

# Вебинар “Обучение через игру”

Peipsi Koostöö keskus

## Модуль 1 “Что такое учебный ларп?”

### 1) Что такое ларп?

Ларп - это сокращение с английского, Live Action Role Play, на эстонском “Päris Elus Rollimäng” или “Ролевая Игра Живого Действия”.

- импротеатр без зрителей.
- никто не знает, чем закончится
- играешь кого-то другого
- без сценария
- игры очень разные.
- компьютерные игры, настольные игры, игры живого действия
- персонаж, костюм, обмундирование
- правила и события, которые готовят мастера игры

### 2) Темы ларп-игр

Фентези (Властелин колец) - Реальность - Фантастика (Постапокалипсис, космос)

Прошлое - Настоящее- Будущее

Приключение - Интриги - Ситуационка (прим.реконструкция жизни викингов)

Серия - Одиночная игра

Boffer - Airsoft - Nerf (боевые игры с применением поролоновых мечей, аирсофт- оружия или пистолетов, которые стреляют мягкими пулями)

Ларп тем и хорош, что каждый игрок выбирает ту тему, которая ему больше нравится.

### 3) Кто занимается ларпом?

GM (Game Master) - мастер игры, создает правила и сюжет, прописывает роли.  
NPC (Non Play Character) - помощник мастера, отыгрывает те роли, которые нужны мастеру.

В Эстонии примерно 200 человек, от мало до велика, нет ограничений по возрасту.

В ларпе много тех, кто интересуется фэнтези и историей.

Это крепкое сообщество друзей, где можно общаться и проводить вместе время с пользой.

### 4) История Ларпа в Эстонии

Начался 1999 с “Властелина колец”

Самый активный период: 20-50 игр в год с 2004-2013

Сейчас не так много.

### 5) Чему можно научиться через ларп?

Ларп используется так же как учебный метод на различных тренингах с целью развития социальных компетенций:

- эмпатия
- умение общаться
- творческий опыт
- знание литературы, истории, мифов
- физическое развитие

Марилин Ессалу ( MTÜ Eesti Roheline Liikumine)

Мнения других ларп-игроков:

Яаагуп Ирве: “Когда скромный человек, такой как я, например, попадает в ситуацию, где он должен, например, выступать на публике, он делает это не от своего имени, а от имени персонажа, поэтому ему легче получить этот опыт, которым потом пригодится в реальной жизни. Можно экспериментировать в безопасной среде”

Кайре: ”Ларп обогащает твою жизнь. Самое лучшее в ларпе, что ты можешь сделать игру интереснее для других игроков. Я наслаждаюсь созданием своего

персонажа, костюма, атрибутов, событий вокруг себя. Ты чувствуешь себя героем, частью чего-то важного. “

## 6) Образовательная ролевая игра и учебный ларп: какая разница?

Сложно рассказать о различиях между учебным ларпом и ролевой игрой.

Образовательная игра имеет образовательную цель и содержание.

Если на уроке за пару минут учащиеся разыгрывают небольшую сценку, то это учебная ролевая игра.

Учебный ларп - это комплексная игра со своим миром, персонажами, который каждый влияет на происходящее, и чем больше игрок вкладывает, тем больше получает.

Хороший метод, чтобы показать различные точки зрения людей из разных жизненных ситуаций, потому что вызывает у участников интерес и эмоциональное вовлечение.

С помощью учебного ларпа можно дать конкретные знания в игровом контексте, например о французской революции или двигателе космического корабля

## 7) Ларп в формальном, неформальном и информальном образовании.

В формальном - в школе - коротенькие игры, связанные с конкретными темами. Важно, чтобы участники освоили знания о конкретных фактах.

В неформальном - в молодежном центре- лагере или на проекте- упор на развитие социальных навыков и компетенций, рефлексии.

В информальном - во время ларпа - когда у участников нет цели научиться чему-то конкретному, но в ходе игры у них развиваются компетенции и меняются подходы.

## Модуль 2 “Ларп как учебная среда”

### 1) Почему нужно использовать игры в обучении?

- это весело, а веселый человек учиться лучше, чем несчастный
- игра мотивирует
- быстрая обратная связь
- ненавязчивое обучение
- современные компетенции
- многообразие методов и подходов
- безопасная среда
- облегчает работу учителя

### 2) Как использовать игры в обучении?

Игрофикация (использование игровых методов)

- пункты
- призы
- внезапные соревнования
- таблицы
- битва с рейд боссом
- создание игры
- exitroom

### 3) На что обратить внимание?

- быть лучше чем ты, а не лучше, чем другие
- игра может быть не на уроке, а как домашнее задание
- игра не должна быть поощрением
- нельзя только играть все время
- ответственность игрокам

- игра это тоже обучение
- четкие правила

#### 4) Ларп в молодежной работе и за границей

- молодежные проекты и лагеря
- готовые сценарии игр на разные темы
- самодельные игры
- игры, созданные вместе с детьми
- открытая молодежная работа
- подготовка минимальная
- в библиотеке
- обучение через драму
- форум-театр
- экзит-рум

#### 5) Примеры:

Школа волшебства: Гарри Поттер, приключенческая тропа, роль группы, работа в команде, дилеммы, творческие мастерские.

Постапокалипсис: предприимчивость, сложные выборы, интерес к театру.  
Поиск интересующей темы, обсуждение.

Игры на тему гражданской инициативы: проекты с молодежью и школьниками.  
Предварительная работа в группах, обсуждение, рабочие листы, улучшение игры, встречи с НКО.

## Модуль 3 “Как организовать игру?”

### 1) Как провести ларп-игру?

Вдохновение:

- книга
- исторический период

Цель:

- веселое время препровождения
- обучение
- новый жизненный опыт
- развитие социальных навыков

Выбор темы:

Зависит от того, как много времени есть на погружение в тему.

Правила:

- “Стоп”
- Off game - In game
- Игра- Реальность
- Правила физического контакта: насилие и интимность
- чем реалистичнее игра, тем более четкие правила должны быть
- нужно иметь правила с собой на игре в письменном виде
- данные о особых умениях игроков они должны носить с собой на карточках
- бумажные носители должны быть заламинированы

Сюжет и роли:

- сюжет - что происходит?
- роли - от игроков или от мастера?
- краткость сестра таланта!
  
- Количество доп.инфо. зависит от темы игры и специфики: если тема уже изучена и нуждается в закреплении, информации может быть больше
- роли может раздавать учитель
- описание ролей могут писать сами учителя, но под контролем учителя
- роли должны быть заменяемы, если с игроком что-то случится и он не сможет играть

Место:

- где игра будет происходить?
- хорошее место способствует вживаемости
- класс: нужно ли переоформлять?

- другие части школы: подвал, столовая, зал...
- школьный двор, ближайший парк
- природный объект или историческое место
- народный дом
- местный музей
- медицинская помощь должна быть доступна

#### Игроки:

- Сколько?
  - Возраст?
  - Знакомы ли они?
  - Есть ли у них опыт ларпа?
- 
- можно исходить из сформировавшихся в школьной жизни ролей ( например лидер класса- старейшина деревни)
  - смена привычных ролей ( тому, что обычно оказывается в изоляции, можно дать дополнительную информацию к разгадке игры)
  - нужно учитывать количество игроков, потому что с этим связано время игры и количество помощников.
  - даже здоровые игроки могут устать или пострадать во время игры

#### Костюмы, реквизит:

- чем больше тем лучше
  - реквизит должен быть безопасный
  - поддерживают вживание в игру
  - возможность мастер-классов для развития и обучения
- 
- самое важное: нужно соблюдать правила и договоренности
  - костюмы могут быть неполные, нужно договориться о минимальных требованиях
  - реквизит очень важен, его нужно заранее подготовить
  - нельзя класть важные для игры вещи в недоступные для всех игроков места

#### Остальное:

- транспорт
- еда
- ночевка
- согласие родителей
- аптечка
- финансирование

- фотограф, видео

Сама игра:

До игры: Брифинг:

- введение
- представление ролей
- игра на вживание
- во время игры:
- вопросы и направление
- безопасность
- импровизация!

После игры: Дебрифинг:

- как закончить игру?
- время на выход из роли
- обсуждение
- сложные темы
- направленное обсуждение

## 2) Связь ларпа со школьной жизнью?

Постановка целей:

- чему я хочу научить?
- какой сюжет для этого лучше всего подойдет?
- как подготовиться?
- команда/ помощники?

Временные границы:

- временные ресурсы
- выбор задач:
- работа на уроке/ домашняя работа
- частично костюмированные сцены на уроке: словесная игра или симуляция
- построение ларпа на сдвоенных уроках
- 2-4 часовые подготовки к ларпу в последний день четверти (модуля), на проектных днях и тд.

Создание правил:

- учетывание возраста игроков, их опыта и знаний
- знание отношений внутри класса
- безопасность (составление анализа рисков)
- конкретные простые правила
- регулирование соблюдения правил

Мастера и помощники:

- Мастерами могут быть ученики, которые помогали создавать правила и анализ рисков
- лучше, если для младших игроков мастерами будут более старшие.
- персонажей для помощников прописывают мастера

Что делать после игры?

- Осознание полученных знаний (например во время плетения ремня ученик развивает мелкую моторику, сосредоточенность и усидчивость. На суде викингов ученик развивает умение общаться, учиться импровизировать и самовыражаться)

Все привлечены:

- в каждом классе есть те, кто не хочет выступать, сражаться и для кого на игре нужен особый подход
- если такого ученика не получается привлечь к игре, то можно привлечь к подготовке (придумывать, шить, мастерить), или помощником мастера, фотографом или видеооператором)

Различные физические и умственные способности:

- для тех, кому трудно передвигаться на длинные дистанции, надо учитывать особенности местности и создать сидячие роли
- у игроков во время игры должна быть возможность принять лекарства, измерить количество сахара в крови, сходить в туалет и тд.
- нужно создавать разные варианты для решения игры: не обязательно постоянно бегать по кругу и сражаться или только решать очень сложные задачи и читать большие тексты.

- Информация для игры должна быть четкой, простой и корректной, так чтобы даже самые слабые ученики и дислексики могли бы ее спокойно прочитать.

События на игре:

- Анализ рисков
- Привести действие к игрокам, а не игроков на место действия
- Методы общения для участников с нарушениями здоровья (недостаток зрения, слуха, когнитивные нарушения и тд)

Айве Калдра (Гимназия Тарвасту)

### 3) ÜRO UNICEF

- Международная образовательная игра
- для учеников 15-19 лет, которых заботит окружающая среда и равные возможности
- интересуется английский язык
- организует НКО Мондо и волонтеры, которые уже участвовали
- зависит от целей спонсоров
- проводятся подготовительные семинары
- ролевые игры о выдуманных государствах
- распределение ролей и информации за два месяца до игры
- игра длится 4 дня
- церемония открытия и знакомство в группах
- обсуждения и работа в группах
- праздник и основная ассамблея ÜRO
- учителя как наблюдатели
- 

Виктория Лепп (НКО Мондо)

## Модуль 4 “Как подготовиться к игре?”

### 1) Импротеатр “Империиум”

Почему я этим занимаюсь? Самовыражение через театр. Публика для нас это вдохновение. Мы делаем небольшие сцены или большие истории, я чувствую счастье от тренировок импро-театра и выступлений.

Ты получаешь описание роли и можешь дополнить ее сам, исходя из опыта своей жизни. Также опыт, полученный в импро театре, позволяет тебе пережить те эмоции, которых не было в твоей реальной жизни. Пережить эти эмоции настолько глубоко, как это возможно. Тогда ты можешь их лучше понять и сможешь сочувствовать другим людям.

Кроме того ты учишься чувствовать свое тело через физические упражнения. Иногда для роли нужно решить, какую позу или движение должен выполнять персонаж. Персонажи говорят разными голосами.

Что дает опыт импро-театра?

- Я не боюсь ошибаться - чувство уверенности в себе
- Я учусь работать в команде
- Я учусь быть внимательным
- Скорость реакции
- Синергия

В ларпе в отличие от импро театра нет зрителей, зато есть костюмы и реквизит. Как в ларпе так и в импро-театре очень важна командная работа.

Учителя могут применять простые упражнения из театральных техник, чтобы ученик не боялся ошибаться, не боялся показывать эмоции.

Нужно преодолевать чувство стыда. Ошибаться - это не стыдно!  
Когда мы ошибаемся, мы хлопаем, чтобы поддержать друг друга.  
Нужно использовать игры для преодоления страха ошибаться.

“Я- дерево”

все стоят в кругу. Один выходит в центр и говорит “я - дерево”.

Следующий думает что может быть на дереве?

Как поддержать это дерево?

“Я- листочек”, “я- солнышко”.

Картина в центре должна состоять из трех частей.

Можно вместе рассказывать историю, каждый говорит по предложению, дополняя предыдущего.

Мерилин Кирбитс (Improteatr “Imperium”)

## 2) Как увлечь участников за собой?

Магический круг - комната или дигитальное пространство, где вместо правил реального мира действует игровая реальность.

Причина участвовать:

Алиби

- Социальное - все так делают
- Физическое - костюмы, декорации
- Контекст - изучаемая тема, полезность

Что мешает участвовать?

- Тревога
- Неуверенность
- Отношения
- Статус в группе
- Непонятные правила

Что помогает?

- Чувство защищённости
- Привлечение
- Открытость
- Чувство ответственности
- Игра
- Персонаж

В заключение:

- Дай причину участвовать
- Снизь препятствия
- Вызови чувство защищенности
- Будь открытым
- Интересное начало

Леа Пуллеритс (Valge Karp MTÜ)

### 3) Подготовка к игре: костюм и атрибуты

Зачем нужен костюм? Он помогает вжиться в роль, тебе и другим.

Необязательно изготавливать самостоятельно!

Плюсы самостоятельного изготовления:

- Развивает творческие навыки, усидчивость и мелкую моторику
- Учит проводить исследования
- Изучение свойств материалов
- Знания истории
- Чувство завершенности, когда костюм готов

Веселые совместные мастер-классы:

- Социализация
- Совместная работа, помощь друг друга
- Учиться друг от друга
- Обмен опытом
- Чувство достижения

Предварительная работа:

- Изучение исторического периода, книги, рабочие листы
- Современные материалы vs реконструкция
- Современные технологии vs реконструкция
- Анахронизмы

Надо исходить из своих возможностей и умений. Детям нравится мастерить и нравятся костюмы.

В общем, костюмы и дополнения это хорошо, но можно обойтись и без них.

Марилин Ессалу

#### 4) Как сделать игру интереснее? Как избежать ошибок.

- 1) Попробуй чего-то достичь
- 2) Личные цели
- 3) Особенности персонажа (слабые и сильные стороны)

Поступай иррационально!

Яагуп Ирве

### Модуль 5 “Влияние игры и обсуждение”.

Как в каждой хорошей книге, когда конец так же важен, как и начало и середина, и в учебном ларпе нужно обратить внимание на конец игры.

Участники учебного ларпа были в ходе игры кем-то другим - накопили эмоций, вместе действовали и фантазировали.

Мастер игры, который открыл для них этот сказочный мир, как книгу, теперь должен ее осторожно закрыть, так чтобы ни один листик не загнулся.

#### 1) Психологическое влияние ларпа

- Ларп как способ облечения как у животных, так и у людей.
- Обман
- Казаки-разбойники
- Дом
- Ролевые игры - спонтанные, словесные, социальные - всегда с психологическим влиянием.

#### 2) История

1943 год - Первое упоминание "ролевой игры" в психологической литературе. ( Jacob L. Moreno)

1947 год - статья о ролевой игре как о "поведенческом методе" оценивания агрессивного поведения - доминирующая роль ( Julian B. Rotter, Delos D. Wickens)

1948 год - определение ролевой игры : человека просят играть роль в отношении другого человека максимально естественно.

Роль описывается так кратко насколько это возможно и у игрока есть большая свобода действий.

20 век, вторая половина - формирование подходов в образовании и социальной психологии.

### 3) Ларп в психологии развития:

- Уменьшение эгоцентрического мышления - как мыслят, чувствуют и реагируют другие - детский сад, начальная школа.
- Эмпатия
- Абстрактное мышление
- Идентитет - подростки
- Самоэффективность и контроль
  
- Взрослые: сообщество, решение проблемы, идентитет, самосознание, эмпатия, этика и мораль, профессиональные и социальные умения
- Подходы меняются через игру больше, чем просто через чтение или передачу информации
- Стимуляция как средство для учебы и работы.

Когнитивная психология:

- Экран- движение или общение - совпадение с личным опытом
- Эмоции
- Совпадение с активацией нервной сети - отслеживание и понимание историй, отзеркаливание
  
- Тренировка?
- Важность, применимость - воспринимается более реальным
- Не возникает путаницы между реальным и вымышленным

Поведение и мотивация:

- Внешняя
- наказание
- оплата
- социальное давление
- Внутренняя
- Наслаждение действием: immersion или вживание, любопытство, сюрприз, опыт компетенций, самостоятельность, идентификация
- "Победа" vs "Поражение"

#### Клиническая психология:

- Психодрама как терапевтический метод (L. Moreno)
- Меньше восприятия "бессмысленного" - чувство причастности и достижения
- Повышение самооценки
- Эскапизм - бегство от реальности
- Сложные темы - ключи безопасности
- Безопасные слова
- X- карты
- Мастер- классы перед и после игры
- *Debriefing* ( брифинг после игры)

#### Ролевая психология: вхождение в роль

- *Immersion* вживание: новая реальность, цели и идентитет - притворная вера
- Избежание или решение *когнитивного диссонанса*
- Цели и идентитет как смесь внутри-игрового и вне-игрового - решение разногласий
- Алиби - "это просто игра" "мой персонаж поступил бы так"
- *Bleed* протечка, просачивание- хорошо или плохо?
- *Bleed out/bleed in* - из игры в ( например измена) реальность, из реальности в игру ( например ревность)
- Управление - осознанное действие - внутри-игровые действия по вне-игровым причинам
- Облегчение просачивания ( не всегда работает)
- *Doppelgänger* вторичный - играть "себя"
- Усталость, недосыпание
- Чрезвычайно эмоциональная игра
- Триггеры ( triggers) - травма, воспоминания
- Вживание и эмоциональная связь ; вживание или эмоциональная среда
- Когда игра начинает мешать реальности

Ролевая психология: выход из роли

- Феноменология- самонаблюдение, воспоминания, впечатления
- Истории - самовыражения, придание значения опыту, накопленные важные моменты в отношении персонажа, обмен впечатлениями.
- Правда и ложь - память- даёт информацию, нужно быть осведомлённый и аналитическим
- Забывание начинается сразу
- Дыры заполняются
- Подавление и усиление
- Интерпретация
- Воспроизведение меняется

**Каждый опыт исключительный - следи за собой и за другими и исходи из потребностей.**

**Общение - ключ ко всему.**

Хелина Харпо ( Tartu Tamme Gümnaasium)

#### 4) Список использованной литературы:

- Banõs, R., Botella, C., Alcaniz Raya, M., Liano, V., Guerrero, B. Rey, B (2005) Immersion and Emotion: Their Impact on the Sense of Presence; CyberPsychology & Behavior 7(6) : 734-41
- Browman, S. L and Lieberoth, A. (2018). Psychology and role- playing games. In Zagal, Josè P. and Deterding, S. (eds.), Role- Playing Game Studies: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 245-264
- Valentijn T. Visch, Ed S. Tan & Dylan Molenaar (2010) The emotional and cognitive effect of immersion in film viewing. Cognition and Emotion, 24:8, 1439-1445.

#### 5) Дебрифинг и после-игровое обсуждение

Дебрифинг это структурированная беседа сразу после игры с выходом из роли и усвоением игрового опыта.

Сразу после игры:

- Выход из роли
- Снижение эмоционального накала
- Усвоение игрового опыта
- Анализ игры
- Связь

Через некоторое время:

- Воспоминания
- Поддержка

## 6) Выход из роли (*de-role*)

**Зачем?** Выйти из играемой роли, из его обязанностей, предрассудков, свойств, отличать идентитет своего персонажа и себя

**Методы:**

- Круг: я был персонажем, а теперь я - это я
- упоминание персонажа в третьем лице
- символическое снятие табличек с именами
- символическая передача личных важных вещей персонажа
- одна черта персонажа, которую ты хотел бы перенять, и одна, от которой избавиться.
- одна черта, которая была у персонажа, а у тебя - нет
- письмо своему персонажу
- физические упражнения

## 7) Снижение эмоционального накала

**Зачем?** Снижение первоначальных эмоций позволяет анализировать полученный игровой опыт и обсуждать.

**Методы:**

Одним предложением описать свое эмоциональное состояние в данный момент или полученный опыт. Примеры вопросов:

- самый запоминающийся момент
- расскажи об одной классной вещи, которую ты сделал/случилась с тобой
- расскажи об одной классной вещи, которую сделал кто-то другой

Попробуй закончить на позитивной ноте.

## 8) Усвоение игрового опыта

**Зачем?** Помогает глубоко осмыслить свой игровой опыт, рассказать о нем и найти для себя важные моменты.

### Методы:

- написание письма своему персонажу или о своем опыте
- прогулки в одиночку, прослушивание музыки
- рисование, раскрашивание
- обсуждение игрового опыта в маленьких группах. Примеры вопросов:
- что могло быть по-другому?
- каково было играть?
- как ты себя чувствовал?
- что было самым сложным/легким?
- чему ты научился? что было нового?
- что не понравилось? какие были проблемы?

## 9) Анализ игры (учебный ларп)

**Зачем?** возвращение от личного опыта к общей теме игры.

### Методы:

Напомни тему игры. Вопросы для рефлексии:

- что случилось на игре? что вы заметили?
- что делали одни? как реагировали другие?
- что было потом?
- произошедшее в игре было реалистичным? Как это относится к реальности?
- Мог ли конец игры быть другим?

## 10) Ассоциация

**Зачем?** Тема ларпа и связывание его опыта с изучаемой темой, осознание обучения.

**Методы:**

- связь тем игры с актуальными темами
- рабочие листы
- групповое обсуждение
- групповая работа, работа в парах
- творческие задания

Леа Пуллеритс ( Valge Karp MTÜ)