МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВНУТРІШНІХ СПРАВ
Кафедра соціології та психології
Факультет № 6

ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ

з навчальної дисципліни **«Психологія гри»** вибіркових компонент освітньої програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

053 Психологія (практична психологія)
(для денної та заочної форми навчання)

за темою: «Ігротехнології та шляхи особистісного самовдосконалення»

Харків 2020

ЗАТВЕРДЖЕНО
Науково-методичною радою
Харківського національного
університету внутрішніх справ
Протокол від 23.09.2020 р. № 9

СХВАЛЕНО
Вченою радою факультету № 6
Протокол від 16.09.2020 р. № 6

ПОГОДЖЕНО
Секцією Науково-методичної ради
ХНУВС з гуманітарних та соціально-
економічних дисциплін
Протокол від 18.09.2020 р. № 5

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології (протокол від 07.09.2020 р. №9)

Розробники:
1. Доцент кафедри соціології та психології, кандидат психологічних наук, доцент Твердохвалова Ю.Л.

Рецензенти:

1. Доцент кафедри психології факультету № 7 Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут», кандидат психологічних наук, доцент Старовойт Т.П.

2. Доцент кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ, кандидат психологічних наук, доцент Чіпіга Л.П.

План лекції

1. Модель самопізнання засобами гри.

2. Гра, як досвід самопізнання.

Рекомендована література

Основна:

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра.- МГУ.- 1989 - 148 с.
2. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. - М.- 1991- 87 с.
3. Вачугов Д.Д., Кислякова Н.А. Практикум по менеджменту: деловые игры: Учебное пособие. - М.: Высшая школа.- 1998 - 176 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.- 1978. - 234 с.
5. Ронгинский М.Ю. Игровые элементы активного обучения: социально-психологический тренинг.- М.: Знание.- 1991- 200 с.

Додаткова:

6. Вербитский А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр.- М.- 1990 - 80 с.
7. Власова Н. Ю. И проснёшься боссом. Справочник по психологии управления. - Новосибирск.- 1994 - 346 с.
8. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение.- Л.: ЛГУ.- 1985- 256 с.
9. Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. - М.- 1980 - 235 с.
10. Ладанов И.Ф. Мастерство делового общения. - М.- 1989 - 200 с.
11. Михайлова Н. Н. Деловая игра как средство профориентации старшеклассников //Педагогика и психология игры. - Новосибирск: НГУ.- 1985 - 178 с.
12. Платов В .Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. - М. - 1991.- 135 с.
13. Хачатурян А.П. Игровое имитационное моделирование. Методическое пособие. - М.: ВНМЦ НТ и КПР. - 1989 - 187 с.

Текст лекції

Питання 1. Модель самопізнання засобами гри

Розглянувши і проаналізувавши методи і технології дослідників, вважаємо, що модель самопізнання засобами гри повинна реалізовувати такий комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання старшокласникам можливості самовизначення; надихання й допомога

розвитку творчої уяви; зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати і відстоювати власну точку зору.

Учням старших класів має бути надана максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри.

Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлює з правилами гри, консультує при необхідності під час її проведення). Обґрунтовані принципи, які є потребою старшокласників будуть реалізовані на першому етапі організації ігор з пізнавальними можливостями.

На сьогоднішній день популярними стали інтерактивні ігри, арсенал яких дуже великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою: учні "вводяться" в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання.

Для його виконання учні поділяються на групи і обирають відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв'язання проблеми (1-й крок), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації.

Тоді отримують її від вчителя або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації (2-й крок).

В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу, джерелом інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри, далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, що реалізує кілька етапів взаємодії між учнями, які "грають ролі" (3-й крок).

Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4-й крок).

Отже, не ставлячи перед собою конкретної мети самопізнання під час ситуативної ігрової технології, реалізуються певні його елементи: розкриття театральних здібностей, саморозуміння, усвідомлення власної неповторності та значущості серед однолітків. Враховуючи досягнення інтерактивних ігор у пізнавальних процесах, ми вважаємо за доцільне врахувати третій і четвертий кроки (невизначеність сценарію, що забезпечить свободу і максимальний творчий пошук та післядію, яка є необхідною для усвідомлення, осмислення та прийняття чи неприйняття індивідуально-психологічного компоненту особистості).

Значущою для створення нами власної моделі є методика ігрової рольової взаємодії, розроблена М. Скрипником. Така методика представляє кількісний і якісний склад, зв'язки, взаємодію, просторове розміщення гравців. Комплект ролей і функцій гравців має адекватно віддзеркалювати професійні та соціальноособистісні стосунки. Інколи з метою стимулювання ігрової ситуації вводять ігрові ролі (скептик, ентузіаст, діагностик, аналітик, ерудит, консерватор тощо).

Залежно від модифікації гри в ній можуть бути різні типи рольових позицій.

Зокрема, організаційні позиції: організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер. Позиції, що виявляють ставлення до новизни: ініціатор, обачливий критик, консерватор. Методологічні позиції: методолог, критик, проблематизатор, рефлексуючий, програміст. Соціально-психологічні позиції: лідер, незалежний.

Найскладнішим моментом при моделюванні таких ігор, автор відзначає чітке визначення функцій гравців. Враховуючи потребу старшокласників у виборі подальшого життєвого шляху, ми вважаємо, що прийняття на себе запропонованих ролей М. Скрипником, допоможе пізнати в собі неусвідомлювані до цього можливості.

Так, О. Кравчина формулює методику дидактичної рольової гри, основними етапами якої є: мотивація (фокусування) – це може бути запитання, міні-демонстрування); узгодження очікуваних навчальних результатів (учасники обмінюються очікуваннями, наприклад, уточнюють формулювання очікуваних результатів, можливо, зменшують їх кількість); домовленість про терміни (може, доведеться згадувати значення якихось понять, зміст окремих елементів тощо); представлення плану гри (оптимально, якщо план, разом із зазначенням часу на виконання кожного кроку, розданий усім учасникам або вивішений на плакаті); представлення правил гри (необхідно нагадати, що робитимуть активні учасники і спостерігачі на кожному етапі); демонстрування (іноді, особливо на початку опрацювання нової навички, запрошений фахівець або краще підготовлений учасник може сам показати кілька варіантів дій фахівця в ситуації, що розігрується); розподіл ролей (оптимально заздалегідь запланувати розподіл за ролями, з огляду на досвід попередніх занять і необхідно надати всім рівні можливості для участі в різних ролях; учасники відповідно до їхніх ролей отримують заздалегідь підготовлені матеріали; підготовка до рольової гри; рольова гра (активні учасники діють відповідно до своїх ролей і отриманої

інформації. Під час рольової гри спостерігачі, запрошений фахівець не втручаються у дії учасників, але ведуть записи для майбутнього коментування); рольовий зворотний зв’язок (учасники гри коментують те, що відбувається, не виходячи з ролей, вони можуть оцінити дії один одного); діловий зворотний зв’язок (учасники гри, вийшовши з ролі, і спостерігачі коментують дії консультанта; рекомендується починати з його власної самооцінки; слід дотримуватись правил коментування); коментування фахівця (запрошений фахівець коментує дії консультанта і звертає увагу на плюси і мінуси коментарів, що пролунали раніше).

Питання 2. Гра, як досвід самопізнання.

Таким чином, розглянувши методику рольової гри, ми дійшли висновку, що така модель є суто дидактичною, а для нас це є однобічним, але такі ігри дають можливість здобути досвід (знання, уміння, навички), що може стати здобутком в участі ігор на самопізнання. Кожен етап такої гри пронизаний регламентованістю і не включає творчості гравців, що є

недопустимим у формуванні моделі самопізнання засобами гри. Спрямованість ігор на самопізнання визначається завданнями подальшого саморозвитку і самовдосконалення особистості.

Отже, основними завданнями ігор на самопізнання з нашої точки зору є: самореалізація старшими школярами свого “Я” тісно пов’язана із самопізнанням та саморозвитком, що призводить до формування самосвідомості, тобто системи уявлень про себе, про свої можливості, свою значущість. Оцінювання школярами своїх вчинків: включеність учасників експерименту у взаємодію з іншими людьми дозволяє глибше зрозуміти себе і навколишній світ, увійти в соціальні стосунки з іншими людьми; самостійність у визначенні основних завдань, змісту і форм ігрової діяльності, які спрямовані на подальше самовдосконалення; творчість, що припускає створення таких умов, коли в будьякого учасника гри виникає бажання прявити творчу активність, придумати нові варіанти й підходи до вирішення поставлених завдань. жити, творити і діяти заради загальної справи; співробітництво старшокласників і дорослих в ігровій взаємодії, у діловому спілкуванні, на творчих заняттях, під час бесід, зустрічей тощо.

Крім цього, ігри, що активізують до самопізнання старшокласників, характеризуються наступними ознаками.

Добровільність, тобто гравець не зобов’язаний у ній брати участь. При недотриманні цієї умови гра відразу втрачає свою привабливість.

Ініціативність, тобто гравець не може бути пасивним. У противному разі учасник випадає з гри, цей момент пов’язаний із керуванням своїми діями у грі.

Відокремленість, тобто ігрова дія проходить у точних (заздалегідь окреслених) просторових і тимчасових межах.

Невизначеність, тобто не має точного розвитку і результату.

Непродуктивність (безкорисливість), тобто не наштовхує на створення матеріальних благ.

Творча активність, де специфіка даного виду творчості формується в умовах і правилах. Правила – це своєрідний ігровий кодекс і лише вони одні мають силу.

Ілюзорність, коли учасник усвідомлює, що він діє (на відміну від повсякденного життя) у межах фіктивної реальності.

Індивідуальність, тобто в учасника гри завжди є можливість виявити свої якості для досягнення успіху.

Визначивши основні етапи моделі та ознаки ігор, що спряють самопізнанню, постає необхідність розкрити механізми взаємодіїї між її внутрішніми складовими.

На першому етапі ігрової діяльності (педагогічне обгрунтування) за допомогою взаємодії між педагогом та майбутньою ігровою групою починають функціонувати такі елементи самопізнання як особистісно-характерилогічні особливості і властивості характера, мотиваційно-ціннісна сфера, пізнавальна сфера кожного присутнього.

Другий крок (спільне планування гри), відповідно до потреб і мотивів старшокласника, найяскравіше проявляються особистісно-характерилогічні особливості, оскільки при плануванні гри враховуються потреби, індивідуальні інтереси кожного учасника ігрового простору. Під час реалізації цього етапу також проявляється мотиваційно- ціннісна сфера, адже кожен учасник вбачає у грі розкриття власних інтересів, цінностей. Вступає у дію пізнавальна сфера, поскільки сама по собі гра є частиною пізнання у кожній конкретній особистості, що формується.

При спільній підготовці ігрової діяльності (третій етап), вливаються нові акти самопізнання, такі як сфера здібностей і можливостей (приймаючи участь у створенні гри, старшокласник залучає і використовує весь свій попередньо набутий потенціал знаннь, умінь та навичок, що веде за собою ріст активності, пізнання власної значущості, ініціативність. Невід'ємною ланкою, що приводить у рух даний етап моделі – це співробітництво, взаємодія.

Найбільш колоритним у вираженні взаємозв'язків між ігровою діяльністю та самопізнанням є четвертий етап, власне проведення гри. На цей момент не перестають діяти компоненти самопізнання попередніх етапів, а залучаються емоційно-вольова сфера, демонстрація власної індивідуальності та неповторності, адже запланований сценарій гри ніколи класично не програється, в ньому обов'язково з'являються прояви індивідуальностей старшокласників, які приймають участь у грі. У даному випадку учень, взявши на себе роль певного персонажа гри, виражає не лише його моральну позицію, поведінку, але і вносить частку себе, пізнаючи при цьому приховану власну сутність, аналізує її, формує ту чи іншу норму етичної поведінки. Функціонування цього етапу визначає наявність у повному складі визначених нами умов.

Спільне обговорення проведеної гри дає можливість повернутися з вигаданого світу, вигаданих учасників, але вже з певними здобутками на шляху

пізнання себе. П'ятий етап передбачає аналіз ігрової діяльності, яка дає поштовх до об'єктивної оцінки оточуючих та самооцінки, прийняття або неприйняття тих власних особистісних рис, норм етичної поведінки, які проявилися у грі. Усвідомлення власних недоліків дають новий виток до самоудосконалення через корекцію Я-концепції, яка створюється.

Остання складова етапів нашої моделі не менш значний від попередніх.

Післядія акумулює в собі весь попередній ігровий досвід, визначає нові потреби пізнання старшокласниками себе, немовби зазираючи наперед з метою заповнити прогалини або уточнити власну Я-концепцію, самореалізуватись, відчути себе ще вільнішими у наступних іграх.

Ігри на самопізнання мають спільний характер в основі якого лежить ігрова взаємодія. Пояснюється це тим, що спроможність людини до безконфліктної і гармонійної взаємодії з іншими людьми виявляється, насамперед, через його особистість, його інтегровані якості, що найбільш

повно відбиваються лише через включеність індивіда у відношення з навколишнім середовищем.

Важливою ланкою у приведенні цього механізму в роботу є визначені нами психологічні умови, які сприяють самопізнанню старшокласників засобами гри, до яких відносимо: свободу особистості старшокласника; суб'єктність; співробітництво; взаємодію; творчість; толерантність.

У співвідношенні самопізнання – ігрова діяльність юнацтва значну роль відіграє суб'єктність, оскільки учень в такому взаємозв'язку виступає суб'єктом. Суб'єкт – це носій певної активності. У повному розумінні суб'єктом можна назвати того, хто здатний "вступити в особливі відносини" з самим собою, звернутись до самого себе. Його характеризує "самість". Суб'єктна активність – це складне багатокомпонентне психічне утворення, що характеризує актуалізацію сутнісних сил людини з метою пізнання, розвитку і вдосконалення себе, іншого і навколишнього світу.

Джерелом активності суб'єкта є його система активно-пошукових ставлень до речей, подій, явищ, людей і до самого себе. Структура суб'єктної активності одночасно визначає самовизначення, самопізнання, самосвідомість особи та характеризує її реальний просторово-часовий рух, становлення, динаміку та розвиток.

Наступною психологічною умовою є сфера відносин з іншими людьми, що має бути основана на свободі особистості.

Без взаємодії неможливе функціонування гри, направленої на самопізнання особистості. Сутність взаємодії зводиться до спільної, колективної діяльності й до її соціальної природи та організації. Л. Уманський виділяв три види спільної діяльності (як взаємодії): спільно-індивідуальну, спільнопослідовну та спільно-взаємодіючу. Б. Ломов стверджував, що взаємодія ніби пронизує спільну діяльність, відіграючи організовуючу роль.

Для нашого дослідження важливою є позиція А. Журавльова, який стверджує, що структура спільної діяльності (до такої можна віднести ігрову діяльність) складається, функціонує й розвивається саме через взаємодію її учасників. Така закономірність простежується саме у грі, оскільки ігрова діяльність за своєю природою покликана бути спільною, груповою діяльністю, а тому взаємодія між учасниками закладена самими механізмами самопізнання та гри. Завдяки безпосередній або опосередкованій взаємодії індивідів стає можливим об'єднання, розподіл і узгодження індивідуальних діяльностей, причому взаємодія "пронизує" всі етапи ігрової діяльності, а також компоненти, тобто цілі, мотиви, засоби здійснення та результати.

Цільова взаємодія, а саме такою варто вважати ігрову взаємодію, приводить до виникнення певної спільності індивідів, завдяки якій формується колективний суб'єкт, що характеризується цілісністю і спроможністю до спільного функціонуваннях.

При таких характеристиках і розумінні взаємодії, важливу роль відіграє мотивація взаємодії вчителя з дітьми. В першу чергу вона має включати

позитивне ставлення до гуманістичних цілей цієї взаємодії, відповідних засобів.

В результаті ігрової взаємодії з'являється перехід від гри, пізнання в ній себе до реальності та прийняття здобутих у грі особистісних якостей, цінностей та норм поведінки. Також під час ігрової взаємодії виходять зовні такі важливі чинники для результатів самопізнання, як самоспрямованість на життєрадість, підвищення себе, реалізація свого життєвого призначення, необхідність у постійному пізнанні, самовихованні та вдосконаленні себе. Така взаємодія не є двосторонньою "старшокласник – старшокласники", до її складу залучається і особистість вихователя, який під час ігрової діяльності пізнає себе, самовдосконалюється, підвищує професійний рівень.

Опираючись на дослідження поняття "взаємодія", проаналізувавши основні методики організації і проведення ігор, ми дійшли висновку, що вона є однією з важливих умов реалізації самопізнання старшокласників під час ігрової діяльності. Ігрова взаємодія – це вид стосунків, характерний для ігрової діяльності, який торкається її учасників та направлений на пізнання і твореннявласної особистості учнів та вихователя.

Отже, ми дійшли висновків, що для ігрових засобів, які впливають на самопізнання особистості старшокласників, характерні певні відмінності від традиційних: наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізація мислення або поведінки; високий ступінь задіяності у педагогічному процесі; обов'язковість взаємодії педагогів між собою та вихованцем; посилення емоційності, творчий характер заняття; самостійність у прийнятті рішень; бажання набути вмінь, навичок, пізнати себе, повірити у свої можливості за відносно короткий термін. Гра, котра історично розвивалася як фактор становлення сутнісних сил людини, здатна слугувати засобом адекватного самопізнання для старшокласників згідно з особливостями їх віку, прагненням до ігрової взаємодії та у зв'язку з актуалізованими бажаннями самовизначення за умов, якщо кожен учень: висуває конкретні вимоги до кожного етапу взаємодії з поступовим ускладненням ігрових ситуацій, що підвищує пізнавальну активність; змінює шляхом самопізнання своє ставлення не тільки до себе, але й до партнерів з ігрової діяльності при дотриманні норм шанобливого ставлення до людей; прагне до збагачення власного досвіду соціальної взаємодії через реалізацію загальнолюдських цінностей/