

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ДОСТИЖЕНИЯ ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ СОВРЕМЕННОГО ШКОЛЬНИКА

Посакалова Т.А.

ФГБОУ ВО Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва
poskakalova@gmail.com

В статье кратко представлены результаты проекта "Подростковый театр как деятельностная технология воспитания и формирования личностных образовательных результатов", реализованного Центром междисциплинарных исследований современного детства МГППУ в 2021-2022 гг. В исследовании приняли участие 10 школьников в возрасте 13 и 14-ти лет, являвшихся учениками 8-ого класса МГБОУ Старогородковской СОШ. В основу проекта была положена идея о важности для подросткового возраста литературной и театральной игры по Е.Е. Кравцовой и Г.Г. Кравцову - идея о необходимости использования перечисленных жанров игры в учебном процессе для достижения личностных результатов, а также развития коммуникативных, рефлексивных и иных навыков соответствии с ФГОС. Ключевые слова: театрализованные игры, подростки, видеоигры, литературная игра, театральная игра, личностные результаты, дрампедагогика.

В современном мире игровая деятельность подростков в основном ассоциируется с видеоиграми. Их популярность, согласно мнению профессора А.М. Прихожан, обусловлена способностью удовлетворять ведущие возрастные потребности через создание условной ситуации, в которой подростки могут экспериментировать, проявить себя, осуществлять «пробу» [3]. В то же время, по мнению ряда авторов, компьютерные игры в должной степени не соответствуют задачам игры как таковой [5]. В частности, они не способствуют развитию воображения, так как они не предполагают свободного фантазирования и не создают условий для «неограниченного действия». Иными словами, алгоритмы видеоигр задают ограниченный набор событий, они не предполагают свободы создания собственных образов, в них отсутствует возможность внесения изменений в ход игры. Компьютерные игры отрывают играющих подростков от реальности и ограничивают их в живом человеческом общении. Они также формируют выученную беспомощность, так как предлагают действовать согласно предложенным программой целям и алгоритмам без проявления собственных инициатив, закрепляя в сознании конечность собственных действий и их шаблонность. Таким образом, видеоигры как подростковая игровая активность не только формируют неблагоприятные поведенческие паттерны, отнимая у подростков все больше времени в условиях пандемии COVID-19 [7], но и препятствуют личностному развитию, формируя искаженное представление о реальности, создавая иллюзию выбора, погружая играющего в имитацию творчества [5].

В то же время, по мнению российских психологов Е.Е. Кравцовой и Г.Г. Кравцова, подростковая игра в контексте культурно-исторической психологии не ограничивается видеоиграми, но охватывает такие жанры игры как:

- 1) *литературная игра* - в ее основании лежит сюжет книги/ фильма/ сериала;
- 2) *театральная игра*, ориентированная на создание перформансов, представлений или школьных праздников.

Исследователи полагают, что развитие и интеграция перечисленных видов игр в учебный план или во внеурочную деятельность необходимы современной школе, прежде всего, для личностного развития школьников, формирования их субъектности, развития адекватного образа «Я». По мнению исследователей, *игра стимулирует эмоционально-*

волевою сферу и тем самым напрямую влияет на развитие личности [1, с. 263]. Такие авторы и педагоги как Э.Г. Чурилова, Н.Ш. Чинкина, М.Р. Багманов, А.Я. Михайлова, И.А. Генералова также считают, что театрализованная игровая деятельность не только способствует эстетическому воспитанию, приобщению к миру прекрасного, *«но и побуждают их к состраданию и сопереживанию, активизируют мышление и познавательный интерес, а главное – развивают творческие способности и содействуют психологической адаптации...»* [6, с.72].

Интересно, что возможности использования литературной и театральной игры для развития и воспитания подростков широко применяются в зарубежной педагогике [2], в частности их применение легло в основу такого направления как дрампедагогика (drama in education). В России сегодня также растет интерес к игровым и театральным практикам в школе. В то же время опыт применения таких педагогических технологий носит несистемный характер, ощущается дефицит педагогических разработок и методических подходов, способных обеспечить реализацию потребностей подростков в игре.

Попыткой системно подойти к применению театрально-игровой деятельности в работе с подростками стал проект "Подростковый театр как деятельностьная технология воспитания и формирования личностных образовательных результатов", реализованный Центром междисциплинарных исследований современного детства МГППУ под руководством О.В. Рубцовой в 2021-2022 гг. Исследование было проведено на базе 8-ого класса МБОУ Старогородковской СОШ, Московская область. В рамках проекта изучалось влияние регулярных занятий театральной деятельностью с применением театральных тренингов и театрализованных игр, направленных на формирование и развитие литературной и театральной подростковой игры, на достижение личностных образовательных результатов, включая *готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению; ценность самостоятельности и инициативы; сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом*¹. В проекте было задействовано 10 подростков 13-14 лет, в течение полугода посещавших школьную театральную студию. Театрализованные игры являлись частью регулярных 18-ти комплексных занятий, направленных на самостоятельное создание участниками проекта уникального текста пьесы по мотивам «Ревизора» Н. В. Гоголя и последующую ее постановку [4]. Такие игры представляли собой комплекс из 32 игровых упражнения и тренингов на:

- 1) придумывание и развитие сюжета;
- 2) развитие самооценки, уверенности в себе, саморефлексии;
- 3) на актерское раскрепощение;
- 4) развитие артикуляции и дикции, силы и опоры голоса;
- 5) развитие внимания и памяти;
- 6) развитие навыков сценического движения и чувства ритма.

Для анализа изменений в ценностных позициях подростков, динамики их организаторских способностей, навыков рефлексии и самоорганизации, эффективности их командной работы были использованы рефлексивные дневники участников проекта, а также видеоинтервью со школьниками. Подростки отметили, что по результатам занятий и специальных тренингов они:

¹ Раздел IV ФГОС ООО (Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 “Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования”)

- научились работать в команде, ценить вклад другого («люблю командную работу», «с ними можно лучше работать», «работать тщательно в команде»);
- стали лучше понимать и «выражать свои эмоции во всем объеме»;
- наладили отношения с другими участниками проекта, разрешили конфликты и научились менее критично воспринимать друг друга («мои отношения с друзьями становятся крепче», «ребята на самом деле очень веселые и общительные», «многие пытались помочь, и на самом деле они могут поддерживать»);
- повысили свою самооценку («если поднапрячься, то нам все по силам»).

Также подростки подчеркнули качественные личностные изменения, они стали более:

- внимательными и мотивированными («ребята могут быть ответственными и сосредоточенными, и серьезными, если требуется»)
- чувствительными к окружающим, научились возобладавать над своими сиюминутными чувствами («терпеть и быть во внимании с товарищами», «лучше терпеть, пытаться сдерживать себя»);
- собранными и целеустремленными («готовы идти до конца», так как «более упорные»);
- организованными и субъектными, им стало нравиться «продвигаться в своей работе», «делать все как можно быстрее», некоторые смогли «стать более выносливыми».

В целом в рамках проекта удалось показать, что специально организованная театральная деятельность может способствовать развитию и воспитанию подростков. Системная практическая работа средствами дрампедагогики может использоваться для целенаправленного формирования различных видов компетенций и личностных результатов. Театрализованные игры предоставили участникам проекта возможности для успешной коммуникации, самоорганизации, помогли создать условия для самовыражения и самоидентификации. В то же время необходима дальнейшая работа по созданию, развитию и внедрению конкретных педагогических технологий на основе театральной деятельности, в том числе и с использованием театрализованных игр, предназначенных для подростковой аудитории.

Список источников

1. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология игры. Левъ. 2017. 390 стр.
2. Посакалова Т.А. История развития театральных практик в образовании: зарубежный и отечественный опыт [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2021. Том 10. № 2. С. 96–104. doi:10.17759/jmfp.2021100210.
3. Прихожан А. М. К проблеме подростковой игры // Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование». 2015. №4 (147). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-probleme-podrostkovoy-igry-1> (дата обращения: 30.08.2022).
4. Рубцова О.В., Посакалова Т.А., Соловьева А.Г. Театр как деятельность воспитания и формирования личностных образовательных результатов // Психологическая наука и образование. 2022. Том 27. № 1. С. 52–64. doi:10.17759/pse.2022270105.
5. Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2008. Том 4. № 2. С. 60–68.
6. Чинкина Н.Ш., Багманов М.Р. Театрализованно-игровая деятельность младших школьников. Начальная школа плюс до и после. 2008. №7. С. 72–75.

7. Kim D., Lee J., Nam J.K. Latent profile of Internet and Internet game usage among South Korean adolescents during the COVID-19 pandemic // Front Psychiatry. 2021. №12. doi: 10.3389/fpsy.2021.714301.

The article briefly presents the results of the research project "Adolescent Theater as an Activity Technology for Education and Formation of Personal Educational Results", implemented in 2021—2022 by the Center for Interdisciplinary Research on Contemporary Childhood of the Moscow State University of Psychology and Education. The study involved 10 schoolchildren aged from 13 to 14 from "Starogorodkovskaya School" in Moscow Region. The project supported the idea of the importance of literature-based play and theatre-based play for adolescence, which had been imposed by E.E. Kravtsova and G.G. Kravtsov. Also, the project was based on the idea of the need and benefits of such types of play integration into the educational processes in order to help schoolers achieve personal results as well as develop communicative, reflexive and other skills in the framework of National Educational Standards.

Keywords: theatrical games, adolescents, video games, literature-based play, theater-based play, personal results, drama-based pedagogy.