

**К.П. Захаров,
М.В. Тюмина**

Игра в жизни современных подростков (практика самоопределения в условиях летней проектной школы)

В статье представлены опыт неформального образования в летней проектной школе старшеклассников г. Чайковского Пермского края и проведенное исследование о представлениях, значении, роли и возможностях игр в жизни современных подростков. Игра для организаторов выступила содержанием, способом, формой и методом возвращения в подростках индивидуальности, приращения их субъектности.

Ключевые слова: игра; летняя проектная школа; неформальное образование; субъектность; индивидуализация; проект.

В игре да в дороге узнают людей.

Русская народная пословица

В современном образовании постепенно акцент смещается от формального и неформального образования в сторону неформального образования, «которое реализуется за счет собственной активности индивидов в насыщенной культурно-образовательной среде» [5: с. 16], и остро стоит задача поиска новых форм открытого образования, в которых происходило бы самоопределение личности. Есть три причины, которые выступают движителем процесса самоопределения человека: «наличие затруднения, которое запускает механизм самоопределения; свобода выбора; осознание человеком своих возможностей» [2: с. 19]. Образовательные стандарты указывают, что наилучшими формами, создающими для этого условия, являются событийные технологии, технологии открытого образования. В нашем опыте найдена такая форма — летняя проектная школа (ЛПШ), которая позволяет подросткам самоопределиваться. Показать, что ЛПШ является практикой самоопределения ее участников — одна из задач написания этой статьи.

Еще одна задача связана с тем, что современная социокультурная ситуация характеризуется как «эпоха свободной информации и коллективного

мышления» [6: с. 16]. Но как организовать взаимодействие подростков, чтобы они не просто обменивались информацией, но и создавали совместный интеллектуальный продукт, который при передаче другим людям в овеществленном виде присваивался в виде конкретного опыта? Эта задача также решалась нами. Мы в своей педагогической практике опирались на достижения современной науки викиномики, а точнее, на ее три золотых правила: «...это никому не принадлежит, это все используют, и все могут добавить к этому свои услуги» [7: с. 4], которые позволили нам удерживать ценностную планку нашей ЛПШ и создать уникальный совместный продукт.

Летняя проектная школа (ЛПШ) создана командой авторов (методистов, педагогов, тьюторов) Чайковского района Пермского края при научном сопровождении К.П. Захарова, представителя педагогической школы Санкт-Петербурга. ЛПШ создавалась как новое образовательное пространство, наполненное избыточными возможностями для самовыражения подростков 7–9 классов и такими же избыточными возможностями для проявления новой педагогической позиции педагогов. Проектная школа проходит пять дней в условиях ДОЛ «Огонек» и заканчивается мегапроектом, в реализацию которого вовлечены все участники летней школы (40 подростков и 11 взрослых) и дети лагеря (60 детей младшего школьного возраста). Эта проектная школа уже пятая.

ЛПШ — это пространство взаимодействия взрослых и детей, пространство самоопределения, в котором учение, деятельность и рефлексия позволяют учащимся осознать собственные цели, создать образ своего «я» в будущем и реализовать эти цели, используя множество ресурсов, возникающих в процессе освоения этого пространства, где созданы условия для неформального (спонтанного) образования. Мы считаем, что субъект — это не только человек, познающий и преобразующий окружающий мир, обладающий сознанием и волей, но еще и тот, кто способен к организации своей активности, к рефлексии своей деятельности, направленной на улучшение мира на радость окружающим людям и себе как товарищу своих товарищей. Главная задача наших проектных школ — создание условий для проявления ребятами активности, для осознания своих замыслов и построения маршрутов по их реализации. Результатом такой индивидуализированной деятельности становится возвращение субъектности школьников.

Авторы позиционируют ЛПШ как открытое культурно-образовательное пространство (ОКОП) со следующими характеристиками: 1) активность участника; 2) открытая избыточная среда; 3) продуктивная деятельность; 4) индивидуальный образовательный маршрут; 5) учащееся (познающее) сообщество; 6) команда взрослых (сопровожающее сообщество) [1: с. 163].

Школа называется проектной, потому что проект — одна из культурных форм проявления инициативы. За время проведения проектных школ мы убедились, что важным образовательным ресурсом, расширяющим пространство для проявления детских инициатив, является обязательное наличие мегапроекта со своей ключевой проблемой, темой, идеей всей школы. В истории

проектных школ были такие темы мегапроектов: «Купальский праздник», «Летняя круговерть», «Сказочный калейдоскоп», «Кидбург — город профессий для детей». Все темы мегапроектов заранее известны, и каждый участник может определиться со своим интересом к предложенной теме, может внести в нее свой смысл, заявить свою инициативу.

Цель проведения ЛПШ этого года (ЛПШ – 16) — приобретение участниками осмысленного (отрефлексированного) опыта деятельностного самоопределения через проектирование разных сторон и аспектов жизни в лагере. Для реализации этой цели решались следующие задачи:

- обеспечить открытость образовательного пространства за счет согласованных норм совместной деятельности и образовательных технологий, избыточности образовательных ресурсов;

- организовать проектную деятельность всех участников школы как возможность раскрытия творческих способностей на основании индивидуальных образовательных маршрутов (траекторий);

- выстроить жизнь лагеря на принципах самоуправления, самоорганизации;

- создать для участников точки роста (трудности) и инициировать освоение способов их преодоления;

- зафиксировать полученный участниками образовательный опыт через рефлексию и прогноз на использование опыта в собственной образовательной и социальной практике.

Основная идея ЛПШ – 16 — спроектировать и реализовать мегапроект «Игровой марафон» силами участников ЛПШ. В процессе подготовки и разработки проекта осуществить:

- профессиональные и деятельностные пробы как особого ресурса профорientации с высокой эмоциональной включенностью;

- социальные пробы через основы самоуправления жизнью лагеря;

- встречи с интересными людьми — мастерами своего дела;

- освоение проектной культуры;

- соприкосновение с народной культурой (игры, танцы, потешки);

- приобретение опыта оценивания своей деятельности через балльно-рейтинговую систему (БРС);

- рефлексивное отношение к опыту через взаимодействие с тьюторами.

В ЛПШ – 16 мы выделили три основательные линии: 1) игра как феномен культуры, знакомство с различными играми; 2) игровой марафон — праздник игр, который проводят участники ЛПШ для детей детского загородного лагеря; 3) индивидуальный «прирост» представлений, знаний об играх и их роли в жизни человека, в процессе его взросления.

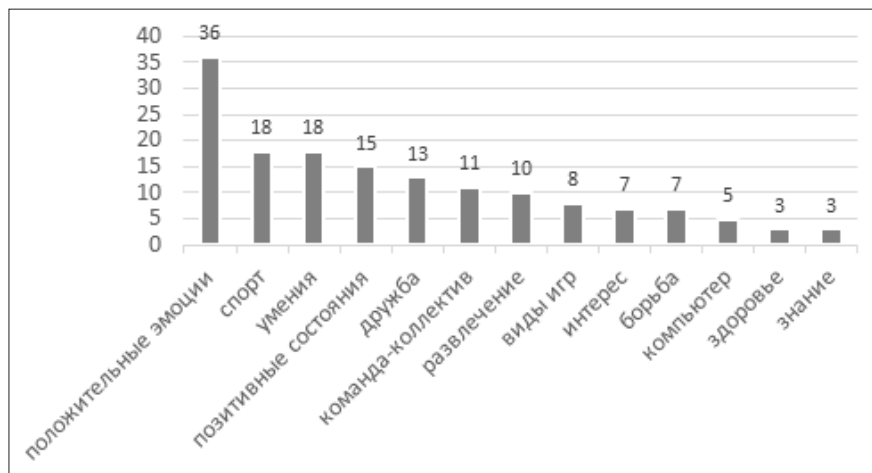
Позиционируя ЛПШ как практику самоопределения подростков, мы покажем более подробно развитие третьей содержательной линии в проектной школе 2016 года.

Так как ЛПШ – 16 была посвящена игре как культурному феномену нам сначала нужно было выяснить, что же сами ребята думают об игре. В опросе приняли участие 40 детей. Мы использовали метод ассоциаций: попросили

каждого участника написать ассоциации (слова или словосочетания), которые у них возникают со словом «игра». Итоги представлены на диаграмме 1.

Диаграмма 1

Ассоциации со словом «игра»



Из диаграммы 1 видно, что у большинства ребят (36 чел.) игра вызывает положительные эмоции (среди слов преобладает «веселье»). Очевидно, что без них они себе игры не представляют. Большинство опрошенных (18 чел.) связывают игру с движением, спортом и приобретением конкретных умений (18 чел.) — сноровки, ловкости, сообразительности, фантазии и др., а также с позитивными состояниями (такими как кураж, азарт), без которых игра теряет свою самобытность. Некоторые ребята (13 чел.) связывают игру с дружбой, друзьями и видят в игре потенциал выстраивания дружеских отношений между участниками, а также формирование команды, коллектива (11 чел.). И только четверть опрошенных отмечают, что игра связана с развлечениями (10 чел.). Если объединить позиции, которые относятся к эмоционально-волевой стороне личности (положительные эмоции — 36, позитивные состояния — 15, дружба — 13, интерес — 7), то окажется, что их будет подавляющее большинство (71). Интересно отметить, что компьютер (планшет, ноутбук) ассоциируется с игрой лишь у пятерых участников.

На следующий день мы предложили участникам ЛПШ высказать мнение по шести вопросам. В опросе участвовали 40 человек. После проведения опроса в парах сменного состава (корреспондент — респондент) ребята собрались в малые группы и подвели общий итог опроса. От каждой группы были выступления, которые дополнялись участниками ЛПШ.

При выполнении задания «Дайте определение слову “игра”» после обобщения всех мнений получилось следующее определение (определение-1), которое мы стали считать рабочим: *«Игра — это действие, удаляющее скуку, направленное на развлечение, воспроизведение жизненных ситуаций в увлекательной форме, а также на развитие физических и интеллектуальных способностей и навыков играющих».*

Приведем наиболее характерные высказывания ребят на тему «Игра — это...»: «воспроизведение жизненных ситуаций в развлекательной форме», «интеллектуальное и физическое развитие в веселой форме», «радостное, эмоциональное действие», «совместное действие по определенным правилам, которое сплачивает людей» и т. д.

Интересно, что во всех определениях ребят повторяются те характеристики игры и в том соотношении, которые мы представили на диаграмме 1.

На вопрос «Какая игра тебе больше всего нравится (в какую игру ты любишь играть) и почему?» ответы распределились следующим образом (см. диаграмму 2).

Диаграмма 2

Игры, в которые больше всего любят играть дети



Наиболее любимые игры ребят — это командные спортивные игры (20), где по популярности лидирует баскетбол (9).

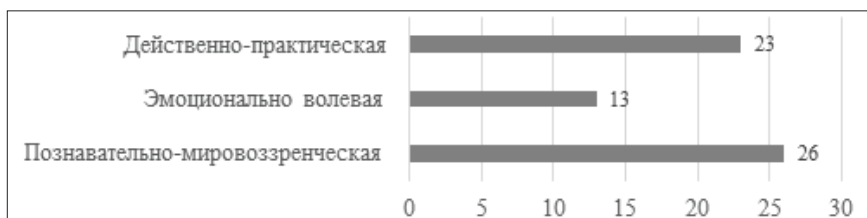
Ребята ценят игры за то, что играть — весело, интересно, увлекательно, смешно, и за то, что, играя, можно развить различные качества (меткость, быстроту реакции), а также отработать командное взаимодействие.

При ответе на вопрос «Что, по твоему мнению, развивает игра в человеке?» ответы участников распределились по четырем группам. Три из них, представленные на диаграмме 3, характеризуют три стороны личности, а четвертая группа указывает на «командное взаимодействие» (16 участников). Можно сделать вывод о том, что в представлении ребят игра развивает человека целостно, всесторонне и учит командному взаимодействию.

Выполняя задание «Предложи вариант группировки разных игр», участники ЛПШ выделили следующие критерии для классификации игр: 1) подвижные (спортивные) — на ловкость, силу, выносливость; 2) настольные; 3) интеллектуальные; 4) народные — круговые, сидячие, стеношные, суетные и пр.; 5) спортивные — на соперничество (командные) — футбол, волейбол, стратегия и пр.; 6) компьютерные; 6) по возрасту участников; 7) по численности участников (индивидуальные, парные, групповые, массовые); 8) по продолжительности их проведения.

Диаграмма 3

Характеристика качеств сторон личности (по В.Н. Мясищеву)



Анализируя ответы участников ЛПШ на вопрос «Какой игре ты хотел бы и можешь научить других в ЛПШ?», можно отметить следующее. Ребята знают достаточно много игр, которым они могут научить других, значит, эти игры продолжают бытовать в подростковой среде. Среди игр лидируют настольные игры (шахматы, шашки, карты, лото) — 34 %, и подвижные, которые мы разделили на следующие категории: 1) *спортивные* игры, в основном командные (волейбол, футбол, пионербол и др.) — 18 %; 2) *подвижные народные* («казаки-разбойники», «опачки», «покойник», «селезень и утка» и др.) — 17 %; 3) *современные* (такие как «мафия», «крокодил», «лягушка» и др.) — 34 %. Интересно, что народные игры продолжают жить в подростковой культуре наряду с современными видами игр, хотя мы спрашивали об играх вообще и не выделяли отдельно народные, которым был посвящен отдельный вопрос.

Отвечая на вопрос «Какие народные игры ты знаешь, и почему они живут столетиями?», ребята нашей ЛПШ перечислили 25 основных народных игр, которые есть у них в памяти и в которые они когда-либо играли или видели, как играют другие.

Кроме уже отмеченных игр укажем хоровод, «ручеек», «гуси-лебеди», «суп варить», «золотые ворота», «цепи кованы», «растяпа», «третий лишний» и др.

Подростки считают, что народные игры живут потому, что они передаются из поколения в поколение изустно, представляя собой живую традицию, хранятся в памяти народной вечно, как «живая вода». Народные игры позволяют маленькому человеку (ребенку) успешно войти в общественную жизнь, стать частью рода-племени, овладеть необходимыми умениями и навыками, научиться ладить как с себе подобными, так и с противоположным полом, уметь создавать команду и действовать сообща, сделать правильный выбор партнера по жизненному пути, построить крепкую семью, продолжить дело родителей, своих дедов и прадедов.

Важным элементом игры, отмечают ребята, является правило. Правила объявляются до начала игры и неукоснительно соблюдаются всеми играющими. А если кто-то нарушает их, то из игры исключается. В современном мире появилось много «кощеевых» игр, в которых одна сторона по собственному корыстному желанию меняет правила без согласования со всеми участниками и неизбежно выигрывает. Но такая победа никогда не ценилась в народной

традиции, так как играть нужно было по установленным правилам, честно и по совести.

Когда мы получили результаты опроса мнений, то поняли, что «игровая деятельность» участниками опроса понимается так же, как это описано в научно-методических пособиях по играм; что в целом все наше сообщество под названием «летняя проектная школа» владеет достаточным количеством игр, и мы можем быть уверены, что наш мегапроект «Игровой марафон» реализуется.

Но теперь нам нужно было сделать так, чтобы эти представления стали достоянием всех (или как можно большего числа) ребят ЛПШ, чтобы они могли сравнить свои представления об игре, игровой деятельности с мнениями ученых, методистов — всех тех, кто не просто размышляет об игре (как это делали мы), а создает письменные тексты. Вот с такими авторскими текстами мы и предложили поработать участникам ЛПШ по технологии «Большой процесс (БП): от информации к смыслу» [8], которая хорошо известна в школах Чайковского района. Таких текстов мы отобрали 16 (большая часть их была подобрана Ю.П. Олейник — основателем сетевого образовательного сообщества «Территория И», СПб.). Из них выбрали 26 отрывков (по половине страницы), в которых дается определение игре или упоминаются ее необычные характеристики. Получилось 26 карточек.

Дети мысленно общались с такими авторами, как Ф. Фребель, В. Всеволодский-Гернгросс, Е.А. Покровский, В.И. Даль, Г.В. Плеханов, П.Ф. Каптерев, Д.Б. Эльконин, Й. Хейзинг, А.М. Новиков [4; 3; 9], а также с современными авторами популярных и научных статей об игре — Ю.П. Олейник (Крылатый Единорог), И. Курылевым, Й. Ван Мериенбуром, Т.В. Лобода, Ф. Слюсарчуком, И. Беляевой, И. Прибора, В. Наумовым, Г. Тарасевичем (гл. редактором журнала «Кот Шредингера»).

Для общения в парах сменного состава мы выбрали вариант закрепленных карточек. В этом случае карточка-текст оставалась на парте на протяжении всей работы, респонденты встречались с ней дважды, сначала в качестве «гостя», а затем — «хозяина». У каждого участника БП был листок с записанным на нем рабочим определением игры (определение-1, которое мы получили в результате опроса мнений) и целевым заданием: *«Прочти предложенный текст и сравни то, что говорится об игре, с нашим определением-1, если нужно — добавь в определение то, что считаешь важным»*.

Понятно, что, читая мысли об игре других людей, ребята записывали только то, что им было созвучно, близко, понятно. И когда эти идеи нужно было озвучивать на всю проектную школу, не глядя в текст, то участники говорили лишь о том, что ими принято и пережито.

В ходе парного общения на листках появлялись записи. Иногда собеседники корректировали их после чтения текста, общения с соседом, а иногда нет — это был их свободный выбор. Но все участники БП заполнили свои листки почти полностью, а шесть человек (15 %) даже попросили дополнительные.

В парах сменного состава общение участников ЛПШ продолжалось 60 минут. Затем были образованы малые группы (4–5 человек), в которых подростки попытались обобщить полученные данные и высказать предложения по новому определению игры.

В результате появилось определение-2: *«Игра — это действие, выполняемое людьми по их собственному желанию, весело и с интересом, на эмоциональном, радостном подъеме, с азартом и куражом, подчиненное определенным неизменным правилам, принимаемым всеми участниками игры, имеющее свой сюжет, сплачивающее и развивающее участников, воспроизводящее модели реальной жизни».*

Именно с этим определением мы и приступили к планированию мегапроекта «Игровой марафон». Для нас он был общим коллективным творческим делом. Для ребят «Огонька» были организованы шесть игровых полей. Они сами выбрали свой маршрут следования. Но задача каждого — набрать 42 балла и стать марафонцем. В итоге марафонцами стали 22 человека, и им была предоставлена возможность пройти «веревочный» курс, который проводили взрослые. В результате коллективный мегапроект был реализован, а ребята получили новый опыт совместной деятельности.

Подведем итоги, за счет чего мы создавали среду для проявления индивидуализации и самоопределения участников ЛПШ: 1) соблюдая логику ЛПШ — от активности взрослых — к активности участников ЛПШ; 2) через выбор и проведение профессиональных проб (25); 3) посредством участия в БРС (32); 4) благодаря реализации индивидуальных (11) и групповых (7) проектов; 5) через отряды и руководство командиров отрядами (4 отряда); 6) посредством чередования творческих поручений между отрядами; 7) проведение рефлексивных «огоньков-свечек»; 8) проведение «Юрьева дня» на второй день, когда ребята могли свободно сменить отряд (3); 9) проведение большого процесса, тренингов и опроса мнений в парах сменного состава; 10) благодаря проведению мегапроекта как КТД (по всем его стадиям); 11) создание советов дел по игровым полям (6 игровых полей) и совета дела мегапроекта, для общего руководства; 12) через работу проектного офиса, через который проходили как индивидуальные проекты, так и групповые, а также сам мегапроект; 13) посредством проведения взаимоэкспертизы между советами дел игровых полей с участием совета дела мегапроекта; 14) проведение дебатов; 15) написание рефлексивных эссе по итогам ЛПШ-16.

Последний день ЛПШ был рефлексивным (накануне в отрядах проходили отрядные огоньки и общий сбор подведения итогов). Мы подводили общие итоги в форме дебатов, вручали дипломы лучшим по БРС, и все участники писали рефлексивные эссе. Ребятам были предложены темы через неоконченное предложение, и они сами выбирали, о чем писать.

Вот несколько высказываний детей об игре из рефлексивных эссе: *«Я смогла организовать и провести игру»*; *«...я чувствовала себя очень ответственной*

за тех детей, которые пришли к нам играть в различные игры, и хотела, чтобы детям было весело...»; «...мне очень понравилось играть в народные игры, я и не думал, что это так увлекательно...»; «...я буду в своей жизни использовать народные игры...».

Анализируя рефлексивные эссе, можно сделать вывод, что ребята в ходе ЛПШ научились играть в игры, применять опыт игровой деятельности в жизни, организовывать игры, открыли для себя много новых игр, узнали много интересного об игре, получили удовольствие от игр и от наблюдения за тем, как играют другие, а значит, у них произошел индивидуальный «прирост» представлений, знаний об играх, об их роли в жизни человека.

Таким образом, игра явилась для авторов ЛПШ – 16 содержанием, способом, формой и методом возвращения в подростках индивидуальности, приращения их субъектности и выступила практикой их самоопределения, а сама ЛПШ явилась формой открытого неформального образования.

Литература

1. Захаров К.П. Коммунарский сбор как открытое культурно-образовательное пространство // НТВ СПбГПУ, «Гуманитарные и общественные науки», профессиональное образование. 2014. № 1. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та.
2. Невзоров М.Н., Мачкарina О.Е., Шемилina Е.М. Самопреодоление: теория, практика, поддержка трансцендентно-трансгрессионных изменений личности в образовании: учебно-методический комплекс / Гос. ун-т, Ин-т педагогики и образования, Каф. теории и методики проф. образования. Владивосток: Изд-во Дальневосточного университета, 2009.
3. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Эгвес, 2006.
4. Покровский Е.А. Русские детские игры: жребий, хоромоды, символические игры. СПб.: Образовательные проекты: Речь; М.: Сфера, 2010.
5. Российское образование – 2020: модель образования для экономики, основанной на знаниях: мат-лы IX Междунар. науч. конф. «Модернизация экономики и глобализация» (Москва, 1 апреля 2008 г.) / под ред. Я. Кузьмина, И. Фрумина; Гос. ун-т — Высшая школа экономики. М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2008.
6. Славин Б.Б. Эпоха коллективного разума: О роли информации в обществе и о коммуникационной природе человека. М.: ЛЕНАНД, 2013.
7. Танскотт Д., Уильямс Э.Д. Викиномика: как массовое сотрудничество изменяет все: пер. с англ. М.: Альпина Паблишер, 2011.
8. Тюмина М. Технология «Большой Процесс» // Управление школой. 2014. № 7–8 (576). С. 56–59.
9. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989.

Literatura

1. Zaxarov K.P. Kommunariskij sbor kak otkry'toe kul'turno-obrazovatel'noe prostranstvo // NTV SPbGPU, «Gumanitarny'e i obshhestvenny'e nauki», professional'noe obrazovanie. 2014. № 1. SPb.: Izd-vo Politexn. un-ta.
2. Nevzorov M.N., Machkarina O.E., Shemilina E.M. Samopredolenie: teoriya, praktika, podderzhka transcendentno-transgressionny'x izmenenij lichnosti v obrazovanii:

uchebno-metodicheskij kompleks / Gos. un-t, In-t pedagogiki i obrazovaniya, Kaf. teorii i metodiki prof. obrazovaniya. Vladivostok: Izd-vo Dal'nevostochnogo universiteta, 2009.

3. *Novikov A.M.* Metodologiya igrovoj deyatel'nosti. M.: Egves, 2006.

4. *Pokrovskij E.A.* Russkie detskie igry': zhrebij, xorovody', simbolicheskie igry'. SPb.: Obrazovatel'ny'e proekty': Rech'; M.: Sfera, 2010.

5. Rossijskoe obrazovanie — 2020: model' obrazovaniya dlya e'konomiki, osnovannoj na znaniyah: mat-ly' IX Mezhdunar. nauch. konf. «Modernizaciya e'konomiki i globalizaciya» (Moskva, 1 aprelya 2008 g.) / pod red. Ya. Kuz'minova, I. Frumina; Gos. un-t — Vy'sshaya shkola e'konomiki. M.: Izd. dom GU VSHE', 2008.

6. *Slavin B.B.* E'poxa kollektivnogo razuma: O roli informacii v obshhestve i o kommunikacionnoj prirode cheloveka. M.: LENAND, 2013.

7. *Tapskott D., Uil'yams E.D.* Vikinomika: kak massovoe sotrudnichestvo izmenyaet vso: per. s angl. M.: Al'pina Publisher, 2011.

8. *Tyumina M.* Texnologiya «Bol'shoj Process» // Upravlenie shkoloj. 2014. № 7–8 (576). С. 56–59.

9. *E'l'konin D.B.* Izbranny'e psixologicheskie trudy'. M.: Pedagogika, 1989.

K.P. Zakharov,
M.V. Tyumina

Game in the Live of Modern Teenagers (the Practice of Self-Determination in the Conditions of a Summer Project School)

The article presents the experience of informal education which was carried out in a summer project school for high school students of Tchaikovsky city of Perm Territory and carried out research on the representations, meaning, role and opportunities of games in the lives of modern teenagers. The “game” for organizers was used as content, manner, form and method of cultivation of personality in adolescents, the increment of their subjectivity.

Keywords: game; summer project school; informal education; subjectivity; individualization; project.