

2. Romanova M. V. Ensuring the continuity of interaction between the processes of development and self-development of the teacher's research culture. *Pedagogy*, 2018, no. 5, pp. 55—59. (In Russ.)
3. Samarokova I. V. *Formation of emotional culture of the future teacher. Monograph*. Magnitogorsk, MAU publ., 2005. 205 p. (In Russ.)
4. Fopel K. *Psychological groups: working materials for the leader*. Moscow, Genesis, 2004. 253 p. (In Russ.)
5. Balmasova T. A. The “third mission” of the university: a new vector of development? *Higher Education in Russia*, 2016, no. 8-9(204), pp. 48—55. (In Russ.)
6. Kozlov O. A. Problems of training students of higher education in the conditions of transition to a two-level higher education. *International Journal of Experimental Education*, 2014, no. 8(3), pp. 88—90. (In Russ.)
7. Konstantinov G. N., Filonovich S. P. What is an entrepreneurial university. *Educational Studies*, 2007, no. 1, pp. 49—62. (In Russ.)
8. Zolin I. E. The educational complex and the labor market: paradoxes of interaction. *National interests: priorities and safety*, 2015, no. 10(295), pp. 28—39. (In Russ.)
9. Romanova M. V., Romanov E. P., Samarokova I. V. Ensuring the continuity of interaction between the processes of development and self-development of the teacher's research culture. *Problems of modern pedagogical education*, 2018, no. 60-1, pp. 233—236. (In Russ.)
10. Arakcheeva Z. V., Velikanova S. S., Samarokova I. V. Professional responsibility as a factor of emotional burnout of the teacher. *Russian Journal of Education and Psychology*, 2018, vol. 9, no. 2, pp. 29—34. (In Russ.)
11. Romanova M. V., Romanov E. P., Samarokova I. V. Actualization of the need for self-exaltation in culture scientific and pedagogical creativity. *Problems of modern education*, 2018, no. 6, pp. 89—93. (In Russ.)
12. Meyer B. How to improve memory. In: *Progressive psychological techniques*, New York University Press, 2016. Pp. 23—35.
13. Makhmutova M. V., Davletkireeva L. Z., Laktionova Yu. S., Belousova I. D., Savinova Yu. A., Samarokova I. V. Training of IT-specialists within the university information educational environment. *International Journal of Advanced Biotechnology and Research*, 2017, vol. 8, no. 2, pp. 75—77.
14. Bakholskaya N. A., Orinina L. V., Kashuba I. V., Ovsyannikova E. A., Vedeneeva O. A. Formation of civil competence of students in a multicultural environment. In: *The European proceedings of social & behavioural sciences. International Conference. National Research Tomsk Polytechnic University*, 2017. Pp. 760—770.
15. Toffler A., Toffler H. *Revolutionary Wealth*. Translated from English. Moscow, Ast, Profizdat, 2008. Pp. 23—35. (In Russ.)

Как цитировать статью: Оринина Л. В. Экономический патриотизм студентов в условиях современного высшего образования // Бизнес. Образование. Право. 2021. № 2 (55). С. 337—340. DOI: 10.25683/VOLBI.2021.55.206.

For citation: Orinina L. V. Economic patriotism of students in the conditions of modern higher education. *Business. Education. Law*, 2021, no. 2, pp. 337—340. DOI: 10.25683/VOLBI.2021.55.206.

УДК 374
ББК 74.00

DOI: 10.25683/VOLBI.2021.55.209

Konyshcheva Yana Sergeevna,
Postgraduate of the Department of Pedagogy and Psychology,
Chelyabinsk State Institute of Culture,
Russian Federation, Chelyabinsk,
e-mail: brykney@gmail.com

Коньшчева Яна Сергеевна,
аспирант кафедры педагогики и психологии,
Челябинский государственный институт культуры,
Российская Федерация, г. Челябинск,
e-mail: brykney@gmail.com

ПРИМЕНЕНИЕ МЕХАНИКИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ПОДРОСТКОВ

THE APPLICATION OF BOARD GAME MECHANICS IN THE SOCIO-CULTURAL SPACE OF THE CHILDREN'S HEALTH CAMP AS A MEANS OF DEVELOPING THE SOCIAL ACTIVITY OF ADOLESCENTS

13.00.05 — Теория, методика и организация социально-культурной деятельности
13.00.05 — Theory, methodology and organization of social and cultural activities

В современном обществе развитие социальной активности у подрастающего поколения является одной из приоритетных задач педагогической теории и практики. В этой связи необходим анализ теоретических основ и практических механизмов преодоления данной проблемы во всех сферах жизнедеятельности подростка. Отмечая значительное внимание государственной политики в отношении деятельности детских оздоровительных

лагерей как образовательной, досуговой и воспитательной площадки, мы считаем должным рассмотреть феномена игровой деятельности, его развивающего и социализирующего потенциала, а также его влияния на формирование социальной активности подростков. Кроме того, статья направлена на раскрытие понятия и рассмотрение возможности использования механики настольных игр с целью создания новых игровых форм и уникальных

игровых событий в социокультурной среде детского оздоровительного лагеря, направленных на развитие критического, логического и аналитического мышления, необходимых в процессе формирования социальной активности подростков.

Основными подходами к исследованию данной проблемы являются системно-деятельностный, личностно ориентированный и социокультурный, ориентирующие нас на рассмотрение проблемы развития социальной активности подростка в условиях детского оздоровительного лагеря средствами игровых технологий. В статье представлены сущность и содержание понятий «социальная активность подростков», «игровая технология», «механика настольной игры». Также представлена программа летней смены, включающая в себя игровые события, построенные с использованием механики настольных игр; сформулированы цели, выводы и ожидаемые результаты успешного внедрения программы.

Материалы статьи представляют практическую ценность для исследователей в области воспитания и дополнительного образования.

In modern society, the development of social activity among the younger generation is one of the priority tasks of pedagogical theory and practice. In this regard, it is necessary to analyze the theoretical foundations and practical mechanisms for overcoming this problem in all spheres of the adolescent's life. Noting the significant attention that the state pays to children's health camps as an educational, leisure and educational platform, we consider it necessary to study deeper the phenomenon of game activity, its developmental and socializing potential, as well as the impact on the formation of social activity of adolescents. In addition, the article is aimed at revealing the concept and considering the possibility of using the mechanics of board games in order to create new game forms and unique game events in the socio-cultural environment of a children's health camp, aimed at developing critical, logical and analytical thinking, which are necessary in the process of forming the social activity of adolescents.

The main approaches to the study of this problem are the system-activity, personality-oriented and socio-cultural approaches that orient us towards the consideration of the problem of the development of the social activity of a teenager in the conditions of a children's health camp by means of game technologies. The article presents the essence and content of the concepts of "social activity of adolescents", "game technology", "board game mechanics". Also a program of the summer camp is presented, which includes game events built on the mechanics of board games, the goals, conclusions and expected results of the successful implementation of the program are formulated.

The materials of the article are of practical value for researchers in the field of upbringing and additional education.

Ключевые слова: игра, социальная активность подростков, детский оздоровительный лагерь, социокультурное пространство, интерактивная технология, игровая технология, настольная игра, механика настольной игры, виды настольных игр, игровое событие.

Keywords: game, social activity of adolescents, children's health camp, socio-cultural space, interactive technology, game technology, board game, board game mechanics, types of board games, game event.

Введение

Актуальность проблемы поиска инновационных средств развития социальной активности подростков обусловлена динамичным развитием современного общества, где стремительно возрастает популярность крупных всероссийских конкурсов, форумов и молодежных движений («Большая Перемена», «Россия — страна возможностей», «Российское движение школьников», «Таврида», «УТРО» и др.), направленных на поиск инициативных и деятельных молодых людей. Однако следует отметить наличие негативных веяний в обществе и протестных настроений в политике, что свидетельствует о необходимости формирования положительного и созидательного вектора развития социальной активности подростков. Живя в цифровой парадигме, мы вынуждены констатировать факт переизбытка поступающей информации, которая все чаще не является достоверной. В этой связи одной из важных составляющих развития социальной активности подростка, на наш взгляд, является формирование его аналитического и критического мышления.

Рассматривая социально-культурную среду детского оздоровительного лагеря как важный социализирующий институт, мы согласны с мнением Е. С. Октябрьской о том, что современный детский оздоровительный лагерь — это безопасное интегративное пространство, где пересекаются интересы школьного, дополнительного и профессионального образования и реализуются передовые концепции педагогической теории и практики, на что указывают Федеральные целевые и региональные программы, а также всероссийские и международные форумы, семинары и конкурсы [1]. В специфических условиях детского оздоровительного лагеря наиболее эффективными с проблемной точки зрения нам представляются интерактивные технологии работы педагога с подростками.

В сентябре 2020 г. был объявлен очередной этап Всероссийского проекта по развитию деятельности педагогических отрядов лагерей актива «АРТ_ПОЛАР» при поддержке Российского союза молодежи, где одним из этапов являлась разработка мероприятия на основе механики настольной игры, доставшейся методом жеребьевки.

По мнению организаторов конкурса, игровая индустрия в общем и индустрия настольных игр в частности — это одна из передовых развлекательных отраслей современности, применение трендов которой при организации культурно-досуговой деятельности лагеря поможет модифицировать мероприятия и позволит сделать образовательную среду смены наиболее интересной для подростков. Кроме того, методика настольных игр является одним из современных и актуальных способов развития критических, аналитических и прогностических способностей подростков.

Степень разработанности проблемы. Высокому значению игровой деятельности в процессе формирования личности были посвящены труды таких ученых, как А. М. Новиков, чье пристальное внимание было сконцентрировано на области методологии игровой деятельности [2], Г. В. Плеханов, представляющий игру не чем иным, как подражанием трудовым процессам [3], Е. А. Покровский, занимавшийся исследованием русских детских игр [4], Д. Б. Эльконин, видевший в процессе игры примеривание ребенком роли взрослого, его трудовой и социальной деятельности [5].

Разработкой и введением концепции игровой деятельности в условиях детского лагеря занимались О. С. Газман [6], С. А. Шмаков [7].

Тем не менее недостаточная на сегодняшний день разработанность феномена настольных игр, их воспитательного, социализирующего и развивающего потенциала в педагогической теории и практике с одной стороны и наличие интереса в молодежной среде (возникновение и популярность всевозможных арт-кафе, где настольная игра является основным видом молодежного досуга) с другой определяют **целесообразность** применения механики настольной игры в социокультурном пространстве детского оздоровительного лагеря как средства развития социальной активности подростков.

Научная новизна исследования заключается в разработке программы летней оздоровительной смены, включающей в себя игровые события, построенные с использованием механики настольных игр и ориентированные на развитие социальной активности подростков.

Целью настоящего исследования является рассмотрение педагогической теории и практики применения механики настольной игры в социокультурной среде детского оздоровительного лагеря как средства развития социальной активности подростков.

Задачи исследования заключаются в теоретическом анализе понятия «настольная игра»; определении его особенностей, педагогическом потенциале и возможности использования в условиях детского оздоровительного лагеря; обосновании взаимосвязи между понятиями «механика настольной игры» и «социальная активность подростков».

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении понятий «настольная игра» и «механика настольной игры», их особенностей и классификации.

Практическая значимость работы определяется разработкой программы летней смены с включением мероприятий, построенных на механике настольных игр, что поспособствует повышению интереса подростков к общественной деятельности, развитию их аналитического, критического и логического мышления и, как следствие, формированию социальной активности.

Основная часть

Игра, по мнению А. А. Брудного, есть не что иное, как единство четырех концептов:

- сцепной вес (сцепление игровой ситуации с реальной, которое наиболее ярко выражается в азартных играх);
- периметр игры (игровое поле, в рамках которого происходит игровое действие);
- проекция на соперника (попытка спрогнозировать ход остальных участников игры);
- интериоризация правил (необходимость усвоения правил игры) [8].

В то же время значимой для исследования является точка зрения Н. В. Молчановой, которая выделяет нравственный и технологический аспекты проблемы применения игровой технологии и настаивает на ответственном подходе педагога-организатора к разработке игровых программ [9].

Соглашаясь с Л. С. Выготским, рассматривающим социальную активность личности через деятельностный подход, где необходимым является соблюдение трех «активностей» — активности ребенка, активности педагога и активности среды [10, с. 148] — игровые технологии представляются нам наиболее эффективными в процессе развития социальной активности подростков в условиях детского оздоровительного лагеря.

По мнению Е. Н. Герасиковой, Е. Н. Родиной и Г. А. Шпакова, настольные игры имеют ряд достоинств:

- создание возможности моделирования различных по своей сложности ситуаций, используя аналитические и прогностические способности;
- ориентация на сплочение коллектива, развитие коммуникативных навыков игроков через вербальное и невербальное взаимодействие во время игры;
- формирование быстроты реакции, скорости принятия решений благодаря необходимости поддержания определенного темпоритма игры;
- развитие концентрации внимания через погружение в сюжет настольной игры, поиск поверхностных и скрытых смыслов [11].

Благодаря опыту АНО «Балтийский центр социальных инноваций» и при поддержке гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, в 2018 г. был реализован Проект по методике создания настольных обучающих игр для школьников. Разработанное в результате методическое пособие подробно описывает механику настольной игры, ее основные особенности и алгоритм создания обучающих настольных игр, что позволяет применять настольные игры как средство освоения предметных знаний и профессиональных умений [12].

Авторы пособия, используя метод MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), выделяют три основных компонента игры (правила, система, развлечение), каждому из которых соответствуют элементы разработки игры (механика, динамика, эстетика). Отсюда следует, что механика игры объясняет участникам последовательность действий и представляет собой некий механизм контроля за исполнением этих действий в рамках игры. Таким образом, определив механику конкретной настольной игры, мы можем переложить ее в новый формат, другой игровой периметр и тем самым создать уникальное игровое событие.

Динамика задает определенный темпоритм настольной игры, что тоже применяется в построении мероприятия: участники игры, как правило, находятся в определенных временных рамках.

Эстетика настольной игры, отвечающая за эмоциональные отклики, возникающие у участников, сравнима, на наш взгляд, с художественным фоном мероприятия, наличием у него театрализации, сценографии и реквизита.

Также авторами пособия представлена исчерпывающая, на наш взгляд, классификация настольных игр, что позволяет создавать новое игровое мероприятие в зависимости от запросов смены, ее тематики, образовательной направленности и с ориентацией на предполагаемый контингент:

По жанровой принадлежности: абстрактные (шахматы, нарды), карточные, коллекционные карточные (свою игровую колоду участник собирает сам и далее разыгрывает ее во время игровой партии), еврогеймы (разновидность игр немецкого стиля, отличающаяся высоким значением собственного решения игрока, нежели везением, и относительно небольшой длительностью партии), америтреш (разновидность игр американского стиля, требующая от игрока минимум интеллектуального напряжения и характеризующаяся высоким значением везения и высокой продолжительностью партии), социальные игры (игры, отличающиеся активным взаимодействием участников), ролевые игры (игры, требующие наличие ведущего, рассказывающего участникам историю-сюжет игры, и отличающиеся значительным объемом правил и миниатюр и высокой продолжительностью партии), пати-геймы (настольные игры с элементарными правилами, рассчитанные на короткую партию).

По содержанию: абстрактные (игры, не имеющие связи с реальными жизненными ситуациями), имитационные (игры, имитирующие реальность).

По тематике игры: реалистичные, фантазийные, научно-фантастические, на основе фильма или литературного произведения, постапокалипсис и др.

По количеству игроков: для одного игрока, для фиксированного количества игроков, для произвольного количества игроков.

По форме взаимодействия игроков: каждый за себя, один против всех (обычно против игрока-злодея), кооперация (противник — сама игра), партнерства (предполагают заключение альянсов и переход из одних в другие на протяжении игры со штрафными санкциями, выигрывает один участник), союзы (создаются с целью не дать победить текущему лидеру), команда на команду, коалиция (создаются в процессе игры, сильнейшая коалиция побеждает, в отдельных случаях распадается на новые коалиции или отдельных участников, продолжающих игру до победы).

По типу используемых предметов: карточные, с игральными кубиками («костями»), с миниатюрами, с карандашом и бумагой, с игровым полем, ролевые, словесные.

Таким образом, резюмируя вышеизложенное и представляя настольную игру как возможный метод игрового обучения, мы рассматриваем ее воспитательный потенциал в качестве способа моделирования различных ситуаций, поиска оптимального решения и возможности наглядно убедиться в его верности или ошибочности. Кроме того, сюжетная составляющая той или иной настольной игры позволяет разработать соответствующий художественный фон мероприятия по мотивам этой игры.

Методология и методы исследования. Поставленные цель и задачи исследования ориентируют нас на использование определенного комплекса методов и педагогических подходов.

Системно-деятельностный подход позволяет рассматривать социально-культурную среду детского оздоровительного лагеря как систему, основанную на принципах взаимопомощи, поддержки и психолого-педагогического сопровождения разновозрастного коллектива, детского самоуправления и соуправления, а также сотрудничества всех участников педагогического процесса, и реализуется в условиях детского оздоровительного лагеря посредством вовлечения подростка в различные виды деятельности, способствующие развитию его социальных и творческих навыков, воспитанию гражданственности и нравственности, формированию потребности в освоении новых практически значимых умений.

Кроме того, процесс развития социальной активности подростков также представляет собой систему, ориентирующуюся на целенаправленную общественно значимую деятельность, возникающую в процессе творческой самореализации и обусловленную определенными уровнями когнитивного развития и ценностных ориентаций подростка и способности к самооценке и социальной ответственности и включающую в себя взаимосвязанные компоненты (когнитивный, творческий, рефлексивный, деятельностный, ценностный и социальный) [13].

Деятельность, по мнению А. Н. Леонтьева, связана с реализацией человеческой активности в процессе достижения поставленной цели, содержание которой представляет собой осознание последующих результатов деятельности [14].

Т. А. Магомедов считает, что деятельностный подход в условиях детского оздоровительного лагеря предполагает

ориентацию на ведущие виды деятельности, нравственное обогащение их средств, высокую мотивацию на выполнение со стороны подростков и направленность на саморазвитие [15].

Мы согласны с А. Г. Асмоловым, утверждающим, что непосредственно системно-деятельностный подход наиболее полно отражает основные актуальные психолого-педагогические условия процесса обучения и направления модернизации российского образования [16].

Наиболее интересными в рамках нашего исследования нам представляются следующие принципы системно-деятельностного подхода:

- принцип деятельности, заключающийся в активном процессе поиска и освоения знаний и навыков подростком;
- принцип психологической комфортности, предполагающий создание доброжелательной атмосферы в подростковом коллективе, способствующей развитию коммуникативных навыков и сотрудничества.

Благодаря *лично ориентированному подходу* учитываются возрастные и гендерные особенности, потребности в той или иной деятельности, творческие и когнитивные возможности подростка, находящегося в летнем оздоровительном лагере, что способствует индивидуализации воспитательного процесса и дифференциации педагогических средств и, как следствие, обеспечению свободы выбора подростком форм и видов деятельности, занятий по интересам, объективной рефлексии.

По мнению С. Л. Рубинштейна, лично ориентированное образование — это прежде всего создание условий для полноценного проявления и развития персональных качеств личности. Соглашаясь с этим, В. В. Сериков трактует лично ориентированный подход через совокупность принципов (принцип сотрудничества, принцип свободы личности, принцип индивидуальности) [17].

Здесь ведущими принципами лично ориентированного подхода выступают:

- принцип добровольного участия в деятельности лагерного коллектива;
- принцип субъект-субъектных отношений подростка и взрослого.

Социокультурный подход, основанный, по мнению Н. И. Лапина, на рассмотрении общества с позиции единства культурного и социального, помогает осознать важность развивающего потенциала социально-культурного пространства детского оздоровительного лагеря в процессе развития социальной активности [18]. Соглашаясь с О. К. Федоровой, определившей социокультурное пространство как совокупность множества социальных сфер, в которых происходит непрерывная социализация личности, и уделившей пристальное внимание такому качеству личности, как социокультурная адаптивность [19], мы можем констатировать тот факт, что игровые формы взаимодействия, представляющие собой адаптированные модели реальных жизненных ситуаций, являются важнейшей составляющей социокультурного воспитания личности, развития его социальной активности.

В этой связи наибольший интерес для нашего исследования представляет принцип человека активного, являющийся, по мнению Н. И. Лапина, исходным в социокультурном подходе. Основанием данного принципа является концептуальная мысль о том, что в силу многогранности человеческой личности необходимо рассматривать его субъект-субъектные отношения как совокупность биологической, социальной и культурной деятельности. Считая неоспоримым

значение игровых технологий в процессе социализации личности, мы предполагаем их включение в социокультурное пространство детского оздоровительного лагеря в наиболее актуальном для подростков формате, коим, на наш взгляд, является формат современных настольных игр.

Результаты

Проанализированные данные ориентируют нас на разработку серии мероприятий с использованием механики настольных игр, включенных в программу оздоровительной смены летнего лагеря и направленных на развитие социальной активности подростков (главных структурных компонентов понятия), а также на описание их содержания и ожидаемых результатов реализации.

Работа будет проводиться на базе муниципального автономного учреждения «Детский оздоровительный лагерь „Солнечная поляна“», поселок Каштак, Челябинская область, при участии 120 подростков (воспитанников общеобразовательных школ города Челябинска и представителей экологического сбора МБУДО «Центр детский экологический г. Челябинска», проводимого в рамках летней оздоровительной смены лагеря).

Названием смены выбрана фраза «В НАС СТОЛЬКО ЛЕТА» с зашифрованными ключевыми словами и словосочетаниями смены, которые также предстоит разгадать участникам смены. Каждый период смены будет связан с определенной настольной игрой или несколькими играми. В процессе того или иного игрового события отряд зарабатывает карты разного достоинства, которые он сможет разыграть в финале смены.

Организационный период смены «В НАС СТОЛЬКО ЛЕТА» включает в себя игровое событие «Монополия» — презентация отрядных уголков и визитных карточек отрядов, за успешное прохождение которого отряды получают карты с наиболее выигрышным значением, увеличивающие их шансы в финальном испытании. Целью организационного периода является успешная адаптация подростков в лагере, характеризующаяся четким распределением ролей в отряде, успешно пройденной самоидентификацией подростка как определенной части отряда и лагеря; построением дисциплины в отряде; сформированностью позитивного эмоционального настроения и имиджа отряда.

Основной период смены «НАСТОЛКА» связан с включением разнообразных игровых событий с применением механики настольных игр, за успешное прохождение которых отряд также получает карточку большего достоинства:

– квесты по мотивам игр «Дженга», «Морской бой», «Мафия», «Данетки», «Крестики-Нолики», «Домино», стратегическая игра против вожатых «Манчкин», конкурсно-игровая программа «Элиас» ставят перед педагогами смены цель сплочения отрядного коллектива, развития

аналитического, критического и логического мышления, формирования лидерских и коммуникативных навыков;

– концерт-путешествие «Билет на поезд», концерт-фантазия «Имаджинариум» направлены на развитие творческих способностей, творческую самореализацию;

– военно-стратегическая игра-реконструкция «Эпоха битв», ориентирована на формирование гражданской идентичности, развитие патриотизма;

– интеллектуальная игра-экскурсия «Пятый ключ, или Загадка Леонардо» направлена на культурно-эстетическое воспитание.

Заключительный период смены «В НАС ТОЛК» содержит подготовку и представление литературно-музыкальной композиции с участием подростков и вожатых «В нас толк...» и финальный этап, где отряды в ходе игрового события разыграют заработанные в течение смены карты. В процессе саморефлексии и сбора обратной связи мы ожидаем зафиксировать развитие аналитического, критического и логического мышления, лидерских и коммуникативных навыков как наиболее важных компонентов сформированности социальной активности подростков.

Разыгрывая в финальном испытании заработанные в течение смены карты, подростки применяют аналитические и прогностические навыки, задействуют критическое и логическое мышление. Нельзя сказать, что в финальном испытании фактор везения является незначительным, тем не менее этот факт формулирует одну из ключевых идей смены: обладая различными исходными данными, важно уметь ими правильно распорядиться. Именно эта мысль, на наш взгляд, является наиболее важной в процессе самоопределения подростка, развития его внутреннего потенциала, формирования его социальной активности. Сталкиваясь с современной реальностью, где личный рейтинг имеет едва ли не главную роль при профессиональном и творческом выборе, необходимо сориентировать подростка на поиск его сильных качеств, способствующих его позитивному включению в социальную действительность.

Заключение и выводы

Резюмируя вышеизложенное, важно отметить, что развитие социально активной молодежи — одна из наиболее значимых на сегодня задач государственной политики и педагогической науки, для успешного выполнения которой необходимы актуальные современные технологии. Высоко оценивая развивающий потенциал настольной игры и интерес к ней в подростковой среде, мы считаем необходимым использование ее механики для создания уникальных игровых событий, что будет способствовать формированию у подростков self skills (мотивации к саморазвитию), развитию их социальной активности.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Октябрьская Е. С. Детский оздоровительный лагерь как пространство для развития социальной компетентности детей и подростков // Модели создания воспитывающей среды в образовательных организациях, организациях отдыха детей и их оздоровления: наука, технологии, практики : сб. ст. / Под ред. Т. Н. Владимировой, Н. Ю. Лесконог, Н. Ф. Шаламовой. М. : МПГУ, 2018. 454 с.
2. Новиков А. М. Методология игровой деятельности. М. : Эгвес, 2006.
3. Плеханов Г. В. Письма без адреса: письмо третье // Собр. соч. : в 20 т. Т. XIV. М., 1924.
4. Покровский Е. А. Русские детские игры: жребий, хороводы, символические игры. СПб. — М. : Речь, 2010.
5. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. М. : Педагогика, 1989.
6. Бочарова В. Г. Социально-педагогическая деятельность как научная категория. М. : Наука, 2002. 56 с.

7. Шмаков С. А. Летний лагерь: вчера и сегодня : метод. пособие. Липецк : Инфол, 2002. 83 с.
8. Брудный А. А. Игра : расшифровка лекции // Историческая психология и социология истории. 2011. № 1. С. 210—219.
9. Молчанова Н. В. Применение игровых технологий социально-культурной деятельности в развитии творческих способностей детей // Педагогический ИМИДЖ. 2020. Т. 14. № 3(48). С. 459—471.
10. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М. : Педагогика-Пресс, 1999. 536 с.
11. Герасикова Е. Н., Родина Е. Н., Шпакова Г. А. Рынок настольных игр: тенденции и способы продвижения // Инновации в науке. 2018. № 6(82). С. 58—60.
12. Обучающие настольные игры : метод. пособие. URL: <https://baltcsi.ru/biblioteka/obuchajushhie-nastolnye-igry/chast-1-struktura-sostav-i-vidy-nastolnoj-igry>.
13. Кобышева Я. С. Актуализация понятия «социальная активность подростков» и его структурные компоненты // Научные школы. Молодежь в науке и культуре XXI века : материалы междунар. науч.-творч. форума (науч. конф.). Челябинск : ЧГИК, 2020. С. 181—185.
14. Леонтьев А. Н. Деятельность, сознание, личность. М. : Политиздат, 1975. 302 с.
15. Магомедов Т. А. Деятельностный подход в организации летнего оздоровительного лагеря // Известия Дагестан. гос. пед. ун-та. Сер. : Психол.-пед. науки. 2012. № 4(21). С. 80—85.
16. Асмолов А. Г. Системно-деятельностный подход к построению образовательных стандартов // Практика образования. 2008. № 2. С. 31—37.
17. Сериков В. В. Образование и личность. Теория и практика проектирования пед. систем. М. : Логос, 1999. 272 с.
18. Лапин Н. И. Социокультурный подход и социетально-функциональные структуры // Социологические исследования. 2000. № 7. С. 3—12.
19. Федорова О. К. Современные подходы к определению понятия социокультурного пространства и технологии его использования в воспитании // Академия профессионального образования. 2019. № 3(82). С. 69—71.

REFERENCES

1. Oktyabrskaya E. S. Children's health camp as a space for the development of social competence of children and adolescents. In: *Models of creating an educational environment in educational organizations, organizations of recreation of children and their health improvement: science, technology, practice. Collection of articles*. Ed. by T. N. Vladimirova, N. Yu. Leskonog, N. F. Shalamova. Moscow, MPSU, 2018. 454 p. (In Russ.)
2. Novikov A. M. *Methodology of game activity*. Moscow, Egves, 2006. (In Russ.)
3. Plekhanov G. V. Letters without an address: third letter. In: *Collected Works. In 20 vols., vol. XIV*. Moscow, 1924. (In Russ.)
4. Pokrovsky E. A. *Russian children's games: lots, round dances, symbolic games*. Moscow, Rech, 2010. (In Russ.)
5. Elkonin D. B. *Selected psychological works*. Moscow, Pedagogika, 1989. (In Russ.)
6. Bocharova V. G. *Socio-pedagogical activity as a scientific category*. Moscow, Nauka, 2002. 56 p. (In Russ.)
7. Shmakov S. A. *Summer camp: yesterday and today. Methodological guide*. Lipetsk, Infol, 2002. 83 p. (In Russ.)
8. Brudny A. A. Game: deciphered lecture. *Historical Psychology and Sociology of History*, 2011, no. 1, pp. 210—219. (In Russ.)
9. Molchanova N. V. Application of game technologies of social and cultural activity in the development of creative abilities of children. *Pedagogical IMAGE*, 2020, vol. 14, no. 3(48), pp. 459—471. (In Russ.)
10. Vygotsky L. S. *Pedagogical psychology*. Moscow, Pedagogika-Press, 1999. 536 p. (In Russ.)
11. Gerasikova E. N., Rodina E. N., Shpakova G. A. The market of board games: trends and ways of promotion. *Innovations in science*, 2018, no. 6(82), pp. 58—60. (In Russ.)
12. *Educational board games. Methodological guide*. (In Russ.) URL: <https://baltcsi.ru/biblioteka/obuchajushhie-nastolnye-igry/chast-1-struktura-sostav-i-vidy-nastolnoj-igry>.
13. Konyshева Ya. S. Actualization of the concept of “social activity of adolescents” and its structural components. In: *Youth in science and culture of the XXI century. Materials of the International sci. and creative forum (sci. conf.)*. Chelyabinsk, CHGIK publ., 2020. Pp. 181—185. (In Russ.)
14. Leontyev A. N. *Activity, consciousness, personality*. Moscow, Politizdat, 1975. 302 p. (In Russ.)
15. Magomedov T. A. Activity approach to the organization of a summer health camp. *Dagestan State Pedagogical University Journal. Psychological and Pedagogical Sciences*, 2012, no. 4(21), pp. 80—85. (In Russ.)
16. Asmolov A. G. System-activity approach to the construction of educational standards. *Practice of Education*, 2008, no. 2, pp. 31—37. (In Russ.)
17. Serikov V. V. *Education and personality. Theory and practice of pedagogical system design*. Moscow, Logos, 1999. 272 p. (In Russ.)
18. Lapin N. I. Sociocultural approach and societal-functional structures. *Sociological Research*, 2000, no. 7, pp. 3—12. (In Russ.)
19. Fedorova O. K. Modern approaches to the definition of the concept of socio-cultural space and technologies of its use in education. *Academy of Professional Education*, 2019, no. 3(82), pp. 69—71. (In Russ.)

Как цитировать статью: Кобышева Я. С. Применение механики настольных игр в социокультурном пространстве детского оздоровительного лагеря как средство развития социальной активности подростков // Бизнес. Образование. Право. 2021. № 2 (55). С. 340—345. DOI: 10.25683/VOLBI.2021.55.209.

For citation: Konyshева Y. S. The application of board game mechanics in the socio-cultural space of the children's health camp as a means of developing the social activity of adolescents. *Business. Education. Law*, 2021, no. 2, pp. 340—345. DOI: 10.25683/VOLBI.2021.55.209.