

**Анастасия Андреевна Чипан**  
г. Санкт-Петербург

### **Интеллектуально-познавательная игра как форма социокультурной реабилитации подростков «группы риска»**

В своей статье автор останавливается на проблематике обоснования результативности интеллектуально-познавательных игр как формы работы социокультурной реабилитации подростков «группы риска». Детальное рассмотрение разнообразных аспектов понятий «подростки группы риска» и «социокультурная реабилитация» необходимо для освещения заявленной темы. Для раскрытия проблематики статьи приводится анализ частных элементов интеллектуально-познавательной игры, чтобы показать их влияние на достижение цели. Приведенные примеры практической реализации игр различных циклов для разных уровней реабилитационных мероприятий и полученные результаты подтверждают эффективность и результативность интеллектуально-познавательных игр с точки зрения достижения определенного уровня реабилитации подростков.

В статье проведен детальный анализ используемых элементов интеллектуально-познавательных игр, механизмов их создания при социокультурной реабилитации подростков «группы риска» как формы работы специалистов сферы молодежной политики. Помимо анализа для оценки эффективности в статье были использованы элементы статистического метода исследования, применяющиеся при опросе участников мероприятий для получения простой случайной сплошной выборки (без разделения на возрастные категории).

Результаты опроса показали, что после проведения мероприятий среди участников увеличился процент тех, у кого появилась востребованность в самостоятельном поиске необходимой информации для решения текущих задач и возросла ответственность за свое направление работы в команде.

В качестве полученных результатов, характеризующих эффективность предложенного подхода к реабилитации, автором приводятся преимущества предлагаемой формы социокультурной реабилитации, такие как: универсальность, гибкость, интерактивный формат, командная работа, трансформация ролей и, что наиболее важно, развитие коллективной и персональной ответственности у подростков.

**Ключевые слова:** подростки «группы риска», реабилитация, социокультурная реабилитация, интеллектуально-познавательная игра.

**Anastasia Andreevna Chipan**  
Saint Petersburg

### **Intellectual and cognitive game as a form of socio-cultural rehabilitation of “risk group” adolescents**

In the article the author focuses on the problems of substantiating the effectiveness of intellectual and cognitive games as a form of socio-cultural rehabilitation of “risk group” adolescents. A detailed consideration of various aspects of the concepts of “risk group” adolescents and “socio-cultural rehabilitation” is necessary to cover the stated topic. To reveal the problems of the article, an analysis of particular elements of the intellectual and cognitive game is given to show their influence on the achievement of the goal. The given examples of practical implementation of games of different cycles for different levels of rehabilitation activities and the results obtained confirm the effectiveness and efficiency of intellectual and cognitive games in terms of achieving a certain level of rehabilitation of adolescents.

The article provides a detailed analysis of the elements of used intellectual and cognitive games, the mechanisms of their creation in the socio-cultural rehabilitation of “risk group” adolescents as a form of work of specialists in the field of youth policy. In addition to the analysis, the article used elements of the statistical research method used in the survey of participants in events to obtain a simple random continuous sample (without division into age categories).

The results of the survey showed that after the events, the percentage of participants who were in demand for independent search for the necessary information to solve current problems increased and responsibility for their direction of work in the team increased.

As the results that characterize the effectiveness of the proposed approach to rehabilitation, the author presents the advantages of the proposed form of socio-cultural rehabilitation, such as: universality, flexibility, interactive format, teamwork, role transformation and, most importantly, the development of collective and personal responsibility in adolescents.

**Keywords:** “risk group” adolescents, rehabilitation, socio-cultural rehabilitation, intellectual and educational game.

Введение. Актуальность данной статьи определяется тем, что интеллектуально-познавательные игры как форма социокультурной реабилитации подростков «группы риска» позволяют специалистам по социальной работе и работе с молодежью создавать интересные мероприятия и одновременно проводить профилактическую работу с подростками. Научная новизна заключается в описании используемых элементов при социокультур-

ной реабилитации подростков «группы риска» и анализе интеллектуально-познавательных игр как формы работы специалистов сферы молодежной политики. Такие игры активно используются при проектировании курсов социокультурной реабилитации подростков «группы риска» в подведомственных учреждениях молодежной политики Санкт-Петербурга, они зарекомендовали себя как успешные формы мероприятий, которые могут

проводиться при малом и среднем числе участников (от 15 до 50 человек) в условиях помещения и на улице, без использования сложных технических средств и при малых финансовых затратах (от 300 до 1500 рублей на расходные материалы за цикл мероприятий). Цель статьи – обоснование результативности интеллектуально-познавательных игр как формы работы социокультурной реабилитации подростков «группы риска».

В научной литературе существует большое количество определений термина «реабилитация», так как профессионалы различных областей, опираясь на буквальный перевод с латинского языка (*rehabilitate* – восстановление), дополняют его особенностями, которые непосредственно связаны с их профессиональной деятельностью. К примеру, юристы трактуют понятие как возрождение юридического и социального статуса (Ю.В. Воронина, Т.К. Миронова), врачи позиционируют как восстановление нарушенных функций организма (А.В. Мартыненко, В.С. Ткаченко), психологи рассуждают о реставрации потенциала развития личности (Т.П. Вострикова, Л.В. Сафонова), педагоги используют термин в рамках нравственного и духовного развития личности (А.В. Гордеева, А.А. Лазорцева), социальные работники – восстановление утраченных социальных функций и связей личности со средой (А.Г. Рытов, Е.И. Холостова).

Реабилитация включает в себя комплекс мер, элементами которого являются программы, разработанные психологами, педагогами, медиками и социальными работниками. Диагностико-коррекционные программы направлены на восстановление социального статуса несовершеннолетнего, на приобщение его к социально одобряемым поступкам, ситуациям. В своей работе «Актуальные проблемы социальной реабилитации детей, воспитывающихся в семьях, не справляющихся с задачами воспитания» Г.В. Семья раскрывает термин «реабилитация» как «процесс восстановления утраченного статуса, положения, состояния ребенка, уровня его развития и образования, а также включения в систему новых социальных отношений, выполняющих функции институтов ресоциализации по формированию позитивных жизненных планов и устремлений» [3, С. 45]. Важно учитывать, что социальная реабилитация подразделяется на несколько уровней, основу которых составляют профилактика и работа по коррекции отклонений; она представляет собой систему динамичных системных действий, направленной на воссоздание личности подростков.

В рамках данной статьи сделан акцент на социально-культурной реабилитации, которая процесс реабилитационных мероприятий проводит путем социализации и приобщения к культуре. Важно учитывать, что данный вид социальной реабилитации направлен на воссоздание психологических механизмов, способствующих постоянному

духовному росту и саморазвитию реабилитанта, ориентирован на реставрацию культурного статуса личности. Исследователь Л.В. Мерцалова выделяет самоидентификацию личности в рамках культурного пространства и самоактуализацию как высший результат социокультурной реабилитации [2].

Ключевым при разработке цикла интеллектуально-познавательных игр является термин «подростки группы риска». Он наиболее часто используется в педагогике и психологии как в отечественных, так и в зарубежных научных источниках с середины 80-х годов XX века; ранее выступал синонимом понятий «педагогически запущенные дети», «девиантные подростки» (А. Bandura, А. Cohlen, J. Kauffmann, С. Ulman и др.). [1].

Эта группа достаточно многочисленна: сюда включают подростков с лёгкими психофизическими отклонениями в развитии (в том числе тех, кто имеет возможность по состоянию здоровья обучаться в обычных классах простых школ, не нуждаясь в персональном тьюторе), подростков с разными видами и формами агрессивного поведения, направленного на себя, на сверстников и окружающих людей, использующих ненормативную лексику, применяющих физическое насилие по отношению к более слабым, отличающимся асоциальным поведением (употребление табачных продуктов, алкогольных и психотропных средств), подростков с средне и сильно выраженной формой социальной дезадаптации, подростков, стабильно демонстрирующих низкие показатели в учебной деятельности, обладающим колоссальными провалами в знаниях, большим числом пропусков учебных занятий без уважительных причин.

Социальная дезадаптация усугубляется снижением интереса к обучению, к самообразованию, взращиванием комплексов, усилением негативных поведенческих паттернов, что все больше отделяет подростков «группы риска» от прочих молодых людей и девушек, нарушает логику построения социальных взаимоотношений. При внесении социально-благоприятных ситуаций в жизнь подростков «группы риска» существует большая вероятность нивелирования развития социально-опасных вариаций поведения, а в некоторых случаях – снятие проблемы асоциального поведения.

Социокультурная реабилитация представляет собой одно из направлений социальной реабилитации; она ориентирована на работу с подростком «группы риска» через призму культурного наследия человечества, через изобразительное и сценическое искусство, литературу, кинематограф с непосредственным участием реабилитантов (например, привлечение подростков на занятия в театральные, вокальные, художественные кружки, на мероприятия, организуемые учреждениями молодежной политики и ее подведомственными структурами – на акции, форумы, молодежные симпозиумы и т.д., активная работа в добровольческих и прочих проектах, ори-

ентация на социально ответственную работу, где от подростка зависит успех команды, безопасность жизни и здоровья питомца, уверенность для организаторов в работоспособности аппаратуры). Для качественной вторичной социализации и успешной реабилитации важна гармоничная социокультурная жизнь подростков, которая формируется заново, используются все средства и методы для создания мотивационных элементов, условий для раскрытия внутренних потенциалов, приобщения к труду и к культуре.

Такие мероприятия и циклы интеллектуально-познавательных игр базируются на духовной, эмоциональной сфере подростка, учитываются трудности в общении с ровесниками и прочими людьми, уровни реабилитационного потенциала, возраст реабилитанта, особенности проживания, культурный пласт. Эти особенности важны для создания индивидуального плана реабилитации и вторичной социализации, необходимо тщательно выбрать и придерживаться ведущего направления деятельности, а также принимать во внимание вид занятий, в котором несовершеннолетний ярче проявляет себя, делает успехи, в некоторых случаях даже малейшие «подвижки» можно считать большими шагами в сторону результативной реабилитации. Эти два компонента при грамотном применении смогут дать положительно прогрессирующие результаты работы специалиста.

Социокультурная реабилитация основывается на разнопрофильных досуговых циклах и проектах, где включены инновационные, традиционные и активные формы мероприятий, предполагающие работу в малых и больших группах, активное взаимодействие с другими участниками, ведущим, зрителями, при этом основной акцент ставится на взаимодействие подростков друг с другом как из числа уже знакомых, так и ранее не встречавшихся (получение и закрепление навыков взаимодействия с окружающими людьми при работе в малых группах), подростков и классного руководителя или учителя-предметника (установление более теплого микроклимата в классе или на уроке, вовлечение всех участников в процесс реабилитации) и даже подростков и родителей (создание и укрепление внутрисемейных связей, индивидуальные семейные мероприятия). Все шаги во главу угла ставят цель социокультурной реабилитации – перевод реабилитантов из группы риска в общую, интегрирование в социум.

Среди разнообразия форм реабилитационной работы у специалистов сферы молодежной политики начинают превалировать формы, ориентированные на формирование гражданского самосознания у несовершеннолетних, на социально положительную трансформацию жизненных ориентиров личности. Передача социального и культурного опыта дает возможность восстановить участие несовершеннолетних в общественной жизни в позитивном ключе, привить им социально полезные паттерны взаимо-

отношений между разными группами людей, запустить процесс личностных изменений.

Одним из таких комплексных видов социокультурной реабилитации несовершеннолетних становятся мероприятия малых и средних форм. Среди них – тематические встречи и экскурсии, интеллектуально-познавательные игры. В рамках данной статьи мы рассмотрим интеллектуально-познавательную игру как одну из результативных и успешных форм проведения мероприятий.

Идея интеллектуально-познавательных игр не нова, но в современной ситуации является одним из универсальных инструментов при работе с подростками. Это связано с тем, что такие игры можно наполнить разнообразным содержанием, выстроить на любую тематику, поскольку формат не предполагает конкретной привязки к определенным разделам знаний и умений. Основной упор ставится на соревновательность, на необычный формат подачи материала и обязательно на видимый, реальный результат после мероприятия, который остается у участников. Тематика мероприятий обычно связана с патриотическим воспитанием, толерантностью, с правовой грамотностью, с профилактикой здорового образа жизни и отказом от употребления психоактивных веществ.

Интеллектуально-познавательная игра представляет собой занятие на заданную тему, в которой используются разные инструменты для вовлечения подростков и пролонгирование их интереса, а также в котором участников первоначально делят на команды и используют элементы командной игры. Особенностью данной формы мероприятий является то, что на начальных этапах команда набирается из пришедших участников путем вытаскивания жребия с указанием номера команды, участникам нет необходимости продумывать элементы единства (символы команды, осознанный выбор капитана, создание стратегии движения команды в рамках игры и т.д.), а уже при завершении цикла интеллектуально-командных игр участники не только продумывают внешний вид членов команды, их отличительные черты, но и выполняют «домашние задания» (например, проработка основных идей для проведения избирательной кампании, разработка основных положений проекта по экологии). Таким образом, участники получают новую информацию по теме интеллектуально-познавательной игры (69% опрошенных), запоминают больше материала (относительно других форм мероприятий – 74%), учатся самостоятельно искать информацию (относительно других форм мероприятий – 62% опрошенных), нести ответственность за свою часть работы в команде (85% опрошенных), взаимодействовать друг с другом и с членами команд-соперников (относительно других мероприятий – 87% опрошенных), по прошествии времени могут подробно поделиться полученными сведениями (59% опрошенных) и рассказать о мероприятии (78% опро-

шенных). Данные показатели приведены согласно опросам участников интеллектуально-познавательных игр в возрасте от 12 до 18 лет, школьников ГБОУ СОШ № 605, № 559, лицей № 623, гимназии № 114 города Санкт-Петербурга, подростков, приходивших в места свободного общения клубов СПб ГБУ ПМЦ «МИР» (клуб «Ритм», клуб «Центральный», клуб «Перспектива», клуб «Патриот», клуб «Лидер»), посетивших интеллектуально-познавательные игры в 2015-2018 годах; количество участников составило 1587 человек, опрошены методом простой случайной сплошной выборки из них – 397 человек.

Интеллектуально-познавательная игра как форма мероприятия обладает рядом преимуществ, среди которых мы выделим в первую очередь универсальность (можно создать игру практически по любой тематике), во-вторых, гибкость (ведущий следует плану мероприятия, но может давать больше или меньше времени, корректировать ход игры, по своему усмотрению и согласно отклику аудитории тасовать внутриигровые блоки), в-третьих, интерактивный формат позволяет получить наглядный результат своей работы, есть возможность его взять с собой, в-четвертых, командная работа, в-пятых, трансформация ролей в разных играх (попробовать себя в разных ипостасях, не только то, что получается, но и примерить новые роли), в-шестых, развитие коллективной и персональной ответственности.

Тем самым формат мероприятия позволяет комплексно воздействовать на участников, а специалисту поможет выявить сильные и слабые стороны подростков, увидеть их поведение в рамках мероприятия, выявить предварительный уровень их коммуникативной толерантности, взаимодействие с окружающими, особенности асоциального и/или агрессивного поведения (если таковые имеются), что в дальнейшем позволит скорректировать план реабилитационной работы.

Остановимся на трех интеллектуально-познавательных играх, разработанных и реализованных нами в СПб ГБУ ПМЦ «МИР»: «Вредные советы по экологии» (первый уровень), «Великие корабли России» (второй уровень) и «Я – молодой избиратель» (третий уровень). Сразу оговоримся – это игры разных циклов, мы приводим их для понимания различий в необходимых навыках участников, в уровне сплоченности команд, умения работать сообща и так далее.

Игра «Вредные советы по экологии» представляет собой простую викторину с вопросами и ответами по заданной тематике, где нет сложных ходов, заранее подготовленных заданий. Эта интеллектуально-познавательная игра дает возможность подросткам просто попробовать свои силы и по результатам игры получить небольшой тематический приз. Участники разделены на команды, им предложено придумать тематическое название в режиме реально-

го времени, но основная цель данного мероприятия – познакомиться с новыми подростками, посмотреть их поведение, стили взаимодействия, привлечь к дальнейшим играм. Это игра-знакомство.

Интеллектуально-познавательная игра «Великие корабли России» - это игра второго уровня, участники заранее разделены на команды, объявлена тематика мероприятия, формат игры – подобие программы «Своя игра», с включением сложных вопросов по поиску информации при условии ограничения времени, с необходимостью использования потенциала каждого члена команды, с увеличением сферы личной ответственности участников.

«Я – молодой избиратель» представляет собой третий уровень игр из цикла подобных мероприятий, потому что она подразумевает уже сплоченные команды и выполнение «домашнего задания», нацелена не только на слаженную работу внутри команды, но и на взаимодействие с членами команд соперников и зрителями (зрители появляются лишь в третьем уровне игр). Например, в качестве заданий для домашней подготовки: участники должны придумать, кто станет от их команды кандидатом и какую партию он представляет, основные положения, которые защищает эта партия, конспект избирательной речи. На самой игре участникам было предложено создать из заранее подготовленных организаторами вещей и предметов образ кандидата, оценить предложенную ситуацию, произошедшую в стране, с точки зрения ценностей выбранной/придуманной политической партии, доказать избирателям-зрителям свою необходимость быть избранными и так далее.

Вовлечение в мероприятие возможно благодаря структурированной подаче материала, использования неожиданных тематических вопросов, соревновательного характера; поддержание интереса происходит из-за разнообразия уровней, разных тем и форматов игр.

Заключение. Подводя итоги, мы можем сказать, что форма мероприятия позволяет специалисту наблюдать за участниками и оценить их потенциал, поведение, работу индивидуально, в малых и больших группах, корректировать подачу материала и время проведения занятия. Финансовая составляющая игр связана с приобретением тематических призов, закупки необходимых расходных материалов (фломастеры, бумага, печать афиш, тематическое оборудование места проведения) и за все циклы игр составляла от 300 до 1500 рублей на игру, при условии, что в некоторых случаях можно было и далее пользоваться разработанным материалом (в частности, стилизация зала, украшение мест для команд).

Интеллектуально-познавательная игра является одной из полноценных форм мероприятий социокультурной реабилитации и может использоваться как инструмент вовлечения подростков «группы риска» в цикл реабилитационных про-

грамм и последующего проведения реабилитационной работы.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Козлова, Е.В. Загородные лагеря США как фактор коррекции поведения детей группы риска : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Козлова Елена Владимировна ; Московский педагогический государственный университет. – Москва, 2002. – 16 с. – Текст : непосредственный.
2. Мерцалова, Л.В. Социокультурная реабилитация как одно из направлений социальной работы / Л.В. Мерцалова. – Текст : непосредственный // Материалы I Международной научно-практической конференции. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2001. – Т. 1. – С. 144-151.
3. Семья, Г.В. Актуальные проблемы социальной реабилитации детей, воспитывающихся в семьях, не справляющихся с задачами воспитания / Г.В. Семья. – Текст : непосредственный // Современные технологии поддержки семей, попавших в трудную жизненную ситуацию = Modern Support Techniques for Families in Difficult Life Situations : материалы междунар. науч.-практ. конф. – Москва : Международная лингвистическая школа, 2017. – С. 44-65.

**REFERENCES**

1. Kozlova E.V. Zagorodnye lagerja SShA kak faktor korrekcii povedenija detej grupy riska. Avtoref. diss. kand. ped. nauk [Country camps in the USA as a factor in correcting the behavior of risk group children. Ph. D. (Pedagogics) thesis]. Moscow, 2002. 16 p.
2. Mercialova L.V. Sociokul'turnaja reabilitacija kak odno iz napravlenij social'noj raboty [Socio-cultural rehabilitation as one of the areas of social work]. *Materialy I Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. T. 1* [Materials of the I International Scientific and Practical Conference. Vol. 1]. Novosibirsk: Novosibirskij gosudarstvennyj tehničeskij universitet, 2001, pp. 144-151.
3. Sem'ja G.V. Aktual'nye problemy social'noj reabilitacii detej, vospityvajushhihsja v sem'jah, ne spravljajushhihsja s zadachami vospitanija [Actual problems of social rehabilitation of children brought up in families that cannot cope with the tasks of education]. *Sovremennye tehnologii podderzhki semej, popavshih v trudnuju zhiznennuju situaciju* [Modern Support Techniques for Families in Difficult Life Situations]: materialy mezhdunar. nauch.-prakt. konf. Moscow: Mezhdunarodnaja lingvističeskaja shkola, 2017, pp. 44-65.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:**

А.А. Чипан, аспирант кафедры истории и теории педагогики, ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена», г. Санкт-Петербург, Россия, e-mail: stasja339@bk.ru, ORCID: 0000-0002-6084-0365.

**INFORMATION ABOUT THE AUTHOR:**

A.A. Chipan, Graduate Student of the Department of History and Theory of Pedagogy, Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia, e-mail: stasja339@bk.ru, ORCID: 0000-0002-6084-0365.