

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Полоцкая, Е. Е. Русское музыкальное общество: предыстория, организационное устройство, сферы деятельности / Е. Е. Полоцкая // Музыка в системе культуры : научный вестник Уральской консерватории. – 2019. – Вып. 17 : Императорское русское музыкальное общество: на переломах истории. – С. 9–17. – URL: <https://nvuc.ru/ru/2019/2019-17> (дата обращения 09.02.2025).
2. Капустин, Ю. Музыкант-исполнитель и публика: социологические проблемы современной концертной жизни / Ю. Капустин. – Л. : Музыка. 1985. – 160 с.
3. Липай, И. Н. Общественные музыкальные объединения в современной художественной культуре Минска / И. Н. Липай // Культура ва ўмовах глабалізацыі : матэрыялы навук. канф., г. Мінск, 25–26 лістапада 2009 г. / Беларус. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў. – Мінск : БДУКМ, 2010. – С. 126–131.
4. Морозова, О. П. История белорусской музыки [Электронный ресурс] : краткий курс лекций / О. П. Морозова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2017. – 108 с. – URL: [https://2182m.pdf\(msu.by\)](https://2182m.pdf(msu.by)) (дата обращения 09.02.2025).

Аксёнова К.Д., студент 312 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Рогачёва О.В.,
кандидат педагогических наук, доцент

РАЗВИВАЮЩИЙ ДОСУГ ПОДРОСТКОВ ЧЕРЕЗ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И РЕКОНСТРУКЦИИ

Включение игровых ролевых практик и воссоздания исторических событий в свободное время подростков открывает широкие перспективы для

личностного роста, выходящие за пределы обычного отдыха. Эти динамичные и интерактивные активности предоставляют многочисленные выгоды, вовлекая подростков на когнитивном, социальном и эмоциональном уровнях в важный этап становления их личности. Участие в ролевых активностях создает для подростков защищенную среду, где они могут исследовать различные аспекты своей идентичности, совершенствовать аналитическое мышление, развивать способность к сопереживанию и устанавливать глубокие межличностные связи, параллельно погружаясь в изучение истории, культуры и человеческого поведения. В условиях современности, где классические виды досуга соперничают с цифровыми раздражителями, ролевые игры и исторические реконструкции становятся привлекательными альтернативами, гармонично сочетающими развлечение и саморазвитие.

Примерно 1,2 миллиарда человек играют в игры по всему миру, а ролевые игры особенно популярны среди подростков благодаря уникальному сочетанию социального взаимодействия, творческого самовыражения и структурированной игры. Погружение в воображаемые миры художественной литературы развивает сопереживание и улучшает способность принимать точку зрения другого человека. Подростки, принимая на себя различные роли, преодолевают застенчивость и социальную тревожность в структурированной среде. Простые игры вроде шарад с их энергичной групповой атмосферой помогают молодежи привыкнуть к коллективной обстановке, уменьшая страх сцены и развивая навыки абстрактного мышления. Критическое мышление и навыки решения проблем естественным образом развиваются в ролевых играх, требующих стратегического мышления и совместного принятия решений. Многие исследования демонстрируют, что дети без сильных навыков рассуждения реже преуспевают в таких практических областях, как физика и математика. В ролевых играх подростки анализируют сложные ситуации, взвешивают варианты, предвидят последствия и корректируют стратегии. Доктора Зайас и Льюис задокументировали, как мальчики с СДВГ, участвовавшие в фэнтезийных ролевых играх, постепенно научились эффективнее сотрудничать и планировать

после опыта «безопасных неудач» [2]. Помимо развития практических навыков, ролевые игры предлагают терапевтические преимущества для подростков с эмоциональными проблемами. Инициативы вроде Critical Core, разработанные совместно с психологами и психиатрами, используют потенциал ролевых игр для поддержки психического здоровья [1]. Социальные и творческие аспекты ролевых игр помогают бороться с депрессией, обеспечивая регулярное взаимодействие и творческое самовыражение. Эксперт по обучению Сьюзан Эль-Шами отмечает, что ролевые игры демонстрируют сильные и слабые стороны определенного поведения, позволяя участникам проверять новую информацию, пробовать новые модели поведения, оценивать результат и корректировать действия [4].

Подростковый возраст – это переломный момент в становлении личности, и ролевые игры предлагают исключительную площадку для изучения множества граней собственного «я». Центральным элементом таких игр становится создание персонажа, в котором подросток активно участвует, проявляя творческую инициативу. Молодежь экспериментирует с разными версиями себя в условиях, которые одновременно значимы и безопасны. Участники примеряют более уверенные роли, исследуют альтернативные гендерные проявления или пробуют новые модели поведения, что способствует более глубокому осмыслению своих ценностей, убеждений и внутреннего мира. Этот процесс не только помогает лучше понять себя, но и формирует гибкость мышления, готовность к изменениям и способность адаптироваться в сложных социальных ситуациях. Ролевая игра в реальном времени усиливает процесс исследования личности через полное телесное воплощение персонажей, создавая иммерсивный опыт, активирующий множество чувств. Физический аспект воплощения особенно важен для подростков, приспосабливающихся к изменяющимся телам и развивающих новое понимание себя как физических существ. Принимая различные позы, голоса и манеры, они глубже понимают, как эти аспекты самопрезентации влияют на самовосприятие и социальные взаимодействия. Повествовательный контекст ролевых игр позволяет

подросткам обрабатывать сложные эмоциональные переживания, когда прямое столкновение с ними кажется подавляющим. Проецируя чувства на вымышленных персонажей, подростки развивают эмоциональный интеллект. Совместный характер повествования требует постоянно учитывать точки зрения и реакции других, что развивает теорию разума и поддерживает формирование здоровых отношений. Дистанция, предоставляемая вымышленными контекстами, позволяет безопасно исследовать такие темы как смертность, моральная неоднозначность или социальное отторжение.

Исторические реконструкции дополняют ролевые игры, предлагая уникальный иммерсивный подход к пониманию прошлого. Исторический реконструктор погружается в культуру другого времени, надевая соответствующую одежду, готовя еду, используя аутентичные инструменты и воспроизводя задачи повседневной жизни. Этот экспериментальный подход развивает многомерное понимание истории, выходящее за рамки учебников. Когда подростки участвуют в реконструкциях, они воспринимают историю как живую реальность, а не абстрактный набор дат и событий. Физический опыт помогает понять исторические контексты – одно дело прочесть, что рыцари носили тяжелые доспехи, и совсем другое – самому поднять и надеть их.

Образовательная ценность исторических реконструкций охватывает практические навыки и экспериментальные понимания. Историки называют реконструкцию «живой историей или интерактивной археологией», раскрывающей детали прошлых культур, упущенные в письменных источниках [3]. Уровни вовлеченности варьируются от примерки исторической одежды до более интенсивных занятий, таких как изготовление одежды из ткани ручной работы или разведение традиционных пород овец для шерсти.

Междисциплинарная природа исторических реконструкций позволяет подросткам устанавливать связи между различными сферами знаний. Реконструкторы погружаются в изучение множества аспектов истории – от искусства и науки до военного дела, кулинарии и повседневного быта. Такой целостный подход раскрывает взаимозависимость разных граней человеческого

опыта. Например, подросток, участвующий в воссоздании средневекового периода, изучает химию через процесс окрашивания тканей, физику – через стрельбу из лука, математику – через исторические настольные игры, ботанику – через выращивание целебных растений и социологию – через анализ социальных структур и иерархий. Участие в исторических реконструкциях также укрепляет межпоколенческие связи, предоставляя подросткам возможность общаться с наставниками и находить вдохновляющие примеры. Многие сообщества реконструкторов объединяют людей разных возрастов, создавая естественную среду для передачи знаний и опыта.

Развивающая сила ролевых игр и исторических реконструкций кроется в их уникальной способности сочетать глубокую вовлеченность, формирование ключевых умений и укрепление социальных взаимодействий. Эти активности создают условия, где обучение проходит в игровой форме, отвечая на разнообразные потребности личностного роста. Ролевые игры способствуют развитию эмоционального интеллекта, предоставляя безопасную среду для изучения своей идентичности, а исторические реконструкции предлагают интерактивный подход к познанию прошлого, совершенствуя практические навыки и устанавливая связи между разными областями знаний. Вместе они формируют гармоничный досуг, который помогает подросткам справляться с рутиной и напряжением, часто сопровождающими их свободное время.

В итоге ролевые игры и исторические реконструкции – это не просто досуг, а возможность для подростков учиться, расти и открывать себя в безопасной и увлекательной форме. Для родителей важно поддерживать интерес подростков к таким активностям, создавая дома условия для игр и обсуждая их опыт. Педагогам стоит внедрять элементы игр в обучение, чтобы сделать его более интерактивным, а организаторам – разрабатывать сценарии, которые включают стратегию, творчество и социальное взаимодействие. Эти активности помогают подросткам развивать эмпатию, преодолевать стресс, исследовать свою идентичность и строить крепкие социальные связи. Такие практики не только помогают справляться с вызовами взросления, но и готовят подростков к

будущему, развивая ключевые навыки – от креативности до эмоционального интеллекта.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Critical Core: Программа ролевых игр для поддержки психического здоровья подростков [Электронный ресурс]. – Разработана с участием психологов и психиатров. – 2024. – URL: <https://criticalcore.org> (дата обращения: 17.03.2025).
2. Влияние вымышленного повествования на развитие эмпатии / С включением исследований доктора Зайаса и доктора Льюиса о подростках с СДВГ // Scientific American. – 2023. – № 11. – С. 45–52.
3. Историческая реконструкция как «живая история» (интерактивная археология) // Journal of Historical Studies. – 2023. – Т. 42, № 2. – С. 118–136.
4. Эль-Шами, С. Преимущества ролевых игр для исследования идентичности подростков / Сьюзан Эль-Шами // Educational Psychology Review. – 2022. – Т. 18, № 3. – С. 72–89.

Амренова Н.Н., студент группы декоративное
искусство – художественная
обработка металла и других материалов
очной формы получения образования
РГУ «Казахский национальный
университет искусств
имени Күләш Байсейітовой»
Научный руководитель – Дадырова А.А.,
кандидат философских наук, доцент

КОННОТАЦИЯ НЕКОТОРЫХ ОПТИК: