

УДК 159.9

Віхляєва Я.Є.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> старш. викл. НУ «Запорізька політехніка»

## **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ ОСВІТИ ПРАКТИЧНИМ ПСИХОЛОГОМ**

Феномен гри протягом усієї історії людства привертав до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів. Адже гра – це найдавніший і найдоступніший інструмент навчання і виховання, формування моделей поведінки в дитини, а також корекції поведінки підлітків, молоді та дорослих. У психології гра – це засіб активізації психічних процесів, діагностики, корекції й адаптації до життя, досліджуються соціальні емоції, що супроводжують ігровий феномен.

Гра – це породження діяльності, за допомогою якої людини перетворює дійсність, змінює світ. У грі вперше формується й виявляється потреба дитини впливати на світ, стати суб'єктом, «господарем» своєї діяльності. Сутність гри полягає в тому, що в ній важливий не стільки результат, скільки сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча ситуації, у які грає дитина, уявні, але відчуття, які вона переживає, – реальні.

Ігрове навчання відрізняється від інших психологічних технологій тим, що гра добре відома, звична та улюблена форма діяльності людини будь-якого віку. Також вона є одним із найефективніших засобів активізації, тому що залучає учасників до ігрової діяльності за рахунок змістової суті самої ігрової ситуації і здатна викликати в учасників високу емоційну та фізичну напруженість. У грі значно простіше долати труднощі, психологічні бар'єри; вона мотиваційна за своєю суттю.

Щодо пізнавальної діяльності гра потребує і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, цілеспрямованість, дає змогу вирішувати питання передачі знань, умінь і начинок, досягати глибини особистісного усвідомлення учасниками законів природи, суспільства, безпечної поведінки, відповідальності. Гра дає змогу здійснювати виховний вплив, захоплювати увагу, переконувати, здійснювати терапевтичний вплив. Вона є багатофункціональною, адже її вплив на людину неможливо обмежити якимось одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно.

Ігрові технології є дієвим інструментом у роботі спеціалістів психологічної служби навчальних закладів різного типу щодо формування

моделей безпечної поведінки як у дітей, так і дорослих, зокрема в ситуаціях ризику.

Керування грою – це управління ставлення дітей до дійсності. Завдання ведучого гри полягає в тому, щоб не стримувати емоції дітей під час ігрової діяльності, а вміло ними управляти, не нав'язуючи при цьому своєї думки.

Характер взаємодії дітей і дорослих у грі визначається самою її природою як діяльності самостійної, добровільної, творчої. Тут виключена авторитарна форма спілкування й показана спільна, колегіальна діяльність, співпраця.

Ігрова діяльність під керівництвом психолога (ведучого) тоді залишається грою самобутньою, комплексною, профорієнтаційною, терапевтичною, коректувальною, тобто розвивальною, коли її організатори дотримуються принципів:

- відсутності примусу будь-якої форми під час залучення дітей у гру – вільне й абсолютне залучення дітей у гру гарантує збереження їхнього ігрового настрою;

- розвитку ігрової динаміки – він реалізується через правила ігор, зазначені в інструкціях до їх проведення. Ведучий гри, зберігаючи її нормативну схему, повинен стимулювати творчість тих, хто грає, підтримувати динаміку;

- підтримка ігрової атмосфери – це підтримка реальних почуттів та емоцій дітей. Способи підтримки ігрової атмосфери різні: стимулювальний ефект суперництва; умови ігрового спілкування, зняття всіх моментів, що провокують конфлікти тощо;

- взаємозв'язку ігрової й неігрової діяльності – перенесення психологом основного сенсу ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей. Співвідношення ігрового ц неігрового спроектоване на поступову заміну небажаних моделей поведінки чи негативного життєвого досвіду на позитивні безпечні моделі усвідомленого поведіння в реальному житті;

- переходу від простих до складних ігрових форм – пов'язаний із поступовим поглибленням різного змісту ігрових завдань і правил – від ігрового стану до ігрових ситуацій, від наслідування до ігрової ініціативи, від локальних ігор до ігор-комплексів, від вікових ігор до універсальних.

Професійна майстерність психолога, як ведучого гри є унікальною за своєю природою, адже вона визначається високим рівнем майстерності художнього й морального впливу на особистість, колектив, великі й малі групи людей в умовах дозвілля. Професійна майстерність психолога щодо організації та проведення заходів з використанням ігрових технологій – це сукупність теоретичних знань і практичного досвіду, отриманого в результаті професійної діяльності.