

Юрченко Татьяна Валентиновна

старший преподаватель

Бачуринская Дарья Анатольевна

студентка

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

ИНТЕГРАЦИЯ МЕДИАТИВНЫХ РОЛЕВЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

КАК МЕТОД МИНИМИЗАЦИИ КОНФЛИКТОВ

Аннотация: статья посвящена актуальной проблеме конфликтов в образовательной среде и возможностям их профилактики и разрешения. Авторами дается понятие «педагогическая медиация» и ее сущность, которую в образовательной среде возможно реализовать с помощью инновационного сочетания ролевых игровых технологий (ситуационных и интерактивных игр), направленных на знания и популяризацию медиации, поскольку дети воспринимают обучение и воспитание наиболее эффективно именно через игру. Анализ актуальности игровой технологии среди учащихся (в том числе медиаторов-ровесников) показал высокий уровень, поэтому возникла идея создания кейс-игры «МИР: медиативно-игровая рефлексия» которая будет реализована в виде проекта на конкурсе «Сириус. Лето: НАЧНИ СВОЙ ПРОЕКТ» Всероссийской образовательной инициативы по поиску и реализации научно-технологических проектов. В проекте участвуют ученики школ, наставники из числа студентов Кубанского государственного университета и преподавателей из числа ППС КубГУ.

Ключевые слова: конфликт, медиативные ролевые игровые технологии, образовательный процесс, медиация, игра.

Образование в XXI веке испытывает серьезные вызовы, одним из которых является рост конфликтности среди учащихся. Согласно многочисленным исследованиям, современные школьники чаще сталкиваются с агрессией, буллингом

и прочими формами негативных коммуникаций. Поэтому перед системой образования остро встает задача разработки профилактических мер и выработки эффективных способов управления конфликтами. Одной из перспективных стратегий становится интеграция медиативных и ролевых игровых технологий в образовательный процесс [6].

Теория медиации основывается на концепции альтернативного разрешения споров, целью которой является достижение взаимовыгодного согласия сторон конфликта без участия суда. Она предполагает привлечение посредников (медиаторов), помогающих сторонам прийти к согласию добровольно и самостоятельно. Важнейшими принципами медиации являются добровольность, конфиденциальность, равноправие и справедливость.

«Термин «медиация» происходит от латинского «mediare» (посредничать, выступать в роли лица, при участии которого ведутся переговоры) и активно используется в зарубежных странах» [5, с. 10]. «Существует два подхода к определению понятия «медиация»: концептуальный и описательный» [2, с. 7]. Концептуальный подход определяет понятие «медиация» – как добровольную конфиденциальную процедуру примирения, в которой медиатор (нейтральное лицо) способствует участникам во взаимодействии с целью заключения договоренности. Описательный подход определяет понятие медиация как «процедуру «урегулирования конфликта, при которой спорящие стороны встречаются с медиатором и разговаривают, после чего делают попытку разрешить противоречие» [2, с. 8].

Медиация применима и к образовательной сфере в виде разрешения конфликтов между участниками образовательного процесса. В литературе совсем недавно появилось такое понятие как педагогическое посредничество или педагогическая медиация, предполагает создание уважительной образовательной атмосферы и конструктивного и эффективного решения возникающих конфликтов.

«Педагогическое посредничество или педагогическая медиация – это процесс разрешения конфликтов, предполагающий вмешательство третьей стороны,

обычно учителя или школьного психолога, который способствует общению и переговорам между конфликтующими сторонами. Суть педагогического посредничества (медиации) заключается в создании мирной и уважительной учебной среды, в которой конфликты разрешаются конструктивным и продуктивным образом» [7].

Педагогическая медиации в школах представлена в виде Школьной Службы Медиации (ШСМ), которая как любое структурное подразделение имеет руководителя и реализаторов медиативных процессов. В ШСМ реализаторами медиации являются медиаторы-ровесники, в функционал которых входит: мониторинг конфликтных ситуаций, организация примирительных встреч, участие в профилактике буллинга и агрессии, популяризация и развитие медиации [2].

Для внедрения и реализации в образование педагогической медиации необходимы современные технологии, одной из которых является игра, т.к. учащиеся являются, в первую очередь, детьми и главным методом обучения и воспитания для них является игра.

Игра (игровые технологии) используется как технология обучения для стимулирования познавательной активности, развития навыков и формирования устойчивых знаний у обучающихся и является не просто развлечением, а это целенаправленное получения знаний [4]. Аспекты игровой деятельности и воспитания в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И. Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др.

Игровые технологии бывают различных видов: 1) образовательные игры – специально разработанные игры, направленные на обучение конкретным навыкам; 2) квесты и головоломки – задания, требующие логического мышления, поиска информации и решения проблем, представленные в игровой форме; 3) симуляции и ролевые игры – имитация реальных ситуаций или исторических событий, позволяющая учащимся примерить на себя различные роли, принимать решения и наблюдать за их последствиями [1].

Мы провели опрос «Предпочтение игры» среди учащихся 7–8 классов школ г. Краснодара (МАОУ СОШ гимназия №82, МАОУ СОШ №46, МАОУ СОШ №111) являющихся медиаторами-ровесниками и имеющих представление о процессе медиации. Школьники отвечали на вопросы: 1) какая из данных видов игр вам больше нравиться (ранжирование по предпочтению) и 2) как часто вы играете в игры из вышеперечисленных (ответы ранжировались от 1 до 10 баллов: часто от 6 до 10 баллов, не часто 5–3 балла, 0–2 не играю)

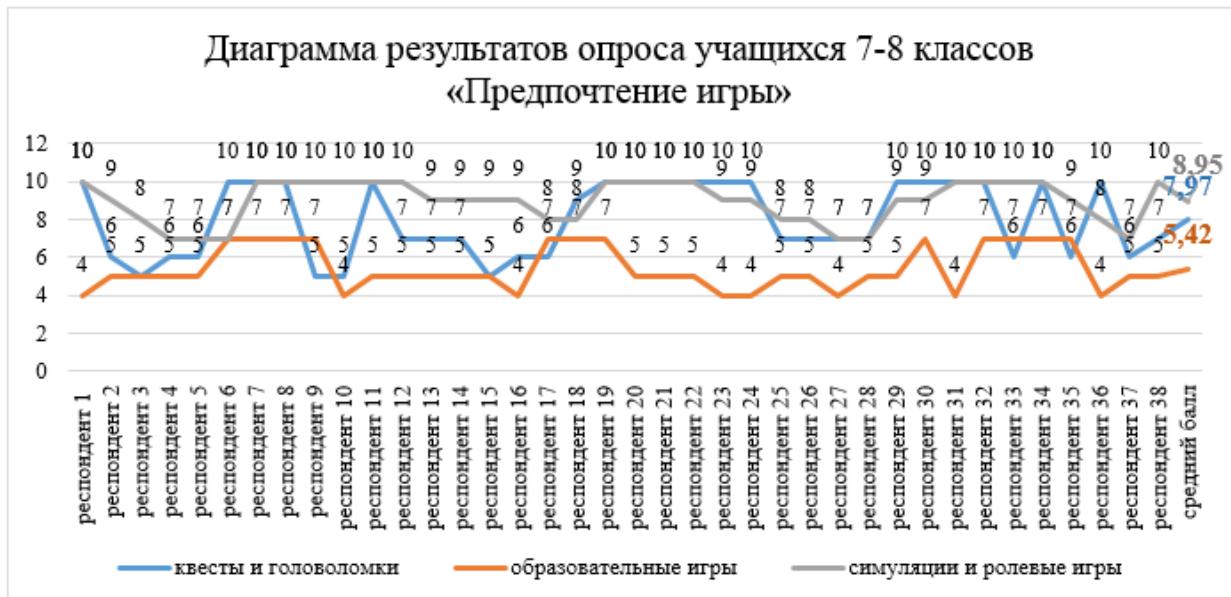


Рис. 1. Диаграмма результатов опроса учащихся 7–8 классов
«Предпочтение игры»

Анализ ответов учеников (рис.1, 2) показал, что средний балл предпочтения игр в виде квестов и головоломок составила – 7,97 балла, образовательным играм отдают приоритет в среднем на 5,42 балла, игры имитирующие ситуации с назначенными ролями игроков по опросу составили в среднем 8,95 балла, что говорит, что ролевые (ситуационные) игры и интерактивные игры (квесты) имеют первенство среди опрошенных.

Сравнительный анализ (%) ответов на вопросы также указывают на преференцию ролевых игр и подвижных, т.е. интерактивных.



Рис. 2. Диаграмма результатов опроса учащихся 7–8 классов
«Предпочтение игр: ответь на вопрос»

Сочетание ролевых, ситуационных и интерактивных игр сформировало предпосылку-идею у участников опроса создать Кейс-игру «МИР: медиативно-игровая рефлексия». Идея нашла свою реализацию на конкурсе «Сириус. Лето: НАЧНИ СВОЙ ПРОЕКТ» Всероссийской образовательной инициативе по поиску и реализации научно-технологических проектов в виде проекта в котором участвуют не только ученики школ, но и наставники из числа студентов Кубанского государственного университета под руководством преподавателя из числа ППС КубГУ.

«МИР» – это интерактивная ролевая игра, моделирующая процедуру медиации, где школьники на практике осваивают технику переговоров с участием третьей нейтральной стороны.

Цель проекта: сформировать у учащихся базовые представления о медиации как альтернативном способе разрешения конфликтов и развить начальные навыки медиативной практики через игровое взаимодействие.

Задачи:

- разработать модульную систему кейсов с элементами неожиданного развития конфликта;
- создать рефлексивные инструменты для анализа поведения в конфликте;

- апробировать игру в 3–4 классах параллели 7–8-х классов;
- подготовить методическое пособие для педагогов-кураторов (медиаторов).

Уникальность проекта: отсутствие на образовательном рынке игр с динамически меняющимися сценариями, где участники должны быстро адаптироваться к новым обстоятельствам – подобно механике популярной игры «Бункер». Модульная система построения персонажей, их конфликтной ситуации и неожиданных условий позволит создать уникальный кейс для каждого раунда.

Проект будет апробирован, реализован и представлен комиссии «Сириус. Лето: начни свой проект» Всероссийской образовательной инициативе по поиску и реализации научно-технологических проектов в апреле 2026 году.

Таймлайн проекта:

- ноябрь 2025: установочный этап;
- декабрь 2025 – январь 2026: этап разработки;
- февраль – март 2026: практический этап;
- апрель 2026: завершающий этап.

Предполагаемый результат: повышение уровня медиативных знаний у школьников, формирование навыков решений конфликтов.

В этой связи крайне актуальным становится внедрение в образовательную среду медиативных технологий, включающих в себя комбо-игру, где применяются основы ролевых, ситуационных и интерактивных игр – современных инструментов урегулирования споров с помощью нейтрального посредника (медиатора).

В заключение можно сказать, что подростковый возраст (13–15 лет или 7–8 классы общеобразовательной школы) является ключевым периодом формирования социального интеллекта, эмоциональной компетентности и навыков конструктивного взаимодействия. В 7–8-м классе обостряются межличностные отношения, происходит переоценка ценностей и часто возникают конфликты как с ровесниками, так и в семье. Традиционные методы разрешения споров (указ

взрослого, игнорирование или силовое противостояние) не только неэффективны, но и могут усугублять ситуацию, порождая новую волну непонимания и агрессии. Общение одноклассников-ровесников через игру направлена на создание безопасной образовательной среды, формирование культуры мирного сосуществования и развитие навыков эффективного взаимодействия между учащимися. Кейс-игра «МИР: медиативно-игровая рефлексия» выступает как форма социализации и обучения и может помочь участникам освоить новые знания и опыт через воспроизведение реальной жизненной ситуации. В отличие от классической дидактики, данная технология погружает участников в виртуальное пространство, которое стимулирует их инициативу, креативность и самостоятельность.

Список литературы

1. Бородкина О.Ю. Современная педагогика и детские конфликты / О.Ю. Бородкина // Проблемы педагогики. – 2021. – №3. – С. 45–51.
2. Григорьева Е.К. Медиация в образовательном учреждении: организационная структура и подготовка кадров / Е.К. Григорьева // Научный диалог. – 2022. – №6. – С. 67–74.
3. Калашникова С.И. Медиация в сфере гражданской юрисдикции: 12.00.15: дис. ... канд. юрид. наук / С.И. Калашникова. – Екатеринбург: УрГЮА, 2010. – EDN QFBHFF
4. Лаврова А.П. Инновационные технологии в образовании / А.П. Лаврова // Педагогическое образование. – 2023. – №2. – С. 81–88.
5. Насырева Е.И. Альтернативное разрешение споров в США / Е.И. Насырева. – М.: Городец, 2005.
6. Попов И.Л. Новые горизонты школьного образования / И.Л. Попов // Воспитание и образование. – 2024. – №4. – С. 102–109.
7. Юрченко Т.В. Цифровые девиации как новый предмет педагогической медиации / Т.В. Юрченко // Цифровизация в системе образования: передовой опыт и практика внедрения (Краснодар, 22 марта 2024 года). – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 100–105. – EDN LPGJAP.