

© 1995 г.

Е.Г. РОЗАНОВА

ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

РОЗАНОВА Екатерина Глебовна - психолог, старший научный сотрудник Научно-исследовательского института экономики рыночных структур. .

Признание приоритетности гуманистических целей обучения по отношению к прагматическим предполагает существенное изменение традиционных форм учебной деятельности. В частности, задача формирования смысловых, эмоциональных и когнитивных модусов личности требует разработки более совершенных ее форм.

Исходя из того, что игры - это прежде всего "практика развития" (С.Л. Рубинштейн), можно попытаться использовать их для целенаправленного "развития" человека в том или ином возрасте и в том или ином направлении.

Известно множество творческих игр для детей и взрослых самого разного плана: начиная с кубиков и кончая компьютером. Главное - суметь подобрать такую композицию игр, которая позволит человеку развиваться гармонично - и духовно, и душевно, и телесно.

В системе обучения как взрослых так и детей основной целью применения игровых форм ведения занятий и собственно игр является создание особого рода *мотивации на достижения* в совместной учебной деятельности. Применение игр позволяет решить и другую, практически не менее важную задачу, связанную с необходимостью компенсации информационной перегрузки, с организацией психологического и физиологического отдыха. Отработка физиологической релаксации и элементов психической саморегуляции, ведущих к медитативным состояниям сознания, в первую очередь способствует позитивным изменениям личностной, мотивационной и смысловой сфер обучаемого.

Выделяют два основных направления игровых видов деятельности со специальной целью обучения как взрослых, так и детей - так называемые психотехническая игра и социально-психологический ролевой тренинг. Первая представляет собой процедуру группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций - внимания, памяти, воображения, эмпатии и т.п.

Социально-психологический ролевой тренинг ведет свою историю от "техники" Дж. Морено (развитие сюжетной детской игры); он направлен на решение внутренних конфликтов индивида в ситуации, отработку навыков выполнения тех или иных социальных функций. При этом игра становится средством формирования культуры выхода из кризиса с помощью рефлексии. Пребывание в той или иной роли заставляет участников прочувствовать и пережить своеобразие этой роли, выйти за рамки сложившихся стереотипов, получить опыт "тренинга сензитивности".

Помимо этих направлений используют развлекательные, занимательные и подвижные игры, являющиеся важным звеном в методиках обучения. Их основная цель - смена деятельности, полноценный и эффективный психологический отдых. Кроме того, одна и та же игра может выполнять сразу несколько функций:

1. Обучающая - развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности.
2. Развлекательная - создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучных занятий в увлекательное приключение.
3. Коммуникативная - объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов.
4. Релаксационная - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.
5. Психотехническая - формирование навыков подготовки физиологического состояния для более эффективной деятельности.

Проведенное экспериментальное исследование предполагало два этапа:

Первый - накопление, апробация и отбор игр сразу по нескольким направлениям. Результатом этой работы явился сборник сценариев [1], где собраны игры пяти направлений: 1. Игры для интенсивного обучения (развитие общеучебных умений и навыков, игры-тесты). 2. Игры для активного отдыха (спортивные и развлекательные, а также творческие, предназначенные для психоэмоциональной разгрузки в трудовой и учебной деятельности). 3. Коммуникативно-лингвистические (коммуникативные психологические игры, лингвистические игры, сценарии творческих вечеров). 4. Психотехнические (игры, направленные на развитие различных форм саморегуляции состояний человека). 5. Педагогические (игровые методики обучения, развития и воспитания).

Все эти типы игр проходили отбор и апробацию на разных возрастных категориях учащихся в системе интенсивного обучения. В частности, основная доля игр апробировалась на курсах интенсивного обучения иностранному языку, машинописи, скорочтению, на тренингах "искусство общения" в детских учебных группах, а также в секции "Игротерапия" Ассоциации гуманистической психологии (АГП).

Второй этап работы - создание своеобразных "конструкторов" игр из имеющихся, детали которых составлялись в различные комбинации в зависимости от характера педагогических и психологических задач. В ходе практической работы над этими "конструкторами" сравнивалась их эффективность и отбирались наилучшие решения, разрабатывались новые, более совершенные детали.

Практический пример создания "конструктора" игр при конкретной педагогической задаче.

Автором проводилась работа по апробации игровых методов в одной из московских школ, где обучаются дети главным образом из неблагополучных семей, с различными проблемами обучения и социальной адаптации. При всем многообразии трудностей этих детей, учителя отмечают главную особенность - отсутствие какой бы то ни было заинтересованности в обучении, "мотивации достижения". Основные запросы преподавателей сводились к двум пунктам: как пробудить у учеников интерес к учебе? Как улучшить дисциплину?

Для экспериментальной цели был выделен "самый трудный" 6 "Б" класс, где ввели урок "игротехника" два раза в неделю по 45 минут.

Задача - создание "конструктора" игр, позволяющего работать с трудными детьми таким образом, чтобы игры помогли созданию мотивации обучения, а также улучшили психологический климат в классе (дисциплину)

Последовательность операций: I. Психологическая диагностика (групповая и личностная). Методика проведения тестирования и ее краткое описание. II. Полученные результаты и их обсуждение. III. Создание стратегии проведения игровых занятий ("игровой конструктор"). Обоснование такой стратегии и ее построение. IV. Заключительное тестирование, полученные результаты и обсуждение результатов. V. Заключение и выводы.

1. Психологическая диагностика (групповая и личностная).

Проводилось несколько тестов, среди которых были главным образом игры-тесты, которые охотнее выполняются детьми, чем обычные психологические тесты, часто вызывающие у них раздражение и напряженность.

Игры-тесты: 1. "Симпатии" - игровой аналог социометрической методики (определение структуры класса: лидерство, группировки, симпатии, антипатии). 2. "Автопортрет" - проективный рисунок "Я и мое окружение". 3. "Байка" - игра-тест на речевую импровизацию, словарный запас, развитость воображения и фантазии. 4. "Коммуникация" — игра-тест, определяющий степень общительности, раскованности, спонтанности.

II. Полученные результаты и их обсуждение.

Тест "Байка" (оценки учеников проводились по 5-балльной системе) выявил ограниченные способности к речевой импровизации у половины класса (10 человек), а также весьма небольшой активный словарный запас, однообразие сюжетов и персонажей рассказываемых историй практически у всех учеников.

Тест "Автопортрет" выявил много детей (больше половины класса) с явно негативно окрашенным отношением к себе и своему окружению (например: "Я" - с сигаретой в зубах и с синяком под глазом, мое окружение - вампиры и убийцы). Многие дети изображают себя маленькими по размеру - занимающими мало места на листке, в уголке, что говорит об их зажатости, низком самоуважении, дефиците любви и защиты в их жизни. Только несколько рисунков могло говорить о гармоничном восприятии себя и действительности.

Тест "Коммуникация" выявил небольшую группу детей (6 человек), набравших высокий балл по показателям общительности и раскованности, а также более многочисленную группу со средними и низкими показателями.

Тест "Симпатии" проводился для того, чтобы ведущим - игротехникам было легче ориентироваться во внутригрупповых отношениях в классе. Этот тест показал радикальное разделение класса на группу мальчиков (со своим лидером) и антагонистическую ей группу девочек (состоящую из трех маленьких подгрупп).

III. Игровая стратегия ("конструктор").

На основании анализа результатов тестирования разработана следующая игровая стратегия: 1. Игры на развитие свободы общения. 2. Игры на развитие речи. 3. Подвижные игры и упражнения (для развития культуры движений тела). 4. Игры, развивающие уважение к себе и окружающим (элементы групповой психотерапии). 5. Игры с элементами актерского тренинга ("Сценка в ресторане: как есть спагетти", "Зажигание спичек", "Изобрази партнера" и т.п.).

Автором статьи были подобраны серии игр по этим пяти направлениям, и затем в течение полугодия проводились занятия, в ходе которых осуществлялась избранная игровая стратегия.

IV. Заключительное тестирование, полученные результаты и их обсуждение.

Делая выводы только из наблюдений, в целом можно заключить, что дети в такого рода занятиях постепенно утрачивают свое "наплевательское" и безучастное отношение ко всему "школьному" и обретают живой интерес к происходящему, проявляют к урокам все большую мотивацию. Особенно их привлекли "ролевые игры" с элементами актерского тренинга. Дети стали более "естественными", спокойными, любознательными.

По результатам повторного тестирования можно сделать следующие заключения:

"Байка" выявила явное увеличение словарного запаса, а также свободу и раскованность при рассказе выдуманной истории.

"Автопортрет": в целом характер рисунков имел тенденцию к улучшению (сюжеты не носили излишне агрессивного характера, чувствовалось больше спокойствия и радости в позах главных и второстепенных персонажей). Однако, нужно заметить, что полгода - это еще маленький срок для серьезных изменений в восприятии себя и окружения.

"Коммуникация": больше половины класса составили группу с высокими показателями по этому тесту.

На основании заключительного тестирования и из наблюдений за учениками можно сделать вывод, что игры, подобранные на основе анализа исходной ситуации, оказались подходящими.

V. Заключение и выводы

Мы привели пример создания игрового "конструктора" для решения определенных педагогических задач, в данном случае для работы с трудными детьми. Практикуется также для игровых форм работы со взрослыми, обучающимися по интенсивной методике машинописи, иностранному языку, скорочтению. В каждом конкретном случае находится своя игровая стратегия с учетом того, что игры выполняют определенную функцию именно в контексте конкретных условий обучения.

Можно сделать вывод, что создание игровых "конструкторов", включающих в себя комплексный набор игр (психологических, обучающих, спортивных, развлекательных, психотехнических), в зависимости от задач и условий обучения - весьма эффективный и перспективный путь внедрения игровых форм в широкие сферы педагогики и психологии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игры - обучение, тренинг, досуг... /Под ред. В.В. Петрушинского. М.: Новая школа, 1994.