

УДК 378.091.33-027.22

Ясточкіна І.А., Заплатинська Г.С.

ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В СИСТЕМІ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ РОБОТИ

У статті представлено наукові підходи до ролі гри в житті молодшого школяра. Гра розглядається як один із провідних інструментів в арсеналі соціально-педагогічної роботи, що застосовується у процесі розв'язання проблем організації життя колективу та окремої особистості. Визначено педагогічний потенціал та соціально-педагогічні функції гри. Проаналізовано специфіку гри в роботі соціального педагога за напрямками профілактики, діагностики, терапії. Зазначено виховні ситуації, що повинні скластися під час організації та проведення ігрової діяльності. Узагальнено соціально-педагогічні умови організації ефективної ігрової діяльності. Надано характеристику окремих ігрових технік, що є ефективними в практиці соціально-педагогічної роботи. Наголошено на тому, що ігрові технології є дієвим засобом розвитку особистості дитини.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, ігрові техніки, квест, соціально-педагогічна робота.

Потреба формування соціально-активної особистості, спрямованість соціально-педагогічного процесу на її розвиток спонукають до життя нові нестандартні форми педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб розвитку особистості дитини чи молодшої людини.

Гра як величезний пласт культури урізноманітнює і збагачує дозвілля людей, відтворюючи цілісність буття людини. Специфіка гри полягає у свободі дій, абсолютному змістовому зануренні учасника гри, підкоренні його певним правилам, наявності особливих групових стосунків і емоційної забарвленості. Крім того, гра сприяє духовному і фізичному звільненню, зняттю напруги, посиленню відчуття радості від подолання певних труднощів, перешкод. Під час гри людина відчуває насолоду від вільного прояву своїх здібностей.

Гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення й засвоєння громадського досвіду, що зафіксований в соціально визначених способах здійснення предметних дій, в предметах науки й культури. У грі як особливому виді громадської практики відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання й засвоєння предметної й соціальної дійсності, а також інтелектуальний, емоційний й моральний розвиток особистості.

Проблема ігрової діяльності та її місце у формуванні особистості школяра нині достатньо широко розкрита в психолого-педагогічній літературі. Психологічні дослідження спираються на концепції про: гру як вид діяльності людини, де вона реалізує свій потенціал, як природний, так і накопичений в процесі життя (Б.Г. Ананьєв); «зону найближчого розвитку», в якій гра виступала її джерелом, а відношення гри до розвитку порівнювалось з відношенням навчання до розвитку (Л.С. Виготський); соціальну природу гри, її значення для розвитку індивіда (О.М. Леонтьєв); гру як засіб розвитку психічних властивостей і здібностей до уяви та образного мислення (О.В. Запорожець); гру як особливу форму емоційного та інтелектуального освоєння дійсності шляхом її відтворення й моделювання, своєрідне джерело дійсної творчої думки (Д.Б. Ельконін); гру як продукт розвитку, форму вільної

фантазії (Д.М. Узнадзе); породження гри з потреб та інтересів у дорослих з метою розвитку у них певних здібностей або як форму відображення і перетворення дійсності (С.Л. Рубінштейн); гру як засіб психодіагностики під час міжособистісного спілкування (О.А. Бодальов); гру як вид діяльності, що має певний вплив на процес формування основних психічних якостей, що складають моральне ядро особистості (В.М. Мясіщев) та ін.

Педагогічні дослідження ігрових технологій представлені широким спектром праць, в яких було висвітлено наступні аспекти: виховання особистості в грі (Н.П. Анікеєва), дослідження особистості в грі (А.М. Айламазьян, Л.І. Крюкова, М.М. Крюков), ігровий аспект виховної взаємодії (О.М. Сидоркін), розвивальні можливості ігор (О.С. Анісімов, О.С. Газман, О.М. Матюшкін, С.А. Шмаков та ін.), особливості використання ігрових програм в роботі з молодшими школярами (О.А. Немежанська, М.І. Шуть та ін.). Взаємозв'язок ігри і навчання, навчальний характер ігор та використання ігрових методів як основи активного навчання вивчали Є.В. Платонов, О.М. Смолкін, Ю.О. Шаронов та ін.

Різним аспектам вивчення гри як форми, що має певний зміст, присвячені праці А.О. Вербицького (гра як форма знаково-контекстного навчання); П.В. Баранова, В.В. Сазонова (гра як форма розвитку комунікації, мислення, діяльності); В.С. Дудченко (інноваційна гра як форма інноваційного методу, в якому гармонійно поєдналися метод і форма його реалізації).

Концептуальні положення соціальної педагогіки про роль гри в процесі соціалізації особистості розкрито в дослідженнях Р.Х. Вайноли, Л.М. Завацької, А.Й. Капської, А. О.Рижанової, С.Я. Харченко та ін.

У дисертаційних дослідженнях останніх років гра розглядається як дієвий чинник успішної соціалізації молодшого школяра (Т.Л. Лях), засіб формування культури життєвого самовизначення дитини (Т.І. Цюман), активний метод профілактичної діяльності (Т.В.Журавель), засіб анімаційної діяльності (О.І.Чернишенко) тощо.

Метою статті є обґрунтування підходів до гри в системі соціально-педагогічної роботи та характеристика окремих ігрових технік.

Дієвим засобом розвитку особистості дитини в процесі соціально-виховної роботи у загальноосвітньому навчальному закладі є ігрові технології з їх широким спектром освітніх можливостей, спрямованих на процеси активізації, оптимізації, інтенсифікації, індивідуалізації й диференціації навчального процесу, отримання гарантованого стійкого результату розвитку творчого потенціалу.

Нова траєкторія організації навчального процесу з використанням ігрових технологій у процесі виховної роботи з учнями дозволяє забезпечити: суб'єкт-суб'єктний тип відносин, що передбачає партнерство вихователя та дитини; активізацію мотиваційно-ціннісної сфери, що розвивається в умовах ініціативи та самостійності суб'єктів виховного процесу; ефективну адаптацію та активне входження в середовище навчального закладу і його перетворення з метою подальшого розвитку й саморозвитку в ньому.

Проте використання інноваційних ігрових технік не знайшло достатнього теоретичного обґрунтування, а відповідно й практичного впровадження в системі соціально-педагогічної роботи.

Дослідники проблем ігрової діяльності відзначають, що сутність гри полягає в тому, що в ній важливий не стільки результат, скільки сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Ця специфічна особливість гри несе в собі великі виховні можливості, оскільки, управляючи змістом гри, включаючи в сюжет гри певні ролі, педагог може тим самим програмувати певні позитивні відчуття дітей, які граються. По-

перше, важливий сам досвід переживання позитивних відчуттів для людини; по-друге, через переживання тільки й можна виховати позитивне ставлення до діяльності. Гра має велику нагоду сформулювати позитивне ставлення й до неігрової діяльності.

Педагогічний потенціал гри полягає в тому, що вона створює умови для творчого самовираження дитини, а творчість є найпотужнішим засобом її розвитку.

Функція гри – це її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. «Грі властиві такі соціально- педагогічні *функції*:

– орієнтаційна – створення уявної ситуації, яка б орієнтувала дитину на певні норми поведінки в житті суспільства, на придбання якихось навичок і вмінь, а також духовних цінностей;

– коректуюча – функція, яка вносить зміни у свідомість дитини щодо її поведінки, де дитина в грі намагається зробити стрибок над рівнем своєї звичайної поведінки;

– заміщення – коли властивості речі зберігаються, але значення їх трансформуються, тобто центральним моментом стає думка; у грі дитина оперує значеннями слів, що заміщають річ;

– розвивальна – коли в грі у дітей ефективно розвиваються всі психічні процеси (пам'ять, сприйняття, мислення, увага, сенсорні якості – орієнтування в просторі та часі у властивостях предметів, розвиток мовлення);

– терапевтична – що застосовується для корекції різних відхилень у поведінці дітей (неприспосованості, агресивності, замкнутості)» [7, с. 14].

Гра, як «штучно сконструйована модель, імітує ті чи інші сторони реальної діяльності. Імітуватися можуть предмети, дії з ними, функції, представники живої чи неживої природи, людські якості, відносини й таке інше. Ядром ігрового простору є організатор гри. Саме він моделює майбутнє ігрове спілкування, підбирає доцільні ігри чи їх блоки, комплектує необхідний матеріал, прогнозує конкретні результати, вводить учасників у гру, контролює емоційні прояви, що виникають в полі гри, корегує та направляє у потрібному напрямі». Таким чином гра постає інструментом досягнення соціально-педагогічних цілей [1, с. 54].

Специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи полягає в профілактичній, превентивній спрямованості гри як засобу організації змістовного дозвілля, запобіганні асоціальної діяльності вихованців. У цьому контексті гра є одним з провідних інструментів в арсеналі соціального педагога ще й тому, що її можна застосовувати з метою діагностики, психокорекції міжособистісних стосунків. Крім того, гра сприяє духовному і фізичному звільненню, зняттю напруги, посиленню відчуття радості від подолання певних труднощів, перешкод. Соціальний педагог, який готує, організовує та проводить гру, ігрову техніку чи ігрову програму, має бути ще й майстром педагогічної справи, щоб досягти соціально-педагогічної мети гри [4].

Так, Р.Х. Вайнола визначає три основні виховні ситуації, що повинні скластися під час організації та проведення ігрової діяльності:

«Ситуація «друга» – наявність в колі гравців хоча б однієї людини, з якою вихованця пов'язували б близькі міжособистісні стосунки. Як результат, розвиток товариськості, емпатійності, здатності до подолання конфліктних ситуацій.

Ситуація «справи» – формування відчуття, що гра – це серйозна справа, низка складних, але цікавих завдань, спрямованих на розвиток особистості.

Ситуація «розвитку» – обов'язкове урахування інтересів кожної дитини, розвиток її творчих надбань; визначення ролі соціального педагога як каталізатора творчої діяльності тимчасового ігрового колективу.

Ситуація «захисту» – відчуття кожним учасником ігрової діяльності емоційного захисту, комфортності.

Ситуація «відповідальності» – це відчуття морального обов'язку дитини перед колективом, друзями, педагогом, турботи про успіх загальної справи, відповідальності за кожний крок, відчуття власної гідності» [1, с. 56].

Узагальнюючи підходи, що пропонують дослідники ігрової діяльності (О.А. Немежанська, М.І. Шуть), визначаються такі соціально-педагогічні умови організації ефективної ігрової діяльності:

– урахування особливостей навчально-виховного процесу та вікових особливостей учнів загальноосвітнього навчального закладу різного віку при організації ігрової діяльності;

– створення атмосфери морального захисту та підтримки дитини в грі;

– урахування анатомо-фізіологічних можливостей дитини в грі;

– використання змагання як засобу стимуляції активності гравців;

– внесення в гру елементів романтики, загадковості, несподіваності;

– сприяння можливості реалізації організаторських, комунікативних та інших здібностей;

– визначення ігротехніком свого місця в кожній грі (учасника, члена журі, інструктора) таким чином, щоб не заважати виявленню певних якостей особистістю;

– застосування ігор, складність яких змушує учасника «підтягувати» рівень своїх можливостей до найвищого;

– забезпечення превентивного характеру гри як засобу профілактики соціальних негативів;

– пріоритетність комплексних форм ігрової діяльності (ігрових програм, ігрових свят, тематичних ігротек тощо) [6].

Відносно нещодавно в практику соціально-педагогічної роботи увійшла така форма ігрової діяльності, як квест (від англійського *quest* – «пошук»). Це ігрова форма групового виконання завдань, яка має тривалу історію розвитку, багато можливих варіантів використання і чимало позитивних моментів. Квест є модифікованою формою відомої ігрової техніки «станційний експрес», проте виконання його завдань вимагає значно більшої самостійності та творчості учасників [2].

Мета квесту полягає в тому, щоб швидше і якісніше виконати завдання та досягнути кінцевої цілі, у результаті чого гравець або команда отримує приз. Варто зауважити, що готуючи запитання, слід орієнтуватися на вікові особливості та можливості учасників.

Квест може містити елементи окремих організаційних форм роботи, таких, як: віртуальні ігри; спортивно-туристичні змагання; костюмовані історичні реконструкції; інтелектуальні ігри тощо. За змістом квести можуть стосуватися певного навчального предмета, тобто бути історичними, літературними, математичними, природничо-технічними, мистецькими тощо. Це захоплива гра, яка передбачає застосування як фізичних (гравці постійно в русі), так і розумових зусиль, знань, кмітливості, артистичності, вияву командного духу.

Отже, для школяра гра вже не є провідним видом діяльності, проте її вплив на формування особистості лишається ще дуже помітним. Науковці відзначають, гра є одним із інструментів в арсеналі соціального педагога, що застосовується у процесі розв'язання проблем організації життя колективу та окремої особистості з метою діагностики, профілактики, терапії, психокорекції міжособистісних стосунків тощо. Саме тому гра як дієвий засіб профілактики та локалізації соціальних проблем, що

спостерігаються у вихованців, має широкі перспективи для використання в практиці загальноосвітніх навчальних закладів. Використання ігрових технік у системі соціально-педагогічної роботи є яскравим прикладом поєднання творчого задоволення від емоційної, натхненної діяльності учасників гри з важливими завданнями розвитку особистості, організації змістовного дозвілля дітей та молоді.

Використана література:

1. Вайнола Р.Х. Технологізація соціально-педагогічної роботи: теорія та практика. Навчальний посібник / За ред проф. С.О.Сисоєвої – К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2008. – 188 с.
2. Дозвілля школярів : ігрові програми / [упоряд. Л. Шелестова]. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2004. – 128 с.
3. Игры – обучение, тренинг, досуг: в 4-х кн. /Под ред. В.В Петрусинского. – М.: Новая шк.,1994. – 368 с.
4. Марафон дитячого дозвілля: Навчально-методичний посібник/ Укл. Л.О. Дубровська, В.Л. Дубровський, В.В. Ковнер та ін.; за ред. Л.О Дубровської. – Ніжин: Видавництво НДУ ім. М. Гоголя, 2007. – 315 с.
5. Шкльода В. Рухливі ігри та вправи з помірними психофізичними навантаженнями // Дошкільне виховання. – 2006. – №2. – С.18-19.
6. Шуть М. Майстерність проведення гри. – К. : Видавничий дім «Шкільний світ», 2007. – 128 с.
7. Шуть М. Школа ігромайстерності. – К. : Видавничий дім «Шкільний світ», 2006. – 128 с.

ЯСТОЧКИНА ИРИНА АНАТОЛЬЕВНА, ЗАПЛАТИНСКАЯ ГАЛИНА СЕРГЕЕВНА. Особенности игровой деятельности в системе социально-педагогической работы.

В статье представлены научные подходы к роли игры в жизни младшего школьника. Игра рассматривается как один из ведущих инструментов в арсенале социальной работы, применяемый в процессе решения проблем организации жизни коллектива и отдельной личности. Определены педагогический потенциал и социально-педагогические функции игры. Проанализирована специфика игры в работе социального педагога по направлениям профилактики, диагностики, терапии. Обозначены воспитательные ситуации, которые должны сложиться во время организации и проведения игровой деятельности. Обобщены социально-педагогические условия организации эффективной игровой деятельности. Охарактеризованы отдельные игровые техники, эффективные в практике социально-педагогической работы. Отмечено, что игровые технологии являются действенным средством развития личности ребенка.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, игровые техники, квест, социально-педагогическая работа

YASTOCHKINA IRINA, ZAPLATINSKAYA GALINA. Features gaming activities in the social work

The article presents scientific approaches to the role of the game in the younger schoolboy life. The game is considered as one of the leading tools in the arsenal of social work used in the process of solving the problems of organization of the collective life, as well as the individual. The pedagogical potential and the socio-pedagogical features of the game were identified. The specifics of the game was analyzed in the work of the social teacher in areas of

prevention, diagnosis, therapy. We designated educational situation that should arise during the organization and conduct of gaming activities. We characterized the individual gaming technology, which effective in the practice of social work. It is noted that the gaming technology is an effective means of developing the child's personality.

Key words: game, game activity, gaming technology, quest, social work.