С внедрением нового образовательного стандарта, становится актуальным применение различных инновационных технологий в процессе работы с учащимися. Так, для того, чтобы повысить качество образования в школах, детских садах педагоги, учителя инициаторы, должны уметь использовать в работе новые образовательные технологии. С этой целью, мы хотим предложить, один из распространенных и результативных, всем известных методов в деятельности педагогов практиков — игровую технологию.

Да, мы педагоги практики согласны с мнением авторов данного пособия, что сегодня игра, без преувеличения, — самый популярный вид психологической работы как с детьми, так и со взрослыми. И лишь психологические тренинги, являются главным соперником игры в работе психолога практика.

Несомненно, что различные подходы в применении тех или иных технологий, как средства в работе с детьми и подростками имеют различные комбинации. Так как, именно в игре, может раскрыться и легко пойти на контакт любой человек, будь он ребенок или взрослый. Можно с уверенностью констатировать, что есть множество видов игр и между ними существуют значительные различия. Но, сегодня, мы хотим обратить Ваше внимание, уважаемый читатель, на разговор о применении игровой технологии в практической работе школьного психолога. Думаем, что будущие педагоги оканчивающие ССУЗ, должны уметь применять такие методы в своей работе. Подробнее об этом.

Наш живой интерес привлекла *«Большая» психологическая игра* — как целостное, законченное действо, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени. В игре каждый участник проживает «маленькую жизнь», позволяет получить детям опыт настоящей жизни. Игра как деятельность. Автор Й.Хейзинг, определил суть такой игры: «Мы можем назвать игру, — пишет он в работе «Человек играющий», свободной деятельностью, которая осознается как «не взаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, — свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой». Как пишет автор, действительно в этом определении есть все исчерпывающие объяснения того, почему игра так привлекательна для любого человека любого возраста и откуда богатство обучающих, развивающих, совершенствующих личность возможностей.

Совершенно справедливо приводится сравнение игры, как деятельности, и игры как средства, так как между ними есть принципиальное отличие. Педагогами приветствуется прием использования игры на своих уроках, как средство учебной задачи. В этом случае игра является как, *яркая «обертка»* учебного материала. Тщательно подбирая игры для урока педагоги держат детей в рамках своих задач и допускают полного всепоглощения детей игрой. Игра здесь лишь как элемент.

Есть и другая сторона применения игры — *это урок игра*. Когда все пространство урока занимает игровой сюжет, с его игровыми правилами и игровой логикой развития событий. А все предметные знания, умения и навыки, которые хотел бы учитель передать ученикам на этом уроке (или проверить степень их усвоения), выступают игровыми средствами. И тут как раз наоборот, игра становится целью, а ЗУНы (знания, умения и навыки) — средством. И что важно, как отметил автор, совершенно правильно с точки зрения развивающего обучения: не жизнь (деятельность, самопознание) ради образования, а образование ради жизни и деятельности и самопознания. В данном случае игра является проверенным и надежным способом, являясь средством осуществления какой-то деятельности психолога. Игра сама становится деятельностью. Где психолог является сам участником действия. Он играет в свою игру.

Какие возможности имеются у психологической игры? Такого рода играм присущи следующие качества, когда человек всецело погружается в него, при этом формируется целостное состояние души. В других играх, например, интеллектуальных, погружаешься лишь умом, испытывая при этом лишь эмоциональный «холод». Танцуя можно лишь всеми чувствами уйти в танцевальное движение, однако думать при этом не получается.

Хорошо продуманная игра захватывает человека целиком. Это единство мыслей, чувств и движения. Это гармоничная жизнь в образе, роли, ситуации, мире. Это фантастическое пространство, обладающее огромным творческим потенциалом. Можно творить себя, свои отношение с другими, свое будущее, будущее мира в безопасной атмосфере и ситуации. Результат при этом – чувствовать себя настоящего.

В игре ребенок больше похож на себя, чем в действительности. Хорошая игра – это психологический эксперимент, который ставит сам на себе каждый участник. Его результаты не всегда предсказуемы, иногда неожиданны, порой болезненны. И если у участника нет сил принять и осмыслить новый опыт, игра предлагает ему безопасный уход, защиту. Это очень важно в детском возрасте и подростковом.

1)      Еще одним важным, характерным признаком игры является то, что дети (да и взрослые) особенно маленькие, испытывают во время игры определенные *сильные эмоциональные переживания.* Эти чувства охватывают человека всецело, и у него формируется определенное желание, которое он вновь и вновь хочет испытать.

2)      Для подростков игра является *безопасным* «как бы» *пространством* построения отношений с другими людьми. Мальчики-девочки, последователи-лидеры, отверженные-«звезды» — все это системы отношений, которые подросткам трудно осознавать, строить, изменять в реальной жизни. В игре это все им предоставляется.

3)      Для некоторых людей (как правило, для старших школьников) характерно восприятие игры как психологической возможности. Возможность понять себя и других, увидеть и прочувствовать перспективы развития, прожить модели поведения, отношений, которые до этого казались невозможными или были недоступны. Игра выступает как лаборатория, средство познания и развития. В группах с таким отношением к игре всегда проходят бурные и длительные обсуждения, сопротивление новым игровым формам – бывает, как отмечает автор, минимальным.

Эти варианты отношений к игре выступают и как индивидуальные особенности отдельных людей, и как этапы личностного развития. В систематической работе по развитию «игрового потенциала» школьников мы видим большой смысл. И оно рассматривается как одно из важнейших направлений в работе школьного психолога. Без обучающей поддержки взрослого, само по себе такое развитие не осуществляется. Эту работу можно начинать и с седьмого класса, так как в этом возрасте подростки быстро осваивают 1 и 2 этапы «игрового развития».

Таким образом, игра как психологический метод в школе может быть использован как минимум для решения трех последовательных задач:

1. Научить детей жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровое отношение;
2. Научить быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми;
3. Научить осмыслять игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов;

Если внимательно посмотреть на таблицу, мы увидим на сколько ценным является игра как деятельность в образовательном процессе.

*Игра как деятельность и ее психолого-педагогические возможности*

|  |  |
| --- | --- |
| Особенности игры как деятельности | Психолого-педагогические возможности игры |
| Игра-это внутренне мотивированная, самоценная для человека деятельность | В игре человек чувствует себя естественно, адекватно своей человеческой природе, так как естественное состояние человека-это состояние Деятеля, инициатора собствен  ного развития. |
| Человек включается в игру целиком: всем своим интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, своим жизненным опытом и творческими ресурсами | Игра представляет широчайшие возможнос  ти для развития и саморазвития, так как человек находится в состоянии «максималь  ной готовности» к этому |
| Игра задает участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в данном игровом пространстве | Игра представляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки |
| Игра является «экспериментальной площадкой» личности, позволяет чувствовать себя свободным от всех ограничений (стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы) | Игра позволяет осмыслить и понять себя, увидеть (почувствовать) перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к миру и себе |
| Игра-это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников | Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит человека видеть ситуацию глазами другого |

Так же неоспоримы психологические и педагогические возможности применения игры в учебном процессе. Сейчас как никогда это актуально по требованиям нового времени. Когда всюду требуется применение новых технологий в образовательной среде, где качество образования на первом месте.

Далее, поговорим *о субъектной позиции и возможности игры*

|  |  |
| --- | --- |
| Субъектная позиция | Возможности игры |
| Устойчивая внутренняя моти  вация поступков, деятельнос  ти, оценок | Погружение участников в ситуацию, когда все соверша  емые действия и оценки оказываются мотивированы именно из «нутрии»: целям, задачам и условиям игры. Человек учится действовать исходя из целей и задач своей деятельности |
| Наличие устойчивой системы ценностно-смысловых регуля  торов действий, поступков и оценок. Способность к совер  шению поступков – поведен  ческих проявлений, регулиру  ющих не внешними обстоя  тельствами, а внутренними жизненными целями, смысла  ми и ценностями | Игра предоставляет возможность совершать игровые выборы, за которыми стоят осознание системы своих жизненных ценностей. Будучи ситуацией «как бы», игра позволяет совершать поступки, регулируемые действии  тельно личностью, а не внешними обстоятельствами. Это возможность быть самим собой и лучше самого себя |
| Умение осознанно планиро  вать свои действия исходя из поставленных целей  и систе  мы ценностей. Гибкость в пос  тановке и изменении плана действий, осуществляемого исходя из внешних условий и внутреннего отношения | Игра предоставляет возможность сделать ситуацию пла  нирования явной, очевидной (что далеко не всегда воз  можно в реальной деятельности). В отличие от учебной ситуации в игре планирование происходит внутри моти  вированной и эмоционально окрашенной деятельности человека |
| Способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы) | Игра обладая системой правил, табу и игровых условий, дает участникам прекрасную возможность для развития навыков самоконтроля и саморегуляции |
| Сформированная самооценка, умение видеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку | Игра в отличии от реальной деятельности предполагает такой этап, как обсуждение, обратная связь, что значи-  тельно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке |
| Постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, прежде всего – миром людей. Существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений. Способность к равноправному диалогу с миром | Игра как принципиально коллективная форма деятель  ности предоставляет широчайшие возможности по форми  рованию данного аспекта субъектной позиции. Это уме  ния могут формироваться как за счет содержательных, так и за счет процессуальных особенностей создаваемой игры |

Рассмотрим перспективный план введения *«больших» игр* по временной оси школьного обучения

|  |  |
| --- | --- |
| Класс | Рекомендуемые «большие» игры |
| 1 класс | «Ням-Ням», «Волшебная поляна» |
| 2 класс | «Заколдованное сердце» |
| 3-4 класс | «Калейдоскоп», «Мы строим парк», «Впереди у нас – 5 класс» |
| 5 класс | «Паравозики» |
| 6 класс | «Репортер 1», «Репортер 2» |
| 7 класс | «Виртуальный мир», «Перекресток» |
| 8 класс | «Островитяне», «Мальчики-девочки» |
| 9 класс | «Спасатели», «Экзамен» |
| 10 класс | «Перспектива», «Звездные перекрестки» |
| 11 класс | «Звездные перекрестки» |

Существуют очень интересные *типологии «Больших» психологических игр*:

1. *Игровые оболочки;*
2. *Игры-проживания;*
3. *Игры-драмы;*
4. *Деловые и проектные игры;*
5. Как вид работы*– психологические акции.*

Рассмотрим подробнее виды «больших» игр, их особенности и возможности

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вид «большой» игры | Особенности игровой деятельности | Развивающие возможности |
| Игровые «оболочки» | Игровой сюжет выступает обрамлением, общим фоном, на котором решаются разви  вающие и психологические задачи | Развитие психологических процессов и свойств, являющихся базовыми для дальнейшего форми  рования субъектной позиции: регу  ляторных, мотивационных. Разви  тие коммуникативных навыков и социально-психологических свой  ств личности: социального вообра  жения, социальной перцепции, готовности к сотрудничеству и т.д. Развитие рефлексии и саморефлек-  сии |
| «Игры проживания» | Индивидуальное и групповое освоение игрового простран  ства, построение в его рам  ках межличностных отноше-  ний, осмысление личностно  го бытия в создавшейся жиз  ненной ситуации | Развитие мотивационной сферы. Развитие и осмысление личной сис  темы жизненных ценностей и смыс  лов. Построение своей деятель  ности в контексте ситуации и отно  шений с другими людьми. Развитие личностной критичности. Расшире  ние представлений о мире челове  ческих чувств и переживаний |
| «Игры-драмы» | Самоопределение каждого участника в игровой ситуа  ции, совершение ценностно-смыслового выбора и прожи  вание его последствий | Развитие мотивационной сферы. Развитие и осмысление личной сис  темы жизненных ценностей и смыс  лов. Развитие способностей к совер  шению выборов, навыков постанов  ки и удержания цели в рамках со  вершенного выбора. Развитие навы  ков планирования деятельности и рефлексии |
| «Деловые» игры | Освоение и осмысление инс  трументальных задач, связан  ных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структури  рованием системы деловых отношений с другими людь  ми | Развитие навыков целеполагания и планирования деятельности. Разви  тие внутренней гибкости в разработ  ке и изменении плана действий. Раз  витие навыков саморегуляции в про  цессе достижения целей. Развитие социальной и личностной критич  ности, умений соотносить свою дея  тельность с деятельностью других людей |
| Психологические акции | Создаваемая игровая среда накладывается на привычное функционирование школы или класса | Расширение жизненного простран  ства личности, внесение в него новых смыслов и ценностей, новых эмоциональных и интеллектуаль  ных возможностей, моделей меж  личностных отношений. Развитие креативности, гибкости в принятии нового опыта |

О том как создается «большая» игра Вы можете уважаемый читатель найти в самом пособии которую Вы найдете в конце статьи. Существует два предостережения авторов данного метода при использовании «большой» игры применительно в своих условиях:

***Во-первых:*** дидактическое прочтение сценария. Как отмечают авторы, замечательно что если в процессе или результате игры удается выйти на какие-то общие выводы относительно того, как правильно или неправильно что-то делать, научить участников определенному виду поведения, взаимодействия друг с другом, какому-либо приему самоанализа и т.д. Но этот результат не возможно запланировать. Так как порой группа участников может быть не готова к процессу игры. И вообще, игра существует и разворачивается для данной группы участников, а не наоборот. Нельзя управлять участниками, если они это почувствуют, тогда уже теряется «живая ткань» игры.

***Во-вторых:***искажение сценария и принятие его в виде развлечения, на котором фальшиво объявляется «уникальный результат» свойства игры, подведение итога в виде вручения призов, а далее все идут чай пить.

От авторов, развлекательные игры нужны. Как без них? Это славный атрибут нашего детства. Но ведь по закону психологической игры она изначально не может быть праздником. Она должна быть Событием внутренней жизни, событием в отношениях, в непрерывном процессе познания мира и утверждения себя в нем. Хорошо когда это иногда осознается участниками и они говорят: «Сегодня я почувствовал…», «Сегодня я понял…», «Сейчас мне кажется, что…», «Я теперь знаю как..». Конечно, чаще мы (психологи)  работаем с детьми и события не осознаются, а просто переживаются, просто становится новым опытом. И тогда мы слышим на последнем кругу: «Это было важно для меня..», «Мне было очень приятно..», «Больше всего мне понравилось в игре..», «Я не знаю что сказать, мне хочется подумать об этом одному». Или просто: «А когда мы еще будем играть?»

Сама по себе игра событием может и не стать. Чтобы превратить ее в событие для конкретных участников, за каждой строкой сценария нужно видеть возможность рождения опыта, возникновения нового переживания, потребности в поступке.

Таким образом, идея данной статьи в том, чтобы студенты готовящиеся к работе с детьми в школе и детском саду, внимательней отнеслись к данной игровой технологии. Хорошо ознакомились с техникой организации, учли все плюсы и минусы предлагаемого метода, смогли его внедрить в своей практической деятельности на различных этапах своего обучения с тем, чтобы успешно его применять в будущей своей педагогической деятельности. Данная книга имеется у нас в библиотеке, ее выходные данные указаны ниже. Успехов Вам дорогие студенты!

Использованная  литература: Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. 2-е изд. / Азарова Т.В., Барчук О.И., Беглова Т.В., Битянова М.Р., Королева Е.Г., Пяткова О.М., ; под ред. М.Р.Битяновой. – СПб.: Питер, 2011. – 304 с.: ил. – (Серия «Практическая психология»).