

Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28, № 4. С. 13–19. ISSN 2073-1426

Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics, 2022, vol. 28, № 4, pp. 13–19.

ISSN 2073-1426

Научная статья

УДК 371.4

<https://doi.org/10.34216/2073-1426-2022-28-4-13-19>

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ СМЕНЫ В ЛАГЕРЕ

Миновская Ольга Владиславовна, кандидат педагогических наук, доцент, Костромской государственной университет, Кострома, Россия, minovskayaolga@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1571-4562>

Аннотация. Полноценное включение игры в программу каникулярной смены соответствует интересам и потребностям не только детей, но и педагогического коллектива, лагеря. Игровая смена становится творческим проектом, способом целостной реализации замысла для педагогов, влияет на формирование «лица» лагеря для родителей и детей. Исследовательская задача состоит в том, чтобы осмыслить варианты смены, где игра является обязательным элементом конструкции. Для анализа использованы психологические и педагогические представления о структуре игры, ее основных элементах. Эмпирической базой выступает авторский лагерь ролевых игр «Кентавр» (Костромская область), авторский лагерь «Город Надежда» (Костромская область), группа компаний «Коллекция Приключений» (г. Москва). Практические кейсы, которыми мы проиллюстрировали свои позиции, были реализованы педагогическими коллективами организаций в период с 1990 года по настоящее время. Место игры в смене связано не только с масштабом ее использования, но и с ее функциями в конструкции смены. В ходе анализа выделено пять вариантов игровой смены: игра как форма организации смены; комбинация игр, объединенных общей темой и фабулой смены; деловая игра как организационная и содержательная конструкция смены; ролевая игра как содержательная основа смены; ситуационно-ролевая игра-эпопея в смене. Рекомендации по проектированию игровой смены затрагивают следующие вопросы: выбор сюжета; связь между условиями лагеря, игровым сюжетом и содержанием деятельности детей; управление игрой, исходя из длительности смены; неигровые ниши для участников в игровой смене.

Ключевые слова: игра, игровая программа, детский лагерь, ситуационно-ролевая игра, игровая конструкция, проектирование.

Для цитирования: Миновская О.В. Проектирование игровой смены в лагере // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28, № 4. С. 13–19. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2022-28-4-13-19>

Research Article

DESIGNING A GAME PROGRAM IN A CAMP FOR CHILDREN

Olga V. Minovskaia, Candidate of Pedagogical Sciences, Docent, Kostroma State University, Kostroma, Russia, minovskayaolga@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1571-4562>

Abstract. The inclusion of the game in the camp program is in the interests of children, teachers, camps. Game change is a creative project, a way of holistic implementation of the plan for teachers. It affects the formation of the face of the camp for parents and children. The task of the research is to identify options where playing is a must-have for the camp. Analysis relies on knowledge about the structure of the game, its elements. The empirical base was the author's camp of role-playing games "Centaur" (Kostroma region), the author's camp "City of Hope" (Kostroma region), the group of companies "Collection of Adventures" (Moscow). We studied the experience of these organizations between 1990 and the present. The place of the game in the camp is associated not only with the scale of its use, but also with its functions in the program. We highlighted five options for playing in camp: playing as a form of organization; a combination of games combined by a common theme and plot; the business game as the main construction of the camp; role-playing as the main construction of the camp; role-playing epic. We have developed recommendations for designing the game in the camp. They address such issues: plot choice; the relationship between camp conditions, the plot of the game, and children's activity; game control; roles for children outside the game.

Keywords: game, game program, children's camp, situation-role-playing game, game design.

For citation: Minovskaia O.V. Designing a game program in a camp for children. Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics, 2022, vol. 28, № 4, pp. 13–19. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2022-28-4-13-19>

Разработка каникулярной смены для детей в игровом формате не является чем-то обязательным для педагогического коллектива лагеря. Задачи организации детского отдыха и оздоровления могут быть решены другими путями. Тем не менее многие педагогические коллективы лагерей, накопив профессиональный багаж проведения смен, обращаются к игре как к стержневому элементу смены. Игровая смена существенно меняет практику загородного детского оздоровительного центра или палаточного лагеря:

– это **творческий проект**, который объединяет и воодушевляет членов педагогического коллектива как в ходе разработки, так и при реализации. Он отличается той или иной степенью новизны – объективной или субъективной, разработан педагогами самостоятельно или представляет адаптированный вариант чьей-либо авторской разработки;

– это **способ** реализации педагогической идеи, которую осуществляет конкретный лагерь и его коллектив;

– это **«лицо» лагеря**, которое привлекает будущих участников и родителей сообразно их запросу на тот или иной формат летнего отдыха;

– это **продукт**, с помощью которого загородный центр оформляет свою позицию на рынке организации летнего отдыха.

Для лагеря дневного пребывания, организованного при общеобразовательной школе, учреждении дополнительного образования или иной организации, вопросы разработки игровой смены также актуальны. В привычных школьных стенах непросто сделать каникулы по-настоящему летним, особенным временем. Игра позволяет преобразить школьный быт на несколько недель для участников смены дневного пребывания.

Варианты использования игры как педагогического средства в работе с временным детским объединением рассматривались Б.В. Куприяновым и А.И. Рябининым. Авторы охарактеризовали 4 варианта использования игры:

1) в рамках какой-либо педагогической ситуации (например, игра с залом перед началом мероприятия);

2) проведение игрового мероприятия (например, интеллектуальной игры);

3) использование игры как формы организации игровой или неигровой деятельности в смене (в случае, когда у смены есть игровой сюжет);

4) игра как системообразующая деятельность в смене (например, в основе смены лежит инновационная игра) [Рябинин, Куприянов: 28].

В первых двух случаях применение игры локально, ее влияние на ход лагерной смены ограничено. Мы продолжим методическую линию авторов в 3-м

и 4-м случае. В фокусе внимания будет не игра в смене как таковая, а варианты игровых смен и особенно их проектирования.

Исследовательская задача состоит в том, чтобы осмыслить варианты смены, где игра является обязательным элементом конструкции. Эмпирической базой выступили в первую очередь авторские лагеря Костромской области [Куприянов, 2017; Панченко, Швердина], где игра занимает существенное место в тематической смене. В данном тексте рассматриваются практические кейсы из практики педагогических коллективов авторского лагеря ролевых игр «Кентавр» (Костромская область) и авторского лагеря «Город Надежда» (Костромская область) в период с 1990 года по настоящее время. Во-вторых, анализируется структура и логика игровых смен, организованных группой компаний «Коллекция Приключений» (г. Москва) при участии костромских педагогов.

Рассмотрим **пять основных вариантов** построения игровых смен, которые сложились в практике. Для каждого из вариантов рассмотрим реальный кейс из опыта педагогических коллективов лагерей, с которым мы имели возможность познакомиться непосредственно либо выстраивали этот кейс в своей опытно-экспериментальной работе.

Для организации аналитической работы обратимся к структурным элементам детской игры, которые выделяет в своих трудах Д.Б. Эльконин. Смысловым центром игры для ребенка исследователь называет роль. Воображаемая ситуация создается и служит для осуществления роли. Анализируя уровни развития игры, автор отмечает то, как логика и характер действий ребенка (в соответствии с ролью) отражается в правилах [Эльконин: 211, 242–248]. В своем диссертационном исследовании Е.А. Салина, опираясь на идеи Д.Б. Эльконина, описала пирамидальную модель игры. На вершине расположен игровой контекст, в основании – воображаемая ситуация, игровые роли и правила игры [Салина: 33].

Следуя идеям ученых, мы проанализируем варианты игровых смен, выделяя особенности:

– игрового сюжета (вымышленной ситуации),

– ролей, которые принимают участники, правил, которые регламентируют их взаимодействие,

– содержания деятельности участников,

– организации игрового пространства,

– сопровождения деятельности и взаимодействия участников со стороны педагогов.

Игра как форма организации смены. Имеется в виду, что игровой сюжет выступает оболочкой, связывающей мероприятия смены, при этом само по себе игровое взаимодействие остается ситуативным, в рамках отдельных мероприятий.

В практике сложилось несколько классических вариантов построения игрового сюжета.

«**Путешествие**»: участники двигаются по определенному маршруту в целях открытия нового (например, «По следам Великих географических открытий»), поиска кого-либо или чего-либо (например, «По следам Шерлока Холмса»), спасения кого-либо или чего-либо («Спаси планету от астероида»). Маршрут может быть заранее известен либо, как в квесте, открываться по мере продвижения команд вперед.

«**Состязание**»: участники состязаются друг с другом командами (например, «Регата капитана Врунгеля», где соревнуются экипажи яхт, или «Школа Волшебства», где борьба идет между факультетами). Состязание идет по определенным правилам, промежуточные результаты публичны, имеется финальный приз.

«**Созидание**»: участники выступают в роли команд, которые что-то создают (например, строят из модулей международную космическую станцию или город будущего). Такой сюжет может включать элементы проектирования, правила установки каждого элемента регламентированы.

Особенности смены, где **игра является формой организации**:

1. Уместно говорить о выборе тематики как совокупности близких тем (например, русские народные сказки для смены «В Тридевятом царстве»). Широкая тематика позволит выбрать подходящие названия и идеи мероприятий, не выстраивая связей между ними. В сюжетной линии кульминация и развязка будут иметь скорее эмоциональный характер, нежели содержательный.

2. Педагоги могут выбрать любое содержание мероприятий смены (спорт, познание, творчество и т. д.), использование игр не является обязательным. Большую часть смены могут занимать разнообразные выходы, выезды участников на экскурсии, прогулки, участие в мастер-классах, просмотр кинофильмов и т. д. (что особенно востребовано программами лагерей с дневным пребыванием). Благодаря широте тематики и гибкости сюжета в план смены можно включить любые мероприятия (например, в разных выходах мы встречаем персонажей – героев сказок, получаем элементы пазла и т.д.).

3. Роли имеют формальный характер, обозначают статус участников в рамках игрового сюжета. Возможно определять роли внутри детских групп в связи со структурой деловых и межличностных отношений (например, капитан корабля – лидер группы).

4. В соответствии с тематикой выбираются яркие приемы стимулирования индивидуальных или групповых проявлений активности детей, самостоятельности, креативности и др. (например, зарабатывание «милей» командами кораблей в регате или «капель живой воды» жителями Тридевятого царства).

Чтобы точнее охарактеризовать предлагаемые варианты построения игровых смен, мы решили обратиться к метафоре. Первый вариант игровой смены можно сравнить с таким предметом, как **УПАКОВКА**. Анализ значений слова «упаковка», предлагаемый словарями, обращает внимание на такие характеристики: *упаковка – это материал, которым что-то упаковано, обернуто. В процессе упаковки содержимое соединяется, связывается в тую. Упаковка должна быть яркая, броская.*

Комбинация игр, объединенных общей темой и фабулой. В качестве примера приведем смены из цикла «Книга Героев», которые разрабатывались и проводились нами в течение нескольких лет (2003–2011 г.г., группа компаний «Коллекция Приключений», г. Москва). В данном случае план смены включал совокупность разных игр, объединенных общей темой и фабулой.

Так, зимняя каникулярная смена «Книга Героев: легендарная Британия» знакомила подростков с историей древней Британии, мифами о короле Артуре и рыцарях Круглого стола. В первый день смены участники добывали в ходе испытаний Книгу Героев, которая становилась «зеркалом» их достижений. Каждый вечер подростки вписывали в Книгу краткие сообщения о своих успехах за день – как коллективных, так и индивидуальных.

Каждый из дней смены предполагал проведение какой-либо игры: ситуационно-ролевой или деловой, настольной, активной игры на местности, приключенческого квеста. Игры могли связываться друг с другом сюжетами, правила частично переходили из одной игры в другую. Игры раскрывали сюжеты из истории и мифологии жителей Британии, подростки выступали в роли исторических персонажей и мифических героев, участвовали в состязаниях и праздниках, сообразных рыцарской культуре. Если участник выигрывал, то он получал право добавить один элемент на свой щит. Таким образом, к финалу смены у каждого подростка был изготовлен рыцарский щит, повествующий о его достижениях.

Особенности смены, где реализуется **комбинация игр, объединенных общей темой и фабулой**:

1. Фабула имеет логический финал, который выступает смысловой и содержательной «точкой» в смене (например, посвящение в рыцари Круглого стола и представление своих щитов).

2. Содержание смены логично распределяется с помощью дополняющих друг друга игр (ситуационно-ролевых, деловых, интеллектуальных, спортивных, настольных, игр на местности, приключенческих квестов). Выбор неигровых мероприятий (творческих праздников, прикладных мастер-классов и т. д.) неслучаен; они немногочисленны – дополняют игры либо обеспечивают подготовку к ним.

3. Участники ситуативно исполняют роли в рамках конкретных игр, могут выделяться роли героев общего сюжета. Общие правила выстраиваются в соответствии с фабулой, при этом в каждой игре имеют свои правила.

4. Игровое пространство создается при помощи названий, предметов, ритуалов общего игрового сюжета. Кроме того, каждая игра имеет свой специфический реквизит.

5. Рефлексивное обеспечение игрового взаимодействия детей «вписано» в игровой сюжет смены, его формы соответствуют стилистике смены (например, ежевечерние рефлексивные записи детей в «Книге Героев»).

Для второго варианта построения игровой смены мы выбрали метафору **ПАЗЛ** – это *игра-головоломка, где множество фрагментов составляет единую картину. Складывание ребенком пазла представляет собой действие увлекательное и в то же время требующее существенных усилий.*

Деловая игра как организационная и содержательная конструкция смены. В качестве примера приведем тематические смены авторского лагеря «Город Надежда» (1990–2009 гг., Костромская область). Педагогический коллектив «Города Надежды» проводил смены разного содержания – досуговые смены, смены актива старшеклассников, профильные смены Российского союза молодежи, образовательные смены экономической направленности [Куприянов 2001]. В основе смены сохранялась «игра в город Надежду».

В игре моделировалась демократическая модель управления: участники становились гражданами игрового города, где есть свои законы, органы власти (мэр, департаменты мэрии, городская дума и т. д.), символика (герб, флаг, гимн), собственная валюта. Первая часть смены предполагала руководство со стороны педагогов: они играли руководящие роли в органах управления, организовывали мероприятия. Подростки участвовали в учебных деловых играх в сфере управления и предпринимательства. Вторая часть смены начиналась с выборов нового мэра города (из числа подростков) и предполагала самоорганизацию участников: подростки входили в органы управления, организовывали мероприятия, вели предпринимательскую деятельность в рамках игровой модели. Игра заканчивалась проведением аукциона с ценными лотами, где участники могли использовать накопленные ими игровые деньги.

Эту игру мы можем охарактеризовать скорее как деловую, нежели ситуационно-ролевую, поскольку роли носят выраженный функциональный характер, а правила игры, оформленные в традициях «Города Надежды», с одной стороны, выражают ценностные основания, а с другой – задают деловой регламент взаимодействия участников и педагогов.

Особенности смены, где **игра выступает организационной и содержательной конструкцией всей смены:**

1. Игровая ситуация может иметь статичный характер, а может предполагать развитие сюжета в зависимости от замысла разработчиков.

2. Роли имеют функциональный характер, правила определяют этикет и способы делового взаимодействия всех участников смены – детей и взрослых.

3. План смены может содержать как игровые (митинг, дебаты, выборы, аукцион и т. д.), так и неигровые мероприятия, подчиненные общей теме и фабуле смены. Так, заседание городской думы – это ситуация, где в игровом контексте моделируется работа органов самоуправления.

4. В пространстве лагеря организуются функциональные площадки (городская дума, мэрия и т. д.), используется символика, названия, знаки отличия для ролей;

5. Приемы стимулирования активности участников (например, персональные титулы, ордена и т. д.) разрабатываются в соответствии с содержанием и стилистикой игры.

Для третьего варианта построения игровой смены мы выбрали метафору **КАРКАС**. *Каркас выступает твердой основой изделия, может состоять из скрепленных опорных элементов и быть организующей частью какого-либо сооружения. Крепление всех прочих элементов изделия, безусловно, определено каркасом.*

Ролевая игра как содержательная основа смены. Ярким примером является смена «Следопыт» (с 2000 года по настоящее время, группа компаний «Коллекция Приключений», г. Москва). Педагогический замысел и методическое описание смены представлено в статье С.В. Мизулина, одного из инструкторов лагеря «Следопыт» [Мизулин]. В данном тексте ограничимся характеристикой основных особенностей смены.

Участникам предлагается пройти туристический маршрут по территории национального парка Марий Чодра в республике Марий Эл. Маршрут предполагает пешие переходы и стоянки в условиях палаточного лагеря. Для подростков разворачивается игра в индейское племя, которое совершает путешествие по озерам и лесам. Соответственно, подросток выступает в роли индейца, который осуществляет переход со своим племенем. Программа построена на сочетании туризма и игры.

Педагоги включают в повседневность культурные элементы в соответствии с сюжетом игры: названия; ритуальные действия (например, приветствия); предметы (например, типи – переносное индейское жилище); обычаи (например, поддержание огня племени). Каждый (и участник, и педагог) может получить

индейское имя. Выделены особые роли (например, вождь, шаман). Роли участников влияют на деловые и межличностные отношения, которые складываются между ними в смене. Педагогическая идея совершенства подвига (доблестного поступка, достойного преодоления препятствий) выражена в ритуале получения участником пера как символа подвига. На стоянках педагогами организуются тематические состязания и игры на местности, реконструирующие элементы культуры индейцев.

Особенности смены, где игра является содержательной основой путешествия:

1. Игровой сюжет и его ценностный контекст объединяет все сферы деятельности участников (самообслуживание в условиях лагеря, спорт, творчество и т. д.). Логика событий разворачивается в соответствии с сюжетом: есть событие – «завязка»; затем последовательность мероприятий, развивающая сюжет; а также финальное событие смены как игровая «развязка».

2. Роли выделяются в соответствии с сюжетом; имеют различный функционал и статус, предполагают соответствующую деятельность (неигровую и игровую). Правила регламентируют выполнение ролей, для отдельных игровых ситуаций (например, игры на местности) имеются отдельные блоки правил.

3. Игровой контекст отражается в повседневности с помощью названий, предметов, символов и ритуалов, чтобы создать особую атмосферу смены.

4. Приемы сопровождения деятельности и взаимодействия участников связаны с игровым контекстом. Педагоги подбирают для них подходящее символическое выражение (как в примере с индейским пером). Анализ и рефлексии здесь подвергаются неигровые и игровые ситуации.

Для четвертого варианта построения игровой смены мы выбрали метафору **СКАЗКА**, или, точнее, «Путешествие в сказку». Трактовки слова «сказка» говорят о ней *как о повествовании; отмечается вымышленный, фантастический характер; указывается на заманчивость сказки в переносном смысле как противоположности обыденной жизни, на стремление слушателя/читателя на время окануться в сказке, чтобы пережить ее коллизии.*

Ситуационно-ролевая игра-эпопея в смене. Здесь мы обращаемся к опыту педагогического коллектива лагеря ролевых игр «Кентавр» (с 1994 года по настоящее время, Костромская область). Описание цикла игровых смен под названием «Диалог Культур» (1999–2003 гг.) представлено ее разработчиками в практическом пособии для студентов вузов и сузов [Куприянов, Миновская, Ручко].

Ситуационно-ролевая игра-эпопея разворачивается на протяжении всей смены. В ней моделируется

жизнь исторической или вымышленной культурной общности – народа, империи, планеты и т. д. (например, Римской империи) в определенный период. Имеют место политические, экономические, социальные события. Игра начинается в соответствии с историческими фактами (или замыслом разработчиков, если имеется в виду вымышленный мир), ее дальнейшее развитие зависит от игроков. Педагоги организуют игру, при необходимости помогают участникам планировать игровую тактику и стратегию.

В организационный период смены подростки знакомятся с легендой и правилами игры, осваивают действия, которые они будут выполнять в соответствии с ролями. Игровой период может быть единым (до 15 дней) или включать в себя несколько эпизодов (по 4–5 дней). Возможна индивидуальная игра (персональные роли) и групповая игра – в группах по 5–10 человек (командные роли). Заключительный период посвящен подведению итогов, представлению достижений участников, осмыслению каждым игрового опыта и его пользы для своего будущего.

Ролевая игра является системообразующей, все прочие виды активности (спортивная, творческая, интеллектуальная и т. д.) связаны с игрой. Содержание и стилистика отрядной работы, массовых мероприятий определены темой и содержанием игры. В игре-эпопее функционируют игровые профессии (например, политики, экономисты, военные и т. д.) и соответствующие им игровые площадки (например, Государственный совет, экономическая карта игры, полигон для игрового фехтования и т. д.).

Особенности смены, где реализуется ситуационно-ролевая игра-эпопея:

1. Все элементы тематической смены (отрядная работа, массовые мероприятия, приемы стимулирования активности участников, формы организации рефлексии игрового взаимодействия и т. д.) определяются контекстом и содержанием игры.

2. Роли могут быть командными и индивидуальными. Для освоения детьми игровых функций (игровых профессий) проводятся занятия практико-ориентированного характера. Правила игры включают в себя общие правила ролевой игры, а также правила по игровым профессиям и площадкам.

3. В пространстве лагеря создаются игровые площадки со своим оформлением, символикой и ритуалами; для создания игрового образа используются элементы костюмов.

4. Приемы сопровождения деятельности и взаимодействия участников имеют игровое оформление, при этом должны обеспечить перенос опыта, полученного в игре, на жизнь за пределами лагеря. В центр внимания ставятся вопросы самопознания, самореализации и самосовершенствования.

Для пятого варианта построения игровой смены мы выбрали метафору **ДЕТСКАЯ ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА**. *Открытость площадки влияет на добровольность участия и самостоятельность игроков в выборе действий, их времени и места. Элементы разной сложности и разного назначения (например, песочница, турники и т. д.) обеспечивают вариативность действий игроков и динамику игрового процесса. Площадка выступает «тренажером» для детей во многом: в выборе, что делать, с кем и как действовать; в установлении отношений и разрешении конфликтов.*

В завершение представляется важным зафиксировать некоторые универсальные рекомендации для разработки игровой смены:

1. Выбор привлекательной тематики, сюжета, который имеет яркое образное выражение. Узнаваемость сюжета имеет значение, особенно в игровых сменах для младших школьников. При разработке смены, где игра является формой, а не содержанием деятельности, важно ответить на вопрос: «Кем будут дети в игровом мире?» Варианты ответов: первооткрывателями, спасителями игрового мира, путешественниками, оказавшимися в игровом мире с миссией и т. д. Нежелательно, чтобы дети оказались наблюдателями жизни игрового мира или их позиция была вообще не определена.

2. Поиск оптимального сочетания условий лагеря, выбранного игрового сюжета и содержания деятельности детей. Так, для загородного центра с преобладанием кирпичных корпусов и недостаточным лесным массивом затруднительно провести смену по истории и культуре индейцев, поскольку возникают сложности с созданием игрового пространства.

3. Длительность смены должна учитываться при разработке игрового сюжета: чем длительнее смена, тем больше требуется «поворотов» сюжета, чтобы поддержать включенность детей в игру.

4. Создание неигровых ниш для участников, которым неинтересно игровое содержание смены. Игра предполагает добровольность участия ребенка, к тому же разным детям требуется разное количество времени и разные условия для включения в игру. Наличие неигровых ниш с другой активностью (творческой, организационной, предметно-практической и т. д.) позволит увлечь ребенка содержанием смены, поскольку оно не заключается в одной лишь игре.

Список литературы

Куприянов Б.В. Очерки общественной педагогики: авторские лагеря Костромской области. Кострома: Изд-во КГУ им. Н.А. Некрасова, 2001. 65 с.

Куприянов Б.В. Провинциальные заповедники нетоталитарной педагогики (региональные лагеря комсомольского актива в СССР в 60–70 гг. XX века) //

Вестник Костромского государственного университета. Сер.: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017. Т. 23, № 4. С. 223–228.

Куприянов Б.В., Миновская О.В., Ручко Л.С. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры: практическое пособие. Сер. 58: Бакалавр. Академический курс. Москва: Юрайт, 2019. 215 с.

Мизулин С.В. Игровая программа «Следопыт» // Классный руководитель: науч.-метод. журнал. 2007. № 4. С. 114–119.

Панченко С.И., Шевердина О.В. Если не ты, то кто же?! // Вестник Костромского государственного университета. Сер.: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. Т. 27, № 4. С. 40–42.

Рябинин А.И., Куприянов Б.В. Использование игры как педагогического средства в работе с временным детским объединением // Проблемы школьного воспитания. 2000. № 2. С. 22–35.

Салина Е.А. Игра как метод экологического воспитания подростков в многопрофильном учреждении дополнительного образования: дис. ... канд. пед. наук. Кострома, 2002. 189 с.

Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

References

El'konin D.B. *Psichologiya igry* [Psychology of the game]. Moscow, Gumanit. izd. centr VLADOS Publ., 1999, 360 p. (In Russ.)

Kupriyanov B.V. *Ocherki obshchestvennoj pedagogiki: avtorskie lagerya Kostromskoj oblasti* [Essays on public pedagogy: author's camps of the Kostroma region]. Kostroma: Izd-vo KGU imeni N.A. Nekrasova Publ., 2001, 65 p. (In Russ.)

Kupriyanov B.V. *Provincial'nye zapovedniki netotalitarnoj pedagogiki (regional'nye lagerya komsomol'skogo aktiva v SSSR v 60-70 gg. HKH veka)* [Provincial reserves of non-political pedagogy (regional camps of the Komsomol asset in the USSR in 60-70 years of the twentieth century)]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Ser.: Pedagogika. Psichologiya. Sociokinetika* [Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], 2017, vol. 23, № 4, pp. 223-228.

Kupriyanov B.V., Minovskaya O.V., Ruchko L.S. *Organizaciya detskogo otdyha. Metodika organizacii rolevoy igry* [Organization of children's rest. The method of organizing a role-playing game]. Ser. 58: *Bakalavr. Akademicheskij kurs*. Moscow, Izd-vo YUrajt Publ., 2019, 215 p. (In Russ.)

Mizulin S.V. *Igrovaya programma «Sledopyt»* [Game program «Pathfinder»]. *Klassnyj rukovoditel': nauch.-metod. zhurnal* [Homeroom teacher: scientific and methodological journal], 2007, № 4, pp. 114-119. (In Russ.)

Panchenko S.I., Sheverdina O.V. *Esli ne ty, to kto zhe?!* [If not you, then who?!]. *Vestnik Kostromsko-*

go gosudarstvennogo universiteta Seriya: Pedagogika. Psihologiya. Sociokinetika [Vestnik of Kostroma State University. Ser.: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], 2021, vol. 27, № 4, pp. 40-42.

Ryabinin A.I., Kupriyanov B.V. *Ispol'zovanie igry kak pedagogicheskogo sredstva v rabote s vremennym detskim ob"edineniem* [Using the game as an educational medium in working with a temporary children's association]. *Problemy shkol'nogo vospitaniya* [Problems of school education], 2000, № 2, pp. 22-35. (In Russ.)

Salina E. A. *Igra kak metod ekologicheskogo vospitaniya podrostkov v mnogoprofil'nom uchrezhdenii*

dopolnitel'nogo obrazovaniya [Playing as a method of environmental education for adolescents in a multidisciplinary institution of non-formal education]: dis. ... kand. ped. nauk. Kostroma, 2002, 189 p. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию 24.11.2022; одобрена после рецензирования 15.12.2022; принята к публикации 15.12.2022.

The article was submitted 24.11.2022; approved after reviewing 15.12.2022; accepted for publication 15.12.2022.