую направлена совместная деятельность молодых людей;
- 2) добровольное вступление в организацию и свободный выход из неё; фиксированное членство;
- 3) организационная самостоятельность, самоуправление, совместное социальное творчество;
- 4) чётко выраженная структура, определяющая положение каждого;
- 5) установленные для всех нормы и правила, гарантированные для всех членов организации права совместной деятельности (право выбора видов, форм и способов деятельности);
- 6) преобладание в её составе молодых людей;
- 7) наличие устава, программы, положения [63, с. 223-224].

Следует отметить, что понятие "**молодёжное движение**" отличается многозначностью, употребляется в нескольких значениях, отображающих разномасштабные явления.

Философы Толанд, Д.Дидро, Гольбах, Лукач, отчасти М. Борн, Х. Альвен определяют понятие "движение" как способ существования материи [98, с.198]. В философской энциклопедии под движением понимается "изменение вообще, всякое взаимодействие материальных объектов и смена их состояний" [180, с.125].

Движение, "предполагающее качественную трансформацию движущегося объекта, может иметь двоякую направленность: накопление негэнтропийного потенциала и повышение уровня сложности системной организации движущегося объекта, усложняющее и дифференцирующее его связи со средой (прогресс), с одной стороны, и - соответственно - снижение негэнтропийного потенциала и упрощение внутренней и внешней структуры объекта (регресс) - с другой" [98, с.198] В известной степени данное рассуждение применимо и к социальному движению.

Социологи, Ю.П. Коваленко, Г.В. Осипов под "социальным движением" понимают "совместные действия различных социальных, демографических, этнических групп, которые объединены: общей целью изменить свой статус; общими ценностями (революционными или консервативными, разрушительными или позитивными); общей системой норм, регулирующих и регламентирующих поведение его участников; неформальным лидером, роль которого изменяется по мере развития социального движения; специфическими способами символизации своих ценностей" [159].

Анализ литературных источников показал, что молодёжное движение определяется как в широком, так и в узком смысле. В широком смысле под "**молодёжным движением**" понимается совокупность действий и деятельность всех молодёжных общественных объединений и организаций, существующих в конкретном регионе. В таком значении это понятие употребляется при обозначении им распространенного социального явления, например, молодёжное движение в России или молодёжное движение в каком-либо ее регионе, области, городе, районе. Однако в рамках общего социального явления можно выделить специфику отдельных видов молодёжного движения, отличающихся, прежде всего, содержанием и направленностью деятельности определенного типа объединений и организаций, а также степенью их координированности. Для обозначения отдельных видов молодёжного движения используется понятие "движение" с указанием его видовой специфики: коммунарское движение, скаутское движение; ролевое движение, а в ряде случаев и возрастной: молодёжное экологическое движение, юношеское военно-патриотическое движение и другие.

В узком смысле, **молодёжное движение** — это:

а) совместные действия молодых людей, которые объединяются для изменения своего положения в обществе, для изменения самого общества, окружающей его жизни, мира. Эти действия могут выражаться как через стихийные, так и через специально организованные формы;

б) участие, включение молодых людей в общественную жизнь и деятельность. Например, в добровольчество, возрождение духовного наследия, благотворительность [59, с. 7].

Специфической особенностью молодёжного движения является то, что оно, как правило, создаётся самими молодыми людьми без участия представителей старшего поколения. Исследователь С.А. Вострецов отмечает: "Всё большая часть молодых людей начинает осознавать, что не только в экономической, но и в общественной сфере молодёжные проблемы за них никто решать не будет и не решит" [30, с.3]. Кроме того, многие авторы, изучающие проблемы современной молодёжи, отмечают, что "молодёжь очень разная. И только строгий научный подход к анализу социальных проблем вступающих в жизнь поколений и реального поведения представляет возможность делать обоснованные выводы, прогнозировать будущее" [71, с.3].

Рассмотрим семантику термина "**воспитательный потенциал**", являющегося ключевым в нашем исследовании. *Молодёжное движение представляет собой воспитательную систему с разнообразными направлениями деятельности позитивного характера, способствующими формированию социально-значимых качеств личности молодёжи, поэтому уместно для раскрытия его педагогических возможностей использовать термин "воспитательный потенциал".*

По мнению Г.В. Дербеневой, в зависимости от путей включения молодёжи в социальные отношения и удовлетворения их интересов молодёжные общественные объединения и их воспитательный потенциал можно классифицировать следующим образом:

1. Объединения, имеющие своей главной задачей удовлетворение потребностей молодых людей, освоение ими знаний, умений, навыков и включение в социальную практику. К объединениям этой группы относятся «школы» и клубы, первоначально созданные только с целью обучения, но впоследствии переросшие в творческие коллективы, действующие на

пользу окружающим, сохранившие при этом и свое первоначальное предназначение, обретшие самостоятельные черты и активно передающие свои умения другим людям.

Воспитательный потенциал данной группы объединений способствует овладению молодежью определенными социально-значимыми знаниями, умениями и навыками, которые будут необходимы им в дальнейшей жизни.

2. Молодёжные организации - особый тип общественных отношений, представляющий собой самостоятельное, самоуправляемое молодёжное общественное объединение, создаваемое для реализации какой-либо социально ценной идеи (цели), имеющее регулирующие его деятельность нормы и правила, зафиксированные в Уставе или другом учредительном документе, выраженную структуру и фиксированное членство. Такие объединения предлагают молодёжи систему ценностей, на основе которой строится деятельность, формирующая определенные отношения между разными возрастными группами. Сюда относятся национальные организации, религиозные молодёжные объединения, скаутские организации. Самостоятельность наиболее ярко отражает суть молодёжной организации, ее развитие является ведущей педагогической целью самоуправления. Самостоятельность, права членов организации представляют для молодёжи особую ценность. Организаторская активность молодых людей возрастает, когда нормами становятся: коллективное выдвижение целей, регулярная сменность выборных органов, гибкая и подвижная система временных советов, инициативных групп; целенаправленное сотрудничество взрослых и молодёжи, помогающее освоить «шаги» коллективной деятельности.

Воспитательный потенциал второй группы объединений заключается в развитии организаторских, творческих, коммуникативных склонностей, способствует формированию самостоятельности у молодёжи.

3. Объединения клубного типа, предлагающие различные виды творческой деятельности включающие молодежь в социальную практику. Клубный тип объединения отличается большой вариативностью выбора. Сюда относятся так называемые «профильные» объединения: военно-патриотические и военно-спортивные, краеведческие и туристические, экологические, добровольческие, этнокультурные и другие.

Воспитательный потенциал клубной деятельности заключается в свободном общении молодых людей, свободном объединении молодёжи в группы по интересам, большую самостоятельность, что способствует развитию креативности, воспитанию патриотизма, толерантности.

4. Спонтанно образующиеся молодёжные объединения, которые отличаются саморегуляцией своей деятельности. Это могут быть команды, группы, клубы, возникшие на основе общей увлеченности, неформальные по своей сути и структуре.

Особенность воспитательного потенциала данных молодёжных объединений в том, что он способствует развитию активности, самостоятельности, инициативности и целеустремленности у молодых людей, входящих в молодёжное объединение [41, с.30-33]. Исследователь Г.В. Дербенева развивает мысль о том, что воспитательный потенциал молодёжных общественных объединений заключается в наполнении досуга молодёжи социально значимой творческой деятельностью, предоставлении возможности выбора того объединения, которое соответствует её интересам, потребностям, взглядам, что способствует самореализации личности и успешной социализации [41, с.33].

В начале XX века в России, вступившей на путь модернизации, экономики и демократизации в обществе были созданы предпосылки Развития многообразных форм детского и молодежного движения. В 80-е годы XX века в России начался период массового распространения неформальных (творческих, социальных, любительских, экологических, патриотических и других) объединений молодежи, их насчитывалось до 30 тыс. (только в г.

Хабаровске в этот период зафиксировано более 200 самостоятельных формирований, из которых около 63% - культурно-творческие объединения), а также объединений, отражающих различные молодёжные субкультуры (хиппи, панки, байкеры и др.) [23, с. 9]. Спектр интересов их деятельности составил почти 200 направлений. Возникновение молодежных союзов, объединений, организаций обусловлено как "объективными причинами, так и субъективными факторами", которые достаточно полно рассмотрены в ряде научных исследований [67, с.102; 167; 168; 169].

Факторами возникновения молодёжных общественных объединений в России являются:

1. Демократизация общества, позволяющая открыто проявлять свои настроения, чувства. Ощущение свободы слова, собраний, объединений и подталкивает людей к объединению для удовлетворения своих интересов, потребностей. Молодежь объединяется, чтоб не только выразить свое отношение к происходящему, но и, осознав свою специфическую возрастную общность интересов, организуется для ее защиты [67, с.103].

2. Деятельность политических партий, которые, "заботясь об увеличении своих сторонников, распространяют свою идеологию на подрастающее поколение, создавая молодёжные, детские объединения. Об уровне демократии в обществе вполне можно судить по наличию детских, молодёжных организаций, движений" [67, с.103].

3. Теоретические разработки, обоснование новых подходов к воспитанию, выполненные отечественными педагогами и учеными [24, 25, 26, 27, 28, 42, 43, 80].

По мнению В.В. Воронова, **молодёжная субкультура** как фактор социализации молодёжи определяет систему ценностей и норм поведения, вкусов, форм общения, отличную от культуры взрослых [29, с.23]. Г.М.Коджаспиров и А.Ю. Коджаспирова понимают под молодёжной субкультурой часть общей культуры, систему ценностей, традиций, обычаев, присущих данной группе молодёжи, которая отличается от доминирующей культуры

языком, взглядами на жизнь, манерами поведения, причёской, одеждой, обычаями [63, с.328]. Автор называет ряд **факторов развития молодёжной субкультуры** в середине XX века: 1) продление сроков обучения; 2) вынужденная незанятость трудом; 3) акселерация.

В.Я. Суртаев отмечает, что "субкультурная активность молодёжи наиболее полно проявляется в сфере досуга" [164, с.61]. Досуг становится "сферой поиска смысла жизни, пространством личного самоутверждения, тем социальным пространством, где рождается молодёжная субкультура, реализуются социальные инициативы" [164, с.62]. *Молодёжная субкультура* рассматривается В.Я. Суртаевым как один из своеобразных механизмов изменения устоявшихся ценностей, взглядов, традиций, норм культуры, источником их развития и обогащения, "питательной средой" культурных процессов. Именно в ней генерируются те ценности, которые первоначально воспринимаются с трудом,.. но постепенно врастают в пласты культуры на правах санкционированных и общепризнанных [165 , с.79].

По данным социологических исследований, проведенных в конце 80-х гг. XX века, участники различных социальных неформальных объединений составляли в те годы 61% от общего числа детей и молодежи [23, с.15]. Молодёжное общественное объединение понимается как социально-значимый фактор, обеспечивающий молодёжи дополнительные возможности для духовного, интеллектуального, физического развития в разнообразной деятельности. Такой подход предполагает удовлетворенность содержанием и процессом общения и деятельности, удовлетворенность статусом в коллективе — все выше перечисленное является основой для развития социальной активности личности молодого человека. Сегодня молодёжными признаются общественные формирования, насчитывающие в своем составе не менее 2/3 (70,0%) граждан от 14 до 30 лет от общего числа членов [100].

Ведущими функциями современных молодёжных и детских организаций, возникающих и существующих в общественных системах, по мнению Е.А. Дмитриенко, являются следующие (цитируется по Л.Б.Железновой):

- 1) социально-адаптационная;
- 2) коммуникативно-установочная;
- 3) актуализационная (самоопределения и самоутверждения);
- 4) социально-ориентировочная;
- 5) социально-корректирующая;
- 6) диагностико-прогностическая [53].

Сегодняшние реалии существенно модифицировали не только содержание и формы деятельности молодёжных общественных объединений, но и функции данного социального института. Общественные объединения, выполняющие функции социализации, интеграции и самореализации личности, сегодня рассматриваются в качестве ресурса формирования гражданской культуры молодых людей. Участники объединений, включаясь в гражданские взаимоотношения, обретают возможности для самовыражения и развития в качестве социально ответственных субъектов. Более того, молодёжные общественные организации вовлекают в работу по проектам, посвящённым проблемам подрастающего поколения, представителей других социальных институтов.

Опыт работы скаутского, пионерского, коммунарского и тимуровского движений, используемые ими игровые и организационные формы и методы работы стали своеобразной основой для появления такого нового масштабного российского социокультурного феномена, как **ролевое движение молодёжи** (далее - РД). Исследователь ролевого движения Б.В. Куприянов считает, что возникла "необходимость определения статуса, неформальных игровых объединений молодежи, занятий ролевыми играми и связанных с ними различных видов деятельности" [70, с.4]. Как отмечал С.Т. Шацкий, невозможно использовать педагогический потенциал мо-

лодѣжного или детского движения, не располагая объективными научными данными о нём [192, с.178]. Основные принципы, которыми, по нашему мнению, должен руководствоваться исследователь молодѣжного движения, сформулированы педагогом-новатором Т.И. Гончаровой: "Самое главное, самое сложное сейчас – преодоление стереотипов мышления, изменение педагогического сознания, освобождение от ошибочных представлений, поиск новых, отвечающих требованиям современности подходов к обучению и воспитанию подрастающих поколений" [38, с.271].

Попытки рассмотрения истории становления ролевого движения, систематизации и классификации процессов его развития предпринимались рядом теоретиков и практиков, исследовавших данное явление общественной жизни: Э.Б. Воробьевой, А.И. Ермолаевым, Л.Е. Смеркович, С.Т.Толмачёвым, М.Ю. Шкелем, Б.К. Соловьевым, И.И. Семёновым, В.В.Калининым, Л.Ю. Бочаровой, А.А. Немировой, В.Б. Мартыненко, О.Б.Романовой, А.А. Стегалиным и др., а также педагогами-исследователями такими, как Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, И.И. Фришман, А.Р. Ляндзберг, М.Ю. Кожаринов, В.В. Воронов и др. Анализ работ данных авторов показал, что они выделяют следующие **факторы возникновения** ролевого движения:

1. Отсутствие в 80-е годы XX века интересных, перспективных государственных проектов, предназначенных для "лучшего круга нашей интеллигенции" [18].

2. Неудовлетворённость данной категории молодежи предлагаемой социокультурной действительностью 80-х годов легитимными формами жизнедеятельности (участие в экономической, общественной, культурной жизни страны), выступавшими как пространство самореализации [70, с. 68].

3. Мифологическую потребность: Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин считают, что "господство той или иной идеологии несет в себе систему объяснений места человека в природе и в мире людей. В свое время

эту задачу реализовывали язычество, православие, позже – коммунистическая идея. В период перестройки эта ниша оказалась незаполненной. Интересующий нас социальный слой, будучи неудовлетворенным собственными социальными ролями, либо не пытался, либо не имел возможности избрать реальные общественные функции. Скорее всего, именно поэтому данная группа молодежи сориентировалась на игровые роли, а внешнему (предметному) пути предпочла путь внутреннего (духовного) преобразования" [70, с.68].

Для выявления причин возникновения ролевого движения необходимо определить его "создателей", активных действующих лиц, т.е. **субъектов движения**. Это, в основном, молодёжь 18 - 25 лет, но довольно много участников движения и более солидного возраста - до 30 лет, однако, есть и старшие школьники 13 - 15 лет. Людей моложе 13 или старше 30 лет – не более 10%. Участники движения, как правило, жители крупных городов. Уровень дохода - от среднего до случайных заработков, много студентов, живущих в общежитиях. Интеллектуальный уровень участников ролевого движения довольно высок и самоподдерживается. [81, с.142]. Следует отметить, что студенчество - это возраст юности, который характеризуется становлением личностных свойств, повышенным интересом к моральным проблемам. Студенчество отличается наиболее высоким образовательным уровнем, социальной активностью, достаточно гармоничным сочетанием интеллектуальной и социальной зрелости [16, с.82], а использование свободного времени молодёжью является своеобразным индикатором её культуры, круга духовных потребностей и интересов [164, с.9].

С точки зрения В.В. Воронова, **причины** распространения ролевого движения в России таковы:

1) обилие в 80 – 90-е гг. XX века отечественных изданий историко-приключенческой, эзотерической, религиозно-философской художественной литературы;

2) развал одного из самых старых молодёжных течений – хиппи;

3) упадок пионерии и комсомола, следствием чего стало появление большого числа подростков и молодых людей, желающих творческих, интеллектуальных занятий без социального контроля за своей деятельностью [29, с. 25]. В.Н. Дружинин считает, что основная функция интеллекта — это создание прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего. Тогда игра (создание вероятных миров и действия с ними) — это одно из проявлений интеллекта, его неотъемлемое свойство. Это свойство не зависит от возраста, просто "порождение моделей мира" взрослыми называется иначе — искусством, философией. И чем интеллектуальнее человек, тем более он должен быть склонен к игре (цитируется по О.О.Финогеновой) [181]. Да и сами "ролевики", как сейчас называют себя участники РД, в многочисленных публикациях подчёркивают, что ролевое движение – это не "впадание в детство", а по-настоящему важное, "взрослое дело – возродить понятия чести и долга, самопожертвования, мудрости", опираясь на сказки, которые учат моральным принципам, забытым современной молодёжью [12, с. 47].

Анализируя историю возникновения ролевого движения, авторы Б.Б. Фетисов, Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, О.Б. Романова, М.Ю. Кожаринов и др. называют следующие **истоки ролевого движения**:

- 1) клубы любителей фантастики (КЛФ);
- 2) военно-исторические клубы (ВИКи);
- 3) объединения неформалов, в частности субкультура хиппи;
- 4) клубы самодетальной песни (КСП) [65; 70; 122; 178].

Исследователи отмечают связь ролевого движения с методами, использовавшимися в скаутском и пионерском движении, коммунарских объединениях, приводя в качестве примера военно-полевые игры "Зарница" и "Орленок", технологию организации и проведения коллективно-творческих дел, направленность на саморазвитие в процессе улучшения окружающей жизни, событийность и др. [5; 70; 37]. В свою очередь современные возрожденные скаутские отряды нередко сами создают клубы ролевых

игр, рассматривая их как одно из направлений своей деятельности [140]. Опираясь на работы К.В. Асмолова, Д.Д. Бутина, Ю.Ю. Баткилиной, Б.В.Куприянова, А.Е. Подобина [3; 4; 19; 70, С.48], рассматривающих ролевое движение как молодёжную субкультуру, мы отразили причины и источники его возникновения на рис. 1.

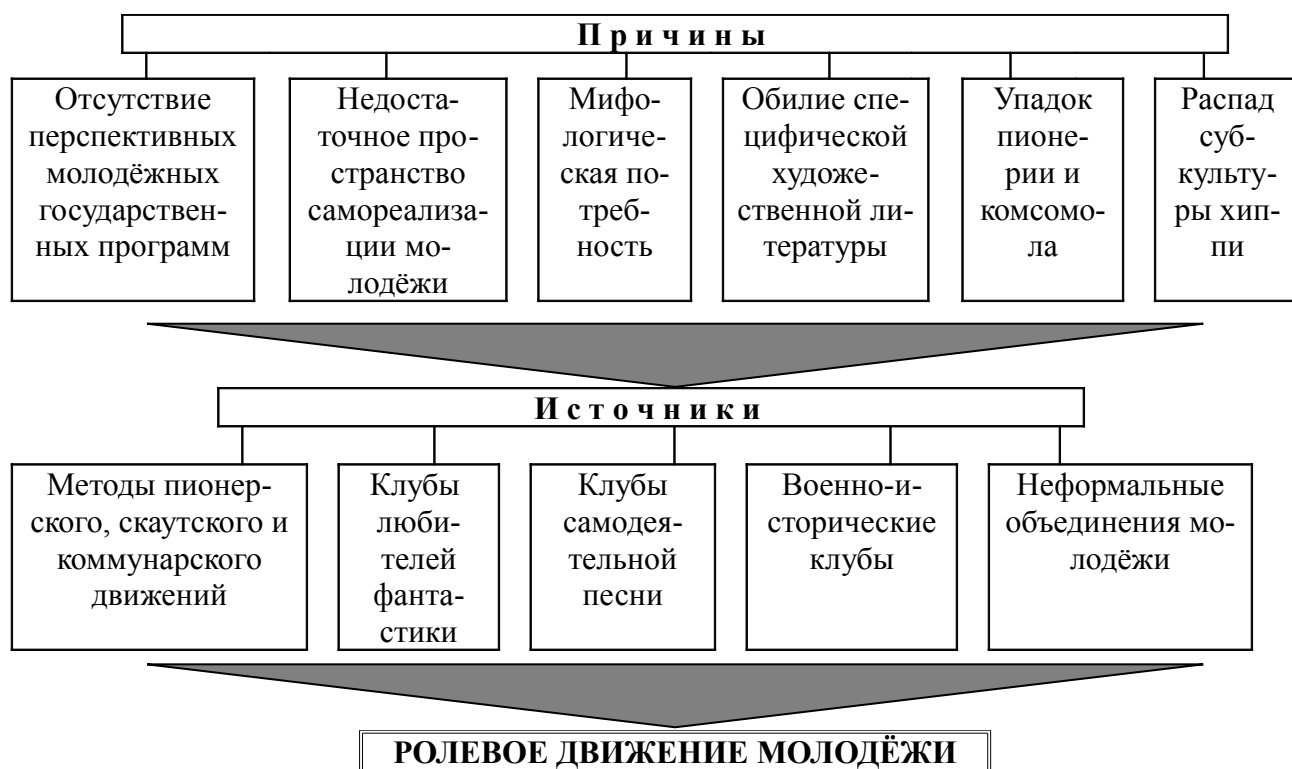


Рис. 1. Причины и источники возникновения в России в 80-х гг. XX века ролевого движения молодёжи

Авторы книги "Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России" Б.В. Куприянов и А.Е. Подобин, опираясь на работы непосредственных участников ролевого движения – Н.Ю. Гавриловой, А.А. Ермолаева, А.А. Кулакова, М.Ю. Кожаринова, М.Б. Кордонского, А.А. Немировой, С.Т. Тишина, Б.А. Батыршина и других, выделяют **четыре основных этапа зарождения и развития ролевого движения** в нашей стране:

- 1) **вызревание предпосылок** (60-тые годы XX века – первая половина 80-х гг. XX века);

- 2) оформление движения (вторая половина 80-х гг. XX века – начало 90-х гг. XX века);
- 3) тиражирование, широкое распространение (середина 90-х годов XX века);
- 4) изменение характера движения (вторая половина 90-х гг. XX века – настоящее время) [70, с.64].

Междисциплинарный словарь по педагогике Г.М. Коджаспировой и А.Ю. Коджаспирова определяет ролевое движение как "систему клубов, занимающихся разработкой и проведением широкомасштабных ролевых и релаксационно-ролевых игр" [63, с.227]. Но исследователь ролевого движения И.И. Семёнов, говоря о [структуре ролевого движения](#), отмечает, что самого движения как единой организации, не существует, т.к. у членов движения "нет ни единой цели, ни общих для всех интересов, ни механизмов координации. Более того, различные группы внутри ролевого движения иногда даже не подозревают о существовании друг друга. Даже само понятие "ролевая игра" каждый определяет по-своему. По сути, "движение" представляет собой множество различных по размеру групп, со своими интересами, целями и образом действий" [147]. В то же время следует отметить, что в последние годы наметилась определённая тенденция к объединению данных групп в относительно устойчивые и достаточно крупные образования. Немалую роль в этом объединении играет Интернет. Клубы из различных городов или несколько клубов одного города объединяются в ассоциации, союзы, гильдии и т.д. (см. приложение 8). Причин для объединения несколько:

- общий регион деятельности, вынуждающий руководителей клубов из разных городов составлять общий "календарь игр" на год, распределяя время и место проведения мероприятий;
- общность интересов, направлений деятельности, дающая возможности реализации совместных проектов;

- желание расширить территорию деятельности, стать постоянными участниками каких-либо традиционных мероприятий или ролевых игр, проводимых другими клубами и др.

В связи с этим структура современного ролевого движения молодёжи выглядит следующим образом (см. рис.2):



Рис. 2. Структура современного ролевого движения молодёжи

Как показано на рис.2, структуру современного ролевого движения молодёжи составляют клубы поклонников творчества Дж.Р.Р. Толкиена (толкиенисты), клубы, занимающиеся исторической реконструкцией, военно-исторические клубы, клубы любителей фантастики и фэнтези, клубы индеанистов, клубы ролевых игр и вероятностного моделирования. Структурным компонентом, объединяющим в себе всё разнообразие направлений ролевого движения молодёжи, выступает молодёжная общественная организация "Клуб ролевых игр" (комбинированный клуб). Данный клуб представляет собой, и рассматривается нами, как своеобразная модель всего ро-

левого движения молодёжи. Реализуя в единстве все применяемые в нём методы, формы и средства педагогической работы, то есть, используя весь имеющийся в нём воспитательный потенциал.

Все обозначенные клубы объединены в Содружество клубов ролевых игр. Под **Содружеством клубов ролевых игр** мы понимаем "стихийно сложившуюся информационную сеть, основной задачей которой является консолидация сил клубов для реализации проектов значимых для Содружества клубов ролевых игр" [147].

Поскольку разнообразные направления ролевого движения (виды клубов), представленные на рис.2, находят своё отражение в программной деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", анализ воспитательного потенциала данной организации позволяет нам делать выводы о воспитательных возможностях всего ролевого движения молодежи в целом.

Таким образом, **сущность ролевого движения** составляет совокупность неформальных общественных объединений и молодёжных общественных организаций (клубов ролевых игр), занимающихся созданием и проведением ролевых игр, а также связанными с ними различными видами деятельности (литературным и музыкальным творчеством, театральными постановками, изучением и реконструированием исторических событий, историческим и игровым фехтованием, разработкой теории ролевой игры, изготовлением игрового оружия, доспехов, костюмов, аксессуаров и т.д.).

Рассматривая **ролевое движение как фактор формирования личности молодёжи**, мы считаем необходимым отметить, что, являясь целью воспитания, формирование личности предполагает "взаимосвязь воспитания, перевоспитания и самовоспитания, в результате чего развиваются духовные и физические возможности и способности растущего человека" [66, с.18]. Это процесс "освоения специальной сферы общественного опыта", в результате которого "происходит формирование новых мотивов и потребностей, их преобразование и соподчинение. Они возникают при пережива-

нии или проживании" [114, с.223-222]. В свою очередь **источники развития (формирования) личности** – это система факторов, определяющих собой психическое и поведенческое развитие личности. Основными факторами развития личности выступают биологические (генетические программы психического развития: общая и программа индивидуальности) и, самое главное, - социальные факторы - социальная среда и воспитание [63, с.371].

Представляя собой сложный процесс, в который вовлечены все личностные подструктуры, формирование личности характеризуется изменением комплекса черт, что даёт основание для комплексного воспитания. Так, в работе К.К. Платонова "Структура и развитие личности" сказано о том, что в процессе социализации формируются несколько личностных подструктур: подструктура направленности (высшие чувства, черты характера, мотивация поведения и базовые потребности), подструктура опыта (ЗУН), подструктура форм психического отражения (способности) [111, с.134]. Их формирование проходит взаимосвязано, системно, иерархично. Ведущей подструктурой в этой иерархии является подструктура направленности.

Особым фактором формирования личности является её *социальная активность*, выраженная в разнообразных видах деятельности, в первую очередь, творческой, которой и является сюжетно-ролевая театрализованная игра: "личность не может развиваться в рамках потребления, её развитие предполагает смещение потребностей на созидание, которое одно не знает границ" [77, с.226].

Мы полагаем, что деятельность в условиях ролевого движения молодёжи, в частности игровая деятельность, не является исключением и должна выступать в качестве мощного фактора формирования личности участников, поскольку в ролевой игре "на первый план выдвигается воспроизведение общественных отношений и трудовых функций" [123, с.336]. В этом наша позиция соответствует взглядам ряда авторов: И.И. Фришман,

Б.В. Куприянова, А.Е. Подобина, Л.Е. Смеркович, М.Э. Фрид, О.Б. Васильченко, Д.В. Краевского и др. [22; 183; 184; 185; 70; 155; 156; 153].

Таким образом, в сюжетно-ролевой театрализованной игре и связанных с ней других видах деятельности, организуемых в клубах ролевых игр, по-видимому, появляются условия, упражняющие те или иные психические функции, что завершается качественными изменениями черт личности. Эту мысль в работах, посвящённых ролевому движению и связанным с ним различным видам деятельности, высказывают не только педагоги-исследователи, но и психологи, медики и социологи. Так, врачи-психиатры О.Б. Васильченко и Д.В. Краевский на основании данных, полученных в результате проводившегося ими независимого исследования, пришли к следующим выводам:

1) ролевое движение и сами ролевые игры не являются авторитарными системами, подавляющими личности и свободы своих участников;

2) ролевые игры позволяют раскрыться творческому потенциалу личности, способствуют её самореализации;

3) участники ролевого движения обладают более низким уровнем агрессивности по сравнению с остальной популяцией;

4) ролевое движение создало модель преобразования агрессии в наиболее социально приемлемые формы. Возможно, что данная модель могла бы оказаться (при определённых условиях и изменениях большого социума) вполне эффективной и жизнеспособной и за пределами ролевого движения;

5) участие в ролевых играх: повышает межвидовую, межрасовую, межнациональную, межсубкультурную толерантность, и толерантность к любым индивидуальным отличиям. Данный эффект весьма актуален в современном российском социуме, пропитанном расистскими предрассудками, ксенофобией и нетерпимостью к проявлениям индивидуальности; приучает легче переносить перемены, быстрее приспосабливаться ко всему новому. Оно... расширяет репертуар социальных ролей поведения, тем са-

мым повышает степень адаптации к современному социуму; расширяет возможности социальной перцепции, т. е. понимания и правильного восприятия других людей. Помогает овладеть моделями оптимальной коммуникации; развивает воображение, фантазию, помогает расширить взгляд на окружающий мир;

б) нет достаточных оснований утверждать, что ролевые игры уводят от реальности. По мнению данных авторов, в сложившемся в нашей стране социуме принципы жизнедеятельности клуба ролевых игр удачно ассимилируют и интегрируют в себе наиболее значимые общечеловеческие ценности, стратегии оптимальных межличностных коммуникаций и индивидуального личностного роста и саморазвития [22].

В.В. Воронов, оценивая **психологические возможности ролевого движения**, называет ряд **проблем**, приводящих в него молодёжь:

1) сложные отношения в семье. Ролевое движение даёт возможность отдохнуть от семейных неприятностей, помогает восстанавливать моральное равновесие и нервные силы;

2) плохие отношения в формальной группе и деловой сфере. Ролевое движение даёт возможность адекватно оценить ситуацию, взять её под контроль, проиграть конфликты из своей жизни;

3) желание заниматься специфическими видами деятельности ролевого движения, удовлетворение познавательного интереса, получение в этом поддержки от окружающих (принцип взаимного обучения);

4) общение с единомышленниками, психологическое удовлетворение, получение моральной поддержки, совета [29, с.25].

Поскольку деятельность в условиях ролевого движения относится в первую очередь к сфере досуга, можно говорить о том, что РД помогает решать проблемы ассоциации досуга с пассивным отдыхом, бездельем; отсутствия навыков самоорганизации свободного времени и элементарных основ культуры досуга [164, с.9]. Ролевое движение предоставляет молодым людям возможность приобретения и повышения "досуговой квалифи-

кации", что позволяет им осваивать новые социальные роли [164, с.10]. Кроме того, подросткам и молодёжи, составляющим основной возрастной контингент ролевого движения, свойственна, по мнению Л.С. Выготского, доминанта романтики, "которая выражается в особенно сильных тяготениях... к неизведанному, рискованному, к приключениям, к социальному героизму" [32, с.37]. Эта же мысль звучит в работе Т.С. Паниной и Л.Н. Вавиловой, использующих ролевые игры для обучения взрослых. Они отмечают, что такая игра даёт ряд "дополнительных эффектов", имеющих для нас приоритетное значение:

- свободу: игра не задача, не долг, не закон, а свободное развлекательное действие. По приказу играть нельзя, игра идёт только добровольно;
- разрушение надоевшей повседневности с её утилитаризмом, монотонностью, жёсткой детерминацией образа жизни. Игра - это неординарность;
- выход в другое состояние души. Игра снимает то жёсткое напряжение, в котором пребывает человек в реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил;
- порядок вырабатывает это качество, что очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире. Система правил в игре абсолютна и несомненна;
- увлечённость. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности;
- возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне её рамок;
- элемент неопределённости, который возбуждает, активизирует мышление, настраивает на поиск оптимальных решений. "Элемент случайности", на котором строится игра. Он снимает её монотонность и заданную обязательность. Случайности – импровизационная сущность правил.

С.А. Шмаков считает, что они придают игре "привкус приключения" [200, с.81];

- понятие о чести. Для неё не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство;

- понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только "сыгранный" коллектив добивается успеха и совершенства в игре;

- компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности, противопоставляя жёсткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир – антипод. Игра даёт романтизм;

- развитие воображения, которое необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры;

- стойкий интерес к знанию, поскольку ролевые игры создаются методом его моделирования;

- возможность развить своё мышление, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать её;

- развитие психологической пластичности. Это не одно лишь состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ до конца;

- радость общения с единомышленниками. Она представляет собой способ группового воспитания и образования;

- возможность ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно мысленно;

- психологическую устойчивость. Игра вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремлённость в выполнении поставленной цели;

- право на ошибку в процессе игры, что, в свою очередь, даёт возможность не допускать её в реальной жизни [109, с.68-69].

Всё вышеперечисленное делает ролевое движение и сами сюжетно-ролевые театрализованные игры привлекательными для молодых людей. В.В. Воронов определяет *ролевое движение* как устойчивую систему, оказывающую направленное воздействие на сознание и поведение человека и использующую для этого разнообразные методы [29, с.26]. В работах авторов-исследователей ролевого движения выделяется ряд аспектов, присутствующих в практике коммунарских (по сути - детских) объединений, и являющихся решающими для деятельности молодёжных клубов ролевых игр. Они выступают в качестве фактора формирования личности участников ролевого движения молодёжи:

1. Коллективный характер игровой деятельности и хорошо отработанная *технология коллективной организации деятельности*: этапы (совместное целеполагание, планирование, подготовка, проведение, анализ), распределение функций участников.

2. *Творческий характер деятельности*, который в ролевой игре проявляется как творчество при разработке, организации, участии. Одна и та же игра в данном коллективе может быть проведена, как правило, не более одного раза, так как знание игровых задач других участников лишает ролевую игру одной из основных и необходимых характеристик. Следовательно, каждый раз приходится придумывать новую игру [69; 72].

3. *Направленность на саморазвитие в процессе улучшения окружающей жизни*. Сюжетно-ролевая игра не может быть проведена в группе разработчиков, так как им известны основные завязки, что лишает смысла их участия в данной игре. Поэтому игра такого вида придумывалась и проводилась как подарок-сюрприз другому коллективу.

В некоторых работах предположительно отмечается, какое сильное воздействие оказывает участие в сюжетно-ролевой театрализованной игре и связанных с нею других видах деятельности на внутренний мир человека, каким мощным стимулом самопознания, самоопределения, самосовершенствования выступает игровое ролевое взаимодействие [1; 70; 156; 188].

4. *Событийность*. Сюжетно-ролевая игра должна нести в себе "многие характерные черты "ситуации образца" (термин С.Д. Полякова): автономность жизни коллектива (замыкание отношений на "здесь" и "теперь"); непрерывность и интенсивность коллективной деятельности и общения (непрерывающаяся цепочка событий); подчеркнутая ситуативная направленность размышлений и ряда дел участников ситуации образца; особая позиция организаторов, показывающих своим поведением образцы отношений к деятельности, друг к другу, к коллективу" [113].

Событийность и другие аспекты деятельности клуба ролевых игр сильно зависят от содержания принимаемых в игре *культурных образцов*. Новые культурные образцы для удовлетворения потребности молодежи в идеологии дали произведения английского писателя, поэта, профессора филологии Джона Рональда Руэла Толкина (Толкиена), обладавшего, по мнению современников, "уникальной способностью чувствовать одновременно и язык поэзии, и поэзию языка" [57, с.208; 174]. Известный отечественный педагог С.А. Шмаков отмечает, что роман Дж.Р.Р. Толкиена "Властелин колец" импонировал мифологическому сознанию" детей и молодёжи. Сам по себе роман, пишет С.А. Шмаков, – "удивительный феномен игры, принятый детьми за правду и способный *увести за рамки обыденности*". Далее, опираясь на высказывания самого Дж.Р.Р. Толкина, исследователь отмечает что, волшебные сказки несут "восстановление, избавление, утешение" и радость, которая сравнима с христианской радостью сотворчества; хоббитские игры ... – уход в вымышленный и вместе с тем знакомый мир мифов, сказок, аллегорий, приключений, спонтанных, импульсивных искренних...". Масштабность и глубина социокультурного влияния книг Дж.Р.Р. Толкина представляется С.А. Шмакову в том, что они (книги) подпитывали создателей рока, движение хиппи, став для них своеобразной библией [188, с. 144]. "Книги Толкина – пишет Н.Ю. Гаврилова, – выводили читателя на уровень моральных вопросов и ценностей (добро и зло, власть, ответственность и долг, справедливость и милосердие, верность и

предательство и др.)" [81]. Книги Дж.Р.Р. Толкина "предложили хоть и отвлеченную, но такую мифологию, в которой есть ответы на экзистенциальные вопросы... Яркие привлекательные образы героев войны за кольцо стали лично значимыми для большого числа людей (возможно, в них были заложены архетипические черты)" [70, с.63]. По всей видимости, читательская практика клубов любителей фантастики не только инструментально пополнила множеством сюжетов формирующуюся субкультуру, но предложила ряд *мифологем*:

1) *"вера в себя как в маленького героя"*. Главные герои "Властелина колец", предотвратившие победу глобального Зла, – маленькие, безобидные и внешне совсем не героические хоббиты. Эта идея может быть прочитана так: "Каждый человек, каким бы он ни был, весьма значим", "Возможности любого человека безграничны", "Основное столкновение Добра со Злом разрешается также и тобой";

2) вера в приоритет субъективного представления о мире и себе (*"ты такой, каким ты себя видишь "здесь и теперь"*);

3) *"вера в реальность множества миров и возможность путешествия в них"*. В земном мире ты никому не нравишься, по Э. Берну, ты – "лягушка". Но есть мир, где ты прекрасен, ты – "принц" [11];

4) *служение глобальным ценностям "Любви и Братства"* важнее, чем любые практические и прагматические результаты, а отсюда – абсолютная неприемлемость лицемерия, потребительства, стремления к власти и наживе [70, с.63].

Анализ педагогической литературы приводит нас к мысли о созвучности данных "мифологем" идеям крупных русских педагогов XX века. П.П. Блонский, утверждал, что "человек должен быть чутким к человеку", что для правильного воспитания необходимо "всколыхнуть сердца" молодых людей, овеять их души героизмом и поэзией и привить им "стремление к высшему, сверхчеловеческому в лучшем смысле этого слова", а также "жажду преобразования будничной серой жизни" [13, с. 79-83]. Среди эф-

фективных средств воспитания он называет "старинную религию, литературу и искусство", а А.С. Макаренко – интересные традиции, игры и красивую, красочную, удивительную, похожую на старинную, одежду [14, с. 67; 87, с.231, 234, 236-237]. Следует отметить, что костюм является обязательным атрибутом сюжетно-ролевой театрализованной игры, поскольку "инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. "Необычность" игры достигает здесь своей высшей точки" [189, с.31]. Известный педагог В.А. Караковский развивает мысль о том, что романтика может выступать "в качестве специального педагогического приёма", особенно если она "обретает форму игры" [56, с.255-256]. Являясь естественной потребностью молодёжи, романтика "лучше всего создаёт эмоциональное напряжение, рождает эффект сопереживания", удовлетворяет потребность в необычных событиях, "стремление к яркому поступку" [56, с.254-255].

1.2. Основные характеристики воспитательного потенциала молодёжного движения

Вышеназванные стремления находят своё воплощение в разнообразных направлениях деятельности, реализуемых в рамках ролевого движения молодёжи. Данные виды деятельности выступают одним из важнейших факторов формирования личности участников ролевого движения. Жизнедеятельность членов ролевого движения молодёжи не исчерпывается участием в ролевых играх. При рассмотрении направлений деятельности ролевого движения мы опирались на собственный десятилетний опыт, материалы, размещённые в книге Б.В. Куприянова и А.Е. Подобина [70], а также на Интернет-сайтах, посвящённых ролевому движению России, ближнего и дальнего зарубежья.

Таблица 1

Направления деятельности ролевого движения молодёжи						
1 уровень (приоритетные)						
Ролевое моделирование	Литературное и музыкальное творчество, театральные постановки	Изучение и реконструирование исторических событий, а также образа жизни социумов и рас, описанных в литературных произведениях	Историческое и игровое фехтование	Изготовление оружия, доспехов, костюмов, аксессуаров и т.д.	Разработка теории ролевой игры	Проведение конвентов, семинаров, симпозиумов, фестивалей и др. мероприятий
2 уровень						
Разработка игровых программ (проектов), находящихся применение в образовании и воспитании; продвижение и реализация этих программ в образовательных и культурных учреждениях	Проведение литературных исследований и историко-культурных мероприятий	Участие в общественных мероприятиях, соответствующих основным общечеловеческим ценностям	Сотрудничество с родственными сообществами: КСП, туристами, литературными объединениями, сообществами психологических ролевых игр и т.д.	Издательская и информационная деятельность в рамках ролевого движения		

Ролевое моделирование – новый вид социальной практики, деятельность по разработке, подготовке и проведению игр, включающая в себя: 1) создание игры (изобретение, проектирование, конструирование); 2) управление подготовкой игры (подбор и расстановка участников, рас-

пределение ролей, инструктирование); 3) управление игрой (инструктирование, консультирование, арбитраж, оперативная корректировка, анализ).

Людей, занимающихся созданием и проведением сюжетно-ролевых театрализованных игр, называют *мастерами*. Именно они реализуют воспитательные цели и задачи, стоящие перед ролевым движением молодёжи, разрабатывая проекты и программы в области обучения, воспитания и развития с использованием СРТИ, изучая психологические, педагогические, этические и другие аспекты СРТИ. Среду деятельности мастера молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" мы отобрали на рис. 3.

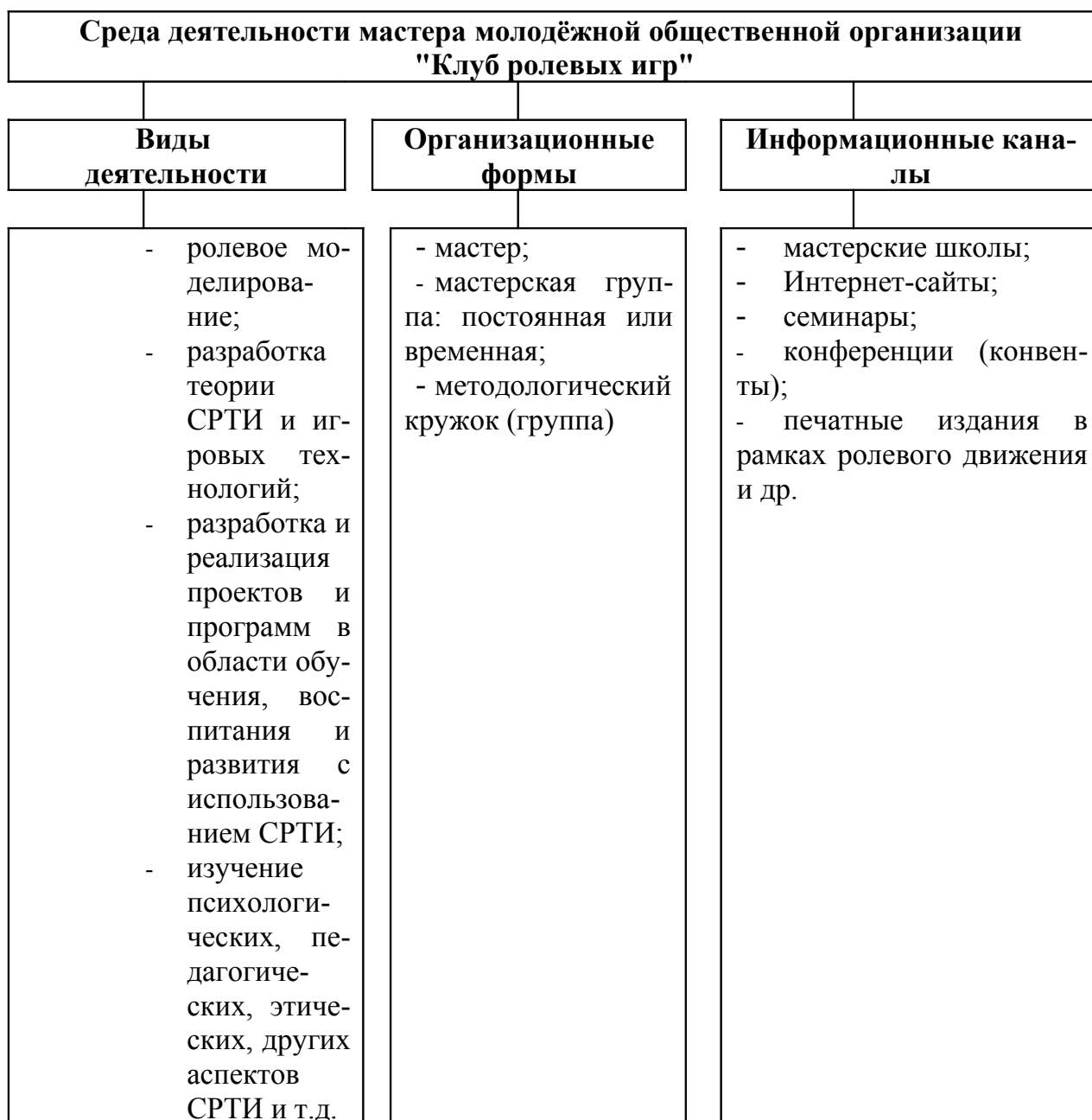


Рис.3. Среда деятельности мастера молодежной общественной организации "Клуб ролевых игр"

Сегодня можно говорить о сложившейся культуре разработки и проведения СРТИ: существуют мастерские школы, на специально проводимых семинарах и страницах Интернет-сайтов активно обсуждаются мастерские технологии, разработки ролевых игр, методики проведения, этические проблемы взаимодействий мастера и игрока и т.д. [91; 129; 128].

Созданием и проведением сюжетно-ролевых театрализованных ролевых игр занимаются как мастера-одиночки, так и мастерские группы, которые могут носить временный или постоянный характер ("Иноземье" и "Пентаграмма" (г. Новосибирск), "Талисман" (г. Красноярск), "Зеркало" и "Тени" (г. Волгоград)), кроме того, она может состоять из представителей клубов разных городов (сборная мастерская группа СРТИ "Сильмарилл 2000" из городов: Донецк, Киев и Харьков; сборная мастерская группа ежегодной СРТИ "Тарион" из городов: Армавир и Краснодар).

Благодаря деятельности мастеров в настоящее время происходит **развитие теории ролевой игры**. Наиболее известен московский методологический кружок, который разрабатывает основные понятия ролевой игры, ее философию и психологию (М.Ю. Кожаринов, С.А. Толмачев, С.Б.Борисов). С середины 90-х психолого-педагогические аспекты теории ролевых игр разрабатывает костромская группа авторов (Б.В. Куприянов, А.Е.Подобин, О.В. Миновская).

Использование психологических приемов и методик в проведении игр разрабатывается в следующих направлениях:

- специфика психологии участников ролевого движения;
- личностные изменения в процессе игры;
- терапевтический эффект ролевых игр;

- проблема "вживания" в роль (СРТИ "Готика", проводившаяся 26-31 июля 2001 года в г. Первоуральске Свердловской области) [40, С.18-21].

Разработкой игровых технологий, также как и теорией ролевой игры, занимается весьма ограниченное число объединений, притом, что игровые ролевые технологии начинают широко применяться в области психологии, педагогики, используются социальными работниками, при подготовке специалистов к работе в сфере "человек-человек". Примером может служить Казанская молодежная общественная организация "Игровые технологии в образовании" под руководством Л.Е. Смеркович [153; 156].

Кроме того, члены клубов занимаются **изучением творчества фантастов, "игровых" языков, фольклора и истории**. Этот вид деятельности перешёл в ролевое движение молодёжи "по наследству" от клубов любителей фантастики (КЛФ) 80-х годов.

Одним из основных направлений деятельности ролевого движения нам представляется воспроизведение в рамках молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" какой-либо исторической эпохи, этноса, социума, народа, его культуры, жизненного уклада, одежды, языка, которое получило в ролевом движении название **"историческое реконструирование"**. Цель этой деятельности - сделать игровой мир максимально приближенным к историческому аналогу. Историческое реконструирование предполагает обязательное освоение конкретной техники или школы боя с оружием, максимально отражающим достоверное не только по виду, но и по весу и материалу. Количество молодых людей, увлеченных этим видом деятельности, в последнее время значительно увеличилось, что ощущается, например, при анализе состояния ролевого движения на юге России. Анализ данных, отражённых в Приложении 8 "Ролевое движение молодёжи на юге России", показывает, что из 33-х клубов ролевых игр, рассмотренных нами, 18 считают историческое реконструирование своим основным видом деятельности, что составляет более 50% от общего коли-

чества клубов ролевых игр приведённых в таблице. Направления реконструирования различны: костюм, доспехи, вооружение и быт горожан Западной Европы XV века; вооружение и быт английской пехоты и рыцарства середины - второй половины XIV в.; юго-западная и центральная Русь XIII - XIV вв.: вооружение, быт, обычаи; Южная Русь XIII века: комплекс защитных доспехов, костюм и предметы быта Южной Руси от Тмутаракани до донских казаков и др. [55].

Рост количества клубов, занимающихся исторической реконструкцией, на юге России предположительно можно объяснить разносторонней *поддержкой*, получаемой ими от административных отделов по делам молодёжи, которые зачастую сами являются инициаторами создания подобных клубов. Так, например, комитетом Ставропольского края по делам молодёжи поддерживается более 200 военно-патриотических клубов и объединений [184, с.28].

Клубы, где доминирует **историческое фехтование**, в основном закрытые, туда допускаются только избранные (пример: клубы городов Москва, Нижний Новгород, Красноярск).

Тренировки на игровом оружии (игровое фехтование) проводятся во всех клубах, которые выезжают на игры. Игровые оружие и доспехи максимально приближены к историческим аналогам. Они обязательно эстетичны и соответствуют жёстким требованиям безопасности. Кроме мечей используются и другие виды средневекового оружия.

Производство игрового снаряжения и сувениров также является одним из популярнейших направлений деятельности ролевого движения. Оно осуществляется участниками игр самостоятельно или на базе клубов в своеобразных студиях (кружках) по изготовлению игровой атрибутики, которым придаётся большое значение, т.к. существует обязательный "костюмный" допуск к игре, а в игровых правилах всегда предусмотрен раздел, касающийся этого вопроса.

Со временем развития движения возникла потребность в **общении и получении новой информации**. Информационная сеть ролевого движения в России включает в себя: фестивали, конвенты (КОНы), игровые семинары, журналы, сайты. В рамках ролевого движения молодёжи существует три вида печатных изданий:

- самиздат (газеты, информационные листки и журналы) с очень ограниченным тиражом: "WindRose", "Палантир" (г. Санкт-Петербург), "Конец Эпохи" (г. Москва), "Вольный стрелок" (г. Петропавловск-Камчатский), "Ведомости" (г. Омск), "Маршрут № 29" (г. Алматы), "Меллон" (г. Киев), "Полигон" (г. Тула), "Цитадель" (г. Новосибирск) и др.;

- Интернет-издания – [журналы: "Ork-club journal"](#); "Magister Ludi";

- многотиражные издания, выполненные на профессиональном уровне – журналы: "Крылатый вестник", "Мое королевство", "Средиземье" и др.

Примером масштабной, массовой деятельности в области обмена информацией может служить фестиваль "Зиланткон" (г. Казань), который существует уже около 10 лет [91]. Ежегодно в ноябре он собирает почти две тысячи человек. Программа фестиваля включает в себя: конкурс на лучший костюм, ярмарку, театральные постановки, концертные программы, игровые и литературные семинары, бал, представление календаря будущих игр, разнообразные турниры. В рамках фестиваля проводится вручение литературных наград в области фантастики (подобные мероприятия проходят не только в рамках "Зиланткона", но и на других фестивалях и конвентах, проводимых участниками ролевого движения [103, с. 550]). В фестивале участвуют не только представители российского ролевого движения молодёжи, но и члены клубов ролевых игр из ближнего и дальнего зарубежья. Следует отметить, что российские команды, представляющие клубы ролевых игр и исторической реконструкции, и одиночные игроки регулярно участвуют в фестивалях, проводимых западными реконструк-

торскими и игровыми клубами, сотрудничают с ними, реализуют совместные проекты.

Сочинение и исполнение стихотворений, песен и музыки, представление театрализованных и концертных программ, художественных произведений неотделимы от ролевого движения. Эмоциональность игры, вживание в образ, глубина литературных произведений, послуживших основой для создания ролевой игры, и возрастные особенности участников требуют художественного выплеска. Многие из этих произведений получили высокую оценку известных писателей-фантастов и литературных критиков [103, с.562-570]. В музыке ролевого движения молодёжи существует три направления: исполнение исторической музыки, такой как европейская средневековая баллада или русская народная песня; песни ролевой субкультуры; разнообразные стилизации. Театральные постановки используются для активизации игры. Но есть клубы, которые занимаются этим целенаправленно. Примерами могут служить Томская театральная группа, творческая группа "Тампль" и др.

Общественно направленная деятельность ролевого движения молодёжи заключается в организации и проведении игровых смен в загородных детских центрах и палаточных лагерях для детей и подростков, а также в использовании игровых технологий, разработанных в рамках ролевого движения молодёжи, для обучения, воспитания и развития студентов и школьников. Приведём примеры такой деятельности:

- педагогическая программа С.В. Савина "И все-таки игра", разработанная Томским клубом ролевых игр "Эндор" в 1993 году [126];
- лагерь ролевых игр "Кентавр", организованный в 1993 году группой выпускников и студентов Костромского государственного педагогического института имени Н.А. Некрасова [73];
- опыт работы Ю.Ю. Лазарева, который рассматривает ролевые игры как внеурочную форму учебной деятельности в преподавании истории мировой культуры, применяя методики, разработанные именно в

рамках ролевого движения и А.Р. Ляндзберга, разработавшего технологию использования ролевых игр при изучении технических дисциплин в вузе [75; 86];

- разработки Т.А. Борщевской, Л.Е. Смеркович, Б.Б. Фетисова и Д.Г. Шайкина по применению ролевых игр в обучении и воспитании школьников [17; 154];

- проекты Днепропетровского скаутского ролевого клуба "Земноморье" под руководством Д. Калинина [140];

- программа учебного курса дополнительного образования "Историческое моделирование, реконструкция и ролевые игры", разработанная А.В. Быковым [20] и др.

Кроме того, клубы ролевых игр осуществляют активное **взаимодействие с различными учебными заведениями и учреждениями дополнительного образования:**

- частная школа "Перспектива" (г. Москва), в которой активно используются игровые методики, и осуществляется взаимодействие с клубами ролевых игр через проведение совместных образовательных и воспитательных мероприятий (дир. М.Ю. Кожаринов) [65];

- красноярский Ансамбль старинного и этнического танца "Крылья" (рук. Ю. Филиппова), действующий в Центре по работе с одарёнными детьми краевой Школы космонавтики (г. Железногорск) [2];

- клуб ролевого моделирования "Кром" при Центре дополнительного образования детей №4 г. Красноярска [61];

- центр исторической реконструкции "Ас-Тархан" при Астраханском Государственном Университете;

- клуб ролевых игр при муниципальном Центре дополнительного образования для детей "Импульс", г. Черноголовка Московской области [60];

- творческий клуб Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова "Золотые Леса" [173] и др.

Активное развитие ролевого движения молодёжи происходит также в странах ближнего и дальнего зарубежья. Её отражение мы находим, анализируя информацию, размещённую в Интернет:

1. Ролевое движение, аналогичное российскому, активно развивается на Украине, в Белоруссии, Казахстане, Эстонии, Латвии, Литве, Израиле [54; 130; 131; 132; 133; 134; 135; 136; 137; 138; 139; 140; 141; 142; 143; 144; 145].

2. В США, Канаде, Англии, Германии, Польше и Франции популярно движение исторической реконструкции [202; 212; 215; 216].

3. В Эстонии, России, Финляндии, Латвии, Украине, Израиле, Чехии, Греции, Великобритании, Канаде, Германии, Грузии, США, Белоруссии, Литве, Швеции, Норвегии, Дании, Казахстане и Франции существует ряд клубов "родственных" российским КЛФ, которые объединяют поклонников творчества таких авторов как Дж.Р.Р. Толкин, А Сапковский, У. Ле Гуин и других писателей, работающих в жанре "фэнтези" [199; 200; 209; 208; 213; 217].

В настоящее время, по мнению исследователя О.Б. Романовой, существует несколько направлений развития "историко-игрового движения" в различных странах мира:

1. Международное объединение под названием **"Общество Креативного (Творческого, Созидательного) Анахронизма"** (SCA), известное с 1966 года, ряды которого насчитывают более 30 тысяч участников по всей планете. Организованное историками и писателями-фантастами, это сообщество ставит перед собой задачу изучения европейского средневековья (исторический период до XVII века) с помощью постоянного игрового погружения в атмосферу прошлого. Пространством игры является весь мир, разделенный на Королевства и Неисследованные Земли; границы Королевств определяются на международных собраниях. Общество с помощью турниров избирает Королей и Королев этих виртуальных государств; реконструируется вся феодальная иерархия: принцы, бароны,

графы и т.д. SCA спонсирует исторические праздники, конвенты, балы и спектакли, выпускает историческую и околоисторическую литературу, проводит студенческие семинары по медиевистике. Деятельность общества оказала сильное влияние на творчество многих зарубежных фантастов, некоторые из них стали почетными членами SCA. Так, например, принципы и вероятные перспективы развития SCA изложены в фантастических романах К.Сташеффа. Автор отмечает, что основной целью SCA является развитие индивидуальности его участников, привнесение в реальную жизнь красоты и рыцарских идеалов, утраченных современным обществом [161, с.273]. К.Сташефф считает, что причиной возникновения и растущей популярности SCA стали различные социальные проблемы, а само SCA будет приумножаться до тех пор, пока "общество не выздоровеет" [161, с.150].

2. Традиционные **праздники-карнавалы** малых городов Европы и Латинской Америки, во время которых горожане облачаются в старинные костюмы и разыгрывают сцены из средневековой жизни.

3. Домашние и клубные **литературные театры Европы**, представления которых теперь все чаще перерастают в новый жанр - *хэппенинг* (импровизации на заданную тему, в которые включены все присутствующие). Такие группы получили название "Интерактивная Литература", а игры, которые разыгрывались в доме, стали называть "кабинетными". С появлением жанра фэнтези ролевые игры стали проводиться на специально арендуемых "полигонах": в лесу, в старинных замках, "законсервированных" фабриках и заводах и т.д. [122].

Названные выше направления развития всемирного "историко-игрового движения" по своей сущности и специфике проведения во многом идентичны сюжетно-ролевым театрализованным играм, организуемым в рамках российского ролевого движения молодежи.

Результаты опроса 2000 года показали, что в Москве насчитывается более 10 тысяч человек – участников ролевого движения [29, с. 25]. Из них

около половины сказали, что в связи с возможностью освоить большое количество видов деятельности, предлагаемых клубами ролевых игр, они сумели выбрать именно ту профессию, которая является их призванием, следовательно, ролевое движение способствует профессиональному самоопределению молодёжи [29, с.28].

По данным исследователя ролевого движения молодёжи В.Т. Рожкова в 1999 году ролевым движением было охвачено более 40 регионов нашей страны [120]. В настоящее время в СНГ работают сотни клубов, занятых проведением ролевых игр, и число их возрастает после каждой всероссийской игры, которые правильнее было бы называть международными. Только на юге России ведут активную деятельность более 30 клубов ролевых игр. В течение года в разных городах страны проводятся десятки крупных и среднemasштабных ролевых игр различных видов, фестивалей, конкурсов, конвентов, турниров и т.п. Их организатором может выступать любое формирование ролевого движения с 1 по 4 ступень (рис. 4).

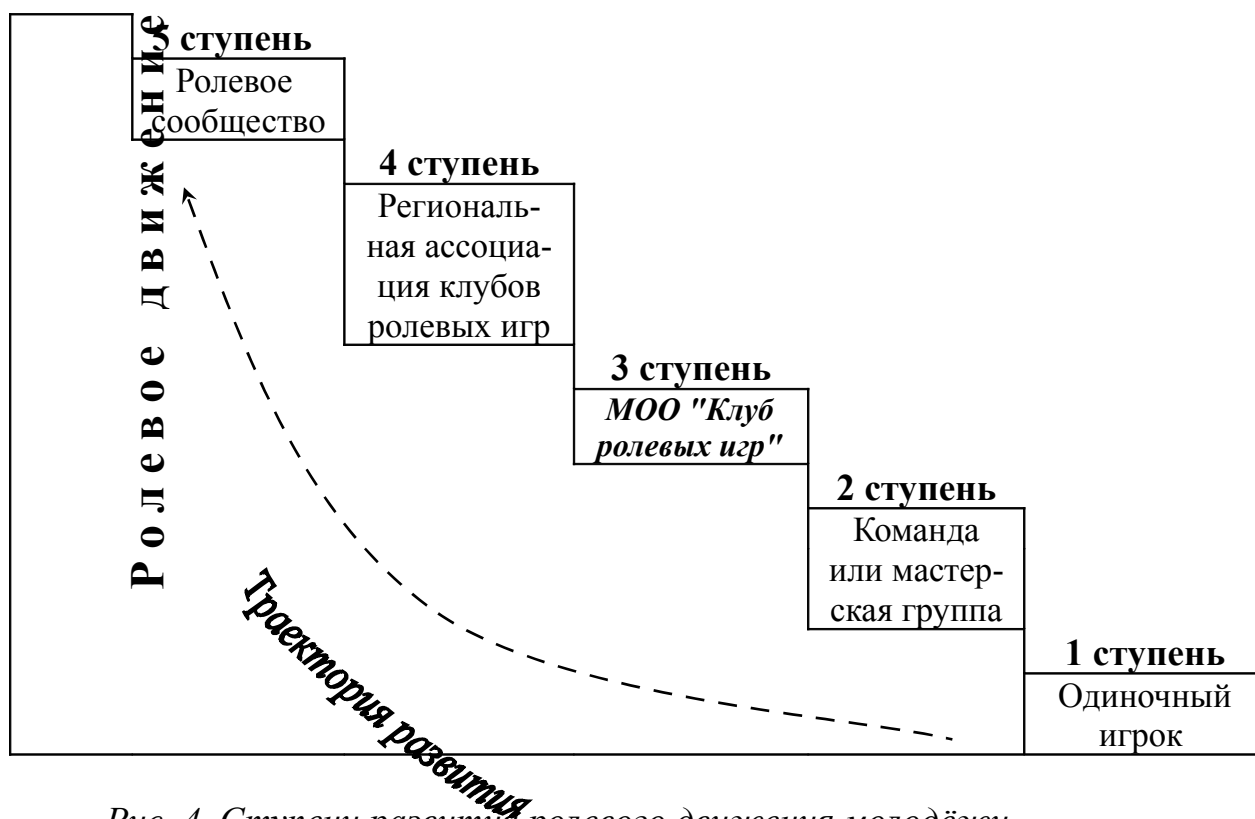


Рис. 4. Ступени развития ролевого движения молодёжи

Наиболее стабильным типом объединения, из показанных на рис.4, является **МОО "Клуб ролевых игр"** – это "молодежная общественная организация, добровольно объединяющая группы людей в целях общения, связанного с различными интересами, а также для совместного отдыха и развлечений, выполняющая культурно-просветительские и образовательные функции" [151, с.120]. Основываясь на многолетнем опыте работы, мы можем сказать, что клубы ролевых игр, даже в пределах одного города, достаточно сильно различаются по целому набору **оснований** (см. рис. 5):

- 1) *наличию регистрации* в органах юстиции в качестве общественной организации, подразделения какого-либо образовательного, социального и т.п. учреждения);
- 2) *наполненностью* (количеством участников);
- 3) *направлению совместной деятельности* (ролевое моделирование, игровое фехтование, историческая реконструкция, игровые технологии в образовании, историко-литературные исследования и т.д.);
- 4) *обеспеченностью помещением* ("уличные" и "домашние");
- 5) *возрастом клуба* – временем существования, общим состоянием объединения и т.д.



Рис. 5. Основания различий клубов ролевых игр

В социально-педагогическом контексте возможна "дифференциация объединений на основе степени принятия руководителями объединения профессионально-педагогической позиции и реализации ее в деятельности, то есть педагогизированности клуба" [70, с.29]. Другими словами, данные

молодёжные организации различаются между собой наличием или отсутствием педагогически значимых целей и задач, ведением целенаправленной воспитательной работы, образовательной деятельности.

Анализируя воспитательную работу молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" (далее – МОО "Клуб ролевых игр"), моделирующей деятельность всего ролевого движения, следует отметить, что **педагогическое управление** эффективностью его воспитательной деятельности является одним из решающих факторов, оказывающих влияние на формирование личности участников ролевого движения молодёжи.

Исследователи ролевого движения Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин предлагают рассматривать в деятельности МОО "Клуб ролевых игр" следующие **режимы функционирования**: "учебный центр"; "клуб по интересам"; "проектно-конструкторское бюро"; "рефлексивный клуб"; "научное сообщество"; "воспитательный коллектив"; "витрина" ("социальное предъяснение общности"); "цех" ("бригада") [70; 112].

Наибольшее влияние на формирование личностей участников ролевого движения, с нашей точки зрения, оказывает деятельность клубов, работающих в режимах "проектно-конструкторское бюро", "учебная группа" и "воспитательный коллектив". Выступая как "*проектно-конструкторское бюро*", участники МОО "Клуб ролевых игр" разрабатывают программы работы, планы проведения сборов, методические рекомендации и сценарии мероприятий. При этом основная деятельность может сопровождаться обсуждением научных работ по соответствующей тематике: история (знания о событиях, которые реконструируются в играх, о ритуалах, одежде людей той эпохи, их жилищах, обычаях и т.д.); социально-психологическая информация, на основе которой организуется внутригрупповое взаимодействие.

Доминирующим режимом функционирования такого типа клуба как *учебная группа* без сомнения является режим "школа", хотя жизнедеятельность учебной группы может вполне осуществляться в определенных

моментах как "цех", "репетиция", "витрина". В основном режиме ("школа") опытные члены данного клуба формируют умения и навыки у "учеников". Часто этот режим в клубах ролевых игр применяется в виде тренировок обращения с игровым оружием, подготовки новых членов клуба к играм.

"*Воспитательный коллектив*" имеет своей целью собрать вокруг себя людей с близкими ценностями. Как правило, в клубных объединениях такого типа работают в основном педагоги, которые своей целью видят развитие членов клуба и формирование их личности посредством реализации потенциалов, заложенных в ролевых играх как таковых.

Примером может служить Армавирская городская молодёжная общественная организация "Клуб сюжетно-ролевых театрализованных игр". В воспитательном коллективе можно обнаружить все возможные режимы функционирования, однако каждый из режимов будет подчинен в своем смысловом значении главному – "философскому кружку". Разработка и проведение сюжетно-ролевых театрализованных игр для такого рода объединений "является материалом для ценностного диалога о смыслах существования" [70]. Действительно, МОО "Клуб ролевых игр" представляет собой внеучебное объединение, реализуя, прежде всего, воспитательные задачи. Учитывая вышесказанное, выдвигается **ряд задач**, обеспечивающих главную (преобразование личности членов организации) и соподчинённых ей:

- 1) поддержание в организации определённого уровня отношений, развитие субкультуры МОО "Клуб ролевых игр";
- 2) развитие самоорганизации МОО "Клуб ролевых игр";
- 3) представительство МОО "Клуб ролевых игр" во внешнем мире;
- 4) тактическое и стратегическое планирование деятельности МОО "Клуб ролевых игр" и т.д.

Опираясь на содержание главы "Рождение, жизнь и распад деятельности подростково-юношеских объединений" книги О.В. Лишина "Педаго-

гическая психология воспитания" [82, с.10-11], мы хотим отметить, что известны два типа действующих общественных организаций:

1) с системой управления, вынесенной за пределы группы. При этом организация практически управляется извне;

2) с управляющей подсистемой включенной в общую систему деятельности объединения и делящей функции управления с теми, кто несёт основные "рабочие" обязанности.

Организации первого типа отличаются преобладанием отрицательной обратной связи, поэтому их управление настроено на стабилизацию. Оно не может не сопротивляться любым попыткам внести коррективы в ситуацию. Это, так называемые, "управляемые" организации. МОО "Клуб ролевых игр" относится к организациям второго типа, отличающимся преобладанием положительной обратной связи. Его управление настроено на изменение и развитие в ходе преодоления помех в деятельности. Это "самоуправляемая" организация. Система самоуправления МОО "Клуб ролевых игр" отражена на рис.6:

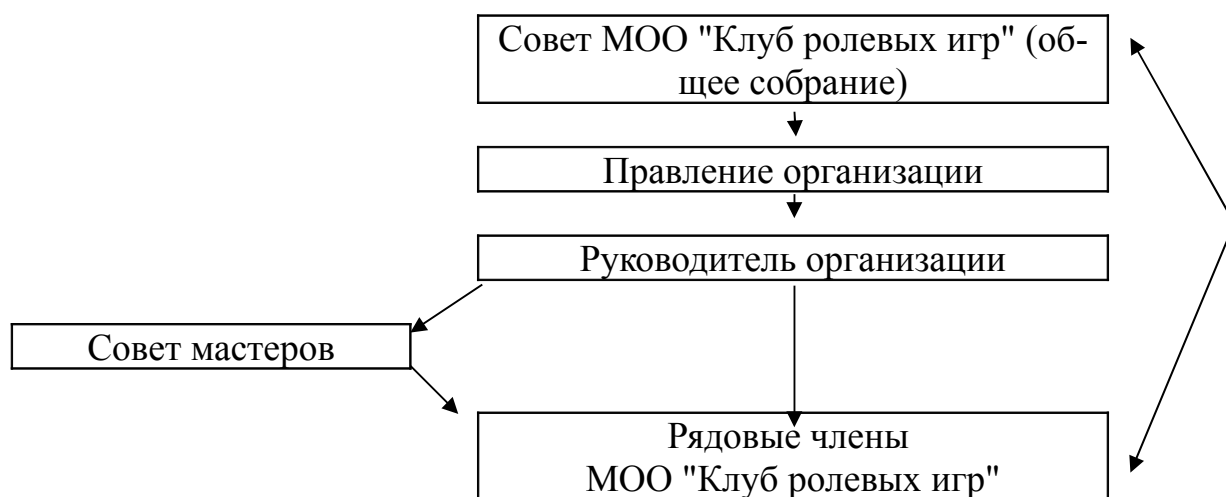


Рис. 6. Система самоуправления МОО "Клуб ролевых игр"

На рис.6 мы видим, что высшим руководящим органом МОО "Клуб ролевых игр" является Совет (общее собрание), в который входят все члены организации. Состав Правления и должность руководителя МОО "Клуб

ролевых игр" являются выборными, а Совет мастеров – непостоянной руководящей единицей, существующей только на период подготовки и проведения крупных ролевых игр. Деятельность и полномочия руководящих органов МОО "Клуб ролевых игр" определяются Уставом организации. С педагогической точки зрения, от разницы в системах управления зависит стратегия деятельности организации. В организациях с управлением, вынесенным вне группы, деятельность руководителя построена на умении подчинить себе коллектив организации и постоянно добиваться неизменности ситуации. В общественных организациях, связанных деятельностью воедино, основная задача – подготовка членов организации к самостоятельному принятию решений и к самоорганизации во всех (по возможности) сферах деятельности. Реализацией воспитательных задач в МОО "Клуб ролевых игр" заняты, в первую очередь, руководитель, а также специалисты (педагоги, тренеры, мастера) и лидеры - члены организации. Эффективность воспитательной работы МОО "Клуб ролевых игр" зависит от того, насколько их действия скоординированы, согласованы, последовательны, направлены на достижение общей воспитательной цели. Успешная работа МОО "Клуб ролевых игр" во многом зависит от существования сознательной дисциплины среди членов организации. Дисциплина – это форма достижения цели. Как показывает опыт деятельности молодежных общественных организаций, работающих более 5 лет, сознательная дисциплина не может существовать сама по себе. Она всегда естественна и неизбежна лишь при выполнении какого-то важного дела, достижения значительной цели. Чем труднее и сложнее дело, тем жёстче дисциплина. Определённая система воспитательной работы создаёт в организации определённую дисциплину. Она, в свою очередь, будет оказывать влияние на весь ход работы и воспитания.

Таким образом, вопрос дисциплины неразрывно связан с формулированием целей и задач МОО "Клуб ролевых игр", а также его миссии. *Миссия* – это основное предназначение объединения; смысл его существо-

вания, определяющее философию и ценности МОО "Клуб ролевых игр" [101, С.93-94]. Деятельность организации будет носить воспитательную направленность только в том случае, если:

1) МОО "Клуб ролевых игр" делает что-то, действительно нужное не только самим членам организации, но и окружающим;

2) работа организации изменяет жизнь людей к лучшему;

3) услуги организации доступны для всех нуждающихся в них.

Именно так должна реализовываться стратегическая цель (миссия) МОО "Клуб ролевых игр".

Направления программной деятельности МОО "Клуб ролевых игр": культура, искусство, досуг, психологическая поддержка, социальная реабилитация, спорт и туризм, экология и окружающая среда и др. [160]. Каждое из этих направлений связано с миссией организации и способствует разностороннему развитию личности членов МОО "Клуб ролевых игр", позволяя раскрыть свои творческие способности, совершенствоваться нравственно и физически, ощутить себя нужным людям, делающим важное дело на благо общества. Воспитательный процесс может протекать с разной степенью эффективности. Многое зависит от того, насколько целеустремленно и квалифицированно создаются благоприятные условия для оптимального и согласованного функционирования всех компонентов и звеньев воспитательного процесса. С целью обеспечения наглядности педагогических процессов, протекающих в МОО "Клуб ролевых игр", целесообразно обратиться к рассмотрению *структурно-функциональной схемы МОО "Клуб ролевых игр"* (рис.7). Схема носит блочно-модульный характер.

Педагогическая сущность данной схемы (рис.7) заключается в рассмотрении специфики педагогических взаимодействий субъектов воспитательной деятельности (родителей, правления МОО "Клуб ролевых игр", мастеров, совета МОО "Клуб ролевых игр", других членов организации, руководителя, лидеров организации), факторов, детерминирующих развитие личности в данной общественной организации (учебно-образова-

тельной среды, субкультур, науки и искусства, национальных и возрастных особенностей, религиозных конфессий, СМИ, других общественных организации и клубов) и определении совокупности педагогических, организационных и психологических условий, обеспечивающих эффективность этого процесса. Поскольку блок целеполагания определяет специфику деятельности МОО "Клуб ролевых игр", то он является системообразующим при рассмотрении специфики педагогической деятельности данной общественной организации.



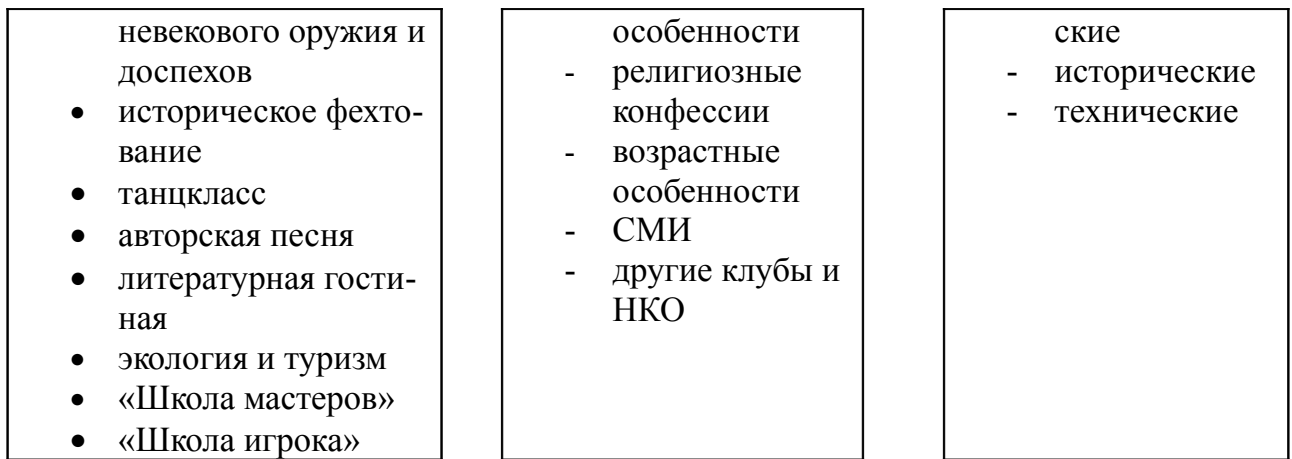
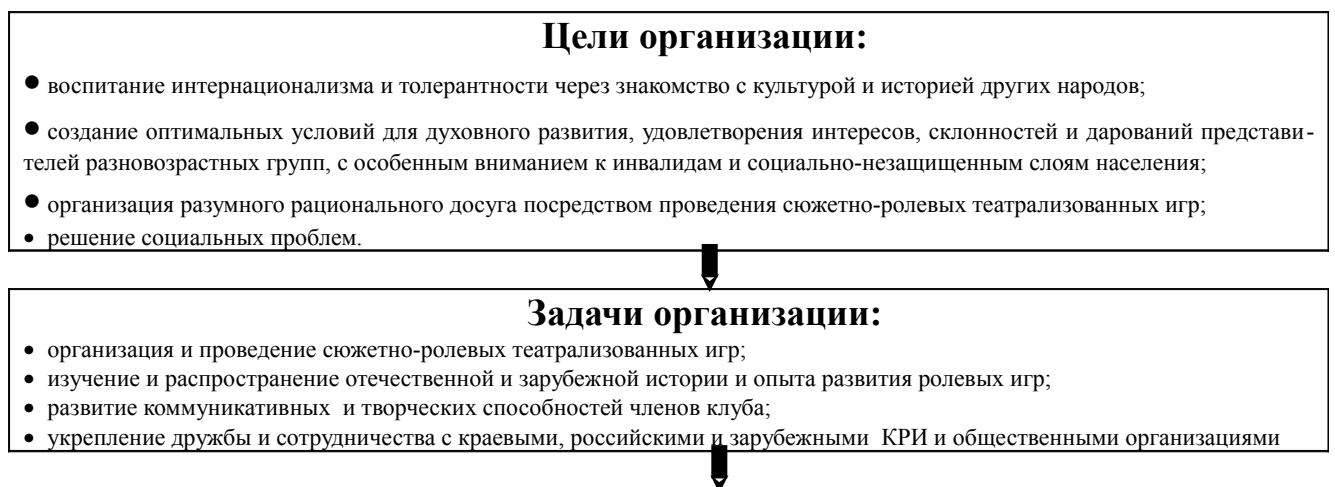


Рис.7. Структурно-функциональная схема молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"

В связи с этим остановимся более подробно на рассмотрении его компонентов, представляющих собой *алгоритм реализации воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"*.



Содержание деятельности:

- 1) организация воспитывающей среды и деятельности:
 - проведение тематических бесед и семинаров, посвящённых истории, литературе, музыке, традициям, обычаям, фольклору, истории костюма народов мира;
 - проведение занятий по изучению истории и культуры средних веков и актёрского мастерства;
 - организация и проведение показательных выступлений, фестивалей, концертов, выставок, акций;
 - участие в мероприятиях, организуемых другими КРИ, общественными организациями, УДО и администрацией города;
- 2) соблюдение традиций клуба: день рождения КРИ; традиционные игры; открытие игрового сезона и др.

Методы:

- убеждение и упражнение;
- педагогическая оценка: торжественное вручение клубных карточек, благодарностей и грамот; почётные обязанности; поощрительные подарки и др.;
- беседа и тренинг;
- индивидуальная и групповая работа и др.

Формы:

- | | |
|--------------------------------|---|
| ➤ ролевые игры различных видов | ➤ субботники |
| ➤ занятия и семинары | ➤ выпуск стенгазет |
| ➤ экскурсии | ➤ экологические рейды |
| ➤ турпоходы | ➤ общегородские праздники и мероприятия |
| ➤ соревнования | ➤ акции |
| ➤ литературные гостиные | ➤ выставки |
| ➤ вечера отдыха | ➤ показательные выступления |
| ➤ концерты | ➤ фестивали и др. |
| ➤ клубные торжества | |

Средства социально-культурной деятельности и общепедагогические средства:

- | | | |
|-----------------|--|---|
| ● труд , | разнообразные материальные объекты и предметы духовной культуры: | ● видео и аудиоаппаратура, |
| ● игра , | ● музыка, живопись и театр, | ● музыкальная аппаратура и музыкальные инструменты, |
| ● уче- ние, | ● литература и история, | ● реквизит, |
| ● об- ще- ние, | ● спорт и природа, | ● театральное оборудование, |
| ● по- зна- ние, | ● произведения прикладного искусства, | ● модели и реконструкции, |
| | | ● символика и др |

Результат воспитательного процесса:

Социально значимые качества личности молодого человека

*Рис.8. Алгоритм реализации воспитательного потенциала
молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"*

Для него характерны все компоненты, присущие педагогической системе: специфические для данного объединения цели, задачи, средства, формы и методы воспитательной работы организации, отражённые в Уставе организации. Конечным результатом воспитательного процесса, реализуемого в рамках МОО "Клуб ролевых игр", и завершающим звеном алгоритма, является личность молодого человека – члена МОО "Клуб ролевых игр", сформированность её социально-значимых качеств. Представление о структуре и механизмах взаимодействия, продемонстрированные на *структурно-функциональной схеме*, позволяют целостно охарактеризовать воспитательный процесс МОО "Клуб ролевых игр" с учётом специфики взаимодействий и взаимосвязей, которые носят не явный характер. Этот учёт позволит улучшить воспитательный процесс и повысить педагогическую эффективность социально-культурной деятельности молодёжной общественной организации.

Из рис.7 следует, что центральное место, обуславливающее личностное развитие, занимает объект воспитательной работы МОО "Клуб ролевых игр" - *личность* члена клуба, которая рассматривается в контексте саморазвития в условиях организации и проявляется в самовыражении, самореализации, развитии самосознания, саморазвития, самоутверждения, самоопределения, саморегуляции, самовоспитания и самообучения. Именно личность, понимаемая как "реально существующий человек с реально существующей и присущей только ему нервно-психологической организацией" [105, с.59] определяет содержание педагогической деятельности МОО "Клуб ролевых игр", направленной на сохранение и приумножение "богатства личности" [106, с. 215]. По желанию членов организации создаются мастерские, играющие важную воспитательную роль, которые работают по направлениям: история и изготовление костюма, история средних веков, реконструкция средневекового оружия и доспехов, историческое

фехтование, танцкласс, авторская песня, литературная гостиная, экология и туризм, "Школа мастеров", "Школа игрока".

Говоря о воспитании в рамках МОО "Клуб ролевых игр", мы придерживаемся взглядов П.П. Блонского, писавшего о том, что нужно "воспитывать человека, способного создавать свою собственную жизнь, способного к самоопределению. Воспитываться – значит самоопределяться", и воспитание молодого человека "есть лишь рациональная организация самовоспитания его" [15, с.42]. Целью воспитания П.П. Блонский считал "всесторонне и гармоническое развитие личности" [109, с.23]. Данный подход продолжает оставаться актуальным [150, с.285].

Схема на рис. 7 демонстрирует направления оптимизации и модернизации воспитательной деятельности, обеспечивая целостное и поступательное развитие личности в молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр". Следовательно, участие в ролевом движении оказывает непосредственное влияние на формирование личности молодого человека благодаря разнонаправленности и многообразию деятельности МОО "Клуб ролевых игр", открывает возможность творческого развития и самореализации личности, расширяет кругозор и социальные функции участников ролевого движения, развивает их коммуникативные способности. Всё вышесказанное позволило нам раскрыть сущность воспитательного потенциала МОО "Клуб ролевых игр", рассматриваемого нами в качестве модели ролевого движения молодёжи.

Сегодня понятие "потенциал" широко используется в различных отраслях наук об обществе и человеке. Проблема потенциала, в том числе воспитательного, широко освещена в современной научной психолого-педагогической литературе во всём многообразии её аспектов: потенциал социальных движений (Е.П. Белинская, О.А. Тихомандрицкая); творческий потенциал личности (В.В.Сериков, Л.Н. Москвичева); воспитательный потенциал досугового объединения культурно-оздоровительной направленности (Д.Э. Симонов); эмоциональный потенциал коллектива (А.Н. Лу-

тошкин, А.Г. Кирпичник); воспитательный (педагогический) потенциал детского общественного объединения (С.В. Тетерский, Г.В. Дербенева) и др.

Дадим определения понятиям **"потенциал"** и **"воспитательный потенциал"**. В словаре С.И. Ожегова "потенция" рассматривается как "возможность; то, что существует в скрытом виде и может проявиться при известных условиях" [102, с. 506]. В краткой философской энциклопедии "потенция" характеризуется как "возможность, внутренне присущая сила, способность к действию", а "потенциальность" как присущая жизненной субстанции тенденция, "которая при известных благоприятных условиях достигает своей цели" [179, с. 357]. Потенциал (от лат. *potentia* – сила, мощь) – "источники, возможности, средства, запасы, которые могут быть приведены в действие, использованы для решения какой-либо задачи, достижения определенной цели; возможности определенного лица в определенной области" [158., с. 1058]. В словаре иностранных слов потенциал рассматривают как "совокупность имеющихся средств, возможностей, ... ресурсов..." [152, с. 404]. Таким образом, лексическое значение понятия "потенциал" предполагает, прежде всего, скрытые возможности кого-либо, чего-либо, которые могут реализоваться при определенных условиях.

Среди сообществ и ситуаций, дополняющих воспитательное пространство школы и вуза, необходимо отметить уникальный российский опыт, связанный в первую очередь с деятельностью молодёжных общественных объединений. Исследователь Е.Д. Патаракин отмечает, что "все более пристальное внимание уделяется воспитательным возможностям, скрытым в различных общественных ассоциациях, которые не всегда создаются в целях обучения, воспитания и развития, но всегда им служат" [108]. Сущность молодёжной организации, её потенциал могут быть определены с различных позиций.

С позиции *социальной психологии* сущность молодёжной организации (её социальный потенциал) может быть определена как свойственная

данной общности – социальному организму – ценностно-мотивационная основа, авансирующая удовлетворение социальных притязаний молодого человека в его реальных взаимоотношениях с материальным миром, с окружающей действительностью, представляющая социальные интересы молодёжи в различных общественных сферах, содействующая (способствующая) полноценному взаиморазвитию личностных качеств и средовых возможностей.

С позиции *социологии* сущность (потенциал) молодёжной общественной организации можно определить как специфическое социокультурное образование, интегрировано представляющее жизненные ценности молодёжи, реальные возможности обеспечения разносторонних потребностей и интересов молодого человека в данном социуме.

С точки зрения *лидеров самих молодёжных и детских общественных объединений*, их воспитательный (педагогический) потенциал заключается в идее единения, лежащей в основе всей деятельности [172, с.44].

Говоря о **потенциале молодёжного общественного объединения**, мы имеем в виду возможности "общности людей, новых сил, рождающихся в процессе их совместной деятельности" [84, с.45]. В своей монографии "Эмоциональные потенциалы коллектива" известный педагог А.Н. Лутошкин рассматривает жизнедеятельность любого детского или молодёжного коллектива с точки зрения существования двух его сфер – потенциальной и актуальной. Он отмечает: "Поступательное движение коллектива вперёд, его развитие как социальной организации невозможно без существования соответствующих ресурсов его жизнедеятельности, которые обеспечивали бы как долговременную программу его развития, так и деятельность в конкретно складывающихся ситуациях" [84, с. 45].

Таким образом, с позиции *педагогике* **сущность молодёжной организации** представляет совокупность специально созданных средовых условий, обеспечивающих устойчивые социально-педагогические культурообразующие взаимоотношения между членами объединения, направлен-

ных на оптимизацию их социального взаимодействия и совершенствование окружающего жизненного пространства. Следовательно, педагогическая сущность молодежной организации может быть определена не просто как некий социальный потенциал, а именно как воспитательный потенциал, ведь воспитание, по определению Л.С. Выготского, есть "специально созданные условия, содействующие полноценному социальному развитию" молодежи.

По определению, данному Л.Б. Железновой, **воспитательный потенциал молодежной организации** есть определенная целостность социально-психологических факторов, обуславливающих потребности личности в жизнедеятельности объединения, позицию субъекта познания, деятельности, общения, права, творчества, саморазвития [53].

Ведущими **принципами материализации воспитательного потенциала** молодежной организации являются:

- 1) субъектная значимость общественной жизни;
- 2) гармонизация взаимоотношений личности и общества;
- 3) гуманистическая направленность;
- 4) оптимистическая перспектива;
- 5) социально-педагогический динамизм;
- 6) возрастная ориентация и индивидуализация: учет возрастных и индивидуальных особенностей [53].

Основными **условиями материализации воспитательного потенциала молодежной организации** являются:

- 1) конвергенция уровней различных воспитательных потенциалов (их согласование, сближение к одной оси) семьи, дворовой компании, общественной организации, школы или вуза, социума, общества в соответствии с вышеназванными принципами;
- 2) балансирование темпов накопления и реализация воспитательного потенциала (определить соотношение воспитательных возможностей и создать условия их реализации);

- 3) оптимистическая перспектива;
- 4) свобода и ответственность социального выбора;
- 5) социальный успех и общественное признание [53].

Основными **функциями клубной деятельности** являются компенсаторная и стимулирующая. Это связано с целым рядом причин:

- 1) предоставлением клубным типом объединения детям и молодёжи большей вариативности выбора;

- 2) отсутствием строго заданной программы, пропуск части которой, как правило, влечет за собой невозможность продолжения участия в объединении;

- 3) возможностью действительного самоуправления, формирующего основы демократической культуры личности, которое включает в себя процедуры выборов и перевыборов, общее планирование и анализ сделанного, подотчётность избранного совета, совместное распоряжение клубной собственностью и ее распределение, общественный контроль соблюдения устава и собственных законов жизни, коллективное творчество и групповую обязательность;

- 4) наличием воспитательного потенциала таких эмоциональных явлений, свойственных именно коллективной деятельности, как совместность, коллективность переживаний, соревновательные ситуации, ситуации успеха и неуспеха, новизны, внезапности и неожиданности, перспективной устремлённости, самооценки коллектива и др. [31, с.5].

Большее значение имеет коммуникативная функция клуба, выступающего как "непреходящее, притягательное средство межличностного общения, не имеющее себе равных по эффективности решения локальных социально-культурных задач, поставленных интегрирующимися в клубе молодыми людьми" [176, с.4].

Таким образом, **воспитательный потенциал молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"**, отвечая всем изложенным выше принципам воспитательного потенциала молодёжной общественной

организации, *представляет собой совокупность педагогических средств, форм и методов, реализация которых обеспечивает возможность целенаправленного педагогического воздействия на формирование социально-значимых качеств личности молодёжи.*

Под *качеством личности* мы понимаем устойчивое образование в духовном мире человека, которое определяет образ его мыслей, образ жизни, характер отношений, стиль деятельности и культуру поведения [66, с.10]. При этом, говоря о положительных качествах личности, мы имеем в виду актуальные для современного процесса построения гражданского общества в России: толерантность, интернационализм, веротерпимость, коммуникабельность, высокую нравственность, духовность, демократичность, патриотизм, стремление заниматься общественно полезной деятельностью, самосовершенствоваться и самореализовываться, быть высокоинтеллектуальной, творческой личностью. В этом наша позиция соответствует современной концепции гуманистического воспитания, сформулированной В.А. Слостёниным, И.Ф. Исаевым, Е.Н. Шияновым, о гармоничном развитии личности в условиях саморазвития и самореализации [150, с.285].

Структурные компоненты воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" можно выделить на основе ряда потенциалов коллектива, названных А.Н. Лутошкиным:

1) воспитательные возможности МОО "Клуб ролевых игр" в настоящем и будущем: комплексное воздействие на формирование социально-значимых качеств личности молодёжи, путём реализации педагогически значимых программ и проектов;

2) нравственные нормы МОО "Клуб ролевых игр": понимание и принятие жизненных ценностей, таких как справедливость, романтическая любовь, патриотизм, дружба, истина, долг, свобода, честь, верность; направленность на развитие таких социально-значимых качеств личности как ответственность, доброта, щедрость, уважение к людям, искренность, то-

варищество, ответственность, целеустремлённость, профессионализм и компетентность, самообладание, сильная воля, стремление к саморазвитию и др.;

3) сложившееся позитивное общественное мнение о деятельности МОО "Клуб ролевых игр", обеспечивающее поддержку воспитательной работы, реализуемой клубом – имидж клуба;

4) организаторско-управленческие ресурсы МОО "Клуб ролевых игр";

5) высокий уровень сплочённости членов МОО "Клуб ролевых игр";

6) система педагогического управления МОО "Клуб ролевых игр".

Эти потенциалы выражаются в их "способности подключать дополнительные источники активности к действиям личностей, быть своеобразными "усилителями" деятельности людей в коллективах" [84, с. 46].

В свою очередь, **критериями развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"** выступают:

1) степень добровольности и осознанности принятия членами МОО "Клуб ролевых игр" участия в его работе;

2) качество отношений, возникающих между членами МОО "Клуб ролевых игр";

3) соответствие действий руководителя МОО "Клуб ролевых игр" поставленным воспитательным целям и задачам;

4) соответствие уставных воспитательных целей и задач современной концепции гуманистического воспитания;

5) качество реализации процессов самоуправления;

6) соответствие деятельности МОО "Клуб ролевых игр" потребностям членов организации, особенно в самореализации;

7) уровень доступности услуг, предоставляемых МОО "Клуб ролевых игр", для всех нуждающихся в них;

8) уровень общественной значимости работы МОО "Клуб ролевых игр".

1.3. Формирование социально-значимых качеств личности участника молодёжной общественной организации средствами социально-культурной деятельности

Проанализировав такие социально-педагогические явления как молодежное движение, ролевое движение молодёжи и МОО "Клуб ролевых игр", мы приходим к заключению о том, что воспитательный потенциал молодёжного движения находит своё отражение в воспитательном потенциале ролевого движения молодёжи, воспитательный потенциал которого реализуется в воспитательном потенциале МОО "Клуб ролевых игр", представляющего собой модель данного движения. В свою очередь, воспитательный потенциал МОО "Клуб ролевых игр" максимально раскрывается в *сюжетно-ролевой театрализованной игре* (далее – СРТИ) – важнейшем виде деятельности ролевого движения молодёжи. Следовательно, нам необходимо остановиться на определении СРТИ, выявить её воспитательный потенциал. Анализ научно-педагогической литературы показал, что многие авторы считают актуальной пропаганду "разнообразных игровых форм, ориентированных на развитие интеллектуальных и творческих возможностей молодёжи, реализацию её природных способностей и задатков, её созидательного потенциала" [118, с.22].

В большинстве научных источников ролевая игра рассматривается как одна из основных форм деятельности ребёнка [76; 77; 121; 193; 194; 195; 196]. Но, в нашем случае речь идёт скорее о ролевой игре взрослых, нежели детей. Мы считаем необходимым отметить следующее:

1. Ролевая игра - "сложное социально-психологическое явление уже потому, что это не возрастное явление, а личностное. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуются особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Взрослый в игре "пробует", "переживает" неиспользованные возможности жизни, а ребёнок проигрыва-

ет, "примеривает" ещё не использованные, не выбранные возможности. Именно это и делает игру могучим средством социализации, ... приобщения... к нормам и ценностям общества" [1, с.11].

2. Ролевая игра в равной степени близка как взрослым, так и детям, поскольку "большую часть жизни каждый из нас проводит, играя в соответствии с ситуацией множество самых разных социальных ролей... порой... несколько ролей одновременно" [182, с.148]. Эту мысль высказывает в своих работах А.С. Макаренко, говоря о том, что взрослые постоянно играют в ролевые игры, даже сами с собой, изображая "важность в своём кабинете,.. книжность, когда мы обставимся книжками и думаем – у нас есть библиотека" [88, с. 25].

3. Взрослые, так же как и дети, испытывают потребность в перевоплощении, изменении (хотя бы временном) окружающего мира, привнесении в него красоты, сказочности, романтики. Сюжетно-ролевая театрализованная игра – это "выход за пределы реальности, а точнее обыденности, это возможность для человека ощутить, осознать себя через иное, т.е. возможность быть чем-то иным по отношению к собственному "Я" [119, с.7]. Именно к ней как нельзя лучше подходит рассмотренная А.Н. Леонтьевым общая формула мотивации игры – "не выиграть, а играть" [76, с.486].

В нашем случае можно говорить о некоем своеобразном виде ролевой игры, в котором равноправно сочетаются ролевые игры взрослых и детей, т.к. её основными участниками являются представители "пограничной" возрастной группы между детством и взрослостью. Это новый тип игр, когда "взрослые и дети играют вместе, используя игры для решения очень важных как для детей, так и взрослых проблем их совместного существования" [71, с.5]. Такая игра включает в себя элементы изученных в психологии поведенческих, обучающих и межличностных игр, предполагающих разучивание и отработку нового для человека стиля поведения, обмен ролями между партнёрами по игре, рассмотрение реальных конфликтных или проблемных ситуаций на игровой основе [176, с.148] и мно-

жество особенных, специфических черт, которые мы проанализируем далее. В ряде работ, посвящённых молодёжным движениям, РД и ролевым играм, авторы приближаются к этому определению, не проявляя при этом терминологического единства (А.В. Гашков, А.П. Ершова, В.М. Букатов, С.А. Шмаков, О.Б. Хевролина, Э.В. Воробьева, М.Ю. Кожаринов, Л.Е.Смеркович, М.И. Шкель, Б.Д. Соловьев, Д.В. Калинин, Ю.Ю. Лунг, Л.Ю.Бочарова, Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, И.И. Фришман, А.Р. Ляндзберг, Л.И. Эльконинова и др.). Подходы данных авторов к определению понятия "сюжетно-ролевая театрализованная игра" представлены в таблице 2.

Таблица 2

**Варианты определения понятия
"сюжетно-ролевая театрализованная игра"**

Автор	Определение понятия
Н.П. Анিকেва [1, с.18, 77]	<p>Игра (ролевая) – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность, изменяет мир.</p> <p>Ролевая игра – это одновременность двойного общения: реального и воображаемого (т.е. разыгрываемого).</p> <p>Игра-импровизация – действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра развёртывается в виде импровизации.</p>
Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин [70, с.15]	<p>Ситуационно-ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях воображаемой ситуации, и регламентированное правилами игры.</p>
М.И. Рожков, Л.В. Байбородова [121, с.257]	<p>Сюжетно-ролевая игра оказывает социализирующий эффект, поскольку она:</p> <ul style="list-style-type: none"> - представляет собой форму моделирования ребёнком, прежде всего, социальных отношений; - воссоздаёт социальные отношения в материальной, доступной ребёнку форме; - выступает активной формой экспериментального поведения. <p>Социально-ориентирующая игра- это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все.</p>

Таблица 2 (продолжение)

<p>С.А. Шмаков [194, с.140]</p>	<p>Комплексная игра – игра, соединяющая совокупность разнородных творческих занятий, действий, игр, составляющих одно целое, дающих единый педагогический эффект. Она длительна и объединяет ролевую игру в одно целое с играми с готовыми правилами. Она может иметь единый сюжет как регулятор творческого самовыражения детей, как совокупную идею – модель действительности или воспроизводства сказочного, фантастического или реального сюжета.</p>
<p>С.В.Савин [126]</p>	<p>Ролевая игра - это синтез спорта, боевых искусств, театра, самостоятельного творчества, литературы, технического мастерства, поданный в ненавязчивой занимательной форме.</p>
<p>Г.М. Кожаспирова, А.Ю. Кожаспиров [63, с.95]</p>	<p>Ролевая игра – совместная групповая игра, в которой её участники распределяют, берут на себя и используют различные социальные роли в специально создаваемых ими сюжетных условиях.</p> <p>Сюжетная игра – игра, в которой ребёнок (участник) воспроизводит сюжеты из событий реальной жизни людей, рассказов, сказок и т.п.</p>
<p>А.И. Ермолаев [45]</p>	<p>Ролевая игра - это игра высокого уровня, имитация какой-либо деятельности или поведения, по степени сложности моделируемого мира сопоставимая с театральным спектаклем, но отличающаяся от него отсутствием заранее заданного сценария.</p>
<p>Ю.Ю. Лазарев [75]</p>	<p>Ролевая игра - средство, развивающее личность, способ работы над собой.</p>
<p>Л.Е. Смеркович [156]</p>	<p>Большинство ролевых игр на настоящий момент является искусством.</p> <p>Игра хотя и производит осязаемое воздействие на людей, возникает между людьми, людьми же реализуется, относится не только к человеческому миру, но и одновременно является социокультурным явлением, поскольку оказывает влияние на системы деятельности и практики.</p>
<p>И.Н. Ребров [117]</p>	<p>Ролевая игра - новый вид самовыражения - т.е. искусства, смысл которой заключается в понимании друг друга.</p> <p>Игра (сюжетно-ролевая театрализованная) есть плод совместного творчества мастера и игрока, в ней человек может реализовать те свои способности, что не затре-</p>

	бованы в обычной жизни, и тут же человек может испытать те ощущения и чувства, что, как правило, редко возникают в повседневной окружающей обстановке.
--	--

Таблица 2 (продолжение)

О.Б. Хевролина [187]	Ролевая игра - это деятельность, в процессе которой происходит столкновение характеров, убеждений, мотиваций, идей и мнений, требующая от участника не элементарного соблюдения правил, а глубокого проникновения в поведение персонажа, его характер и убеждения.
----------------------	---

Материалы, помещённые в таблице 2, позволяют нам сделать вывод о том, что понимание современными исследователями сущности ролевой игры, её специфических особенностей и свойств достаточно многообразно. Однако в полном виде определение ролевой игры, а именно сюжетно-ролевой театрализованной игры, в российской научной литературе отсутствует, не предлагают его и зарубежные авторы такие, как Б. Кемп, Г. Олмстед-Дин, С. Петерсон, П.П. Горностай, Г.Б. Бедненко, F. Ameln, K. Aschenbrenner-Egger, T. Witingер, M. Kramer, P. Soppa, K. Jensen, B. Witschi, R. Schaller, L. Teckemeyer, M. Riegger, R. Hoppe-Kresse и др., в целом высоко оценивающие обучающую, воспитательную, развивающую, психологическую, терапевтическую и социальную значимость ролевых игр [6; 39; 58; 104; 110; 198; 201; 204; 205; 206; 209; 210; 211; 212; 218; 219].

Анализ вышеизложенного позволил дать авторское определение сюжетно-ролевой театрализованной игры. **Сюжетно-ролевая театрализованная игра (СРТИ)** является одним из видов игровой деятельности человека, целью которой является достижение максимального сходства между имитационными действиями участников, манипулирующих символическим материалом, и реальными действиями людей в жизненном и деятельностном контекстах.

Спецификой СРТИ является то, что в качестве символов выступают одежда, орудия, способы поведения, описанные в исторических, художе-

ственно-литературных и других источниках. В основе мотивации СРТИ лежат базовые потребности личности, которые выделяются такими известными социальными психологами, как А. Маслоу, Г.Олпорт и др. [89, с.103; 78, с.25]. Одним из конкретных проявлений этой мотивации среди многих стремлений является желание достичь сходства, т.е. цель игры и данный мотив совпадают, что соответствует характеристике игры как социально-психологического явления, данному крупными теоретиками игры [76, с.481].

Теоретик ролевого движения А.И. Белерехис выделяет следующие **функции ролевой игры (СРТИ):**

1. Мотивационная: каждая СРТИ создает мотив деятельности, который значим для игрока и не отодвинут во времени.
2. Образовательная: в период подготовки к СРТИ и в ходе ее игрок получает ранее неизвестную ему информацию, знание.
3. Воспитательная: умение уважительно относиться к чужим ценностям и отстаивать свои, культура поведения и т.д.
4. Развивающая: в ходе ролевой игры развиваются быстрота реакции, гибкость ума и поведения, внимание и творческие способности, совершенствуются организаторские качества, актерские навыки.
5. Коммуникативная: навыки культуры общения, поведения в социуме.
6. Обучающая: обучение различным умениям и навыкам в ходе ролевой игры.
7. Компенсаторная: компенсирует у детей потребность в проявлении взрослости, включении в социально-значимые отношения. Взрослым игрокам СРТИ позволяет более точно выразить эмоциональную сферу личности, что в реальной жизни не всегда удается.
8. Терапевтическая: СРТИ способствует развитию умения погашать конфликты, снимает агрессивность, стрессы, отрицательные эмоции,

при правильном использовании позволяет бороться с различными комплексами.

9. Релаксационная: СРТИ снимает эмоциональное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении или работе.

10. Психотехническая: формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности; перестройка психики для усвоения больших объемов информации.

11. Рекреативная: СРТИ — замечательный, запоминающийся на всю жизнь, вид отдыха [9].

Этот подход к функциям СРТИ во многом соответствует определению особых функций игры как педагогического феномена культуры, сформулированному С.А. Шмаковым. Он выделяет следующие наиболее важные *функции*: социокультурное назначение игры; функция межнациональной коммуникации; функция самореализации... в игре как полигоне общечеловеческой практики; коммуникативная функция игры; диагностическая функция игры; игротерапевтическая функция игры; функция коррекции в игре; развлекательная функция игры [194, с.62].

Теоретик ролевого движения О.Б. Хевролина пишет, что сюжетно-ролевая театрализованная игра ставит некие общие проблемы, выходит на некий духовно-нравственный план. В СРТИ важна "отработка характера и нравственных проблем персонажа и важны выводы, которые делает человек после этой игры" [188]. Известный отечественный психолог С.Л. Рубинштейн отмечал, что молодой человек "входя в роль, расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На этом отношении личности играющего к его роли основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и самой личности в целом" [125, с.592]. А способность к самореализации "у каждого человека зависит от того, в какой степени он может пользоваться игровыми ролями в реальной жизни" [1, с.12].

Следует отметить связь СРТИ и театра. Эстетическое воспитание молодёжи, формирование её духовного облика и мировоззрения средствами искусства всегда было актуальной проблемой. Педагогическое значение его неизмеримо возросло в современных условиях развития общества, когда продолжается девальвация нравственных ценностей. О.А. Толчёнов, отмечает, что сегодня происходит широкое распространение " игрового театра и ещё в большей степени – игровых театрализованных форм", которые имеют явные тенденции к развитию в новые педагогически ценные формы влияния на личность ребёнка и молодого человека [175, с.29]. В решении комплекса воспитательных проблем театр, во всех своих проявлениях, в том числе и в виде театрализованных ролевых игр, занимает важное место. Он несёт в себе "возможности обогащения социального и нравственного опыта личности, развивает общую культуру, потому что театр представляет своеобразный синтетический способ отражения жизни на сцене (в игре), а в восприятии театрального искусства развиваются чувства, мысли, воображение человека" [93, с.33]. Играм, реализуемым в рамках ролевого движения, свойственны все основные признаки театрализованного представления: зрелищность, синтетичность, экспрессивность, идейно-художественная целостность.

Искусство театра имеет коллективную основу и в то же время способствует предельному самораскрытию личности, "способной глубоко и вдохновенно творить" [127, с.441], формированию её нравственной позиции. Через художественно-творческую деятельность успешным становится и решение задач эстетического воспитания – при комплексном воздействии разных видов искусства. Творческая деятельность – это "процесс, в котором богатство самого реального мира и субъективное богатство авторской мысли, чувства, воли переплавляются в нечто качественно новое и уникальное". При этом "огромное воспитательное значение имеет не только результат творческой деятельности, но и сам творческий процесс" [50, с.126-127]. Результатом этого процесса может оказаться сотворение всё но-

вых и новых смыслов, т. е. "смыслотворчество", а форму реализации смыслового потенциала, способа его воплощения в жизнь на основании целей и духовных ценностей, можно назвать "жизнетворчеством". Единство этих процессов, их взаимообусловленность проявляются в процессе целостного переосмысления и преобразования жизни личности [50, с.37-38]. Театральная деятельность подростков и молодёжи в значительной мере "влияет на рост художественной культуры в целом, раскрывает потенциальные творческие возможности личности, вкус, способности молодых людей" [93, с.35]. Искусство театра позволяет проявлять лучшие человеческие свойства, высокие стремления, доброту, умную волю, трудолюбие, находить им выход в практических действиях каждого молодого человека, всего коллектива, "воплощаясь в живую реальность поступка, отношений, чувств, мыслей..." [127, с.450]. Участие в театрализованном действе помогает удовлетворить творческие потребности молодого человека, заключающиеся в желании действовать в условиях вымысла, в предлагаемых обстоятельствах, перевоплотившись в другого человека, иначе говоря – в желании заниматься актёрским мастерством, одновременно познавая себя, людей и жизнь, пробуждая в себе художника, творца, обогащая свой духовный мир через общение с искусством. Удовлетворение вышеназванных творческих потребностей личности ведёт к её обогащению и развитию.

Резюмируя вышесказанное, следует отметить, что "воспитательную функцию искусства можно по праву назвать духовно-нравственной. Мы учимся у искусства вечным ценностям – истине, добру и красоте... Оно заставляет людей глубоко переживать. А переживать что-либо – значит в определённой мере приобщать данное событие, явления, действия в своей личной жизни, сделать его... фактом своей биографии" [170, с. 72].

Изучение информационных источников ролевого движения даёт основание утверждать, что в условиях ролевого движения в ходе участия в сюжетно-ролевых театрализованных играх юноши и девушки ставят перед собой необходимость совершать такие поведенческие акты, которые соот-

ветствуют *нравственным нормам в контексте общечеловеческой морали*. Например, в передовых статьях журнала "Крылатый Вестник", издаваемого членами ролевого движения г. Новосибирска, существует показательная рубрика – "Высокие идеи". Редакторы журнала в преамбуле к передовой №1(9) за 2001 год пишут о так называемых "высоких идеях", которыми руководствуются участники игр, - дружба, единство, любовь, мудрость и т.д. [34, с.2-3.] Теоретик РД Э.Д. Воробьева, прямо пишет: "Для меня игра – это способ познания себя и мира, и чем сильнее я в неё погружусь, тем лучше. При этом все, что происходит, становится настоящим: любовь, ненависть, предательство друга, коварство врага..." [70, с.35]

Исследователь ролевых игр Н.П. Аникеева в книге "Воспитание игрой" говорит о том, что "развивающие и воспитывающие возможности ролевой игры в воспитательном процессе осознаются недостаточно" [1, с.5]. В то время как нельзя отрицать тот факт, что "игра – это то средство, где воспитание переходит в самовоспитание", а "люди, прошедшие... через ролевые игры, более подготовлены к творческой деятельности, гибкому и вместе с тем целенаправленному поведению" [1, с.6]. Идею о важности игры для самовоспитания, самореализации, самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум, творчество и коррекции личности подростка и молодого человека развивают в своих трудах Л.С. Выготский и С.А.Шмаков [33, с.40; 194, с.26, 64, 70]. Рассматривая игру как "индивидуально-психологическую особенность личности, являющуюся условием успешного выполнения той или иной продуктивной деятельности", С.А.Шмаков отмечает, что конечный результат игры – это развитие реализуемых в ней способностей [194, с.12, 26]. Он пишет, что "исследование игры как космоявления, как деятельности, регулирующей активность личности, раскрывающей её духовные потенции в свободное время, есть архисерьёзная задача науки и практики" [194, с.9]. Игровая аура – отражение позитивной психоэнергии человечества. Она способна очищать мышление людей [194, с.8]. Эту мысль мы также находим в трудах Л.С. Выготского, отмечавшего,

что "в игре создается новое отношение между смысловым полем, т. е. между ситуацией в мысли, и реальной ситуацией" [33, с.76]. В игровой практике ролевого движения также скрыт мощный социально-педагогический потенциал [70]. В ней представлены все *сферы жизнедеятельности*, выделенные А.В. Мудриком:

- *общение* (в котором активность человека направлена на взаимодействие с людьми) сопровождает практически все виды деятельности и является содержанием ситуационно-ролевого взаимодействия;
- *познание* литературных и исторических социокультурных феноменов, ролевой игры и себя как личности – в частности;
- *предметно-практическая деятельность* (реализация активности в работе, связанной с освоением и преобразованием предметной среды) состоит в изготовлении игровых костюмов, доспехов, оружия и издания материалов игровой культуры;
- *духовно-практическая деятельность* (активность связана с созданием и (или) использованием духовных и социальных ценностей) по созданию игр и произведений искусства;
- *спорт* (где реализуется функционально-органическая активность) как игровое и историческое фехтование;
- собственно *игра* (реализация активности в свободном импровизировании в условных ситуациях) как творческий акт, свободный полет личности, возможность выразить и реализовать себя [94; 95].

Следовательно, опираясь на работы А.В. Мудрика, мы делаем вывод о том, что СРТИ могут формировать коммуникативные качества, познавательный интерес, личностную активность, интеллектуальные и творческие способности, способствовать физическому развитию молодого человека. Исследуя игру, Ю.В. Геронимус выделяет следующие *факторы, способствующие возникновению игрового интереса* и обуславливающие психолого-педагогическое воздействие на личность участника игры:

- 1) удовольствие от контактов с партнерами по игре;

- 2) удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- 3) азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- 4) необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- 5) быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят... еще и от непредсказуемых действий других игроков;
- 6) удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного;
- 7) если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль [36].

Б.В. Куприянов и А.Е. Подобин отмечают, что сюжетно-ролевой театрализованной игре свойственны соревновательность и имитационность, которые оказывают непосредственное воздействие на формирование личности участников игры. В основе соревновательности "лежат противоречия, заложенные в ролевых предписаниях. Разрешение противоречий возможно только в интересах одной стороны в ущерб другой. Другими словами, предмет игрового взаимодействия всегда неделим. Модель имитации строится таким образом, чтобы противоречий было значительно меньше, чем участников, причем каждый игрок вовлечен, как правило, в разрешение 2-3 противоречий. Соревнование состоит в быстроте и качестве решения задач имитационного взаимодействия. Отсюда понятно, что участник игры переживает азарт, радость успеха или горечь поражения" [70, с.15-16]. Этому немало способствует такая характерная черта СРТИ, как "подвижность (мгновенная изменчивость, вариативность)" [196, с.78], требующая от участника игры развитого воображения, быстроты эмоциональных и физических реакций, эмпатии, восприимчивости, находчивости, нестандартности мышления и эрудированности. Авторы отмечают, что соревнова-

ние в решении коммуникативных задач создает в ситуационно-ролевой игре поле интенсивного общения, где игроки друг для друга выступают актуальными побудителями активности. За счет этого в ходе игры происходят процессы выявления и оптимизации индивидуальных способов решения задач взаимодействия. Оптимизация индивидуальных способов взаимодействия обуславливается зависимостью успеха игрока при решении коммуникативных задач от следования следующим **принципам**: активность участника; ценность технологичного и техничного взаимодействия (постановка задач, разработка плана действий и т.д.); целеустремленность; коммуникативная толерантность.

Данные принципы формулируются в виде правил. **Правила игры** – это те положения, в которых отражается сущность игры. Соотношение всех её компонентов. Правила игры - это предписания, устанавливающие логический порядок игры. Правила – образ игры. Её интрига, её нравственный и эстетический кодекс [194, с. 80]. Ими определяется, что именно "должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению" со стороны участников, каждый из которых руководствуется понятием: "играть надо честно" [189, с.29]. Кроме того, как отмечал Л.С. Выготский, "соблюдение правил во всей структуре игры сулит такое большое наслаждение от игры, которое больше, чем непосредственный импульс" [33, с.70]. Таким образом, правила СРТИ обеспечивают усвоение коммуникативных норм, а процесс участия в ситуационно-ролевой игре может быть рассмотрен как встреча личного контекста общения с нормативным. Оптимизация взаимодействия участников имитации связана также с регламентацией способов воздействия на других игроков правилами-ограничениями. Прежде всего, правила-ограничения регламентируют характер игровых средств в данной модели и количество их у каждого участника имитации. При моделировании конкретной формы СРТИ закладывается дефицитность средств, которая субъективно

переживается каждым игроком. Во-вторых, ограничителем в использовании всего арсенала имеющихся у участника игры средств выступает игровой образ. Его описание включает жесткие рамки применения наиболее действенных инструментов воздействия на партнеров по взаимодействию. Кроме того, использование игровых средств отслеживается руководителем игры (мастером) и допускается только в его присутствии. Имитационность данного вида игр раскрывается в описании воображаемой ситуации – ограниченной по времени и месту совокупности отношений субъекта с элементами окружающей его среды. Структура роли в СРТИ включает в себя формулировку игровой задачи, основную информацию и дополнительные сведения об игровой ситуации, правила осуществления манипуляции с игровыми средствами, ролевое предписание – образ, регламентирующий отношения к другим ролям и предметам имитационного взаимодействия. Предметы игрового взаимодействия – это заданные игрой межличностные отношения, либо отношения к какой-либо вещи, которой придано игровое значение. Они являются важным компонентом воображаемой ситуации. Анализируя воспитательный потенциал ролевой игры, С.А. Шмаков отмечает, что содержание роли имеет огромное педагогическое значение – это основа ролевой игры. Любая роль в игре содержит открытые или скрытые правила. Подчинение им связано с принципом удовольствия, что составляет главный, сущностный момент ролевой игры. Роль есть тот образ, который принимается на себя добровольно. Она становится для участника игры новой позицией в жизни [194, с.128]. В процессе подготовки к СРТИ, разработке роли возникает состояние "сотворчества". Здесь "сливаются воедино познание действительности и чувственно-предметное отображение мира, мысль и чувство. В сознании человека происходит реконструкция целостного образа, что и является механизмом глубокого и разностороннего познания мира, воспитания эмоциональной культуры человека" [47, с. 117]. На основе классификации ролей, предложенной С.А.

Шмаковым, мы можем выделить следующие **разновидности ролей**, которые принимают на себя участники СРТИ:

- роль конкретного человека – известного исторического лица, героя книги или фильма;
- роли-профессии обобщённого типа (воин, кузнец, крестьянин, купец, актёр, менестрель и др.), которые конкретизируются в процессе подготовки к игре (см. приложение 4);
- этнографические роли (викинги, кельты, славяне, индейцы и др.);
- семейные роли (отец, мать, брат, сестра, сын, дочь и др.);
- роли сказочного, карнавального характера (Леший, Баба Яга, птица Гамаюн, Водяной и др.);
- роли животных (олень, кабан, кошка, птица и др.);
- роли другого пола (в СРТИ часто девушки выбирают для себя мужские роли: воин, менестрель и др.).

Кроме того возможна иная классификация ролей СРТИ, основанная на специфике их создания и педагогическом значении. Данную типологию мы отразили в таблице 3.

Таблица 3

Педагогическая типология ролей сюжетно-ролевой театрализованной игры

Тип роли	Специфика создания	Игровое предназначение	Педагогические возможности
1	2	3	4
Роль, предусмотренная правилами и	Предлагается мастерами в общем списке ролей, размещённом в игровых правилах. Общая концепция разрабатывается мастерами, детальная проработка роли делается участником игры	Необходима для раскрытия сюжета, ведения игровых действий	Оказывает непосредственное воздействие на личность участника игры, предполагает участие в "воспитывающих ситуациях"
Авторская	Предлагается	Усложняет	Оказывает

роль	участником игры. Им же разрабатывается общая концепция роли. Мастера включают её в "ткань" игры	структуру игры, её сюжет, делает игру более увлекательной, многогранной	непосредственное воздействие на личность участника игры, предполагает сознательную работу над собой, совершенствование своего личностного потенциала (способности, задатки и др.)
Мастерская / игротехническая роль	Полностью разрабатывается мастерами, т.к. является неотделимой частью игрового сюжета	Украшает игру, даёт другим участникам возможность полнее раскрыть свой творческий потенциал, выполняет отдельные мастерские функции, связанные с моделированием игровой реальности	Оказывает непосредственное воздействие на личность участника игры и одновременно служит инструментом мастерского воспитательного воздействия на участников, инструментом опосредованного воздействия
Вспомогательная роль	Вводится мастерами в течение игры, на любом её этапе, не предполагает, как правило, глубокой проработки	Украшает игру, позволяет корректировать её развитие, даёт участникам игры возможность смены ролей, "проживания" нескольких игровых "жизней"	Выступает как инструмент создания "воспитывающих ситуаций", выход из которых заранее подсказан развитием сюжета игры

Следует отметить, что игровые предназначения ролей разных типов и их педагогические возможности, показанные в таблице 3, выделены достаточно условно, поскольку в той или иной степени могут быть свойственны любому типу роли.

Имитационность обеспечивает относительную легкость преодоления у игроков затруднений во взаимодействии, свободу экспериментирования и творчества при решении коммуникативных задач.

В словарях "имитация" трактуется как "воспроизводство с возможной точностью" [151, с.102], следовательно, сами по себе имитационные роли воспроизводят роли социальные, а содержание овладения ролевым поведением в игре представляет диалог индивидуального и социального. Несмотря на существенность имитационности как характеристики изучаемого явления, следует подчеркнуть реальность переживаний и размышлений участников игры, поскольку СРТИ требует определённых душевных усилий, "в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя проигрываемые ситуации воображаемы, но чувства, переживаемые играющим человеком, реальны. Эта специфическая особенность игры несёт в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, включая в сюжет игры определённые роли, педагог (мастер - руководитель, создатель и организатор СРТИ) может тем самым программировать определённые положительные чувства играющих" [1, с.19].

Ряд отечественных и зарубежных педагогов таких, как Е.Ю. Сазонов, R. Schaller, R. Hoppe-Kresse и др. отмечают важность верного распределения ролей, имеющего непосредственное воспитательное значение, призывая с равным вниманием относиться как к ведущим, так и к второстепенным, с точки зрения сюжета, ролям [127, с. 446; 204, с.6; 209, с.4]. Структура роли доказывает необходимость для участника совершения таких действий как осознание игровой задачи, анализ информации (выделение главного, второстепенного и т.д.), понимание описаний и др. **Классификация игровых задач** позволяет выделить **четыре группы ролей**, в которых доминирует направленность на:

- 1) изменение отношений, заданных вводной информацией;
- 2) сохранение отношений, существующих на начало игры;
- 3) совершение обмена одних игровых средств на другие;

4) исследование всей структуры игровых отношений с последующим выделением для себя одной оптимальной ниши [74, с.31].

Как правило, роли конструируются так, чтобы они включали задачи разных типов и подразумевали разработку разнообразных характеров, заведомо предрасположенных к объединению или столкновению. "Успешность решения задач того или иного типа зависит от личностных особенностей игрока и уровня развития тех или иных умений взаимодействия. Полученный в ходе игры опыт стимулирует участников к самопознанию и самосовершенствованию за счет соотнесения индивидуально-типологических особенностей, уровня развития соответствующих умений с типами игровых задач" [70, с.14-16].

Следовательно, роли в сюжетно-ролевой театрализованной игре можно **классифицировать по трём направлениям:**

- 1) содержанию;
- 2) специфике создания;
- 3) игровой задаче.

Сюжетно-ролевая театрализованная игра – это игра, представляющая собой "настоящую коллекцию образов, различных житейских ситуаций, неожиданных идей, смелых задумок, парадоксов" [92, с.122]. Исследуя данный вид игр, ряд авторов таких, как Л.Е. Смеркович, Л.Ю. Бочарова, Б.В. Куприянов и др. отмечает, что каждая форма сюжетно-ролевой театрализованной игры является "проекцией законченного этапа жизни культурно-исторической общности, другими словами, ситуационная динамика представляет собой завязку, развитие, кульминацию – событие, в результате которого происходит разрешение противоречий" [70]. Для каждого игрока важно, что именно он – главное лицо взаимодействия, привлекающее внимание, отважно действующее в критической обстановке, совершающее поступки. Поступок – не только решительное, активное действие в сложных обстоятельствах, это еще и нравственный выбор в ситуации противоречий, заложенных в модели игры.

Историчность и полигероизм дополненные завуалированностью игровых целей, таинственностью и романтичностью обстановки обеспечивают привлекательность участия" в СРТИ [70, с.17], а "наличие роли, двух планов самочувствия (игрового и реального), сюжета обеспечивает этой игре многообразные воспитательные возможности" [1, с.4] в области духовного и нравственного развития личности.

Кроме того, сюжетно-ролевая театрализованная игра "представляет собой идеальное поле для проверки... взрослости", т.е. "способности нести добровольную ответственность за других" [78, с.33].

Теоретиками и практиками ролевого движения разработано и выделено множество разновидностей СРТИ, которые значительно отличаются друг от друга. С.А. Шмаков отмечает, что сложность классификации игр в том, что "они отличаются одна от другой не только формальной моделью, набором правил, количественных показателей, но, прежде всего, целями" [194, с.95]. Существуют различные **подходы к их классификации**:

- 1) по масштабам (длительность, количество участников, игровая территория) выделяются малые и большие игры;
- 2) по месту проведения – кабинетные, полигонные, полевые, городские;
- 3) по характеру взаимодействия – словесные, театрализованные, интерактивные, боевые;
- 4) комплексные игры, которые при доминировании одного вида включают другие виды игр в качестве элементов, эпизодов [70; 21; 120].

Исследователь ролевого движения В. Рожков **на основании "построения" игры** выделяет следующие виды сюжетно-ролевых театрализованных ролевых игр, отмечая их достоинства и недостатки:

1. *Модельные игры.* Специфика состоит в наличии четко разработанных правил моделирования. Для модельных игр характерно описание структуры мира и задание начальной ситуации. Достоинством таких игр является возможность принять почти любого участника с минимальной

подготовкой, недостатком - малый эмоциональный накал игры, неглубокое погружение в образ.

2. *Мистериальные игры.* Данные игры ориентированы на погружение в какую-либо культуру. При подготовке подразумевается наличие у участников знаний о разыгрываемом периоде и персонаже. Игровая экономика сводится к минимуму. Игра может происходить без мастеров-посредников. Игры-мистерии устанавливают более высокий стандарт предварительной подготовки, заставляющий игрока более четко понимать свое место в избранном игровом мире и отношения с окружающими персонажами. Действия игрока диктуются логикой его персонажа. Достоинство этих игр - высокий эмоциональный накал, глубокое погружение в образ.

3. *Игры свободного творчества* рассчитаны на то, что конструирование игрового мира исходит не от мастеров, а от игроков. Реальность создается на основе представленных в правилах легенд. Игрок выбирает подходящую для себя роль, а мастер встраивает ее в игровую реальность [120].

Говоря о цели игры, Л.С. Выготский отмечал, что "цель решает игру. Цель становится тем, ради чего предпринимается все остальное" [33, с.75]. Теоретик ролевого движения Д.С. Вальтамский предлагает классификацию игр на основании **целеполагания СРТИ**:

1. *Игра на вживание.* Цель игры: максимально воспроизвести, внутренне прочувствовать мир-первоисточник, его культуру, цивилизационные особенности, систему ценностей; ощутить дух и колорит эпохи; вжиться в образы персонажей, понять внутреннюю логику их поступков, их взглядов, их мировосприятия.

2. *Игра-модель.* Цель игры: интеллектуальное соревнование. Для мастеров игры (возможно) проверка адекватности созданных ими моделей (экономических, демографических, политических и др.). Для игроков это может быть соревновательная игра друг против друга в рамках данных правил либо игра против мастера в рамках им же предложенных правил.

3. *Театральная игра.* Цель игры: развитие актерских талантов участников; достижение красоты внешнего эффекта.

4. *Политическая игра.* Цель: выиграть путём интриг.

5. *Военно-спортивные маневры.* Цель: выиграть в военно-спортивной игре.

6. *Игра-реконструкция.* Цель: максимально точное воспроизведение исторических событий.

7. *Игра-шутка.* Цель носит развлекательный, досуговый характер [21].

Данным видам СРТИ свойственны синтез и взаимопроникновение. Материалом для создания игры чаще всего служат либо исторические события различных эпох, либо легенды и мифы народов мира, либо сюжеты литературных произведений, но могут быть использованы и сугубо "авторские" идеи и концепции миров, принадлежащие мастерской группе. В ролевом движении разработан ряд разновидностей ролевых игр, спектр которых продолжает расширяться (таблица 4).

Таблица 4

Виды ролевых игр и их особенности

Виды ролевых игр	Время игры	Кол-во участников	Место проведения	Условие успеха	Проработка роли	Игровые 85ирствия	Тип игры	Необходимые атрибуты
1.	2.	3	4.	5.	6.	7.	8.	9.
МИГ (Малая ролевая Игра)	3-4 часа	12-25	Полигон в лесу	Владение информацией	Подробная с установкой целей и задач	Общение, сбор информации	интрига	Костюмы, минимальные декорации
Кабинетная	Не ограничено /серия игр	8-25	Помещение (2-3 комн.)	Владение информацией	Подробная с установкой целей и задач	Общение, сбор информации	интрига	Костюмы, минимальные декорации
Театральная	3-4 часа	10-15	1 комн.	Эстетичность, убедительность образа	Подробная без установки целей и задач	Точное воспроизведение образа	Театральное действие	Высококачественные костюмы и минимальные декорации
Данжен (данжен)	Не ограничено /серия игр	1-15	1 комн.	Игровая удача, слаженность команды	Информационная карта с «легендой»	Нет реальных взаимодействий	Словесная/ 85иртуальная игра	Игральные кубики – «кости»

Рейн-жерка	30 мин. – несколько часов	Команды (до 15 человек)	Полигон в лесу	Слаженность команды, умение принимать верное решение и владеть игровым оружием	Схематичная	Общение, военные действия	Игра-гололомка	Игровое снаряжение
БРИГ (Большая Ролевая Игра)	1-7 суток; может быть круглосуточной или с дискретным разделением: день – игровое время, ночь – время отдыха	30-500	Полигон в лесу	Совокупность перечисленных факторов	Подробное описание образа	Общение, интрига, военные действия и др.	Комбинированная	Игровое и туристическое снаряжение, качественные костюмы

Таблица 4 (продолжение)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Городская игра	Не ограничено / круглосуточно	5-10	Городской парк, район, метро, весь город	Уровень взаимодействия: мастер-игрок, игрок-игрок.	Игрок сам выстраивает стратегию действий, опираясь на исходные игровые задачи	Коммуникативные способы решения игровых задач	Игра параллельна реальной жизни	нет
Игра-эпопея	От 7 дней до нескольких недель, с дискретным разделением: день – игровое время, ночь – время отдыха, а также с использованием «игровых тактов виртуальной игры» – суток, месяцев или лет, за которые происходит изменение виртуальных ресурсов.	500-1500	Полигон в лесу	Совокупность перечисленных факторов	Подробное описание образа	Все виды действий	Комбинированная, основанная на событиях, которые имеют «эпохальное» историческое значение	Игровое и туристическое снаряжение, качественные костюмы

Игра глу-бокого вживания	Круглосуточная, от 3-до 10 дней	10-20	Полигон в лесу	Развитие личностных качеств	Глубокий творческий контакт мастера и игрока на равных условиях. Игрок самостоятельно моделирует свою роль: задачи, возможности, жизненную цель, идею, которую внутренне принимает.	Все виды действий в экстремальной, необычной форме	Мисте-рия, близка к психотерапии	Игровое и туристиче-ское снаряжение, каче-ственные костю-мы, экс-тремаль-ная, мак-сималь-но необыч-ная об-становка, музыка и т. д.
---------------------------------	---------------------------------	-------	----------------	-----------------------------	---	--	----------------------------------	--

Классификация игр, как уже было отмечено выше, непосредственно связана с выбором игровой территории. Иначе говоря: "Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве" [189, с.28]. Й.Хейзинга писал, что игровые территории - это "временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия" [189, с.28]. Функции игровой территории для сюжетно-ролевой театрализованной игры могут выполнять как комната, так и игровой "полигон" в лесу. Выделяя виды ролевых игр, мы отмечали, что для сюжетно-ролевых театрализованных игр, особенно для проводимых на большой игровой территории ("полигоне" в лесу), характерна дискретность, то есть разделенность пространства и времени на "игровое" и "неигровое". Строгая пространственно-временная конфигурация данного вида игр требует от игроков решения задачи "здесь и сейчас", а с другой стороны, позволяет участнику планировать, анализировать, рефлексировать собственные действия в ситуации "вне игры". Именно такой вид игры мы использовали в своей экспериментальной работе.

Резюмируя всё вышесказанное, отметим, что "с самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилем проявления всех важнейших черт личности" [194, с.5]. Постоянно изменяющаяся обстановка ролевой игры требует от её участников проявления своих способностей и

использования ранее сложившихся навыков не привычно, а в изменяющейся и неожиданно складывающейся обстановке. Это даёт возможность совершенствовать личностные качества и навыки и приближать их к возможным в жизни действиям [194, с.137].

Мы пришли к выводу, что в условиях сюжетно-ролевых театрализованных игр происходит формирование ряда социально-значимых качеств личности: доброты, взаимопомощи, сопереживания, верности, чувства собственного достоинства, патриотизма, толерантности, веротерпимости, взаимоуважения, человечности, свободолюбия, справедливости, самообладания, щедрости, дружелюбия, демократичности, искренности, силы воли, ответственности, а также целого ряда позитивных умений и способностей таких, как: умение делать выбор, умение принимать решение и добиваться его исполнения, способности к "проживанию" различных игровых и неигровых ролей, умение радоваться чужому успеху, умение анализировать происходящие события и информацию и др.

ГЛАВА II. СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПРОЦЕССА РАЗВИТИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА МОЛОДЁЖНЫХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

2.1. Содержание социально-культурной деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"

Как известно, основное назначение воспитательного процесса - это целенаправленное формирование личности. В первую очередь, тех качеств, которые представляют собой общественную ценность. Многие исследователи, занимающиеся теорией и практикой ролевой игры (Л.Е.Смеркович, П.К. Шилов, А.А. Стегалин, А.Р. Ляндзберг, И.Б. Скирневский, К.К. Сорокин), отмечают, что каждая разработка ролевой игры может быть рассмотрена, как "проект, направленный на достижение необходимых целей (в том числе и воспитательных) и решение определенных задач" [156]. В методических рекомендациях по организации и проведению СРТИ они сближают понятия "проект" и "ролевая игра", используя их как синонимичные [149].

Другими словами, авторы считают, что педагогическая разработка ролевой игры, может рассматриваться как **игровой проект**, реализация которого формирует личность участника целенаправленно (определения понятий "проект" и "проектная деятельность" см. ниже).

В связи с этим, как мы полагаем, важно углублённо рассмотреть вопрос о том, как можно целенаправленно организовать *проектную деятельность* молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", и как через данную деятельность оказывать воспитывающее влияние на личность. Таким образом, мы рассматриваем вопрос о целенаправленном воспитывающем влиянии на личность деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Такое воздействие следует считать **стратегическим**. В связи с этим, необходимо определить, что собою представляет проектная деятельность и как она связана с понятием "игровой проект".

Исследователи ролевого движения Л.Е. Смеркович и П.К. Шилов в статье "Проектирование ролевой игры как структуры игровых мест" отмечают, что "создание ролевой игры является своего рода искусством, поэтому формализовать процедуры подготовки и проведения ролевой игры крайне сложно. Тем не менее, можно выделить ряд подходов и принципов, позволяющих воспроизводить ролевые игры и использовать их в воспитательных, образовательных и других целях" [156]. Эти подходы и принципы сформулированы ими предположительно.

Для подтверждения положения о проектной сущности ролевой игры произведём её сопоставление с социально-педагогическим проектом, который является одной из основных форм деятельности молодёжных общественных объединений. Для проведения подобного сопоставления необходимо дать определение понятий "**проект**", "**проектная деятельность**" и "**социально-педагогический проект**", выявить их сущность и структурные особенности.

Как таковое, понятие "проект" широко освещено в научной литературе (П.И. Пидкасистый, Л.В. Мардахаев, Г.М. Коджаспиров, А.Ю. Коджаспирова, Е.С. Полат, И.Б. Чечель, К.Н. Поливанова, Н.В. Матяш и др.), но его толкование значительно различается в зависимости от области применения. В работах, посвященных данному вопросу, авторы рассматривают различные виды проектов: учебный, воспитательный, социальный, социально-педагогический, творческий и др.

Можно говорить и об учебно-воспитательном проекте. Например, И.Б. Чечель считает, что "**проект** – это дидактическое средство активизации познавательной деятельности, развития креативности и, одновременно, - средство целенаправленного формирования определённых личностных качеств" [191].

Специалисты общественных организаций, в том числе и молодёжных, работающие в области создания социальных проектов, считают, что такой "**проект** – это последовательность шагов по эффективной реализа-

ции задуманной идеи для решения значимых социальных проблем в конкретные сроки с привлечением оптимальных средств и организацией групповой деятельности человеческих ресурсов" [62, с.15].

С позиций социокультурной деятельности **проект** – это средство сохранения или воссоздания социальных явлений и культурных феноменов. Социально-культурное проектирование рассматривается, как конструктивная, творческая деятельность, сущность которой заключается в анализе проблем и выявлении причин их возникновения, выработке целей и задач, характеризующих желаемое состояние объекта или сферы проектной деятельности, разработке путей и средств достижения поставленных целей.

Мы считаем, что **социально-педагогический проект** (далее – СПП) объединяет в себе суть данных определений, представляя собой предписание для выполнения последовательных конструктивных, целенаправленных, творческих действий, направленных на формирование определённых социально-значимых личностных качеств участников реализации проекта (воспитанников) в конкретные сроки с привлечением оптимальных средств и ресурсов с учётом индивидуальностей, способностей, опыта, квалификации и др. личностных особенностей. Такой проект является основным продуктом, получаемым при выполнении проектной деятельности, имеющей воспитательное значение.

Говоря об особенностях *проектной деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"*, мы подразумеваем определённую работу, выполняемую организаторами клубной деятельности по созданию социально-педагогических проектов (далее - СПП), включающей в себя разработку педагогически ценной сюжетно-ролевой театрализованной игры.

Этот аспект проектной деятельности предполагает постановку в ней ряда целей, имеющих важное педагогическое значение:

1) достижение прогрессивных изменений в структуре личности участников деятельности МОО "Клуб ролевых игр";

2) создание условий для удовлетворения педагогически ценных потребностей членов МОО "Клуб ролевых игр".

Вместе с тем, организаторы клубной деятельности должны решать и другие важные задачи, второго аспекта проектной деятельности:

1) обеспечение успешной реализации сюжетно-ролевых театрализованных игр;

2) использование для достижения целей знаний из истории, литературы, психологии, педагогики, философии и др.;

3) применение организационных форм (коммуникационных, интерактивных, перцептивных и др.) при распределении ролей;

4) выполнение контрольно-коррекционной и оценочной деятельности.

Следует отметить содержание продуктов игрового аспекта проектной деятельности - ***игрового проекта***:

1) модели жизни различных сообществ;

2) творческие работы участников СРТИ;

3) игровая атрибутика (костюмы, оружие, бутафория и др.);

4) правила игры; программа успешного проведения сюжетно-ролевых театрализованных игр, т.е. игровая процедура, предусматривающая содержательную, увлекательную и легко реализуемую игру.

Смысловое сходство и различие игрового проекта (ИП) и социально-педагогического проекта (СПП) отображены нами в сопоставительных схемах проектной деятельности молодёжных общественных организаций и МОО "Клуб ролевых игр" (см. рис.9). При составлении этих схем мы опирались на материалы, разработанные Южным региональным ресурсным центром [97].

Проведя анализ социально-культурной деятельности молодёжных организаций и МОО «Клуб ролевых игр» проанализировав имеющиеся

данные, отражённые в работах ряда исследователей: Е.С. Полат, В.Н. Коваленко, Н.Ю. Слабжанина, Г.К. Селевко, О.О. Степановой, Л.Е. Смеркович, П.К. Шилова, А.Р. Ляндзберга, И.А. Колесниковой, М.П. Горчаковой-Сибирской и др., мы пришли к выводу о том, что к данной деятельности молодёжных организаций и МОО "Клуб ролевых игр" и к её результатам в форме проектов можно предъявить ряд требований, важных в педагогическом отношении (см. рис. 9, 10,11):

1. Социально-культурная деятельность молодёжных организаций и МОО "Клуб ролевых игр" должна стимулировать интерес молодёжи к определённым значимым общественным или личностным проблемам и поиску путей их решения. В результате чего у участников проектной деятельности вырабатываются такие качества личности, как социальная активность, гражданственность, независимость суждений, основанная на объективной информации, "сопричастность и равнодушие". Кроме того, игровой проект, выполняя функцию культурно-исторического просвещения, способствует развитию у участников познавательной активности, коммуникативности, толерантности, патриотизма и других положительных качеств личности.

2. Любой проект должен быть ориентирован на самостоятельную деятельность, которую его участники выполняют в течение определённого времени. Это развивает ряд качеств, необходимых современному молодому человеку: организованность, самостоятельность, инициативность, находчивость, умение импровизировать, находить выход из проблемных ситуаций.

3. Основой и гарантией успеха данной деятельности является личная заинтересованность участников. Социально-педагогического проекта - в успешных результатах работы, а игрового - в реализации индивидуальных и командных игровых целей и задач, но это сходство таит в себе различие, связанное с вопросом мотивов участия в проектной социально-педагогической и игровой деятельности.

Мы понимаем *мотив* как "внутреннее побуждение личности к тому или иному виду активности, связанное с удовлетворением определённой потребности" [63, с.196]. Выделяют следующие мотивы участия в проектной деятельности:

- 1) познавательные (удовлетворение потребности в знаниях, умениях и навыках);
- 2) материальные (удовлетворение потребности в продуктах питания, одежде, предметах быта и т.д.);
- 3) социально-профессиональные (удовлетворение потребности в социально-профессиональном самоопределении);
- 4) художественно-эстетические (удовлетворение потребности в красоте);
- 5) духовные (удовлетворение потребности в самопознании, самореализации и самосовершенствовании) [90, с.11].

Все эти группы мотивов в той или иной степени удовлетворяются в процессе участия как в социально-педагогическом, так и в игровом проектах. Различия, существующие в требованиях, связаны со спецификой данных видов проектной деятельности. Процесс выбора тематики и определения целей игрового и социально-педагогического проектов, представлен в виде схемы на рис. 11. Он обусловлен организационными особенностями субъектов проектной деятельности. Как показано на рис. 11, тематика социально-педагогических проектов выдвигается благотворительными фондами и ресурсными центрами (в рамках проводимых программ) или самими молодёжными общественными организациями в соответствии с уставными целями и задачами. Тематика игровых проектов предлагается, в первую очередь, мастерской командой, которой принадлежит "авторство" данного игрового проекта. Этот выбор делается с ориентацией на потребности местных представителей ролевого движения, собственные творческие и познавательные интересы, а также на направления работы и материально-технические возможности клуба-организатора.

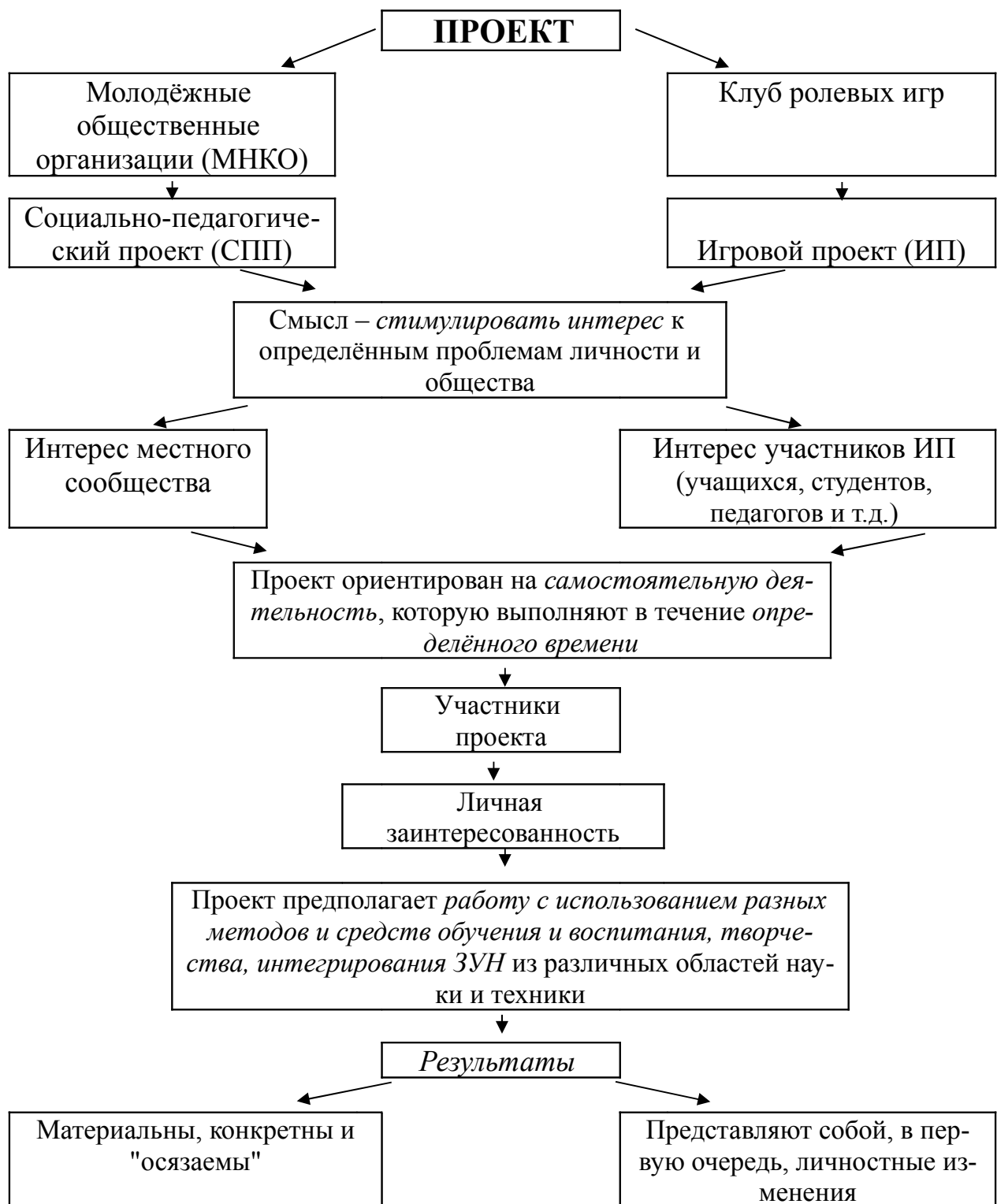


Рис.9. Сопоставительная схема проектной деятельности молодёжных общественных организаций и клубов ролевых игр



Рис.10. Основные требования, предъявляемые к социально-педагогическим и игровым проектам



Рис. 11. Выбор тематики и определение целей социально-культурных проектов

Понимание того, какими бывают проекты и как их следует структурировать, чрезвычайно важно для раскрытия вопроса воспитательного значения проектной деятельности, актуальность которой подтверждается высоким уровнем развития ряда личностных качеств и умений её участников:

- умения самостоятельного приобретения и использования знаний для решения значимых социальных и учебных задач;

- коммуникативных навыков и бесконфликтного общения, умения работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли (лидера, исполнителя, посредника и др.);

- умения налаживать широкие человеческие контакты;
- культурного уровня (знакомство с различными культурами и их представителями);
- толерантности (понимание представителей разных культур, признание разных точек зрения на одну проблему);
- умения пользоваться исследовательскими методами: собирать необходимую информацию, факты; уметь их анализировать, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения [99, с. 61].

В проектной деятельности воплощается личностно-ориентированная парадигма образования и воспитания, укрепляется эмоционально-волевая сфера молодого человека, укрепляется здоровье, развиваются психофизиологические и умственные способности. Проектная деятельность воспитывает ответственность, гордость за результаты труда, поддерживает инициативу, самостоятельность и энергию молодых людей, настойчивость в достижении цели.

Таким образом, участники проектной деятельности оказываются более приспособленными к жизни, умеют адаптироваться к изменяющимся условиям, ориентироваться в разнообразных ситуациях, работать совместно в различных коллективах и с разными людьми.

В свою очередь участие в игровых проектах развивает в молодых людях такие качества личности, как эмпатия и рефлексия, которые определяют успешность игрового процесса. Под эмпатией подразумевается сопереживание, "способность проникать с помощью чувств в душевные переживания других людей, сочувствовать им, разделять их переживания, ставить себя на их место, оказывать им посильную помощь" [63, с.394-395]. Рефлексия рассматривается как самоуглубление, обращённость познания на свой внутренний мир, видение своей позиции со стороны, способность имитировать мысли партнёра по игре [1, с.25], осмысление и осознание собственных знаний и поступков [63, с.292].

Проведённый сопоставительный анализ игрового и социально-педагогического проектов доказывает несомненное сходство предъявляемых к ним требований. Это даёт нам основание для их совместного использования, что, при соблюдении определённых педагогических условий, будет способствовать развитию воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр".

Основанием для этого предположения является не только выявленное нами сходство, но и следующая последовательность рассуждений:

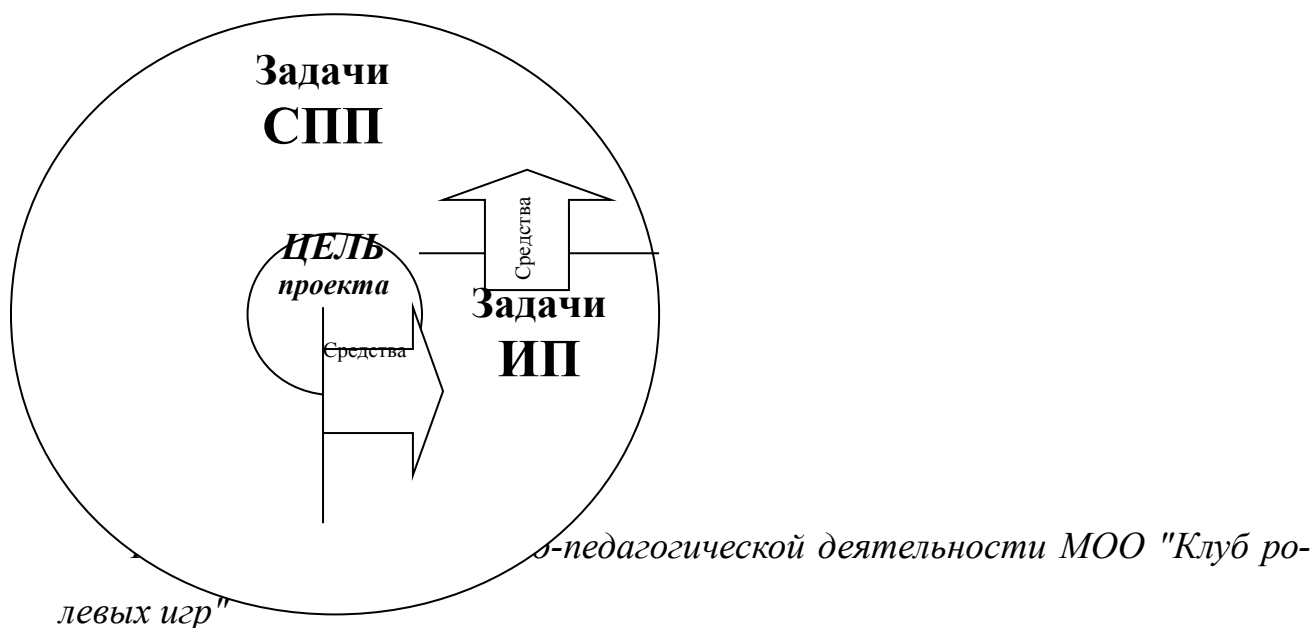
1. Социально-педагогический проект характеризуется решением ряда задач:

- удовлетворение базовых потребностей личности;
- выработка социальных умений (взаимодействие, информационный обмен, восприятие человека человеком;
- формирование положительных черт личности.

2. Игровой проект (ИП) решает следующие задачи:

- выбор тематики (сюжета) СРТИ;
- создание пакета правил игры;
- ознакомление участников с правилами игры и литературно-историческим материалом, связанным с избранным сюжетом игры.

3. Их совместное использование позволит задачи первого достигать средствами второго, а задачи второго средствами первого типа проекта. При этом социально-педагогический проект (СПП) должен занимать доминирующую, более значимую, позицию (см. рис. 12).



Опираясь на вышесказанное, мы приходим к выводу о том, что необходимо и возможно оказывать целенаправленное педагогическое влияние на проектную деятельность МОО "Клуб ролевых игр". Такое влияние требует разъяснения разработчикам проектов, во-первых, наличия двух видов проектной деятельности, а также сходства и различия между этими двумя видами проектов, о чём шла речь выше. Во-вторых, - возможности их синтеза, гармоничного взаимопроникновения и соответствия. В научной литературе возможности такого взаимовлияния практически не освещены, поэтому вышесказанное выражает авторскую точку зрения.

Решение **тактических** педагогических задач при использовании синтеза социально-педагогической деятельности предполагает определённую педагогическую коррекцию со стороны организаторов данной деятельности. Подобная коррекция подразумевает использование мастерами - организаторами и создателями игрового проекта - набора определённых приёмов, "изюминок", "секретов" [1, с.64], стимулирующих участников СРТИ, искусственно создающих ситуации для моральных упражнений:

- "мастерских кирпичей" (писем, карт, указателей, рисунков, слухов и историй, направляющих этюдов и т.п.);

- "мастерских (игротехнических) персонажей" - носителей информации, оказывающей воспитательное воздействие;
- "мастерского произвола" - искусственного изменения мастерами игровых событий, например, для создания ситуаций морального выбора или корректирования развития игровых действий.

Успешная реализация проекта любого вида (учебного, воспитательного, творческого, социального, социально-педагогического, игрового и др.) возможна только при наличии ряда определённых условий, связанных с целью проектной деятельности. При этом под условием мы понимаем "то, что делает возможным наличие процесса", в нашем случае воспитательного [174, с.469].

Мы видим, что успешное воспитательное воздействие на развитие комплекса личностных качеств молодого человека путём реализации модели синтеза игрового и социально-педагогического проектов возможно только при соблюдении ряда **педагогических условий:**

- психолого-педагогических:

- 1) организации взаимодействия, характер которого обеспечивает участие игроков в упражнениях (по возможности с повторами) в моральном поведении: гуманности, сочувствии, взаимопомощи, терпимости, верности и т.д.;
- 2) наличие ярких эмоциональных переживаний, создания "эмоциогенных ситуаций" [156, с.267], достижения игровых педагогически ценных целей;
- 3) удовлетворения в игре педагогически ценных потребностей личности. Роль должна быть реализована, способности личности игроков раскрыты, их актёрские качества использованы полностью;
- 4) общего положительного эмоционального фона (романтика, свобода общения, туризм, духовная близость, в т.ч. в области игровой тематики и т.п.);

5) испытания участниками СРТИ удовлетворения от продуктивного взаимодействия - верного выполнения игровых и внеигровых действий. Создание ситуаций взаимного удовлетворения партнёров по игре;

- социально-педагогические:

1) вовлечения участников СРТИ в активную деятельность, которая стимулируется у всех игроков привлекательными для них, близкими их личностям ролями;

2) учёта в СРТИ половых различий участников. Взаимодействие полов в игре должно быть верным в воспитательном плане (для этого необходима постоянная коррекция со стороны мастеров – организаторов игры);

3) использования положительных культурных образцов социального поведения;

- организационно-педагогических:

1) смены ролей, создания равных возможностей для исполнения участниками разных ролей в рамках одной СРТИ;

2) вовлечения участников СРТИ в самостоятельную творческую предметную деятельность (создание игровых атрибутов);

3) корректных положительных и отрицательных подкреплений со стороны мастеров – организаторов СРТИ;

4) игровых условий, требующих включения в процесс самовоспитания с использованием методов самоубеждения, самопоощрения, самонаказания и следования идеалу, в качестве которого, в частности, может выступать избранный игроком персонаж.

- организационно-методических:

1) создания ситуаций для совместного коллективного принятия решений, сотрудничества при выполнении игровых ситуаций;

2) создания ситуаций информационного обмена до, во время и после игры;

3) проведения обязательного конечного анализа самой игры и игровых действий участников, в котором должны преобладать положительные оценки.

Мы считаем, что возможности для реализации педагогически ценной СРТИ создаются стратегически и тактически, а главными условиями воспитательной эффективности СРТИ являются педагогически верная подборка культурных образцов и тематики игры.

Рассмотрим реализацию приведённого нами комплекса педагогических условий на каждом из этапов сюжетно-ролевой театрализованной игры, организуемой в рамках молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", (при построении схемы мы опирались на материалы по организации деловой игры, предложенные в книге Г.К. Селевко в главе "Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся" [146, с.58-60]).

На схеме мы показали последовательность действий мастеров по организации воспитывающей среды в условиях игры, а для удобства восприятия использовали установленную выше нумерацию условий (см. рис. 13):

подготовки Этап	Условия: - психолого-педагогические (2, 3, 5); - социально-педагогические (1, 2, 3); - организационно-педагогические (1); организационно-методические (1, 3, 4)	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"> • разработка пакета правил • разработка содержания индивидуальной игровой информации • установка связей между персонажами игры • разработка "мастерских кирпичей" • подготовка материального обеспечения
		Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> • приём заявок от игроков / распределение ролей • предварительное индивидуальное собеседование



проведения Этап	Условия: - психолого-педагогические (1, 2, 3, 4, 5); - социально-педагогические (1, 2, 3); - организационно-педагогические (1, 2, 3, 4); - организационно-методические (1, 3, 4)	Общий сбор участников (1)	<ul style="list-style-type: none"> • организация игроками и мастерами игрового пространства (декорации, модели) • предыгровое индивидуальное собеседование / допуск к игре
		Ход игры	<ul style="list-style-type: none"> • ввод в игру • контроль за ходом игры • решение текущих мастерских задач: разбор спорных ситуаций, смена и введение новых ролей, контроль за использованием игровых средств, бытовые вопросы и др.



обобщения анализа и Этап	Условия: - организационно-педагогические (2); - организационно-методические (1, 2, 3, 4)	Общий сбор участников (2)	<ul style="list-style-type: none"> • вывод из игры • анализ, рефлексия • оценка и самооценка игровых действий • выводы и обобщения • построение перспектив
---------------------------------	---	--	---

Рис. 13. Технологическая схема сюжетно-ролевой театрализованной игры с учётом реализации педагогических условий

Технология сюжетно-ролевой театрализованной игры (СРТИ)

состоит из следующих этапов (см. рис. 13):

Этап подготовки. Подготовка СРТИ начинается с разработки открытого (предназначенного для игроков) пакета правил игры, включающего в себя цель и задачи игры, общее описание процедуры игры, игровой ситуации и территории, характеристик действующих лиц, регламент отношений между участниками, принятые игровые условности, санкции за нарушение правил, форму заявки на игру и т.д. Также мастерами разрабатывается пакет закрытых правил, предназначенных только для мастерской команды, в которых содержится информация об игровых персонажах, связях между ними и "мастерские кирпичи".

Далее идёт распространение открытых правил, приём заявок от игроков, индивидуальное собеседование с выдачей индивидуальных пакетов с игровой информацией, уточнение игровых целей каждого участника, решение организационных вопросов. Собирается дополнительная информация об игроках. Допускаются предварительные контакты между участниками игры, обусловленные личными связями между персонажами, создание игровых команд. Правила запрещают обмен личной игровой информацией до начала игры, выход из игры, неигровые действия после начала игры, подавление активности, нарушения правил распорядка и этики поведения.

Этап проведения. Начинается с общего сбора игроков на игровой территории, организации игроками и мастерами игрового пространства (декорации, модели), проведения мастерами предыгрового индивидуального собеседования с последующим допуском к игре.

Далее следует ход игры, начинающийся с ввода участников в игру, который осуществляется мастерами. Они сообщают игрокам о начале игры и персонально определяют для каждого игрока место и обстоятельства начала игровых действий. Мастера постоянно контролируют ход игры, вносят необходимые педагогически ценные коррективы, создают ситуации для моральных упражнений участников, помогают реализовать игровые цели и задачи, используя заранее заготовленные "мастерские кирпичи", решают текущие мастерские задачи: разбор спорных ситуаций, смена и введение новых ролей, бытовые вопросы и др.

Этап анализа и обобщения. Мастера сообщают участникам об окончании игры. Далее на общем сборе производится анализ игры, вывод из игры, оценка и самооценка игровых действий **всеми** участниками, обмен впечатлениями, подведение итогов, выводы и обобщения, построение перспектив дальнейшего развития игры. Мастера констатируют достигнутые результаты, отмечают ошибки и изменения в ходе игры, обращают внимание на достоверность и качество игровых действий. Мастера и игроки взаимно благодарят друг друга.

На схеме (рис. 13) мы видим, что *одинаковые* педагогические условия реализуются на *разных* этапах СРТИ. Так, например, соответствие избранных ролей личностям игроков, ведущее к активной игровой деятельности, реализуется, как на этапе подготовки к игре, когда происходит распределение ролей, так и на этапе проведения игры, когда одним из основных требований, предъявляемых к участникам, является именно активная игровая деятельность, оказывающая воспитательное влияние. Наличие условия, предполагающего отзывы мастеров, необходимо на всех этапах СРТИ, поскольку корректная положительная или отрицательная оценка со стороны

мастеров имеет решающее значение для стимуляции педагогически ценных игровых действий, повышения мотивации участия в СРТИ и создания общего положительного эмоционального фона.

При соблюдении названных нами психолого-педагогических условий при организации и проведении СРТИ мастерами (авторами-организаторами игры) будут решаться задачи, являющиеся общими для любого направления общественного воспитания: гуманистическое сознание и самосознание; активная жизненная позиция; личная ответственность человека за свой труд, поведение и собственные духовные качества [66, с.26]. Их решение достигается благодаря доступности использования в рамках СРТИ всей системы методов воспитания, включающей в себя: методы формирования сознания личности, организации деятельности и формирования опыта общественного поведения личности, стимулирования и мотивации деятельности и поведения, контроля, самоконтроля и самооценки личности [150, с.331], методы осмысления жизненного опыта, методы стимулирования и коррекции деятельности, а также ведущих средств воспитания: искусства, природы, труда, слова, примера, традиций, игры и др. [66, с.29]. Следует обратить внимание на возможность рассмотрения СРТИ как педагогической технологии, отвечающей всем основным качествам современных педагогических технологий: концептуальности, системности, управляемости, эффективности и воспроизводимости [146, с.17], которые, в той или иной степени, нашли отражение в данной работе.

Таким образом, рассматривая деятельность молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", мы выявили педагогические условия развития её воспитательного потенциала, отображённые в таблице 5.

Таблица 5

**Педагогические условия развития воспитательного потенциала
молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"**

Группа	Условия
--------	---------

социально-педагогические	<ol style="list-style-type: none"> 1) вовлечения членов клуба в активную социально-культурную деятельность; 2) использование положительных культурных образцов социального поведения; 3) наличие сформированного положительного имиджа клуба
психолого-педагогические	<ol style="list-style-type: none"> 1) деятельность, характер которой оказывает воспитательное воздействие на членов организации; 2) яркие эмоциональные переживания, наличие "эмоциогенных ситуаций", постановка и достижение воспитательных целей клубной работы; 3) удовлетворение в деятельности организации педагогически ценных потребностей личности; 4) общий положительный эмоциональный фон (романтика, свобода общения, туризм, духовная близость и т.п.); 5) испытание членами организации удовлетворения от продуктивного взаимодействия
организационно-педагогические	<ol style="list-style-type: none"> 1) создание равных возможностей для членов организации в плане личностного развития; 2) вовлечение членов организации в самостоятельную творческую деятельность; 3) наличие корректных положительных и отрицательных подкреплений со стороны руководителя и лидеров организации; 4) вовлечение в деятельность, требующую включения в процесс самовоспитания
организационно-методические	<ol style="list-style-type: none"> 1) создание ситуаций для совместного коллективного принятия решений, сотрудничества при выполнении клубных обязанностей; 2) создание ситуаций информационного обмена; 3) проведение обязательного (ежегодного) анализа деятельности организации и членов МОО "Клуб ролевых игр", в котором должны преобладать положительные оценки

Кроме того, можно обозначить такое условие, как *учёт факторов национально-регионального и культурно-исторического компонентов* региона (архитектурные памятники, известные исторические события, связанные с этими местами, традиции проживающих здесь народов и т.п.).

Обобщение вышесказанного нашло отражение в модели синтеза социально-педагогической и игровой деятельности, направленной на развитие воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр". На рис. 14 " Модель развития воспитательного потен-

циала молодежной общественной организации "Клуб ролевых игр" обозначены ключевые этапы данного процесса, сгруппированные и соотнесённые с блоками с соответствующим содержанием.

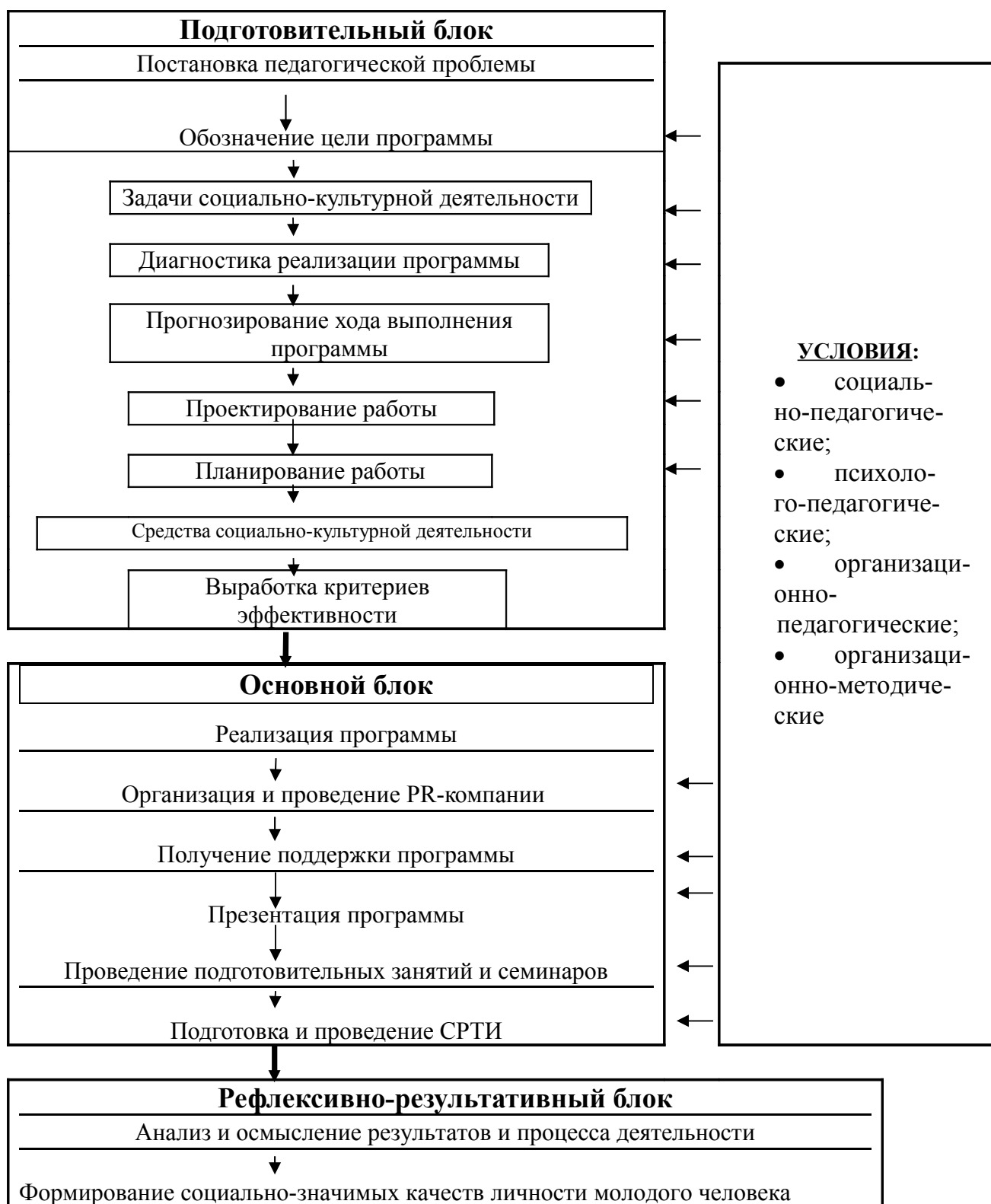


Рис. 14. Модель развития воспитательного потенциала молодежной общественной организации "Клуб ролевых игр"

На рис. 14 отображён процесс реализации воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" с использованием модели его развития.

Мы обозначили **три блока развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"**:

1) *подготовительный блок*, включающий в себя постановку педагогической проблемы, определение цели и задач программы, диагностику её реализации, прогнозирование хода выполнения, проектирование и планирование работы, объединение программных средств, выработку критериев эффективности программы;

2) *основной блок*, в ходе которого происходит реализация программы: организация и проведение PR-компаний (реклама программы), получение разносторонней поддержки программы, презентация программы, проведение подготовительных занятий и семинаров, подготовка и проведение сюжетно-ролевой театрализованной игры;

3) *рефлексивно-результативный блок* направлен на анализ и осмысление результатов и процесса деятельности, формирование и закрепление социально-значимых качеств личности молодого человека. Рефлексия рассматривается нами в двух аспектах: *онтологическом* – связанном с содержанием самой программной деятельности, и *психологическом* - обращённом к субъектам деятельности и самой деятельности.

Соблюдение выделенных нами педагогических условий необходимо на этапах развития воспитательного потенциала, включённых в основной блок. Кроме того, оно обеспечивает успешность методов реализации воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", показанных на рис. 15.

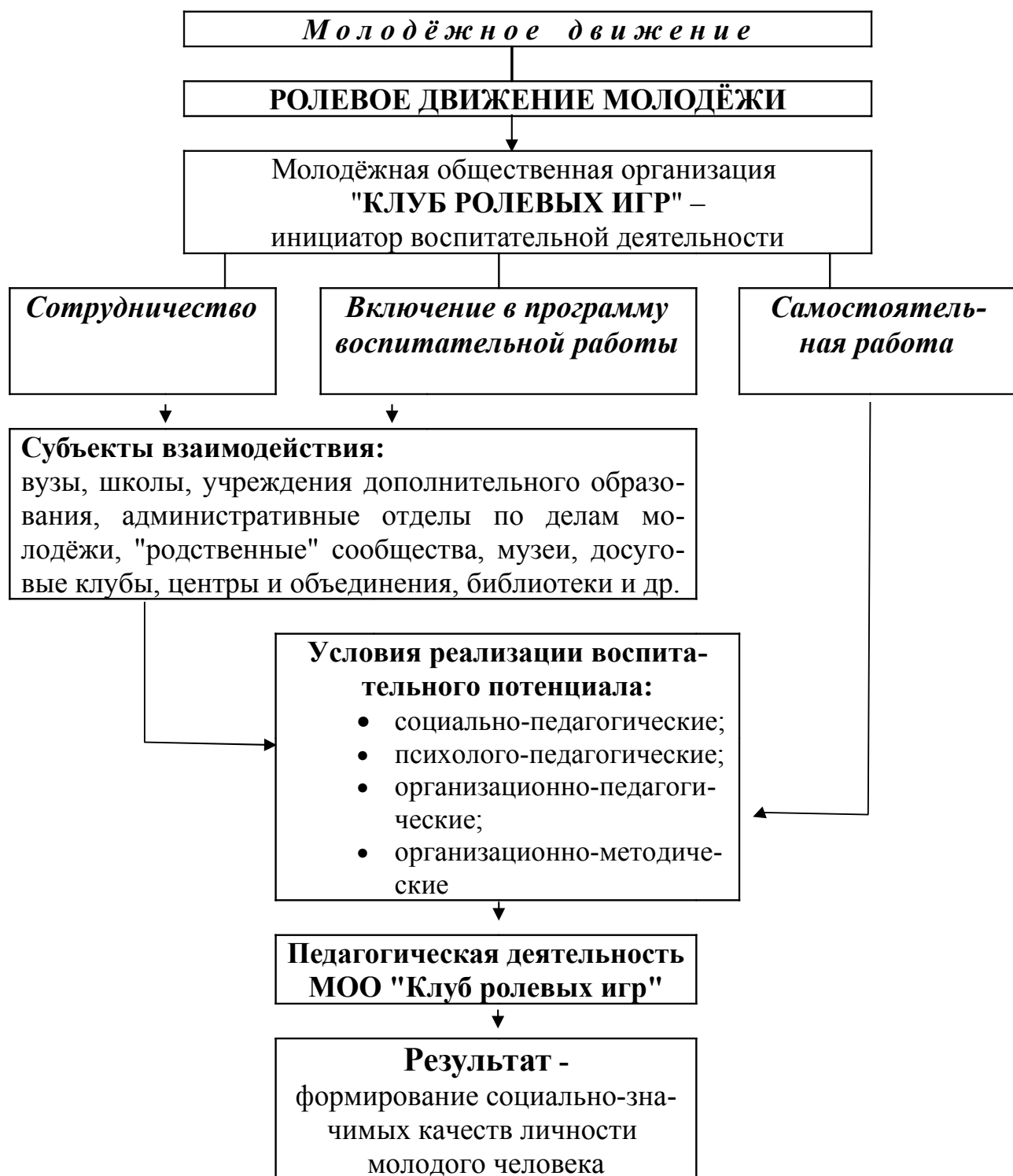


Рис. 15. Методы реализации воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"

Как показано на рис. 16, мы выделяем три метода реализации воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб

ролевых игр", рассматриваемой нами как модель ролевого движения молодёжи в целом:

1. Решение воспитательных задач организации в контексте педагогической работы субъектов педагогического взаимодействия молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр": вуза, школы, учреждения дополнительного образования, отдела по делам молодёжи администрации города.

2. Сотрудничество МОО "Клуб ролевых игр" с субъектами педагогического взаимодействия: вузами, школами, учреждениями дополнительного образования, административными отделами по делам молодёжи, "родственными" сообществами: КСП, туристическими клубами, литературными объединениями, музеями, досуговыми клубами, центрами и объединениями, библиотеками и др. в процессе реализации проектов, программ, акций и мероприятий, носящих педагогическую направленность.

3. Ведение самостоятельной воспитательной работы в соответствии с уставными целями и задачами организации, в ходе которой МОО "Клуб ролевых игр" выступает единственным инициатором широкого спектра видов деятельности ролевого движения молодёжи, находящих отражение в педагогических программах организации, представленных в виде модели синтеза социально-педагогической и игровой деятельности.

Любое из этих направлений позволяет использование всех видов деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Наиболее продуктивными для ведения воспитательной работы в плане совместной (включённой) деятельности клубов ролевых игр и субъектов педагогического взаимодействия нам представляются следующие виды деятельности, которые могут быть объединены в единую педагогическую программу:

- ролевое моделирование;
- литературное и музыкальное творчество;
- театральные постановки и киносъёмка;

- изучение и реконструирование исторических событий с последующим проведением историко-культурных мероприятий;
- проведение конвентов, семинаров, симпозиумов, фестивалей и др. мероприятий;
- участие в общественных мероприятиях, проводимых учреждениями дополнительного образования, школами, вузами, административными отделами по делам молодёжи, "родственными" сообществами.

В ходе данной педагогической деятельности обнаруживаются:

- 1) вариативность в выборе той или иной формы работы;
- 2) креативность в подходе к реализации плана дела;
- 3) динамичность реализации дела;
- 4) диверсификативность содержания дела;
- 5) коммуникативность субъектов деятельности.

Значит, в ходе воспитательной деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" как самостоятельной, так и в контакте с субъектами педагогического взаимодействия, чётко прослеживается императив соблюдения поставленных психолого-педагогических, социально-педагогических, организационно-педагогических и организационно-методических условий. Следование им позволяет вести комплексную воспитательную работу в рамках молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр": эффективно способствовать формированию социально-значимых личностных качеств молодёжи, развивать базовую культуру личности.

Под базовой культурой личности мы понимаем достижение личностью некоторой гармонии, дающей ей полноценную социальную жизнь и труд, а также личностный психологический комфорт. Центральным звеном базовой культуры, по мнению О.С. Газмана и А.В. Иванова, является культура жизненного самоопределения, которая характеризует человека как субъекта собственной жизни и собственного счастья [35, С.20-21]. Она предполагает формирование способности к культурной самореализации,

самоорганизации и самореабилитации, что является основным направлением воспитательной работы молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр".

Непосредственная взаимосвязь воспитательных потенциалов молодёжного движения, ролевого движения молодёжи, МОО "Клуб ролевых игр", сюжетно-ролевой театрализованной игры и социально-значимых качеств личности молодёжи отображена на рис.16, отражающем **логику данного исследования.**

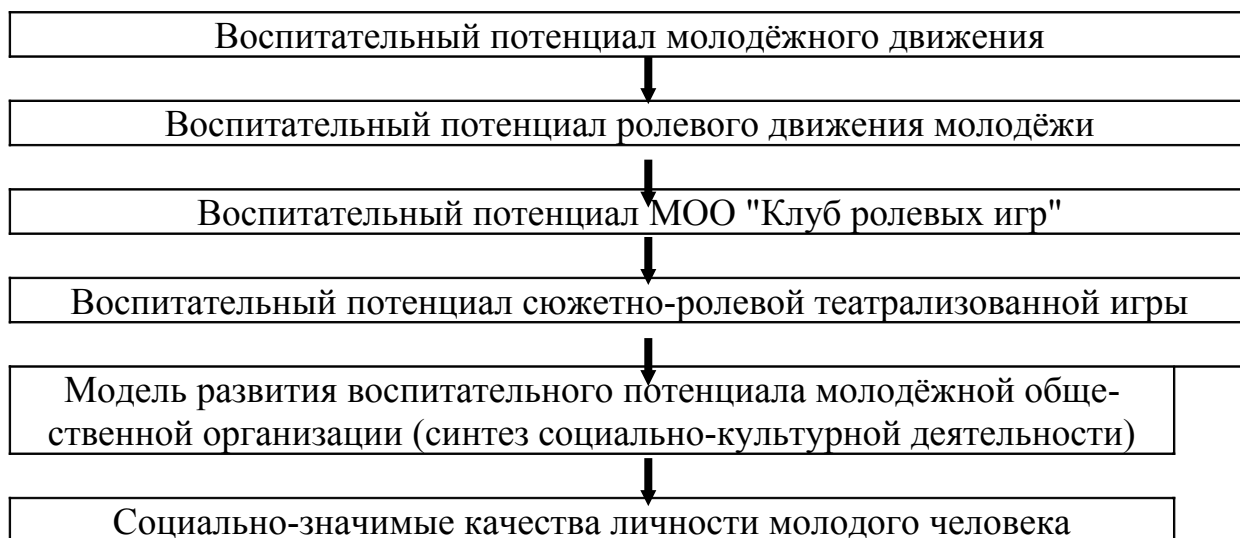


Рис. 16. Логическое построение диссертационного исследования

Таким образом, воспитательный потенциал молодёжного движения находит своё отражение в воспитательном потенциале ролевого движения молодёжи. Воспитательный потенциал ролевого движения молодёжи можно рассматривать через раскрытие воспитательного потенциала МОО "Клуб ролевых игр", который, в свою очередь, максимально реализуется в процессе организации, подготовки и проведения сюжетно-ролевой театрализованной игры. Эффективность воспитательного воздействия данной игры существенно повышается путём внедрения модели развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации (синтез социально-культурной деятельности), реализация которой приводит к формированию и закреплению социально-значимых качеств личности моло-

дых людей, что соответствует сущности воспитательного потенциала молодёжного движения.

2.2. Формирование модели развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"

Нами была разработана методика исследования, суть которой заключалась в проведении констатирующего и формирующего эксперимента. В исследовании были использованы вспомогательный опросник 3 для участников программы "Школа игрока", реализующей модель развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации, и опросник 1 для экспертов (номера опросников соответствуют порядку их проведения в эксперименте).

На основе теоретического осмысления сущности воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", обобщения и анализа исторического материала, в соответствии с гипотезой исследования нами был определен *ряд диагностических методик*, с помощью которых изучались:

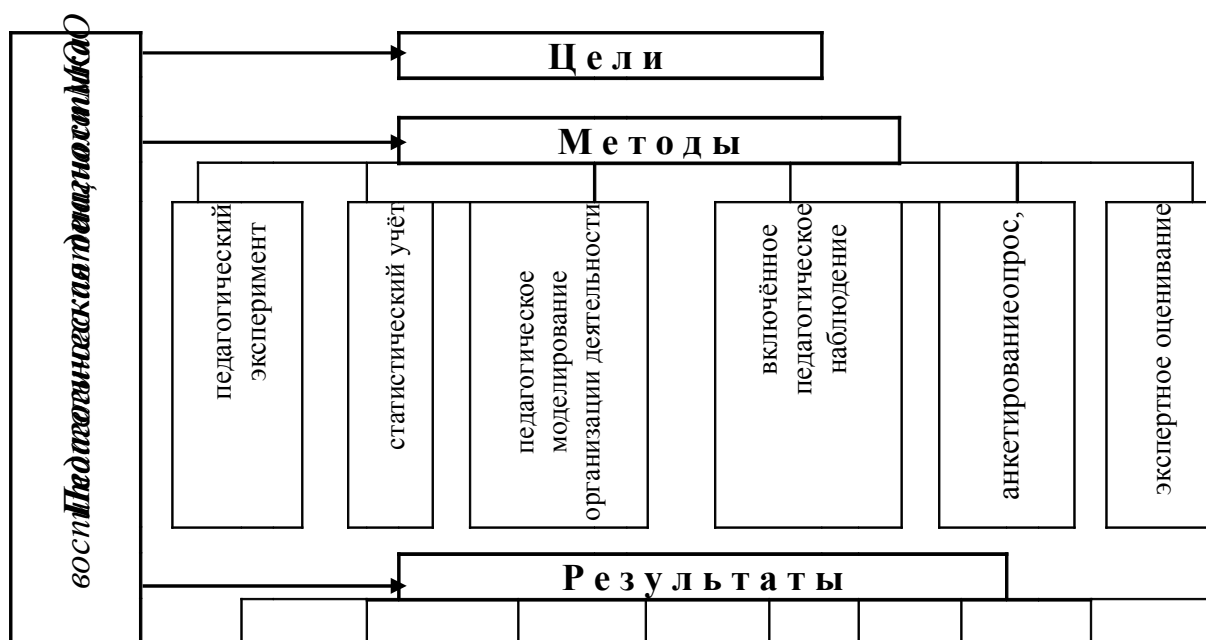
- степень включённости испытуемых в воспитательную деятельность молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр";
- изменения в ценностном отношении испытуемых к качествам и свойствам личности других людей;
- педагогическая эффективность использования процессуальной модели синтеза социально-педагогического и игрового проектов.

Кроме того, дополнительно выявлялись:

- возрастной и социальный состав испытуемых - участников ролевого движения на Юге России;
- мотивы включённости молодежи в деятельность МОО "Клуб ролевых игр";

- области жизненных перспектив, связываемых испытуемыми с участием в МОО "Клуб ролевых игр"; уровень личностной значимости деятельности, организуемой МОО "Клуб ролевых игр".

Схема методики педагогической диагностики воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" показана на рис. 17.



<i>"Клуб ролевых игр"</i>
Определение возрастного и социального состава участников социально-культурной деятельности МОО "Клуб ролевых игр"
Определение эффективности форм работы МОО "Клуб ролевых игр", направленных на формирование социально-значимых качеств личности молодёжи
Определение изменений уровня сформированности ценностного отношения участников МОО "Клуб ролевых игр" к социально-значимым личностным качествам других людей
Определение изменения эмоционально-оценочного отношения участников МОО "Клуб ролевых игр" к социально-культурной деятельности организации по блокам в структуре личности
Определение изменения мотивации включённости молодёжи в социально-культурную деятельность МОО "Клуб ролевых игр"
Определение изменения сензитивности молодёжи к воспитательному воздействию социально-культурной деятельности МОО "Клуб ролевых игр"
Определение изменения уровня личностной значимости социально-культурной деятельности МОО "Клуб ролевых игр" для её участников
Определение жизненных перспектив молодёжи, связанных с участием в социально-культурной деятельности МОО "Клуб ролевых игр"
Определение влияния участия в социально-культурной деятельности МОО "Клуб ролевых игр" на профессиональный выбор молодёжи

Рис.17. Схема методики педагогической диагностики воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"

При разработке опросника 3 для испытуемых мы использовали данные, полученные в результате проведения опросника 1 для экспертов, основная часть которого предусматривала оценивание степени воспитательного воздействия различных форм работы МОО "Клуб ролевых игр" на личность молодого человека. Эти данные были учтены при разработке обучающей части программы "Школа игрока". Результаты опроса помещены в таблице 6.

Таблица 6

Эффективность форм работы МОО "Клуб ролевых игр", направленных на формирование социально-значимых качеств личности молодёжи

№ п/п	Формы работы КРИ, направленные на формирование личности членов клубов	Средний оценочный балл
1	Ролевые театрализованные игры	5
2	Занятия по истории народов России и Европы	
3	Занятия по фольклору разных народов	4
4	Занятия по историческому фехтованию	
5	Занятия по русской и европейской литературе	
6	Мастерские по прикладному творчеству	
7	Обучающие семинары по теории ролевой игры	3

8 .	Занятия по истории костюма	
9 .	Занятия по актерскому мастерству	
1 0 .	Занятия по основам экологического туризма	
1 1 .	Мастер-классы по музыке и танцам	

Исходя из данных таблицы 6, мы видим, что наиболее важными для формирования социально-значимых качеств личности участников МОО "Клуб ролевых игр" экспертная группа считает сами сюжетно-ролевые театрализованные игры, а также занятия по истории народов России и Европы, они оценены отметкой "5". Следующими по значимости, получившими отметку "4", являются занятия по фольклору разных народов, историческому фехтованию, русской и европейской литературе, мастерские по прикладному творчеству. Менее значимыми, по мнению экспертов, являются занятия по истории костюма, актерскому мастерству, основам экологического туризма, обучающие семинары по теории ролевой игры и мастер-классы по музыке и танцам. Эти формы работы были оценены отметкой "3".

В констатирующем эксперименте и на последней фазе формирующего эксперимента применялся опросник 2 для определения изменения уровня ценностного отношения испытуемых, участников ролевого движения молодёжи на Юге России, к социально-значимым личностным качествам других людей.

Отношение личности, по мнению В.Н. Мясищева, – осознание связи общественных явлений (в т.ч. норм, правил поведения, черт личности и т.д.) с личными потребностями, осознание отражено в переживаниях (в

эмоциональных состояниях, эмоционально-оценочных реакциях, чувствах, волевых напряжениях и т.д.) [96, с.19]. При специальной постановке задачи, требующей оценивания, отношение личности объективизируется на материал вопросов анкеты. Отношения могут выступать как мотивы поведения личности, закрепляться и трансформироваться в устойчивые свойства личности при воздействии определённых обстоятельств. Обновления или новые отношения личности являются признаком начала изменений свойств личности с тенденцией к будущей трансформации этих свойств в устойчивые личностные черты. Лист опросника 2 для испытуемого помещён в приложении 2. Таким образом, в опросник 2 на выявление изменения уровня ценностного отношения к социально-значимым личностным качествам других людей были включены те качества, которые являются компонентами использованных нами подструктур (блоков): интеллектуального, нравственного, коммуникативно-интерактивного и регуляции деятельности.

Формирующий эксперимент представлял собой выполнение испытуемыми подготовительных (обучающих, творческих, развивающих) и игровых действий, в основе которых лежала разработка сюжетно-ролевой театрализованной игры, соответствующей модели синтеза социально-педагогической и игровой деятельности.

Выше мы подробно рассмотрели теоретические положения, касающиеся вопросов игрового и социально-педагогического проектирования, а также провели их сравнительный анализ, показывающий аналогичность подходов к организации, проведению и оценке данных видов проектирования. Нами были разработаны две схемы проектной деятельности, которые были соединены воедино, т.е. в них была воплощена идея модели синтеза игровой и социально-педагогической деятельности. Результатом этого синтеза стала **педагогическая программа "Школа игрока"**, реализованная на базе Армавирской городской молодёжной общественной организации (АГМОО) "Клуб сюжетно-ролевых театрализованных игр". Программа

направлена на обучение, воспитание и развитие участников, рассчитана на 4 месяца и включает в себя теоретическую и практическую часть.

Цель программы: организовать досуг молодежи и способствовать ее духовному воспитанию, социализации и самоопределению путем синтеза социально-педагогической и игровой деятельности.

Обучающие задачи программы:

- культурно-историческое просвещение в области средневековых традиций, фольклора, обычаев и быта народов Руси и Западной Европы;
- обучение основам актёрского мастерства;
- обучение основам и навыкам прикладного творчества, народных ремёсел;
- обучение теории и практике ролевой игры;
- повышение "досуговой квалификации" молодых людей.

В рамках программы были проведены следующие **мероприятия:**

- семь занятий по истории Руси и Западной Европы IX-X вв.;
- шесть занятий по изучению фольклора, музыки, танцев, традиций и обычаев народов Руси и Западной Европы IX-X вв.;
- шесть занятий по актерскому мастерству, включающих в себя проведение игровых этюдов;
- четыре занятия по изучению истории костюма, а также изготовлению исторических аналогов и игровых костюмов;
- четыре занятия по прикладному творчеству и народным ремёслам;
- четыре семинара, посвящённых теории сюжетно-ролевой театрализованной игры;
- творческий вечер участников программы, включавший в себя концерт авторской песни, выставку художественных работ, литературную гостиную;
- одна трёхдневная полигонная (полевая) сюжетно-ролевая театрализованная ролевая игра "Крещение Руси", в ходе которой участники програм-

мы смогли применить все знания, полученные на вышеперечисленных занятиях и семинарах.

В ходе вышеперечисленных мероприятий использовались следующие **методы обучения**, отражённые в таблице 7.

Таблица 7

Методы обучения, использованные в программе "Школа игрока"

Методы контроля и самоконтроля в обучении	Практические занятия, творческие задания, наблюдение, самоконтроль
Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности	<u>По источнику информации и восприятия</u> : рассказ, лекция, беседа, дискуссия, объяснение, иллюстрации, демонстрации, трудовые задания. <u>По логике мышления</u> : индуктивные и дедуктивные методы. <u>По степени активности познавательной деятельности участников</u> : активное восприятие, запоминание и воспроизведение сообщаемой учебной информации словесными, практическими или наглядными методами и приёмами; усвоение знаний, частично-поисковая и исследовательская деятельность, решение проблемных ситуаций. <u>По степени самостоятельности и руководства</u> : самостоятельная работа, выполняемая участниками программы под руководством мастеров клуба и по собственной инициативе.
Методы стимулирования и мотивации учения	Создание эмоциональных, нравственных переживаний, ситуаций новизны, неожиданности, актуальности, ролевые и познавательные игры, театрализация и драматизация, дискуссии, анализ жизненных ситуаций, создание ситуации успеха в усвоении материала, разъяснение личностной и общественной значимости участия в программе, требования, поощрения, порицания.

Ведущими среди методов обучения, показанных в таблице 7, выступали методы, предполагающие и стимулирующие самостоятельную активную деятельность, проявление творчества у участников программы.

В ходе эксперимента реализовались следующие **воспитательные задачи программы**:

- воспитание толерантности, интернационализма и патриотизма;
- этическое воспитание;
- эстетическое воспитание;
- физическое воспитание.

Основными методами воспитания стали: создание воспитывающих ситуаций, их анализ и самоанализ, опросы, беседы, поручения, успешное

выполнение которых всегда подкреплялось поощрением со стороны руководителя программы и мастеров МОО "Клуб ролевых игр". Большое внимание уделялось оказанию взаимопомощи, совместной, командной работе, в том числе при подготовке к проведению итоговой сюжетно-ролевой театрализованной игры.

Методы воспитания, использованные при реализации программы "Школа игрока", отображены в таблице 8.

Таблица 8

Методы воспитания, использованные в программе "Школа игрока"

Методы контроля и самоконтроля в воспитании	Методы организации деятельности и опыта поведения	Методы самовоспитания	Методы стимулирования деятельности и поведения	Методы формирования сознания
Пед.наблюдение, беседа, опросы, анализ результатов деятельности участников программы	Поручение, создание воспитывающей ситуации	Самонаблюдение, самоанализ, рефлексия, подражание	Требование, соревнование, поощрение, наказание, метод естественных последствий	Рассказ, беседа, пример, диспут, анализ ситуации

Среди методов воспитания, показанных в таблице 8, мы уделяли особое внимание стимулированию процесса самовоспитания и развитию таких качеств, как ответственность, исполнительность, внимание, особенно по отношению к товарищам, и дисциплинированность.

Развивающие задачи, ставившиеся в экспериментальной работе:

- развитие коммуникативных способностей;
- развитие творческих способностей;
- развитие познавательного интереса.

Формы организации воспитательного процесса:

- 1) по направлениям воспитательной работы: различные формы эстетического, интернационального, патриотического, поликультурного, нравственного, гражданского, умственного и физического воспитания;

- 2) по количеству участников: групповые, массовые и индивидуальные;
- 3) общие формы: семинары, практические занятия, сюжетно-ролевые театрализованные игры различных видов.

А также **формы социально-культурной деятельности**: тематические занятия с использованием литературно-художественных материалов, выставки, кинопросмотры, концерты, праздники и др.

В ходе реализации программы использовались следующие **общепедагогические средства и средства социально-культурной деятельности**: труд, игра, учение, общение, познание, а также разнообразные материальные объекты и предметы духовной культуры: музыка, живопись, литература, история, спорт, природа, театр, произведения прикладного искусства, видео и аудиоаппаратура, музыкальная аппаратура и музыкальные инструменты, реквизит, театральное оборудование, модели, реконструкции, символика и др.

Эффективность программы оценивалась по:

- 1) результатам сопоставительного анализа ответов на опросник 2 по изменению уровня ценностного отношения участников программы к социально-значимым личностным качествам других людей;
- 2) результатам сопоставительного анализа ответов на опросник 3 по определению мотивации участия молодёжи в деятельности МОО "Клуб ролевых игр";
- 3) результатам итоговой сюжетно-ролевой театрализованной игры;
- 4) отзывам самих участников программы, СМИ и представителей власти.

Далее нами был проведён первичный опрос респондентов, имеющих игровой опыт не менее 2-х лет. Обработка данных, проведённая двумя различными способами, дала возможность, во-первых, выявить мотивацию включённости молодёжи в деятельность МОО "Клуб ролевых игр" (оценить значимость деятельности МОО "Клуб ролевых игр" для её участни-

ков), во-вторых, оценить восприимчивость участников к воспитательному влиянию предложенной нами модели синтеза социально-культурной деятельности.

Основной блок экспериментальной работы осуществлялся на базе Армавирской городской молодёжной общественной организации "Клуб сюжетно-ролевых театрализованных игр" в рамках программы "Школа игрока". Всего в эксперименте участвовало 608 человек, в том числе 20 человек – руководители и лидеры клубов ролевых игр с опытом участия в ролевом движении не менее 6 лет, составивших экспертную группу. В эксперименте принимали участие члены клубов ролевых игр из 12 городов Юга России: Армавира, Ростова-на-Дону, Ставрополя, Краснодар, Майкопа, Минеральных Вод, Аксая, Новочеркаска, Шахт, Нальчика, Гулькевичей, Новокубанска, Белореченска. Сведения о возрастном и социальном составе испытуемых, участников ролевого движения молодёжи на Юге России, и результаты анализа этих данных отражены в таблицах 9 и 10.

Таблица 9

Возрастной состав участников программы "Школа игрока"

Возраст	Кол-во испытуемых	В % от общего кол-ва испытуемых
От 15 до 17 лет	64	10,9
От 18 до 20 лет	304	51,7
От 21 до 25 лет	180	30,6
От 26 до 30 лет	20	3,4
От 31 до 45 лет	20	3,4
Всего	588	100

Таблица 10

Социальный состав участников программы "Школа игрока"

Социальное положение	Кол-во испытуемых	В % от общего кол-ва испытуемых
Студент	236	40,1
Школьник (учащийся техникума, ПТУ)	68	11,7
Предприниматель	64	10,9
Учитель, врач	48	8,2

Безработный	52	8,8
Рабочий	44	7,5
Представитель творческой интеллигенции	40	6,8
Продавец	36	6
Всего	588	100

По данным таблиц 9 и 10 мы можем судить о том, что подавляющее большинство участников программы - молодые люди в возрасте от 15 до 30 лет, что составляет 96,6% от общего количества испытуемых. Анализируя социальный состав участников программы, мы увидели, что 40,1% от общего количества испытуемых составляет студенчество. Остальные же социальные группы (учителя, предприниматели, школьники и др.) представлены примерно равным количеством человек, составляющим, в среднем, от 6 до 11,7% от общего числа испытуемых. Выполнение программы всегда предполагает определённую последовательность действий, которая является залогом успешной реализации задуманного. На каждом из десяти этапов деятельности участников программы мы уделяли особое внимание следованию выделенным нами психолого-педагогическим, социально-педагогическим, организационно-методическим и организационно-педагогическим условиям, способствующим успешному комплексному воспитательному воздействию на развитие качеств личности молодого человека. В дальнейшем их наличие и влияние учитывалось нами при анализе результатов опросов. Этапы деятельности участников в рамках программы "Школа игрока" отражены в таблице 11.

Таблица 11

Этапы деятельности по программе "Школа игрока"

№ п/п	Этапы деятельности
1 ·	Проведение опроса экспертов, внесение корректив
2 ·	Организация PR-компании (реклама программы) в местном сообществе
3	Получение поддержки программы

4	Презентация программы / проведение первоначального опроса по опросникам 2 и 3
5	Проведение подготовительных занятий, семинаров и вспомогательного опроса
6	Подготовка к сюжетно-ролевой театрализованной игре: <ul style="list-style-type: none"> 1. Создание мастерской команды 2. Разработка правил 3. Выбор места для проведения игры 4. Решение организационных вопросов 5. Проведение предыгровых сборов 6. Индивидуальная работа с игроками. Приём заявок на игру 7. Распределение мастерских функций на игре
7	Проведение сюжетно-ролевой театрализованной игры: <ul style="list-style-type: none"> Оформление игровой территории (полигона) Предыгровое собеседование с участниками Начало игры - общий сбор участников (парад персонажей) Игровое действие, его текущий анализ и коррекция Конец игры - общий сбор участников, обсуждение
8	Окончание реализации программы и проведение вторичного опроса по опросникам 2 и 3
9	Обработка и анализ полученных результатов, подведение итогов
10	Разработка плана дальнейшего развития программы

Первые три этапа деятельности, показанной в таблице 11, предполагали непосредственное участие только организаторов программы и экспертной группы, но уже на этих этапах был необходим учёт такого социально-педагогического условия как наличие сформированного положительного имиджа молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" в местном сообществе и Содружестве клубов ролевых игр Юга России. Оно было связано с обеспечением успешного привлечения к работе экспертов, проведения PR-компаний и получения поддержки.

Далее, на каждом из последующих этапов реализации программы, мы уделяли особое внимание выполнению всех социально-педагогических,

психолого-педагогических, организационно-методических и организационно-педагогических условий, которые мы подробно рассмотрели выше.

Как уже было сказано, наличие разносторонней поддержки является не только составной частью успешной реализации программы, но и одним из *условий развития воспитательного потенциала* молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" в целом. Это решалось с помощью оказания благотворного влияния на развитие коммуникативных способностей, повышения самооценки молодых людей, укрепления взаимодоверия и взаимопонимания между родителями и детьми. **Поддержка программы "Школа игрока"** осуществлялась по нескольким направлениям:

- финансирование программы "Школа игрока" в рамках проекта Южного регионального ресурсного центра "Укрепление и развитие юга России";
- выделение отделом по делам молодёжи помещения для проведения программных мероприятий;
- оказание консультационной помощи Армавирским ресурсным центром;
- бесплатное выделение представителями городского бизнеса транспорта для программных нужд;
- безвозмездная передача во временное пользование туристического снаряжения, необходимого для проведения полигонной игры, Армавирским центром детского и юношеского туризма;
- разнообразная помощь (костюмы, доспехи, питание, видеосъёмка и др.) со стороны родителей участников программы, принимавших непосредственное участие в подготовке к итоговой сюжетно-ролевой театрализованной игре.

В ходе работы испытуемые были вовлечены в констатирующий эксперимент. Применение опросника 2 позволило выявить изменения уровня ценностного отношения участников проекта к социально-значимым личностным качествам других людей, произошедшие в процессе реализации

программы. Предлагая данный опросник, мы придерживались взглядов крупного отечественного психолога С.Л. Рубинштейна, утверждавшего, что "человек существует как человек только через своё отношение к другому человеку. Поскольку человечность человека проявляется в его отношении к другому, отношение к другому должно быть как к самому себе" [124, с.100]. А также идеи известного психолога В.Н. Мясищева о том, что "отношение выражает внутренний "субъективный" мир личности" [96, с.352]. Ответы оценивались испытуемыми по пятибалльной системе на индивидуальных опросных листах. Если испытуемые недостаточно хорошо понимали суть вопроса, то им давались необходимые разъяснения. Так, под жизненными ценностями, приведёнными в опроснике, мы понимали следующее:

Справедливость – уважение к чужой личности как таковой, сохранение ее свободы действий и не препятствование созданию ей культурных ценностей [180, с. 435].

Романтическая любовь – добродетель личности в отношении к другой личности, представляющая собой частичку ценности личности любящего и направленная на ценность личности любимого, преданности ему... Любящий даёт любимому... новое измерение своей сущности - быть "для него". Личная любовь является для личности дополнением к его ценности, приданием смысла его бытию [180, с. 251].

Патриотизм – любовь к Родине, к земле, где родился и вырос, гордость за исторические свершения народа, готовность подчинить свои личные интересы общим интересам страны, верно служить ей и защищать её [151, с.194].

Дружба – основная добродетель, выражающаяся во взаимной привязанности и духовной общности двух людей, основанная на взаимной любви, почтении, открытости и абсолютном доверии друг к другу [180, с. 145].

Долг – выступающее в качестве внутреннего переживания принуждение поступать в соответствии с потребностями, исходящими из этических ценностей, и строить своё бытие в соответствии с этими требованиями [180, с. 143].

Истина – правильное, адекватное отражение предметов и явлений действительности познающим субъектом [180, с. 189].

Свобода – возможность поступать так, как хочется; свобода воли [180, с. 406].

Честь – признание (самоуважение), с которым человек относится к себе как к личности (чувство собственного достоинства) [180, с. 512].

Верность – постоянство, неизменность, преданность кому-либо или чему-либо.

Результаты данного опроса отражены нами ниже. Далее испытуемые становились участниками СРТИ "Крещение Руси", правила которой помещены в приложении 4. Игра проводилась в течение трёх дней. После проведения формирующего этапа испытуемые вновь отвечали на вопросы опросника 2 с целью выявления возможных прогрессивных изменений в ценностном отношении к социально-значимым качествам личности других людей, проявляющихся в социальном поведении. Далее был проведён дополнительный опрос для определения степени восприимчивости к воспитательному воздействию деятельности МОО "Клуб ролевых игр" в рамках реализуемого нами программы "Школа игрока". Основным в данном опроснике 3 стал вопрос: "Какие возможности раскрывает перед тобой участие в деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"?", выраженный в форме утверждения: "Участвуя в деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", я могу...".

Кроме того, в опросник 3 нами были включены вопросы: "Какие жизненные перспективы Вы связываете с ролевым движением?" и "Хотели бы Вы, чтобы Ваш ребёнок в будущем занимался в молодёжной обще-

ственной организации "Клуб ролевых игр"?", а также утверждение "Уча-
стие в делах молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"
(играх, проектах, занятиях и т.д.) повлияло на мой профессиональный вы-
бор". Результаты данного опроса важны для нашей работы, т.к. они усили-
вают объективность выводов о силе влияния выявленных нами педагогиче-
ских условий на развитие воспитательного потенциала молодёжной обще-
ственной организации "Клуб ролевых игр". Данные опроса помещены в та-
блицах 12, 13, 14, 15, 16, 17.

2.3. Синтез условий и средств социально-культурной деятельно- сти как фактор повышения эффективности молодёжной общественной организации «Клуб ролевых игр»

Результаты реализации разработанной нами модели развития воспита-
тельного потенциала молодёжной общественной организации с использо-
ванием синтеза социально-педагогической и игровой деятельности систе-
матизированы в таблицах 12, 13, 14, 15, 16, 17. Данные опросника 2 отра-
жены в сопоставительной таблице 11, где они разделены в соответствии с
блоками в структуре личности, выделенными нами при анализе ответов
группы экспертов, а также в таблице 14, где показаны изменения суммар-
ных показателей ценностного отношения участников программы к соци-
ально-значимым качествам личности других людей по блокам в структуре
личности испытуемых.

Таблица 12

Уровень сформированности ценностного отношения участников программы к социально-значимым личностным качествам других людей

Блок в структуре личности	Качества и свойства личности	Результаты первоначальной диагностики	Результаты вторичной диагностики
1	2	3	4
Интеллектуальный	<i>Принятие жизненных ценностей:</i>		
	Справедливость	2,8	3,8
	Романтическая любовь	2,8	3,1
	Патриотизм	3,2	4,1
	Дружба	3,5	4,1
	Истина	4,2	3,2
	Долг	3,1	4,1
	Свобода	3,4	4,1
	Честь (чувство собственного достоинства)	3	4,5
	Верность (партнёру по деятельности)	3,8	4,1
	Способность к различению вымысла и реальности	4	4,7
	Способность к вживанию в различные роли (игровые и неигровые)	3	4,5
	Знание способов деятельности	3,5	3,1
	Умение применять в деятельности знания из различных областей:		
	- театрального искусства	4,2	5,1
	- истории России	3,2	4,5
	- зарубежной истории	4,1	4,5
	- литературы	3,4	4,2
	- музыки	3,4	4,1
	- прикладного искусства	2,7	4
Использование опыта для построения личных перспектив	2,7	4,1	
Потребность в знаниях / желание учиться	3	4,5	
Наличие возможностей творческого выполнения деятельности	2	4,2	
Наличие умения анализировать события	3,2	4,1	
Общая сумма по блоку:		72,2	88,7

Таблица 12 (продолжение)

Коммуникативно-интерактивный	Стремление к власти	3,8	3,8	
	Признание правомерности существования различных точек зрения на одно и то же явление	3,8	4,2	
	Ощущение значимости других людей	3,2	4,1	
	Признание права выбора в различных жизненных ситуациях	3,5	4,7	
	Желание участвовать в совместных действиях и подготовке к ним	3,1	4,5	
	Наличие способностей к пониманию другого человека	3,1	4	
	Развитость такого качества как	- дружелюбие	3,5	4,5
		- демократичность	3,1	4
	Наличие навыков общения в различных ситуациях	3,2	4,8	
	Наличие знаний, умений и навыков, необходимых для участия в совместной скоординированной деятельности	2,5	4,5	
Общая сумма по блоку:		32,8	43,1	
Нравственный	Ответственность за происходящее вокруг	2,7	3,7	
	Заинтересованное отношение к успеху и неудаче других людей	3,4	3,7	
	Наличие культуры взаимоотношений	3,2	4,2	
	Развитость таких качеств как:	- доброта	3,4	3,5
		- отсутствие эгоизма	1,8	3,5
		- щедрость	2,8	3,2
		- товарищество	3,1	3,8
		- уважение к людям	3,4	3,7
		- искренность	3,5	4,2
		- честность	4,1	4,4
		- нетерпимость лицемерия и фальши	3,5	4,5
- ответственность		2,7	3,1	
Общая сумма по блоку:		37,6	45,5	

Таблица 12 (продолжение)

Регуляции деятельности	Умение принимать решение и добиваться его исполнения	3,8	4,5
	Ощущение собственной значимости	3,5	4,1
	Умение использовать положительный опыт для решения проблемных жизненных ситуаций	3,2	4,4
	Умение анализировать собственные действия через осмысливание	3,1	4,1
	Профессионализм и компетентность	3	4,2
	Желание изменения привычных условий жизни	2,7	4,1
	Развитость таких качеств, как: - уверенность в себе - самообладание - сильная воля	3,5	4,2
		4	4,4
		3,1	4,5
	Желание следовать правилам и предписаниям деятельности	3,4	4,4
	Знание тех способов и средств самостоятельной деятельности, которые способствуют дальнейшему саморазвитию	2	4
Общая сумма по блоку:		39,1	46,9

Таблица 13

Изменения суммарных показателей ценностного отношения участников программы к социально-значимым личностным качествам других людей по блокам в структуре личности

Блоки в структуре личности	Суммарное ценностное отношение в баллах при первоначальном опросе	Суммарное ценностное отношение в баллах при вторичном опросе	Разница между суммарными показателями ценностного отношения в баллах
1. Интеллектуальный	72,2	88,7	16,5
2. Коммуникативно-интерактивный	32,8	43,1	10,3
3. Нравственный	37,6	45,5	7,9
4. Регуляции деятельности	39,1	46,9	7,8

Диаграмму изменения суммарных показателей ценностного отношения участников программы к социально-значимым личностным качествам других людей по блокам в структуре личности мы отобразили на рис. 18.

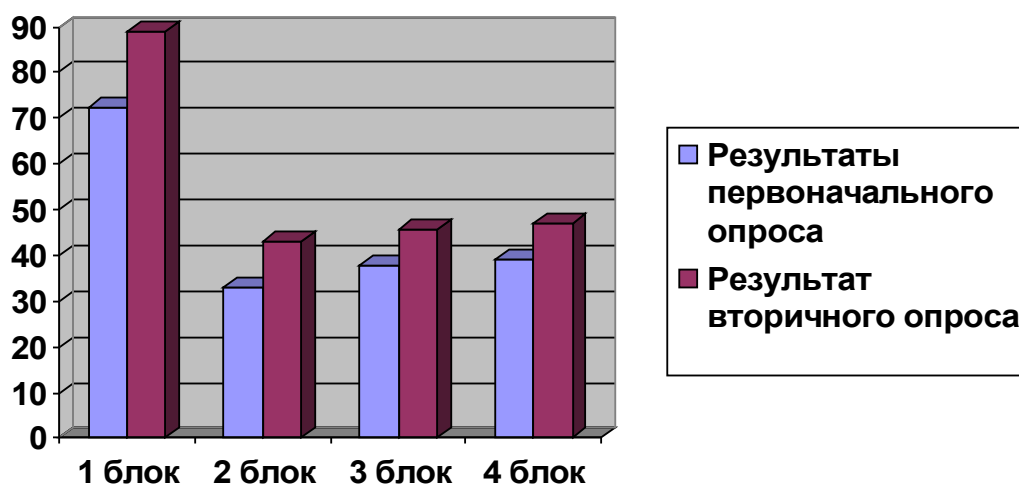


Рис. 18. Диаграмма изменения суммарных показателей ценностного отношения участников программы к социально-значимым личностным качествам других людей по блокам в структуре личности

Из таблицы 13 и рис.18 видно, что для каждого блока личностных черт имеет место характерное для данного блока различие, отличающее его от других блоков. Наиболее значимые изменения произошли в составляющих интеллектуального и коммуникативно-интерактивного блоков в структуре личности. В блоке нравственного развития и в блоке регуляции деятельности также произошли заметные положительные изменения.

Итоговое программное мероприятие – *сюжетно-ролевая театрализованная игра* с её возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, дает ему "возможность говорить с собой на разных языках, по-разному кодируя своё собственное "Я" [83, с.83]. Следует отметить, что верно проведённое распределение ролей во многом предопределяет не только успех игры, но и становление личностей участников, проявление и развитие их индивидуальностей, становясь, прежде всего, "педагогическим актом", побуждая моло-

дых людей к проявлению своих художественных и актёрских возможностей, проявлению сильных сторон личности, размышлению о себе самом [127, с.494-495].

Таким образом, становится очевидным высокий воспитательный эффект, возникающий в результате выполнения ряда взаимосвязанных психолого-педагогических, социально-педагогических, организационно-педагогических и организационно-методических условий, таких, как:

- удовлетворение в СРТИ педагогически ценных потребностей личности, связанных с успешной реализацией роли;
- вовлечение участников СРТИ в активную деятельность, которая стимулируется у всех игроков привлекательными для них, близкими их личностям ролями;
- смена этих ролей, создание равных возможностей для исполнения участниками разных ролей в рамках одной СРТИ;
- наличие ситуаций для совместного коллективного принятия решений, сотрудничества при выполнении игровых ситуаций, достижении индивидуальных и командных педагогически ценных целей, где постоянно присутствуют яркие эмоциональные переживания, а мастерами создаются ситуации упражнения в моральном поведении.

Причём, следует отметить, что соблюдение выделенных нами педагогических условий для достижения комплексного воспитательного эффекта необходимо в ходе всей деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", а не только во время проведения СРТИ, которая является составной частью данной деятельности. Всё это свидетельствует о комплексном воспитательном воздействии авторской программы на структуру личности в целом, т.е. изменения затрагивают не единичный блок, а все четыре блока в целом, что подтверждает выдвинутую нами гипотезу. Сопоставительный анализ результатов первичного и вторичного опросов показал значительные позитивные изменения в мотивации и понимании испытуемыми личностной значимости деятельности МОО "Клуб ролевых

игр". Оценка данных опроса производилась по ряду параметров, которые соответствуют трём базовым потребностям личности: в адаптации, в самореализации и в аффилиации (испытывании эмоционального комфорта в общении с себе подобными). Выбор вопросов был обоснован с опорой на базовые потребности личности, причём, за каждым стремлением, приведённым в опроснике, лежит одна из этих потребностей. Результаты первого способа обработки данных отражены в таблице 14.

Таблица 14

Мотивация включенности молодежи в деятельность молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"

Базовая потребность	№ п/п	Понимание значимости участия в деятельности МОО "Клуб ролевых игр"	Средняя арифметическая оценка в баллах		
			Результаты первичного опроса	Результаты второго опроса	Разница между показателями
Адаптация	1.	Иметь помощь и поддержку	2,1	2,7	0,6
	2.	Получать новые знания	2,6	3,5	0,9
	3.	Иметь интересный досуг	4	4,4	0,4
	4.	Найти настоящих друзей	2,9	3,4	0,5
Аффилиация	5.	Жить разнообразной, увлекательной жизнью	4,1	4,7	0,6
	6.	Быть частью коллектива единомышленников	2,9	3,4	0,5
	7.	Общаться с интересными, необычными людьми	2,8	3,6	0,8
	8.	Находиться в обстановке взаимоуважения	2,7	3,4	0,7
	9.	Нести ответственность за общее дело и за друзей	1,9	2,9	1

Самореализация	10.	Получать удовольствие от того, что делаю	4,2	4,7	0,5
	11.	Иметь возможность раскрыться и узнать свои способности	3	3,6	0,6
	12.	Знать, что результаты моей работы кому-то необходимы	1,8	2,8	1

Таблица 14 (продолжение)

Самореализация	13.	Помогать другим людям	2,5	3,2	0,7
	14.	Быть тем человеком, в котором нуждаются	2,3	3	0,7
	15.	Достичь профессионального мастерства	2,7	3	0,3
	16.	Уметь поднять настроение других людей	3,1	3,7	0,6
	17.	Приносить пользу окружающим	2	2,9	0,9

При применении данного опросника, результаты которого отражены в таблице 14, личность испытуемого раскрывает не только мотивы участия в деятельности МОО "Клуб ролевых игр", но и перспективы приобретения ею устойчивых свойств – черт характера, соответствующих каждому из семнадцати форм стремлений, отражённых в вопросах опросника:

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1) верности, | 9) коллективизму, |
| 2) готовности прийти на помощь, | 10) любознательности, |
| 3) познавательному интересу, | 11) толерантности, |
| 4) личностной активности, | 12) уважительности, |
| 5) интерактивной способности к эмоциональному заражению с положительным эмоциональным фоном, | 13) уверенности, |
| 6) заботливости, | 14) целеустремлённости, |
| 7) ответственности, | 15) настойчивости, |
| 8) доверчивости, | 16) трудолюбию, |
| | 17) готовности передать опыт, |

18) Я-концепции (самооценке, саморазвитию, самоадаптации) и др.

Это становится возможным при наличии следующих педагогических условий:

- ярких эмоциональных переживаний, наличия "эмоциогенных ситуаций", постановки и достижения педагогически ценных целей программной деятельности;
- удовлетворения в программной деятельности педагогически ценных потребностей личности участников;
- общего положительного эмоционального фона;
- испытания участниками программы удовлетворения от продуктивного взаимодействия;
- создания для них равных возможностей в плане личностного развития;
- вовлечения их в самостоятельную творческую деятельность, требующую включения в процесс самовоспитания и др.

Основываясь на известном психолого-педагогическом факте, исследованном А.С. Макаренко, А.Н. Лутошкиным, В.А. Сухомлинским, В.А.Петровским, Н.П. Аникеевой и др., мы утверждаем, что условием сильного воздействия на воспитанника является его прохождение через стадию сильных переживаний, свойственное одной из основных форм деятельности МОО "Клуб ролевых игр" – сюжетно-ролевой театрализованной игре. Сильные положительные эмоционально-оценочные реакции являются показателем важности данной деятельности для её участников. Она для них значима, следовательно, влияет на личность, на её состояние и даёт определённый воспитательный эффект. Переживание – это "опыт, имеющий большое значение, воспринимающийся как обогащение собственной личности" [109, с.337], а "эмоциональные состояния являются, образно говоря, дирижёром, от взмаха чудесной палочки которого разрозненные звуки

превращаются в стройное звучание прекрасной мелодии" [171, с.262]. В.А.Сухомлинский отмечал, что "использование безграничного богатства жизненных ситуаций, умышленное создание ситуаций для воспитания эмоциональной культуры – эта сфера наитончайшего педагогического мастерства, суть педагогической культуры" [171, с. 267]. Поэтому, мы считаем, что сильные положительные эмоционально-оценочные реакции являются показателем важности данной деятельности для её участников. Она для них значима, а, следовательно, влияет на личность, на её состояние, что обеспечивает ожидаемый воспитательный эффект.

Главное назначение опросника 3 – выявление изменения уровня восприимчивости личности к воспитывающим воздействиям, влияниям, условиям рассматриваемой нами деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Результаты второго способа обработки данных, отражённые в таблице 15, позволяют оценить изменение уровня сензитивности личности участников программы "Школа игрока" к воспитательному воздействию деятельности МОО "Клуб ролевых игр", где минимальный показатель равен 17 баллам, средний – 65, а максимальный – 85 баллам. Уровень сензитивности должен быть прямо пропорционален показателю степени личностной значимости. Уровни личностной значимости в качественном отношении характеризовались следующим образом:

Высокий уровень – респондент сильно восприимчив к воспитательному воздействию деятельности молодёжной общественной организации, активно участвует в социально-культурной деятельности, стремится к получению новых знаний, старается оказывать помощь и поддержку участникам программы, организует интересный досуг, быстро устанавливает межличностные контакты, находит друзей и единомышленников, ощущает ответственность за коллектив, общее дело, старается принести максимальную пользу окружающим.

Средний уровень – респондент восприимчив к воспитательному воздействию деятельности молодёжной общественной организации, участвует в социально-культурной деятельности, получает новые знания, эпизодически оказывает помощь и поддержку участникам программы, участвует в организации досуга, находит друзей и единомышленников, принимает ответственность за коллектив и общее дело как результат поручения, приносит определённую пользу окружающим.

Уровень ниже среднего - респондент слабо восприимчив к воспитательному воздействию деятельности молодёжной общественной организации, эпизодически участвует в социально-культурной деятельности, равнодушен к получению новых знаний, не оказывает или изредка оказывает помощь и поддержку участникам программы, пассивен в организации досуга, случайно находит друзей, избегает ответственности, не осознаёт необходимости приносить пользу окружающим.

Опираясь на "принцип личностной значимости" (теория Н.Ф. Добрынина), мы полагаем, что, чем выше личностная значимость участия в деятельности МОО "Клуб ролевых игр" (сумма семнадцати оценок по каждому опросному листу), тем более сензитивной является личность к положительному влиянию соответствующих педагогических условий.

Таблица 15

**Уровень сензитивности личностей участников программы
к воспитательному воздействию деятельности
молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр"**

Уровни личностной значимости	Диапазон изменения по-	Частота проявления уровня личностной значимости	
		Всего человек	В % от общего кол-ва испытуемых

	каза- телей в баллах	Результа- ты пер- во-	Результа- ты вто- рич-	Разница меж- ду по-	Результа- ты пер- вона-	Результа- ты вто- рич-	Разница ме ж- ду
Высокий	70-85	215	276	61	36,6	46,9	10,3
Средний	60-69	136	180	44	23,1	30,7	7,5
Ниже среднего	42-59	237	132	105	40,3	22,4	17,9
Всего		588	588	-	100	100	-

Сравнительный анализ результатов двойного опроса, отражённый в таблице 15, позволяет судить о том, что наиболее существенные изменения произошли при переходе из низкого (ниже среднего) уровня личностной значимости в более высокие (17,9%). В тоже время на высоком и среднем уровнях также произошли заметные позитивные изменения. Данные вторичного опроса показали, что около половины (46,9%) участников программы высоко восприимчивы к воспитательному воздействию деятельности МОО "Клуб ролевых игр"; 30,7% можно отнести к группе среднего уровня восприимчивости, а 22,4% - к группе с восприимчивостью ниже среднего уровня. Полученные результаты позволяют нам сделать вывод о повышении личностной значимости деятельности МОО "Клуб ролевых игр" для участников программы, который подтверждает силу воспитательного влияния данной деятельности.

В данный опросник также вошёл ряд самостоятельных открытых и закрытых вопросов, касающихся построения жизненных перспектив молодых людей в связи с участием в деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Полученные данные отражены в таблицах 16 и 17.

Таблица 16

**Влияние участия в деятельности МОО "Клуб ролевых игр"
на профессиональный выбор молодёжи**

Варианты ответов	Кол-во испытуемых	В % от общего кол- ва испытуемых
Повлияло	116	19,7
Не повлияло	304	51,7

Повлияло частично	168	28,6
Всего	588	100

Результаты, приведённые в таблице 16, показывают, что в общей сложности 48,3% (19,7%+28,6%) испытуемых признают непосредственное влияние деятельности МОО "Клуб ролевых игр" на их профессиональный выбор, на "*сегодняшний день*" этих молодых людей.

Кроме того, нас интересовал вопрос о связи их жизненных планов, т.е. "*завтрашнего дня*", с участием в деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Результаты ответов на вопрос: "Какие жизненные перспективы Вы связываете с МОО "Клуб ролевых игр" и сюжетно-ролевыми театрализованными играми?" мы отразили в таблице 17. Испытуемым было предложено дать любое, необходимое с их точки зрения, количество ответов на данный вопрос.

Таблица 17

**Жизненные перспективы молодёжи, связанные с участием
в деятельности МОО "Клуб ролевых игр"**

№ п/п	Варианты ответов	Кол-во испытуемых	В % от общего кол-ва испытуемых
1	2	3	4
1.	Интересный досуг / получение удовольствия от игры	510	86,7
2.	Раскрытие собственного потенциала, самовыражение, жизненное самоопределение, обретение душевного равновесия	458	77,9
3.	Общение с новыми людьми, познание человеческой сущности, поиск друзей	430	73,1
4.	Расширение кругозора	376	63,9
5.	Физическое развитие	180	30,6
6.	Профессиональное развитие / заработок: кузнец, сапожник, портной, "мастер меча", актёр	98	16,7
7.	Творческие проекты: делать телепередачи о ролевом движении, организовывать необычные, фантастические действия, создавать СРТИ для детей	86	14,6
8.	Устройство личной жизни	64	10,9
9.	Общение с природой	50	8,5
10.	Ролевое движение - это моя жизнь	32	5,4
11.	Создание "своего" клуба	12	2

Из таблицы 17 видно, что вариативность ответов на поставленный вопрос достаточно высока (11 групп). При этом наибольшее количество испытуемых (от 63,9 до 86,7%) видят связь своей жизненной перспективы и деятельности МОО "Клуб ролевых игр" в организации интересного досуга, раскрытии собственного потенциала, самовыражении, жизненном самоопределении, обретении душевного равновесия, расширении кругозора, общении с новыми людьми, познании человеческой сущности, поиске друзей.

Кроме того, нами было проанализировано соотношение общего количества испытуемых и тех молодых людей, которые связывают своё будущее с участием в деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Результаты анализа мы поместили в таблице 18.

Таблица 18

Наличие у испытуемых жизненных перспектив, связанных с участием в деятельности МОО "Клуб ролевых игр"

Варианты ответов	Кол-во испытуемых	В % от общего кол-ва испытуемых
Присутствует	528	89,8
Отсутствует	60	10,2
Всего	588	100

Исходя из данных таблицы 18, мы можем сказать, что подавляющее количество испытуемых (около 90%) связывает какие-либо жизненные перспективы, своё будущее с участием в деятельности МОО "Клуб ролевых игр", занятием сюжетно-ролевыми театрализованными играми, ролевым движением в целом. Подобные результаты свидетельствуют о несомненной важности, значимости этого вида деятельности для молодых людей, а, следовательно, заложенном в ней воспитательном потенциале. Помимо описанного выше опроса, для подтверждения достоверности полученных нами результатов, мы провели исследование, касающееся наличия у молодых людей желания видеть своего ребёнка участником деятельности МОО "Клуб ролевых игр". Результаты этого исследования отражены в таблице 19.

Таблица 19

Наличие у молодых людей желания видеть своего ребёнка участником деятельности МОО "Клуб ролевых игр"

Варианты ответов	Кол-во испытуемых	В % от общего кол-ва испытуемых
Да	392	66,7
Нет	44	7,5

Возможно	152	25,8
Всего	588	100

Проанализировав данные, показанные в таблицах 17, 18,19 мы пришли к заключению, что молодые люди – участники деятельности МОО "Клуб ролевых игр", серьёзно относятся к этому виду деятельности, считая его не просто одной из форм досуга, а значительной частью своей жизни, оказывающей большое, а в некоторых случаях решающее (см. таблицу 17) влияние на их профессиональный выбор, жизненное самоопределение, выстраивание перспектив будущего. Большинство из них – 92,5% (в общей сложности: 66,7%+25,8%) хотело бы в дальнейшем не только участвовать в деятельности МОО "Клуб ролевых игр", но и приобщить к ней своих (будущих) детей, что ещё раз подтверждает высокую личностную значимость, а, следовательно, заметный воспитательный эффект педагогически организованной деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" по отношению к молодым людям в возрасте от 15 до 25 лет.

Следует отметить, что приведённые нами результаты стали возможны благодаря реализации таких педагогических условий, как:

- удовлетворение в данной деятельности педагогически ценных потребностей личности молодого человека;
- общий положительный эмоциональный фон;
- испытывание удовлетворения от продуктивного взаимодействия;
- использование в организации деятельности клуба положительных культурных образцов социального поведения;
- создание равных возможностей для самореализации;
- включение в физические упражнения и творческую предметную деятельность;

- получение положительных оценок своей деятельности, дающей сознание собственной значимости и др.

В ходе исследования и реализации модели развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" были разработаны и апробированы методические рекомендации по применению синтеза социально-педагогической и игровой деятельности. Рекомендации адресованы организаторам, руководителям и лидерам молодежных общественных объединений.

Применённые нами методики являются репрезентативными и позволяют получить достоверные результаты. Развитие воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" достаточно продуктивно осуществляется с помощью внедрения модели, заключающей в себе синтез социально-культурной деятельности.

В ходе исследования было установлено, что молодые люди, независимо от своего социального положения и возраста, проявляют достаточно высокую сензитивность к воспитательно-му воздействию педагогически организованной деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр", которая оказывает непосредственное воздействие на построение их жизненных перспектив.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Молодёжные общественные организации, создание которых инициируется, как правило, самими участниками, заключают в себе определённый педагогический потенциал, который до недавнего времени находился на периферии системных педагогических исследований. Поэтому в воспитании социально-значимых качеств личности он использовался частично и фрагментарно.

В современном развивающемся гражданском обществе молодёжные общественные организации осуществляют разнонаправленную социокультурную деятельность, что объективно предопределяет своеобразие их педагогического потенциала, специфику возможностей его развития и роста.

В ходе исследования мы пришли к выводу, что воспитательный потенциал молодёжного движения это воспитательная система с разнообразными направлениями социокультурной деятельности позитивного характера, способствующими формированию социально-значимых качеств личности молодёжи.

Молодёжное движение благоприятствует развитию личности, удовлетворяет потребности молодежи в общении со сверстниками, предоставляет разнообразие сочетаний, отвечающих интересам современных молодых людей, форм занятий социально-значимого содержания, способствует воспитанию социальной активности, повышению уровня коммуникативно-организаторской деятельности, мотивирует молодёжь на включенность в объединение для реализации позитивно направленной деятельности.

Условиями возникновения молодёжного движения являются:

- демократизация жизни общества, позволяющая гражданам открыто проявлять свои настроения, чувства, реализовывать право на свободное объединение в различные ассоциации;

- политика государства, провозглашающего и реализующего идеи создания молодёжных объединений и организаций;

- теоретические разработки, обоснования новых подходов к воспитанию отечественных педагогов и ученых, исследующих относительно новый социокультурный феномен молодёжного движения.

При этом следует отметить существенные признаки современных молодёжных движений, то, что отличает их от молодёжных движений прошлого, - это иницируемость их создания самими участниками. Данный признак обуславливает некую непредсказуемость педагогического потенциала движений, принятие его в качестве данности.

Одним из многочисленных видов молодёжных движений является ролевое движение, получившее широкое распространение, как в России, так и за рубежом.

Сущность ролевого движения молодёжи заключается в том, что оно представляет собой неформальные объединения молодежи и молодёжные общественные организации, занятые созданием и организацией ролевых игр и связанных ними различных видов деятельности. Ролевое движение молодёжи соответствует всем основным принципам и функциям молодёжного движения. Ролевое движение молодёжи является устойчивой системой, оказывающей направленное воздействие на сознание и поведение молодого человека. Оно предоставляет молодёжи следующие возможности:

- восстановление душевного равновесия, отдыха;

- адекватное оценивание и контроль проблемной ситуации в формальной группе и деловой сфере;
- удовлетворение желания заниматься специфическими видами деятельности ролевого движения и познавательного интереса;
- общение с единомышленниками, психологическое удовлетворение, получение поддержки, совета;
- развитие коммуникативных, творческих, организаторских и других способностей;
- раскрытие внутренних потенциалов личности;
- коррекция личностных качеств;
- профессиональное самоопределение;
- интеллектуальный досуг.

Формой объединения разнообразных направлений ролевого движения молодёжи выступает молодёжная общественная организация "Клуб ролевых игр" (комбинированный клуб). Данная организация представляет собой своеобразную модель всего ролевого движения молодёжи, реализуя в единстве все применяемые в нём методы, формы и средства педагогической работы, то есть, используя весь имеющийся в нём воспитательный потенциал.

Воспитательный потенциал молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" является открытой педагогической системой и включает в себя совокупность средств, форм и методов социально-культурной деятельности, реализация которых обеспечивает возможность целенаправленного педагогического воздействия на формирование социально-значимых качеств личности молодёжи.

Социально-культурными и педагогическими факторами, формирующими личность в условиях молодёжной общественной

организации "Клуб ролевых игр", выступают: игровая деятельность, технология её коллективной организации, творческий, добровольный, свободный, нерегламентированный характер деятельности, направленность на саморазвитие в процессе улучшения окружающей жизни, событийность, наличие культурных образцов, педагогическое управление, разнообразные направления деятельности клубов ролевых игр.

Конечным результатом воспитательного процесса, реализуемого в рамках МОО "Клуб ролевых игр", является личность молодого человека – члена МОО "Клуб ролевых игр", заключающая в себе сформированные положительные социально-значимые качества.

Установлено, что воспитательный потенциал молодёжного движения находит своё отражение в воспитательном потенциале ролевого движения молодёжи. Воспитательный потенциал ролевого движения молодёжи можно рассматривать через раскрытие воспитательного потенциала МОО "Клуб ролевых игр", который, в свою очередь, максимально реализуется в процессе организации, подготовки и проведения сюжетно-ролевой театрализованной игры. Эффективность воспитательного воздействия данной игры существенно повышается путём внедрения синтеза социально-культурной деятельности (социально-педагогической и игровой), реализация которой приводит к формированию и закреплению социально-значимых качеств личности молодёжи, что соответствует сущности воспитательного потенциала молодёжного движения.

Воспитательный потенциал молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" реализуется через синтез социально-культурной деятельности при соблюдении ряда психолого-педагогических, социально-педагогических, организационно-пе-

дагогических и организационно-методических условий. Эта деятельность понимается как последовательные действия, направленные на формирование определённых социально-значимых личностных качеств участников реализации программы (воспитанников) в конкретные сроки с привлечением оптимальных средств и ресурсов с учётом индивидуальностей, способностей, опыта, квалификации и др. личностных особенностей. Такой проект является основным продуктом, получаемым при выполнении проектной деятельности, имеющей воспитательное значение.

В свою очередь игровая деятельность рассматривается как проект - педагогическая разработка сюжетно-ролевой театрализованной игры, реализация которой целенаправленно формирует личность участника в соответствии с современной концепцией гуманистического воспитания.

Методами реализации воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" могут выступать:

- 1) решение воспитательных задач МОО "Клуб ролевых игр" в контексте педагогической работы вуза, школы, учреждения дополнительного образования или отдела по делам молодёжи администрации города;

- 2) сотрудничество МОО "Клуб ролевых игр" с вузом, школой, учреждением дополнительного образования или отделом по делам молодёжи администрации города, родственными сообществами: КСП, туристами, литературными объединениями, библиотеками, музеями, досуговыми центрами и т.д. в процессе реализации проектов, программ, акций и мероприятий, носящих педагогическую направленность;

3) ведение самостоятельной воспитательной работы в соответствии с уставными целями и задачами МОО "Клуб ролевых игр".

Поскольку одним из центральных видов деятельности молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" является сюжетно-ролевая театрализованная игра, то возможности для реализации педагогически ценной СРТИ создаются стратегически и тактически, а главным условием её воспитательной эффективности является педагогически верная подборка культурных образцов и игровой тематики.

Сюжетно-ролевая театрализованная игра (СРТИ) - один из видов игровой деятельности человека, целью которой является достижение максимального сходства между имитационными действиями играющих, манипулирующих символическим материалом (одеждой, орудиями, способами поведения, описанными в исторических, художественно-литературных и других источниках) и реальными действиями людей в жизненном и деятельностном контекстах. В основе мотивации СРТИ лежат базовые потребности личности. Данный вид игр позволяет формировать социально-значимые личностные качества, а также развивать позитивные умения и способности. Изучение и использование воспитательного потенциала ролевых, сюжетно-ролевых и театрализованных игр является актуальной темой отечественных и зарубежных психолого-педагогических и социально-педагогических исследований.

Особое внимание уделяется верному распределению игровых ролей, поскольку роль есть тот образ, который принимается на себя добровольно. Она становится для участника игры новой позицией в жизни.

Анализ данных, полученных в процессе исследования, позволил осуществить типологизацию ролей СРТИ, основанную на специфике их создания и педагогическом значении. Мы выявили, что каждому типу роли соответствуют определённая специфика создания, игровое предназначение и педагогические возможности.

Роль, предусмотренная правилами, предлагается мастерами в общем списке ролей, размещённом в игровых правилах. Общая концепция роли разрабатывается мастерами, а детальная проработка делается участником игры. Данный тип роли необходим для раскрытия сюжета, ведения игровых действий и оказывает непосредственное воздействие на личность молодого человека, предполагая участие в "воспитывающих ситуациях".

Авторская роль предлагается участником игры самостоятельно на основе личной инициативы. Им же разрабатывается общая концепция роли. Мастера только включают её в "ткань" игры. Такая роль усложняет структуру игры, её сюжет, делает игру более увлекательной, многогранной, оказывает непосредственное воздействие на личность участника игры, предполагает сознательную работу над собой, совершенствование своего личностного потенциала (способности, задатки и др.).

Мастерская (игротехническая) роль полностью разрабатывается мастерами, т.к. является неотделимой частью игрового сюжета. Она украшает игру, даёт другим участникам возможность полнее раскрыть свой творческий потенциал, выполняет отдельные мастерские функции, связанные с моделированием игровой реальности, оказывает непосредственное воздействие на личность участника игры и одновременно служит инструментом мастерского опосредованного воспитательного воздействия на участников.

Вспомогательная роль вводится мастерами на любом этапе игры и не предполагает, как правило, глубокой проработки. Она украшает и оживляет игру, позволяет корректировать её развитие, даёт участникам игры возможность смены ролей, "проживания" нескольких игровых "жизней", выступает как инструмент создания "воспитывающих ситуаций", выход их которых заранее подсказан развитием сюжета игры.

Сами по себе имитационные роли воспроизводят роли социальные, а содержание овладения ролевым поведением в игре представляет диалог индивидуального и социального. Хотя проигрываемые ситуации воображаемы, но чувства, переживаемые играющим человеком, реальны. Эта специфическая особенность игры несёт в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, включая в сюжет игры определённые роли, педагог (мастер - руководитель, создатель и организатор СРТИ) может тем самым программировать определённые положительные чувства играющих, формировать их социально-значимые качества.

Был проведён эксперимент, сущность которого заключалась в апробации модели развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации, заключающей в себе синтез социально-культурной деятельности, направленной на решение воспитательных, обучающих и развивающих задач.

Структура данной модели состоит из трёх блоков:

а) подготовительного блока, включающего в себя постановку педагогической проблемы, определение цели и задач проекта, диагностику его реализации, прогнозирование хода выполнения, проектирование и планирование работы, объединение проектных средств, выработку критериев эффективности программы;

б) основного блока, в рамках которого происходит реализация программы: организация и проведение PR-компаний (реклама программы), получение поддержки программы, презентация программы, проведение подготовительных занятий и семинаров, подготовка и проведение сюжетно-ролевой театрализованной игры, формирование социально-значимых качеств личности участников программы;

в) рефлексивно-результативного блока, направленного на анализ, осмысление, оценивание и коррекцию полученных результатов - социально-значимых качеств личности молодого человека.

Инструментарием диагностики уровня развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" являются методы диагностики, позволяющие определить:

- степень воспитательного воздействия различных форм работы молодёжной общественной организации на личность молодого человека;
- уровень сформированности ценностного отношения участников молодёжной общественной организации к социально-значимым личностным качествам других людей;
- изменения суммарных показателей эмоционально-оценочного отношения участников молодёжной общественной организации по блокам в структуре личности;
- мотивация включённости молодёжи в деятельность молодёжной общественной организации;
- уровень сензитивности молодых людей к воспитательно-му воздействию средств социально-культурной деятельности;
- влияние участия в деятельности молодёжной общественной организации на профессиональный выбор молодёжи;

- жизненные перспективы молодёжи, связанные с участием в деятельности молодёжной общественной организации.

Педагогическими условиями развития воспитательного потенциала молодёжной общественной организации "Клуб ролевых игр" являются:

- *психолого-педагогические* (досуговая деятельность, характер которой оказывает воспитательное воздействие на членов молодёжной общественной организации; яркие эмоционально окрашенные переживания, постановка и достижение воспитательных целей клубной работы; удовлетворение в деятельности молодёжной общественной организации педагогически ценных потребностей личности; общий положительный эмоциональный фон; испытывание членами молодёжной общественной организации удовлетворения от продуктивного взаимодействия);

- *социально-педагогические* (вовлечения членов молодёжной общественной организации в активную социально-культурную деятельность; использование положительных культурных образцов социального поведения);

- *организационно-педагогические* (создание равных возможностей для членов молодёжной общественной организации в личностном развитии; вовлечение членов молодёжной общественной организации в самостоятельную творческую деятельность; наличие корректных положительных и отрицательных подкреплений со стороны руководителя и лидеров молодёжной общественной организации; вовлечение в деятельность, требующую включения в процесс самовоспитания);

- *организационно-методические* (создание ситуаций для совместного коллективного принятия решений, сотрудничества при выполнении клубных обязанностей; ситуаций информационного обмена; анализа деятельности молодёжной обществен-

ной организации и её членов, в котором должны преобладать положительные оценки).

Сравнение результатов констатирующего и формирующего экспериментов позволило установить, что:

- во всех блоках структуры личности произошли позитивные изменения в отношении участников к формируемым в ходе реализации программы социально-значимым качествам личности;

- деятельность молодёжной общественной организации лично значима для участников программы, следовательно, имеются предпосылки использования этой деятельности в качестве средства формирования качеств личности;

- выявлены уровни сензитивности участников программы к воспитательному воздействию социокультурной деятельности молодёжной общественной организации (высокий, средний, низкий). Причём высокий уровень сензитивности преобладает;

- участие в социокультурной деятельности способствует определению чётких жизненных перспектив молодёжи, её самоопределению, в т.ч. профессиональному.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя [Текст] / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 114 с.
2. Ансамбль старинного и этнического танца "Крылья" Центра развития одарённых детей Школы космонавтики г. Железнодорожска [Электронный ресурс]. Сайт: www.dance.cosmoschool.ru. Режим доступа: <http://www.dance.cosmoschool.ru/index.php?page=story&p=2>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
3. Асмолов К.В. Субкультура толкиенистов в Москве: О Толкине, толкиенизме и толкинутых (заметки историка-наблюдателя) [Электронный ресурс] / К.В. Асмолов. Сайт: [www.geocities.com](http://www.geocities.com/tokyo/dojo/7755/tolkien.html). Режим доступа: <http://www.geocities.com/tokyo/dojo/7755/tolkien.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
4. Баткилина Ю.Ю. Хоббиты и толкины – не одно и то же? [Текст] / Ю.Ю.Баткилина / Материалы конференции "Звездный мост". – М., 2006. – 54с.
5. [Батыршин](#) Б.Б. История Ролевого движения [Текст] / Б.Б. [Батыршин](#) // Ork-club journal. - 2001. - №15. – С.10-16.
6. Бедненко Г.Б. Мифодрама и ее драматические предшественники [Текст] / Г.Б. Бедненко. – Киев, 2003. – 145 с.
7. Берелехис А.И. О невозможности игры вне морального поля [Текст] / А.И. Берелехис // Ork-club journal. - 2001. - №19. – С.17-21.
8. Берелехис А.И. Осторожно, хорошая игра! [Текст] / А.И.Берелехис // Ork-club journal. - 2000. - №16-17. – С.28-36; С.34-38.

9. Берелехис А.И. Функции ролевой игры [Текст] / А.И. Берелехис // Ork-club journal. -1996. - №1. – С.25-29.
10. Берелехис А.И., Берелехис, О.П. Индивидуальный подход в ролевой игре [Текст] / А.И. Берелехис, О.П. Берелехис // Ork-club journal. - 1997. -№7. – С.17-20.
11. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: Пер. с англ. [Текст] / Э. Берн; общ. ред. М.С. Мацковского. - СПб.: Лениздат, 1992. - 400 с.
12. Бесстрашный Э.Б. Толкиенизм – не донкихотство [Текст] / Э.Б. Бесстрашный // Вестник молодёжной политики. – 2005. - №11(3). – С.46-49.
13. Блонский П.П. Воспитание сердца в школе. Задачи и методы новой народной школы [Текст] / П.П. Блонский / Избр. пед. и психолог. сочинения в 2-х томах. Т.1. / Под ред. А.В. Петровского. - М.: Педагогика, 1979. – С. 78-83.
14. Блонский П.П. Генетический метод как единственный способ органического развития сознания детей. Задачи и методы новой народной школы [Текст] / П.П. Блонский / Избр. пед. и психолог. сочинения в 2-х томах. Т.1. / Под ред. А.В. Петровского. - М.: Педагогика, 1979. – С. 64-68.
15. Блонский П.П. Основной принцип новой школы. Задачи и методы новой народной школы [Текст] / П.П. Блонский / Избр. пед. и психолог. сочинения в 2-х томах. Т.1. / Под ред. А.В. Петровского. - М.: Педагогика, 1979. – С. 41-43.
16. Бордовская Н.В., Реан, А.А. Педагогика: Учебное пособие [Текст] / Н.В. Бордовская, А.А. Реан. – СПб.: Питер, 2006. – 304 с.

17. Борщевская Т.А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании [Текст] / Т.А. Борщевская // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция Центра ролевых игр "Моргенштерн". - Казань, 1995. - С.37-41.
18. Бочарова Л.Ю. История Ролевого Движения в России - от Античности до Нового времени. [Электронный ресурс] / Л.Ю. Бочарова. Сайт: www.zabzamok.org.ru. Режим доступа: <http://zabzamok.org.ru/zzamok/740>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
19. Бутин Д.Д. Что такое ролевые игры и ролевое движение? [Электронный ресурс] / Д.Д. Бутин. Сайт: www.kmforum.ru. Режим доступа: <http://www.kmforum.ru/subculture/rpg/967.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
20. Быков А.В. Программа учебного курса дополнительного образования "Историческое моделирование, реконструкция и ролевые игры" [Текст] / А.В.Быков. - Пенза, 2000. – 25 с.
21. Вальтамский Д.С. О типологии ролевых игр [Текст] / Д.С. Вальтамский. – Казань, 2002. – 25 с.
22. Васильченко О.Б., Краевский Д.В. Записки из параллельного мира (Психиатры при дворе короля Азерота) [Электронный ресурс] / О.Б. Васильченко, Д.В. Краевский. Сайт: www.tver-roles.narod.ru. Режим доступа: <http://tver-roles.narod.ru/psih.htm>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
23. Вибе Т.И. Педагогика взаимодействия клубного учреждения и молодежного объединения: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук: [Текст] / Т.И. Вибе. - Л., 1990. – 28 с.
24. Волохов А.В. Длительные воспитывающие игры: Из опыта росс. скаутов [Текст] / А.В. Волохов // Воспитание школьников. — 1995. - № 2. – С.4-16.

25. Волохов А.В. Вариативно-программный подход к социализации личности ребенка в деятельности детских организаций: Дис. ...канд. пед. наук [Текст] / А.В. Волохов. – Казань: Казан. гос.ун-т, 1992. – 183 с.
26. Волохов А.В., Рожков, М.И. и др. Концепция социализации личности ребенка в условиях деятельности детской организации [Текст] / А.В. Волохов, М.И. Рожков и др. - М.: НПЦ СПО - ФДО, 1991. - 70 с.
27. Волохов А.В., Кочергин, В.Н., Попова, Г.Н. Историко-педагогический анализ подходов к организации деятельности детских общественных объединений [Текст] / А.В. Волохов, В.Н. Кочергин, Г.Н. Попова // Дополнительное образование. - 2004. - № 3. – С. 9-13.
28. Волохов А.В. Социализация ребенка в детских общественных организациях: монография [Текст] / А.В. Волохов. - Ярославль: Изд-во ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1999. - 270 с.
29. Воронов В.В. Технология воспитания: Пособие для преподавателей вузов, студентов и учителей [Текст] / В.В. Воронов. – М.: Школьная пресса, 2000. – 96 с.
30. Вострецов С.А. Молодежь России: потерянное поколение или надежда в XXI века [Текст] / С.А. Вострецов // Всероссийская научно-практическая конференция; под ред. Л.С. Узуна. – Тверь: Твер. гос.ун-т, 2003. – С.3—10.
31. Вульф Б.З., Кирпичник, А.Г., Мудрик, А.В., Немов, Р.С. К читателю (предисловие к монографии) [Текст] / Б.З. Вульф, А.Г. Кирпичник, А.В.Мудрик Р.С. Немов / Эмоциональные потенциалы коллектива. Лутошкин А.Н. – М.: Педагогика, 1988. – 128 с. – С.3-6.

32. Выготский Л.С. Собрание сочинений: В 6-ти т., Т.4. Детская психология [Текст] / Л.С. Выготский: под ред. Д.Б. Элькониной. – М.: Педагогика, 1984. – 432 с.
33. Выготский Л.С. Роль игры в психическом развитии ребенка [Текст] / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. - 1966. - №6. - С. 62-76.
34. Высокие идеи [Текст] // Крылатый вестник. – 2000. - №7. – С.2.
35. Газман О.С., Иванов А.В. Содержание и опыт работы освобождённого классного руководителя (классного воспитателя) [Текст] / О.С. Газман, А.В. Иванов. – М., 1992.
36. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика [Текст] / Ю.В. Геронимус. – М.: Знание, 1989. – 208 с.
37. Гончаров В.В. Будущее в прошедшем? Движение ролевых игр как модель феодального общества. Доклад: семинар по общей теории ролевых игр [Текст] / В.В. Гончаров. – Казань: ЗилантКон-94, 1994. – С.34-38.
38. Гончарова Т.И. Уроки истории – уроки жизни [Текст] / Т.И. Гончарова. В сб.: Педагогический поиск / Сост. И.Н. Баженова. – М.: Педагогика, 1987. – 544 с.
39. Горностай П.П. Весь мир - театр: Психодрама и XX век [Текст] / П.П. Горностай // Психодрама и современная психотерапия. - 2002. - № 1. - С. 21-26.
40. Готика: две исповеди об одной игре [Текст] // Крылатый вестник. – 2001. - №5 (13). – С.18-21.
41. Дербенева Г.В. Воспитательный потенциал современного детского общественного движения (на примере малого города): Автореф. дисс... канд. пед. наук: 13.00.01 [Текст] / Г.В. Дербенева. - Омск: ОГПУ, 2004.

42. Деятельность детского общественного объединения как фактор воспитания личности [Текст] / Под ред. Кульпединова М.Е. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. 24 апреля 2003. - М.: Государственный научно-исследовательский институт семьи и воспитания, 2003.-Ч.2 – 162 с.
43. Дурова Т.В. Воспитание социально – экономической активности детей в деятельности детских организаций: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.01 [Текст] / Т.В. Дурова. - М., 1995. – 231 с.
44. Елфимова Н.В. Пути исследования мотивации в когнитивной психологии: сравнительный анализ [Электронный ресурс] / Н.В. Елфимова. Сайт: www.vorpsy.ru. Режим доступа: <http://www.vorpsy.ru/issues/1985/855/855162.htm>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
45. Ермолаев А.И., Смеркович, Л.Е. Хоббитские игрища в России [Текст] / А.И.Ермолаев, Л.Е. Смеркович // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция Центра ролевых игр "Моргенштерн". - Казань, 1995. – С.22-27.
46. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств [Текст] / А.Д. Жарков // 2-е изд. перераб. и доп. – М.: Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.
47. Жарков А.Д. Организационные методические основы культурно-просветительской деятельности: Дисс... доктор. пед. наук: 13.00.05 [Текст] / А.Д. Жарков. – Л., 1990. – 498 с.
48. Жарков А.Д. Организация культурно-просветительской работы [Текст] / А.Д.Жарков. – М.: Просвещение, 1989. – 239 с.
49. Жаркова Л.С., Жарков А.Д., Чижиков В.М. Культурно-досуговая деятельность: теория, практика и методика научных

- исследований: Учебное пособие [Текст] / Л.С. Жаркова, А.Д. Жарков, В.М. Чижиков. – М.: МГУК, 1994. – 112 с.
50. Жаркова Л.С. Мотивационное развитие личности в учреждениях культуры на основе оптимального соотношения творческой и коммерческой деятельности: Дисс... доктор. пед. наук: 13.00.05 [Текст] / Л.С. Жаркова. – М., 1998. – 494 с.
51. Жаркова Л.С. Коммерческая деятельность учреждений культуры: Учеб. пособие [Текст] / Л.С. Жаркова. – М.: МГУК, 1994.
52. Жаркова Л.С. Деятельность учреждений культуры: Учеб. пособие [Текст] / Л.С. Жаркова. – М.: МГУК, 1998.
53. Железнова Л.Б. Преемственность при создании детских общественных организаций XXI века. [Электронный ресурс] / Л.Б. Железнова. Сайт: www.bank.openipk.ru. Режим доступа: http://bank.openipk.ru/Text/t43_53.htm, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
54. Иерусалимское содружество [Электронный ресурс] / Сайт: www.jerusalem-order.land.ru. Режим доступа: <http://www.jerusalem-order.land.ru/3links.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
55. Информация об отрядах [Электронный ресурс] / Сайт: www.rolevikov.net. Режим доступа: <http://www.rolevikov.net/index.php?board=49.0>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
56. Караковский В.А. Визитная карточка школы №825 [Текст] / В.А. Караковский // Педагогика наших дней; сост. В.П. Бедерханова. – Краснодар: Кн. Изд-во, 1989. – 416 с. – С.222-279.
57. Карпентер Х. Дж.Р.Р. Толкин. Биография [Текст] / Х. Карпентер/ Пер. с англ. – М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2002. – 432 с.
58. Кемп Б. Анатомия ролевых игр свободного стиля [Электронный ресурс] / Бенджамин Кемп; пер. с англ. М. Русин.

Сайт: [www.orkclub.ru](http://www.orkclub.ru/a_anatomyofafreeform.shtml). Режим доступа: http://www.orkclub.ru/a_anatomyofafreeform.shtml, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

59. Кенн А. Добровольцы – важнейший человеческий ресурс России [Текст] / Аллен Кенн // Мозаика российского добровольчества. Факты, ресурсы, мнения; под ред. Н.Ю. Слабжанина. – Ростов-на-Дону, изд-во "Старые русские", 2003. – 192 с. – С.7-8.

60. Клуб ролевых игр при муниципальном Центре дополнительного образования для детей "Импульс", г. Черноголовка Московской области. [Электронный ресурс]. Сайт: www.rpg.chgnet.ru. Режим доступа: <http://rpg.chgnet.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

61. Клуб ролевого моделирования "Кром" при Центре дополнительного образования детей №4 г. Красноярска [Электронный ресурс]. Сайт: www.orcinus.ru. Режим доступа: <http://www.orcinus.ru/cdod4/12.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

62. Коваленко В.Н. Самооценка проектов на стадии подготовки текста описания и бюджетирования [Текст] / В.Н. Коваленко // Оценка социальных проектов – путь к повышению эффективности услуг НКО населению: международная конференция. – Сочи, 2002. – С.25-28.

63. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Словарь по педагогике [Текст] / Г.М.Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: ИКЦ "МарТ", 2005. – 448 с.

64. Кожаринов М.Ю. Ролевое движение [Электронный ресурс] / М.Ю. Кожаринов. Сайт: [www.nrj.ru](http://nrj.ru). Режим доступа: <http://nrj.ru/rgnoogen/dvizhenia>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

65. Кожаринов М.Ю. О школе "Перспектива": игровые методики [Электронный ресурс] / М.Ю. Кожаринов. Сайт: [www. sys-tema.ru](http://www.sys-tema.ru). Режим доступа: <http://www.sys-tema.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
66. Кочетов А.И. Культура педагогического исследования. – 2-е изд., испр. и доп. [Текст] / А.И. Кочетов.– Мн.: Ред. журн. "Адукацыя і выхаванне", 1996. – 312 с.
67. Кудинов В.А. Общественные движения и организации детей и молодёжи в России в XX веке: Дисс... доктор. пед. наук: 07.00.01 [Текст] / В.А. Кудинов.– Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 1994. – 454 с.
68. Культурно-досуговая деятельность: Учебник [Текст] / Под научной редакцией академика РАЕН А.Д. Жаркова и профессора В.М. Чижикова. – М.: МГУК, 1998. – 462 с.
69. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников [Текст] / Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин. - Кострома, 1998. – 56 с.
70. Куприянов Б.В., Подобин, А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России [Текст] / Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003. – 104 с.
71. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Взрослые игры для детей. Методическое пособие [Текст] / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. М.: Владос, 2000. - 149 с.
72. Куприянов Б.В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: Дисс... канд. пед. наук: 13.00.08 [Текст] / Б.В. Куприянов. – Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1996. –233с.

73. Куприянов Б.В. Очерки общественной педагогики: Авторские лагеря Костромской области [Текст] / Б.В. Куприянов. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова. 2001. – 65 с.
74. Куприянов Б.В. Человек и игровая роль: технология вживания и использования в воспитательных целях [Текст] / Б.В. Куприянов // Крылатый вестник. – 2001 -№5. – С.31-32.
75. Лазарев Ю.Ю. Ролевые игры как внеурочная форма учебной деятельности в преподавании истории мировой культуры [Текст] / Ю.Ю. Лазарев // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция. – Казань: Центр ролевых игр "Моргенштерн", 1995. – С. 20-25.
76. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. 4-е изд. [Текст] / А.Н. Леонтьев. – М., Изд-во Моск. ун-та, 1981. – 584 с.
77. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность [Текст] / А.Н. Леонтьев. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.
78. Леонтьев А.Н. Гордон Олпорт – архитектор психологии личности [Текст] / А.Н.Леонтьев // Психологический журнал, т.23. - 2002. - №3. – С.23-30.
79. Лисовский В.Т., Анисимова, Н.И., Захарова, Е.М., Козлов, А.А. и др. Профилактика девиантного поведения: учебное пособие [Текст] / В.Т. Лисовский, Н.И. Анисимова, Е.М. Захарова, А.А. Козлов и др. – М. – СПб, - Березники. – 1998. – 68 с.
80. Литвак Р.А. Педагогические основы деятельности детских общественных объединений в современных условиях: Дис. ... докт. пед. наук [Текст] / Р.А. Литвак / – Екатеринбург, 1997. – 389 с.
81. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса: Учеб. пособие [Текст]. — Новосибирск: Изд-во НГПУ, 1995. – 155с.

82. Лишин О.В. Педагогическая психология воспитания. Гл.3. Рождение, жизнь и распад деятельности подростково-юношеских объединений [Текст] / О.В Лишин; под ред. Д.И. Фельдштейна. – М.: Институт практической психологии, 1997. – 332 с.
83. Лотман Ю.М. Структура художественного текста [Текст] / Ю.М. Лотман. – М., 1970. – 384 с.
84. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива [Текст] / А.Н. Лутошкин. – М.: Педагогика, 1988. – 128 с.
85. Ляндзберг А.Р. Специфика использования ролевых игр при изучении технических дисциплин в ВУЗе: Дипломный проект на присвоение квалификации "Преподаватель высшей школы" [Текст] / А.Р. Ляндзберг. - Петропавловск–Камчатский: КГТУ, 2001. – 85 с.
86. Ляндзберг А.Р. Социальная зрелость и её диагностика [Текст] / А.Р. Ляндзберг// Крылатый вестник. – 2001 - №5. – С.33.
87. Макаренко А.С. Проблемы школы советского воспитания: Методы воспитания. Лекция первая [Текст] / А.С. Макаренко / О воспитании молодёжи: сборник избранных пед. произведений; под общ. ред. Г.С. Макаренко. - М.: Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во "Трудрезервиздат", 1951. – С. 219-237.
88. Макаренко А.С. Некоторые выводы из моего педагогического опыта / А.С. Макаренко [Текст] / О воспитании молодёжи: сборник избранных пед. произведений; под общ. ред. Г.С. Макаренко. - М.: Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во "Трудрезервиздат", 1951. – С.18-35.
89. Маслоу А. Мотивация и личность [Текст] / А. Маслоу. – 3-е изд. – СПб.: Питер, 2003. – 352 с.

90. Матяш Н.В., Семёнова, Н.В. Подготовка будущих учителей технологии к обучению школьников проектной деятельности [Текст] / Н.В. Матяш, Н.В. Семёнова. – Брянск: Изд-во Брянского ГПУ им. И.Г. Петровского, 2000. – 120 с.
91. Международный конвент фантастики и ролевых игр "Зиланткон" [Электронный ресурс] / Сайт: www.zilant.konvent.ru. Режим доступа: <http://www.zilant.konvent.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
92. Михайлова Т.Т. Большая игра / Т.Т. Михайлова // ЛГО. - 2006. - №3-4. – С. 119-122.
93. Михеева Л.Н. Студенческий театр и проблемы воспитательной работы в педвузе [Текст] / Л.Н. Михеева // Сов. педагогика. – 1991. - №9. – С.33-35.
94. Мудрик А.В. Социальная педагогика: Учеб. для студ. пед. вузов [Текст] / Мудрик А.В.; под ред. В.А. Сластенина. – 2-е изд. - М.: Издательский центр "Академия", 2000.-192 с.
95. Мудрик А.В. Социальная педагогика [Текст] / А.В. Мудрик // Российская педагогическая энциклопедия.– в 2 тт.– Т. 2.– М.: Большая Российская энциклопедия, 1999.– С. 361.
96. Мясищев В.Н. Структура личности и отношения человека к действительности [Текст] / В.Н. Мясищев // Психология личности. Тексты; под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, А.А. Пузыря. – М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1982. – 288 с. – С.35-39.
97. Написание заявки на грант: материалы семинара [Текст]. – Армавир-Краснодар, 2001. – 15 с.
98. Новейший философский словарь [Текст] / Сост. А.А. Грицанов. — Мн.: Изд. В.М. Скакун, 1998. - 896 с.
99. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат, М.Ю.

Бухаркина, М.В. Моисеев, А.Е. Петров; под ред. Е.С. Полат. – М.: Изд. Центр "Академия", 1999. – 224 с.

100. Обсуждение стратегии государственной молодежной политики на заседании Правительства РФ. Министерство образования и науки РФ // СМИ об образовании и науке. Большая перемена от 18.11.2005 [Электронный ресурс] / Сайт: www.mon.gov.ru. Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru/news/press-review/1911,print>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

101. Общее управление НКО: курс лекций. Школа управления НКО. Кн.1; под ред. Центра поддержки НКО [Текст] – М.: Изд-во МсоЭС, 2002. – 340 с.

102. Ожегов, С.И. Словарь русского языка [Текст] / С.И. Ожегов; под ред. Н.Ю. Шведовой.– М.: "Русский язык", 1984. – 816 с.

103. Олди Г.Л. Путь меча: Статьи, интервью, стихи читателей [Текст] / Г.Л. Олди (О. Громов, Д. Ладыженский). – М.: Изд-во "Эксмо", 2004. – 576с.

104. Олмстед-Дин Г. Театральные ролевые игры. Замечания и предложения [Электронный ресурс] / Г. Олмстед-Дин; пер. с англ. М. Русин. Сайт: www.orkclub.ru. Режим доступа: http://www.orkclub.ru/_a_rusintranslate1.shtml, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

105. Олпорт Г. Личность в психологии [Текст] / Г. Олпорт. – "КСП +", М.: "Ювента", СПб. – 1998. - 345 с.

106. Олпорт Г. Личность: Проблема науки или искусства [Текст] / Г. Олпорт // Психология личности. Тексты; под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, А.А. Пузыря. – М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1982. – 288 с. – С.208-218.

107. Панина Т.С., Вавилова, Л.Н. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Паниной. – М.: Изд. Центр "Академия", 2006. – 176 с.
108. Патаракин Е.Д. Педагогика региональных сетевых сообществ: доклад на всероссийском виртуальном педсовете [Электронный ресурс] / Е.Д.Патаракин. Сайт: www.newciv.r2.ru. Режим доступа: <http://newciv.r2.ru/php/forum/discuss.phtml?id=6435&part=74823&disc=74826&start=0>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
109. Петровский В.А. Личность в психологии: парадигма субъектности [Текст] / В.А. Петровский. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1996. – 512 с.
110. Петерсон С. Десять заповедей мастера ролевой игры [Электронный ресурс] / С. Петерсон; пер. с англ. М. Русин. / Сайт: www.orkclub.ru. Режим доступа: http://www.orkclub.ru/a_rusintranlate2.shtml, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
111. Платонов К.К. Структура и развитие личности [Текст] / К.К. Платонов. - М.: Наука, 1986. – 254 с.
112. Подобин А.Е. Вариативно-ситуационный подход к формированию профессионально-педагогической направленности личности будущего учителя во внеаудиторной деятельности: Дисс. ...канд. пед. наук [Текст] / А.Е. Подобин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 1999.– 233с.
113. Поляков С.Д. О новом воспитании: очерки коммунарской методики [Текст] / С.Д. Поляков. - М.: Знание, 1990.- 80 с.
114. Психологический словарь [Текст] / авт.-сост. В.Н. Копорулина, М.Н. Смирнова, Н.Ю. Гордеева, Л.М. Балабанова; под

- общ. ред. Ю.Л. Неймера. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2003. – 640 с.
115. Развитие студенческого движения в Краснодарском крае: опыт, проблемы, перспективы [Текст] – Краснодар: Комитет по делам молодёжи администрации Краснодарского края, Краевой молодёжный информационный центр, 1999. – 44 с.
116. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 18 декабря 2006 г. № 1760-р "Стратегия государственной молодежной политики в Российской Федерации" [Текст] // Собрание Законодательства РФ. - №52, Ч.III. – 25 декабря 2006. – С.16017-16026.
117. Ребров И.Н. Коротенько о ролевых играх [Текст] / И.Н.Ребров. // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция. – Казань: Центр ролевых игр "Моргенштерн", 1995. – С. 29-31.
118. Репринцева Е.Д. "Невинные забавы" российского студенчества: симптомы "болезни роста" или признаки деградации? [Текст] / Е.Д. Репринцева // Вестник ВШ. – 2003. - №11. – С. 17-22.
119. Ретюнских Л.Т., Бобахо, В.А. Весёлая мудрость. Философские игры для детей и взрослых. Размышления и опыт [Текст] / Л.Т. Ретюнских, В.А. Бобахо; Под ред. Левиковой С.И. – М., 1994. – 112 с.
120. Рожков В.Т. Ролевое движение сегодня и завтра [Текст] / В.Т. Рожков. // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция. – Казань: Центр ролевых игр "Моргенштерн", 1995. – С. 33-37.
121. Рожков М.И., Байбородова Л.В. Теория и методика воспитания: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] /

- М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. – М.: Изд-во ВЛАДОС_ПРЕСС, 2004. – 384 с.
122. Романова О.Б. Живые ролевые игры в нашей стране и за рубежом [Текст] / О.Б. Романова // Мир фантастики. - 2004. - №3. – С.11-13.
123. Российская педагогическая энциклопедия в 2-х томах. Т.1 [Текст] / Под ред. Давыдова В.В. – М., Научное изд-во: Большая российская энциклопедия, 1993. – 608 с.
124. Рубинштейн С.Л. Человек и мир [Текст] / С.Л. Рубинштейн. – М.: Наука, 1997. – 191 с.
125. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии [Текст] / С.Л. Рубинштейн. – М., 1946. – 460 с.
126. Савин С.В. Педагогическая программа "И все-таки игра" [Текст] / С.В.Савин. - Томск: Хобби-центр, 1993. – 20 с.
127. Сазонов Е.Ю. Город мастеров [Текст] / Е.Ю. Сазонов // Педагогический поиск; сост. И.Н. Баженова. – М.: Педагогика, 1987. – 544 с. – С.441-500.
128. Сайт Орк-клуба: люди, проекты, общество [Электронный ресурс] / Сайт: www.orkclub.ru. Режим доступа: [http://www.orkclub.ru /index.shtml](http://www.orkclub.ru/index.shtml), свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
129. Сайт свободных игровых коммуникаций "Александр 6" [Электронный ресурс] / Сайт: www.alexander6.ru. Режим доступа: http://www.alexander6.ru/alexander6/147104/а6_forum, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
130. Сайт клуба ролевых игр г. Днепропетровска [Электронный ресурс] / Сайт: www.rpg.web-ua.com. Режим доступа: <http://rpg.web-ua.com/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
131. Сайт Донецкого клуба ролевого моделирования и исторического фехтования "Мифрил" [Электронный ресурс] / Сайт:

- www.mythril.narod.ru. Режим доступа:
<http://www.mythril.narod.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
132. Сайт Клуба ролевых игр г. Киева "Орден рыцарей Камелота" [Электронный ресурс] / Сайт: www.camelot.kiev.ua. Режим доступа: <http://www.camelot.kiev.ua/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
133. Сайт Киевского Центра ролевых игр "Мордор" [Электронный ресурс] / Сайт: www.mordor.kiev.ua. Режим доступа: <http://www.mordor.kiev.ua/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
134. Сайт Киевского клуба ролевого моделирования "Переплутье" [Электронный ресурс] / Сайт: www.pereplut.net. Режим доступа: <http://pereplut.net/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. укр.
135. Сайт Клуба ролевых игр г. Кишинёва [Электронный ресурс] / Сайт: www.old.ournet.md. Режим доступа: <http://old.ournet.md/~grgclub/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
136. Сайт Клуба ролевых игр "Город-Крым" [Электронный ресурс] / Сайт: www.gorod.crimea.edu. Режим доступа: <http://gorod.crimea.edu/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
137. Сайт Клуба ролевых игр г. Минска "Серебряный Единорог" [Электронный ресурс] / Сайт: www.geocities.com. Режим доступа: <http://www.geocities.com/Area51/Shadowlands/1587/unicorn.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

138. Сайт Львовского клуба исторической реконструкции "Срібний вовк" [Электронный ресурс] / Сайт: www.silverwolf.lviv.ua. Режим доступа: <http://silverwolf.lviv.ua/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. укр.
139. Сайт Львовского клуба ролевых игр "Игры Судьбы" [Электронный ресурс] / Сайт: www.dice.silverwolf.lviv.ua. Режим доступа: <http://dice.silverwolf.lviv.ua/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
140. Сайт команды исторического фехтования и реконструкции "ТАНГАР" г. Одесса [Электронный ресурс] / Сайт: www.tangar.nm.ru. Режим доступа: <http://www.tangar.nm.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
141. Сайт Рижского клуба игрового моделирования "Дракон" [Электронный ресурс] / Сайт: www.fortunecity.com. Режим доступа: <http://www.fortunecity.com/rivendell/world/300/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
142. Сайт Клуба ролевых игр "Ролевики Латвии" [Электронный ресурс] / Сайт: www.ztu.narod.ru. Режим доступа: <http://ztu.narod.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
143. Сайт Харьковской Областной Федерации Исторического Фехтования. [Электронный ресурс] / Сайт: www.hofif.narod.ru. Режим доступа: <http://hofif.narod.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
144. Сайт Клуба исторической реконструкции "Хорс" г. Херсона [Электронный ресурс] / Сайт: www.vik-hors.narod.ru. Режим доступа: <http://vik-hors.narod.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
145. Сайт Херсонского клуба ролевого моделирования и исторического фехтования "Телконтар" [Электронный ресурс] /

- Сайт: www.telkontar.org.ua. Режим доступа: <http://telkontar.org.ua/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
146. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256с.
147. Семёнов И.И. Реальная нереальность / И.И.Семёнов // Ролевое движение: проблемы и перспективы: Материалы семинара. – Казань: Центр ролевых игр "Моргенштерн", 2001. – С. 10-13.
148. Скаутский ролевой клуб "Земноморье" г. Днепропетровска [Электронный ресурс]. Сайт: www.hllab.dp.ua. Режим доступа: <http://hllab.dp.ua/Scout/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
149. Скирневский И.Б., Сорокин К.П. Классификатор работ по подготовке и проведению полигонной ролевой игры [Электронный ресурс] / И.Б.Скирневский, К.П. Сорокин / Сайт: www.rpg.ru. Режим доступа: <http://www.rpg.ru/rpg/klassifikator>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
150. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст] / В.А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с.
151. Словарь по социальной педагогике: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / Авт.-сост. Л.В. Мардахаев. – М.: Изд. центр "Академия", 2002. – 368 с.
152. Словарь иностранных слов [Текст] – 8-е изд. – М.: Русский язык, 1981.– 624 с.

153. Смеркович Л.Е. Интервью: Казанский игротехнический семинар [Текст] / Л.Е.Смеркович // Крылатый вестник. 2001, № 1. - с. 17-20.
154. Смеркович Л.Е., Фетисов Б.Ю., Шайкин Д.Г. Особенности настольных ролевых игр и их применение при изучении истории [Текст] / Л.Е. Смеркович, Б.Ю. Фетисов, Д.Г. Шайкин // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция Центра ролевых игр "Моргенштерн". - Казань, 1995. - С.17-22.
155. Смеркович Л.Е. О пользе кризисов, или как нам жить в эпоху Игр? [Электронный ресурс] / Л.Е. Смеркович. Сайт: www.skady.narod.ru. Режим доступа: <http://skady.narod.ru/text-1/krizis.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
156. Смеркович Л.Е. Игра, как универсальный метод развития [Текст] / Л.Е. Смеркович // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция. – Казань: Центр ролевых игр "Моргенштерн", 2001. – С.21-24.
157. Смеркович Л.Е., Шилов П.К. Проектирование ролевой игры, как структуры игровых мест [Текст] / Л.Е. Смеркович, П.К.Шилов // Обучающие аспекты ролевых игр: научно-методическая конференция. – Казань: Центр ролевых игр "Моргенштерн", 2001. – С. 25-28.
158. Советский энциклопедический словарь [Текст] / Науч.-ред. совет: А.М. Прохоров (пред.). – М.: Советская Энциклопедия, 1991. – 1600 с.
159. Социология / Под ред. Г.В. Осипова, Ю.П. Коваленко [Текст] — М.: Мысль, 1990. – 446 с.
160. Справочник некоммерческих организаций г. Армавира / Авт.-сост. Герлах И.В., Мирошникова З.М. [Текст] - Армавир: РЦ поддержки некоммерческих инициатив, 2001. – 30 с.

161. Сташефф К. Король Кобольд, Чародей раскованный: Романы [Текст] / Кристофер Сташефф / Пер. с англ. Д. Арсеньева и Б. Зеленского. – М.: "Заленоградская книга", 1995. – 512 с.
162. Сташефф К. Скорость убегания, Чародей поневоле: Романы [Текст] / Кристофер Сташефф / Пер. с англ. Б. Зеленского и С. Славгородского. – М.: "Заленоградская книга", 1995. – 576 с.
163. Стегалин А.А. Содружество КРИ - молодежная организация нового типа. Россия на пороге гражданского общества [Текст] / А.А. Стегалин. // Ork-club journal. -2003. - №22. - С.10-12.
164. Суртаев В.Я. Молодёжный досуг как социально-педагогическое явление: : Дисс... доктор. пед. наук: 13.00.05 [Текст] / В.Я. Суртаев. – СПб., 1995. – 332 с.
165. Суртаев В.Я. Социокультурное творчество молодёжи методология, теория, практика / В.Я. Суртаев. – СПб, 2000. – 208 с.
166. Суртаев В.Я. Молодёжь и культура / В.Я. Суртаев. – СПб., 1999. – 224с.
167. Суртаев В.Я. Основные направления самореализации молодежи в условиях досуговой деятельности: Учебное пособие [Текст] / В.Я. Суртаев. – СПб, 1997. – 82 с.
168. Суртаев В.Я. Социально-педагогические особенности молодежного досуга: Учебное пособие [Текст] / В.Я. Суртаев. – Ростов – на- Дону, 1997. – 200 с.
169. Суртаев В.Я. Социология молодежного досуга [Текст] / В.Я. Суртаев. – СПб – Ростов-на-Дону: Изд-во «Гефест», 1998. – 224 с.
170. Суртаев В.Я. Молодёжь и искусство [Текст] / В.Я. Суртаев. – СПб., 2002. – 352 с.

171. Сухомлинский В.А. Рождение гражданина [Текст] / В.А. Сухомлинский. - М., 1971. – 335 с.
172. Тетерский С.В. Педагогический потенциал детско-молодёжных общественных объединений [Текст] / С.В. Тетерский // Педагогика. – 2001. - №6. – С. 40-44.
173. Творческий клуб Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова "Золотые Леса" [Электронный ресурс]. Сайт: [www. Goldenforests.ru](http://www.Goldenforests.ru). Режим доступа: <http://www.goldenforests.ru /about-us.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
174. Толкиен Д.Р.Р. Властелин колец [Текст] / Д.Р.Р. Толкиен. – Баку: Концерн "Олимп", 1993. –1706 с.
175. Толчёнов О.А. Игровые театрализованные формы: особенности их использования в работе с детьми [Текст] / О.А. Толчёнов // Воспитание школьников. – 2003. - №5. – С. 29-35.
176. Туев В.В. Феномен клуба: Историко-педагогический анализ: : Дисс... доктор. пед. наук: 13.00.05 [Текст] / В.В. Туев. – М., 1998. – 547 с.
177. Тюленев П.Б. Полевые игры с нуля. Практическое и теоретическое пособие [Текст] / П.Б. Тюленев // Мир фантастики. – 2004. - №10. – С.17-21.
178. Фетисов Б.Б. Игра для мастера и игрока [Текст] / Б.Б.Фетисов // Ork-club journal. -№ 16,17. – 2000. – С.16-23.
179. Философская энциклопедия в 5 т. - Т. 1. [Текст] - М.: Сов. Энциклопедия, 1960. – 698 с.
180. Философский энциклопедический словарь [Текст]. – М.: ИНФРА-М, 2006. – 576 с.
181. Финогенова О.О. Игра в образовании [Текст] / О.О. Финогенова // Ork-club journal. -2003. - №24. - С.3-8.

182. Фолкэн Ч.Т. Психология – это просто [Текст] / Чак Т. Фолкэн; пер. с англ. Р. Муртазина. – М.: Агенство "ФАИР", 1998. – 640 с.
183. Фрид М.Э. Мотивации поведения в ролевых играх [Электронный ресурс] / М.Э. Фрид. Сайт: www.magic-guild.narod.ru. Режим доступа: <http://magic-guild.narod.ru/zal/motivat.htm>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
184. Фришман И.И. Методика работы педагога дополнительного образования: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст] / И.И. Фришман. – М.: Изд. центр "Академия", 2001. – 160 с.
185. Фришман И.И. Проекты летнего отдыха, предложенные школьниками и студентами [Текст] / И.И. Фришман // Воспитание школьников. – 1993. - №2. – С. 23-24.
186. Фришман И.И. Пионеры новой эры [Текст] / И.И. Фришман // Волонтёр и общество. Волонтёр и власть: научно-практический сборник. – М.: Изд. центр "Академия", 2000. – 160 с.
187. Хевролина О.Б. Некоторые аспекты теории ролевых игр [Текст] / О.Б.Хевролина // Моё королевство. – 2002. - №3(16). – С.15-19.
188. Хевролина О.Б. Методика индивидуальной подготовки игроков [Текст] / О. Б.Хевролина // Ork-club journal. -2003. - №26. - С.13-16.
189. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Йохан Хейзинга [Текст] / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д.Э.Харитоновича. - М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.

190. Черногоров А.А. Воспитываем детей на лучших образцах гражданственности, патриотизма [Текст] / А.А. Черногоров // Народное образование. – 2007. - №3. – С.27-31.
191. Чечель И.Б. Метод проектов, или Попытка избавить учителя от обязанностей всезнающего оракула [Текст] / И.Б. Чечель // Директор школы. – 1998. - №3. – С. 11-16.
192. Шацкий С.Т. Предисловие к кн. "Годы исканий". Пед. соч. в 4-х томах, Т.4. [Текст] / С.Т. Шацкий – М.: Просвещение, 1965. – С. 176-184.
193. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки [Текст] / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1993. – 112 с.
194. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков.– М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
195. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. - М.: Педагогика, 1978. - 304 с.
196. Эльконинова Л.И. О единице сюжетно-ролевой игры [Текст] / Л.И. Эльконинова // Вопросы психологии. - 2004. - №1. – С.68-80.
197. Allasm.com / Веб-сайт ролевого движения г.Торонто (Канада) [Электронный ресурс]. Сайт: www.rpg.allasm.com. Режим доступа: <http://www.rpg.allasm.com/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
198. Ameln F. Psychodrama: mit 19 Tabellen / Falko von Ameln. – Berlin, 2004. – 561 S.
199. Andrzej Sapkowski Zone / Сайт поклонников творчества А. Сапковского в Польше. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.sapkowski.pl/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. польск.
200. Andrzej Sapkowski CZ / Сайт поклонников творчества А. Сапковского в Чехии. [Электронный ресурс] / Режим доступа:

- <http://www.sapkowski.cz/index.asp>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. чеш., польск.
201. Aschenbrenner-Egger K. Das sozialtherapeutisches Rollenspiel mit Märchen und Mythen / Klothilde Aschenbrenner-Egger. – Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2004. – 343 S.
 202. Canadian Association of Ancient and Mediaeval Archery / Канадская Ассоциация Древней и Средневековой Стрельбы из Лука. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.caama.ca/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
 203. Deutsche Tolkien Gesellschaft E.V. / Сайт поклонников творчества Дж.Р.Р. Толкина в Германии [Электронный ресурс] / Сайт: www.tolkiengesellschaft.de. Режим доступа: <http://www.tolkiengesellschaft.de/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. нем.
 204. Hoppe-Kresse R. Humanistisches Psychodrama in der Gruppenarbeit mit Jugendlichen [Электронный ресурс] / Regina Hoppe-Kresse / Internationale Zeitschrift für Humanistisches Psychodrama, Heft 1(6), 2000. Сайт: www.fortbildung.pib-zentrum.de. Режим доступа: <http://fortbildung.pib-zentrum.de/index.php?id=247>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. нем.
 205. Jensen K. Psychotherapie psychodramatisch: Berichte aus 5 Ländern [Текст] / Klaus Jensen. – Aachen: Shaker, 2001. – 186 S.
 206. Kramer M. Das praktische Rollenspielbuch: Theater als Abenteuer; Rollenspiele, Spielaktionen, Planspiele; mit 100 Spielvorschlägen [Текст] / Michael Kramer. – Moers: Ed. Aragon, 2001. – 152 S.
 207. Levy J. Play Behavior. N.-Y. [Текст] – Santa-Barbara, 1978.
 208. Lord of the Rings Club / Официальный Сайт Международного Братства Кольца [Электронный ресурс] / Сайт: www.lotrclub.up.ee. Режим доступа: <http://www.lotrclub.up.ee/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.

209. Riegger M. Erfahrungen und Glaube ins Spiel bringen: Entuicklung des Sozialtherapeutischen Rollenspiels [Текст] / Manfred Riegger. – Berlin: Kohlhammer, 2002. – 390 S., S. 29-141.
210. Soppa P. Psychodrama: ein Leitfadен [Текст] / Peter Soppa. – Opladen: Leske und Budrich, 2001. – 232 S.
211. Schaller R. Das grosse RollenspielBuch [Текст] / Roger Schaller. – Weinheim: Beltz, 2006. – 250 S.
212. Teckemeyer L. Lernen in Szenen: Religion und Psychodrama; eine Einführung in das Psychodrama-Lernen [Текст] / Lothar Teckemeyer. – Neukirchen-Vluyn: Neukirchen Verl, 2004. – 174 S.
213. The One Ring.net / Сайт поклонников творчества Дж. Р. Р. Толкина в США [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.theonering.net/index.shtml>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
214. The Association for Renaissance Martial Arts / Ассоциация исторического фехтования из Хьюстона. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.thearma.org/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
215. The Academy of European Medieval Martial Arts / Академия средневековых боевых искусств Торонто, Канада. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.aemma.org/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
216. The British Long-Bow Society / Британское общество длинного лука. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.askarts.co.uk/longbow.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
217. The Barrow-Downs / Сайт поклонников творчества Дж. Р. Р. Толкина в Англии. [Электронный ресурс] / Режим доступа:

<http://www.barrowdowns.com/theme-galadriel.php>, свободный.

– Загл. с экрана. – Яз. англ.

218. Witingер Т. Psychodrama in der Bildungsarbeit [Текст] / Thomas Witingер. – Mainz: Matthias-Grünewaid-Verl, 2000. – 250 S.
219. Witschi В. Geschichtsunterricht [Текст] / Beat Witschi. – Neuried: Ars Una, 2006. – 115 S.