

ОПТИМІЗАЦІЯ ЗГУРТОВАНОСТІ ОБДАРОВАНИХ ДІТЕЙ СТАРШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ РОЛЬОВИХ ІГОР

Автори розглядають вплив рольових ігор на обдарованих дітей старшого шкільного віку та шляхи оптимізації їх згуртованості. Проаналізовано літературу та основні методики роботи з обдарованими дітьми старшого шкільного віку, а також висвітлено зміст понять «згуртованість», «рольові ігри», «обдарована дитина», визначено основні проблеми у вивченні психології обдарованості.

Ключові слова: процес оптимізації, згуртованість колективу, рольова гра, вплив, обдарована дитина.

Авторы рассматривают влияние ролевых игр на одаренных детей старшего школьного возраста и пути оптимизации их сплоченности. Проанализирована литература и основные методики работы с одаренными детьми старшего школьного возраста, а также освещены содержание понятий «сплоченность», «ролевые игры», «одаренный ребенок», определены основные проблемы в изучении психологии одаренности.

Ключевые слова: процесс оптимизации, сплоченность коллектива, ролевая игра, влияние, одаренный ребенок.

The authors examines the impact of role-playing games for gifted children school age and ways to optimize cohesion. Analyzed the literature and the basic methods of working with gifted children, school age, and highlights the concept of «cohesion», «role playing», «gifted child», identifies the main problems in studying the psychology of giftedness.

Key words: optimization, team cohesion, role-playing game, influence, gifted child.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями. На початку третього тисячоліття спостерігаються випадки народження обдарованих дітей, які випереджають своїх однолітків у розумовому та фізичному розвитку, а також мають більше проблем, що стосуються емоційно-вольової сфери. Обдаровані діти проявляють такі якості, як: загострене почуття справедливості; високий рівень активності; незалежність і автономність; чутливість.

Вищезазначене впливає на їх поведінку, спілкування між однолітками, особливо в шкільному колективі. Надмірна активність і автономність не дає їм почуття групової взаємодії, в результаті чого це погіршує їхні взаємини та дисципліну в класі. Працювати з даною категорією дітей складно, оскільки вони не сприймають звичайні міри попереджень і покарань (заборони, позбавлення привілеїв, покарання). Більшість методик, які спрямовані на визначення та розвиток обдарованості, є застарілими, адже вони орієнтовані на коло проблем, що не охоплюють весь спектр роботи з такою категорією, тому необхідно модернізувати або модифікувати форми роботи з ними.

Виходячи з вищезазначеного, потрібно удосконалити методи роботи з обдарованими старшокласниками, оптимізуючи процес згуртованості

обдарованих дітей старшого шкільного віку засобами рольових ігор.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання даної проблеми. Вивченню впливу рольових ігор на дітей приділялася увага багатьох вітчизняних та закордонних дослідників. Серед них І. Фрішман, Я. Коменський, Ф. Фребель, К. Гросс, М. Самчин та Л. Василенко, Г. Осовська, С. Баришполь, Є. Леванова, які розглядали рольову гру не лише як засіб виховання та контролю за дітьми, а й вказували на її можливість впливати на покращення стосунків у групі. Але жоден з них не вивчав вплив рольових ігор на згуртованість обдарованих дітей старшого шкільного віку. Отже, проблема оптимізації згуртованості обдарованих дітей старшого шкільного віку досі є актуальною.

Виділення не вирішених раніше аспектів загальної проблеми, яким присвячується стаття. Опираючись на попереднє дослідження цього питання, необхідно визначити вплив рольових ігор на обдарованих дітей старшого шкільного віку як процес зміни дитиною з особливими задатками власної поведінки з метою набуття певних ролей під час взаємодії з іншим індивідом і результат такої взаємодії.

Формулювання мети статті. Метою статті є авторське бачення, розгляд та вивчення понять,

упорядкування термінології у сфері вивчення рольових ігор як засобу впливу на обдарованих дітей старшого шкільного віку, а також запропонувати шляхи оптимізації процесу згуртованості обдарованих дітей старшого шкільного віку.

Виклад основного матеріалу дослідження. Визначною епохою у вивченні впливу рольових ігор на дітей була остання третина XIX століття – початок XX століття, коли з'явилися перші наукові теорії гри. Гра стає предметом систематичного наукового вивчення з різних позицій. Велику роль у вивченні рольової гри як засобу згуртованості колективу, як молодшого, так і старшого шкільного віку відіграв представник соціального підходу К. Гросс, який прагнув відійти тільки від біологічної інтерпретації гри, розкриваючи її соціальну якість і значення. Дитячу гру він розглядав як важливий засіб формування і тренування навичок, необхідних для психофізичного та особистісного розвитку, а також подальшої діяльності. К. Гросс був першим, хто показав соціальну якість і значення гри як дитячої, так і дорослої. Вчений розглядав гру як первинну форму залучення людини до соціуму через добровільне підпорядкування загальним правилам чи лідеру. Також він бачив у грі виховання почуття відповідальності за себе, свої вчинки і свою групу, розвиток благородного прагнення показати свої можливості в дії, що здійснюється заради групи, формування здатності до навчання [3, с. 9].

Дослідник С. Баришполь зазначає, що перші дослідження щодо вивчення обдарованості розпочато на початку XX століття. У 1909-1910 рр. Г. Россолімо була створена система діагностики обдарованих дітей. Вона відрізнялась повнотою і певною досконалістю та включала вимірювання основних функцій: уваги, волі, сприймання, запам'ятовування, асоціативних процесів, що містять у собі оцінку якості [2, с. 3-4]. У середині XX століття окреслилися основні проблеми обдарованості:

- соціальна необхідність виявлення розвитку обдарованості;
- визначення поняття обдарованості;
- походження і структура обдарованості [1, с. 15].

Пізніше дослідники М. Самчин та Л. Василенко так визначають поняття «рольової гри»: діяльність, у якій діти беруть на себе ролі дорослих людей і узагальнено у спеціально створених ігрових умовах відтворюють їхні дії і стосунки між ними [7]. Однак і досі не існує жодної методики, яка б дозволила користуватися рольовими іграми, як засобом для підвищення згуртованості обдарованих дітей старшого шкільного віку.

Науковець Г. Осовська зазначає, що згуртованість колективу проявляється в силі притягання до нього його членів, можливості їх сумісного впливу на окрему людину. Згуртованість обумовлена тяжінням людей один до одного в пошуках допомоги або підтримки в справі досягання тих чи інших цілей [6].

На нашу думку, рольові ігри є гнучкими, що дозволяє задовольнити потреби обдарованих дітей

та допомогти їм пристосуватися до соціального оточення та включитися у командну роботу. Невміння працювати в команді в подальшому негативно впливатиме на їх кар'єрний ріст, у результаті чого обдарована від природи людина в кращому випадку залишиться без роботи, в гіршому – може розвинутися маргінальність, що призведе до втрати розумного, висококваліфікованого працівника, який міг би сприяти поліпшенню економічного стану на краще. Попередити дану ситуацію може використання рольових ігор в процесі навчання та виховання дітей старшого шкільного віку.

Аналізуючи дані методики, було виявлено, що обдаровані діти мають високий рівень емоційності та прояви лідерських якостей, унаслідок чого втрачаються партнерські стосунки в групі, що, у свою чергу, знижує їх рівень взаємодії. В ході аналізу теоретичних джерел, присвячених темі дослідження, проблеми згуртованості обдарованих дітей старшого шкільного віку, з'ясовано, що питання згуртованості даної категорії дітей були вивчені не достатньо, а вплив рольових ігор з метою підвищення згуртованості такої категорії не вивчався зовсім. Вважаємо за необхідність звернути увагу на те, що через високі інтелектуальні здібності та яскраво виражений творчий потенціал обдаровані діти, які є, до того ж, і гіперактивними, мають низький рівень згуртованості в групі, у якій навчаються, що суттєво погіршує розвиток у них комунікативних здібностей та знижує рівень довіри до оточуючих. У результаті, можемо спостерігати погіршення процесу соціалізації таких осіб та спроможності їх до продуктивної праці у виробничій групі. Для вирішення даної проблеми необхідно було конкретизувати модель роботи з обдарованими дітьми, використовуючи рольові ігри як один із методів інтерактивного тренінгу в напрямку їх згуртованості, які мають на меті підвищити рівень міжособистісної взаємодії дітей, при цьому не ставлячи перед ними чітких меж, дозволяючи проявляти власну творчість. Вищезазначене дає можливість визнати альтернативним методом у даному напрямку рольові ігри як один із видів інтерактивного тренінгу.

З метою перевірки нового методу впливу на згуртованість обдарованих дітей старшого шкільного віку, у березні-травні 2011 року на базі Миколаївського муніципального колегіуму було проведено діагностувальний та експериментальний етапи дослідження. В контексті першого етапу проведено перший зріз на визначення згуртованості колективу, в контексті якого було обрано контрольну та експериментальну групу, що дозволило чітко прослідкувати результат експерименту. Експериментальна група обиралася за кількісним критерієм, що забезпечило можливість проведення інтерактивного тренінгу.

Під час експерименту було проведено ряд заходів, а саме тренінгові заняття з використанням рольових ігор для підвищення рівня згуртованості колективу. Тренінгових занять було сплановано п'ять за різними тематиками. Кожне з них спрямовано на вирішення відповідних завдань:

1. Познайомитися із членами групи, сприяти їхній взаємодії, дізнатися про їхні особистісні якості та групові взаємовідносини, залучити до подальшої співпраці.

2. Сприяти розвитку довірливих стосунків у групі, підвищити рівень емпатії та згуртованості групи.

3. Навчити відчувати настрої один одного та сприяти позитивному ставленню членів групи один до одного [1, с. 145-156].

4. Навчити дітей ставитися один до одного толерантно та вміти виходити зі складних ситуацій, не втрачаючи власної гідності та не пригнічуючи опонента [4, с. 42-58].

5. Згуртувати колектив, використовуючи уміння, навички, потреби та індивідуальні якості кожного з учасників.

Результати експерименту

Після проведення тренінгових занять було здійснено заключний зріз на визначення рівня згуртованості колективу у контрольній та експериментальній групах. Порівнюючи перший та другий зрізи контрольної групи, зазначимо, що рівень згуртованості суттєво не змінився. Знизився середній рівень згуртованості на 5,2 %, підвищився низький рівень на 10,5 %; на 5,3 % знизився критичний рівень. Зважаючи на ту роботу, що проводить класний керівник, рівень згуртованості може зрости, але дуже низькими темпами та не перевищуючи змін у середньому, низькому рівнях. Порівнявши результати початкового і заключного зрізів контрольної групи, можна проаналізувати динаміку змін рівня згуртованості колективу (див. рис. 1.1).

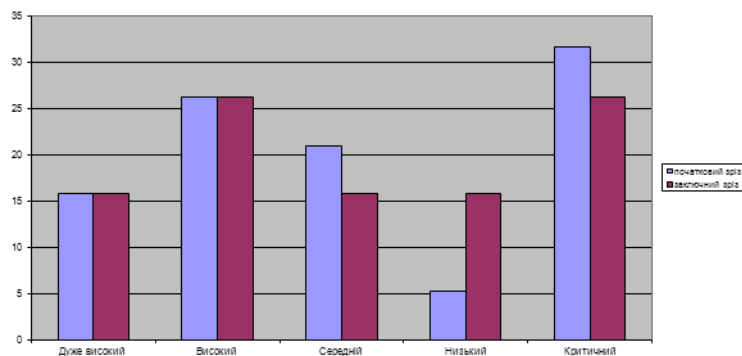


Рис. 1.1. Гістограма порівняльного аналізу початкового та заключного зрізів контрольної групи

При порівнянні початкового та заключного зрізів експериментальної групи чітко видно, що згуртованість даної групи зросла. У цій групі став дуже високим рівень згуртованості – він зріс на 15,8 %; високий рівень залишився сталим; середній – знизився на 5,4 %; низький рівень –

зник зовсім; критичний рівень збільшився на 5,3 %. Таку динаміку групи можна пояснити серйозними зрушеннями в колективній свідомості, що призвело до збільшення як дуже високого, так і критичного рівнів (див. рис. 1.2).

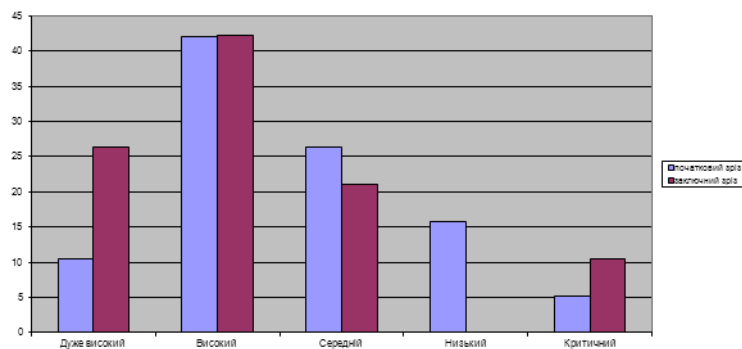


Рис. 1.2. Гістограма порівняльного аналізу початкового та заключного зрізів експериментальної групи

Отже, тренінгові заняття з використанням рольових ігор позитивно вплинули на рівень згуртованості учнівського колективу, оскільки сприяли покращенню міжособистісних стосунків та підвищенню довіри один до одного. Дослідження показало, що найбільш ефективним методом підвищення згуртованості обдарованих старшокласників є саме рольові ігри як один із методів інтерактивного тренінгу. Якщо їх систематично проводити, виділяючи час та обладнавши місце для повноцінного тренінгу, то можна суттєво згуртувати колектив.

Висновки. Отже, аналіз наукових та інформаційних літературних джерел свідчить про те, що проблема впливу рольових ігор на згуртованість обдарованих дітей старшого шкільного віку вивчається вітчизняними та зарубіжними дослідниками. Була підтверджена актуальність вивчення даної теми та конкретизований вплив рольових ігор як однієї з форм проведення інтерактивного тренінгу для обдарованих дітей старшого шкільного віку. На основі проведеного дослідження та наведених результатів підтверджено, що оптимальним рішенням для підвищення рівня згуртованості колективу є використання рольових

ігор як засобів безболісного впливу на обдарованих дітей старшого шкільного віку, і не лише у формі інтерактивного тренінгу, а й за допомогою інших методів роботи, наприклад, таких як Плей-бек театр.

Перспективи подальшого розвитку у даному напрямі полягають у дослідженні проблем оптимізації впливу рольових ігор на обдарованих дітей старшого шкільного віку. Основними проблемами під час проведення тренінгових занять з використанням рольових ігор задля покращення згуртованості обдарованих дітей старшого шкільного віку були:

- відсутність відповідного приміщення для проведення відповідних заходів;
- брак часу для проведення тренінгових занять;
- неготовність дітей до виконання деяких вправ.

Кожна з проблем має певну об'єктивну причину. Відсутність відповідного приміщення свідчить про те, що подібних заходів у колегіумі раніше не проводилося, що, власне, й підтверджує актуальність експериментального дослідження у статті.

Брак часу визначається відсутністю відповідного часу для розвитку та позитивної взаємодії між учнівським колективом. У колегіумі проводяться заходи, що розвивають в учнів толерантність, духовність, розкривають їх талант, однак високо-ефективна робота для підвищення згуртованості колективу ведеться на недостатньому рівні. Також треба зазначити, що така робота здійснюється лише класними керівниками.

Зважаючи на те, що діти малоадаптовані до проведення рольових ігор як засобу інтерактивного

тренінгу для підвищення згуртованості в учнівському колективі, вони не в змозі виконувати деякі вправи якісно, тому що вони не звикли до такої форми роботи.

На нашу думку, для покращення процесу згуртованості учнівського колективу необхідно, перш за все, оформити місце для проведення подібних заходів, де буде зручно як учасникам, так і тренеру. Бажано, щоб це приміщення було звукоізольоване та просторе; в оформленні його необхідно використовувати спокійні теплі тони та м'які зручні меблі. Приміщення має бути безпечним для учасників, незалежно від того, які вправи чи рольові ігри будуть там проводитися.

Для того, щоб тренінг з використанням рольових ігор мав позитивні результати, необхідно витратити більше часу на його проведення, тоді він буде високоєфективним. Зазвичай це 1,5-2 години. За цей час учасники зможуть розкритися та згуртуватися, позбавитися стереотипів стосовно один одного, що дасть змогу підвищити взаємодію в групі та навчить старшокласників толерантно поводитися в суспільстві. Відтак, достатня кількість часу дасть змогу якісно провести рефлексію – обмінятися думками та почуттями, що виникли в процесі тренінгу, та сформулювати нові вміння і навички у поведженні з іншими людьми.

Вважаємо за необхідне систематизувати заходи та зробити їх регулярними, що допоможе обдарованим дітям у майбутньому орієнтуватися в ситуації, приймати рішення, знаходити спільну мову з будь-якою людиною. Оскільки обдаровані діти є гіперактивними, використання рольових ігор допоможе навчитися керувати собою, захистити від підвищення високого рівня тривожності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Афанасьев С. П. Что делать с детьми в загородном лагере / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. – М. : Новая школа. – 1994. – 224 с.
2. Баришполь С. В. Посібник практичного психолога : психодіагностика, тестування, розробка уроків психологічного розвитку / С. В. Баришполь. – Харків. : Основа, 2009. – 262 с.
3. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия : научно-популярная литература / [сост. Е. А. Леванова]. – 2-е изд. – СПб. : «Питер», 2008. – 208 с.
4. Козляковский П. А. Загальна психологія : навчальний посібник. Том 1 / П. А. Козляковский. – Видання друге, доповнене і перероблене. – Вид-во МДГУ ім. Петра Могили, 2004. – 219 с.
5. Куприянов Б. В. Взрослые игры для детей : Методическое пособие / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман.. – М. : Владос, 2000. – 256 с.
6. Осовська Г. В. Основи менеджменту : навч. посібник, для студентів вищих навчальних закладів [Електронний ресурс] / Г. В. Осовська. – К. : «Кондор», 2003. – Режим доступу : <http://library.if.ua>.
7. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://studentam.net.ua>.

Рецензенти: *Багмет М. О., д.і.н., професор;*
Татаренко В. Б., к.держ.упр.

© Коваль Г. В., Кисіль Є. С., 2012

Дата надходження статті до редколегії: 19.04.2012 р.

КОВАЛЬ Ганна Володимирівна – кандидат політичних наук, доцент, докторант кафедри державної політики і менеджменту ЧДУ імені Петра Могили.

Коло наукових інтересів: державна молодіжна політика, молодь та молодіжні проблеми.

КИСІЛЬ Ліза Сергіївна – студентка факультету соціології ЧДУ імені Петра Могили (5 курс).

Коло наукових інтересів: соціалізація молоді.