

## СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ УМОВИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТАРШОКЛАСНИКІВ – СУТТЄВОЇ ПЕРЕДУМОВИ ЇХ САМОПІЗНАННЯ

*У статті представлено результати теоретико-емпіричного дослідження, що висвітлює вагомі соціально-психологічні умови організації ігрової діяльності старшокласників. Доведено вагому роль гри саме у мотивації самопізнання, саморозвитку особистості юнацького віку. На підґрунті емпіричних даних доводиться необхідність застосування інтерактивних рольових ігор у навчально-виховному процесі.*

**Ключові слова:** *гра, ігрова діяльність, ідентичність, самопізнання, старшокласник, юнацький вік.*

**Постановка проблеми.** Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати старшокласників до самоаналізу, самооцінки, застосування ними прийомів самовизначення, саморозвитку, найбільш близькі до нашої проблеми науково-методичні розробки І. Булах, Ю. Бохонокової, Т. Зелінської, І. Іванова, В. Григор'євим, Г. Селевка тощо.

Так, методики колективної творчої діяльності (“творчість і турбота”, “ідеї педагогіки співробітництва”, “ідеї творчої співдружності”) представлені І. Івановим, рольових ігор, запропонованих В. Григор'євим, ігри, спрямовані на самовизначення і самовираження, розроблені С. Шмаковим та іншими акцентують увагу на використанні можливостей метода гри у вирішенні проблеми розвитку особистості через самопізнання [3, 11].

Зокрема, С. Шмаков справедливо зазначає, що гра – найважливіша універсальна сфера “самості” дитини, у якій відбуваються потужні процеси розвитку ідентичності або “самості”: самоодухотворення, самоперевірки, самовизначення, самовираження і само реабілітації [11].

Проте, як засвідчує практика усі ці інноваційні підходи до виховання дітей та юнацтва творчістю й грою ще не знайшли достатньо широкого поширення у педагогічному процесі школи. Старшокласники схильні до ігрової діяльності і націлені на пізнання своїх особистісних якостей, але проблема полягає в тому, що вчителі не завжди володіють технологією моделювання, організації і проведення ігрової діяльності, яка творчо розвиває старших школярів. Освітня теорія і практика не володіють в достатній мірі іграми й ігровими ситуаціями, котрі могли б активізувати пізнання учнями самих себе за умов ігрової взаємодії, оскільки пізнавальним процесам не приділяється належна увага і не існує ефективної моделі процесу розвитку самопізнання старшокласників засобами гри.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Близькою до нашого бачення проблеми ігрової діяльності як засобу самопізнання є ідея розвитку особистості, на якій базується саморозвиваюча технологія, за основу приймає принцип домінантності, який належить О. Ухтомському.

Домінанта – тимчасово приваблюваний збудник в центральній нервовій системі, який надає психічним процесам і поведінці людини визначену спрямованість і активність у даній сфері.

Ця технологія легко вкладається в умови класно-урочної системи, розрахована на масове застосування і базується на потребах: покращити і вдосконалити себе (в основі – орієнтований інстинкт стадії: допитливість, творчий пошук, прагнення істини); самоствердитись (мати перевагу над оточуючими); самовизначитись (показати себе, проявити здібності); самовизначення (як синтез первинних потреб); відчувати безпеку: самореалізація (прагнення бути щасливим і вільним у плануванні свого життя).

Для реалізації викладених потреб, існують умови, необхідні для домінантності в психологічному розвитку процесів самовдосконалення під час гри:

- усвідомлення особистістю цілей, задач і можливостей свого розвитку і саморозвитку;
- участь особистості в самоосвітній творчій діяльності, набуття нею визначеного досвіду і досягнень;
- адекватні стиль і методи зовнішніх впливів, уклад навколишнього середовища.

Розглянувши і проаналізувавши методи і технології дослідників, вважаємо, що модель самопізнання засобами гри повинна реалізовувати такий комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання старшокласникам можливості самовизначення; надихання й допомога розвитку творчої уяви; зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати і відстоювати власну точку зору.

Учням старших класів має бути надана максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлює з правилами гри, консультує при необхідності під час її проведення). Обґрунтовані принципи, які є потребою старшокласників будуть реалізовані на першому етапі організації ігор з пізнавальними можливостями.

На сьогоднішній день популярними стали інтерактивні ігри, арсенал яких дуже великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою: учні “вводяться” в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання учні поділяються на групи і обирають відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв'язання

проблеми (1-й крок), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації. Тоді отримують її від вчителя або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації (2-й крок). В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу, джерелом інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри, далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, що реалізує кілька етапів взаємодії між учнями, які “грають ролі” (3-й крок). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4-й крок).

Отже, не ставлячи перед собою конкретної мети самопізнання під час ситуативної ігрової технології, реалізуються певні його елементи: розкриття театральних здібностей, саморозуміння, усвідомлення власної неповторності та значущості серед однолітків. Враховуючи досягнення інтерактивних ігор у пізнавальних процесах, ми вважаємо за доцільне врахувати третій і четвертий кроки (невизначеність сценарію, що забезпечить свободу і максимальний творчий пошук та післядію, яка є необхідною для усвідомлення, осмислення та прийняття чи неприйняття індивідуально-психологічного компоненту особистості).

Значущою для створення нами власної моделі є методика ігрової рольової взаємодії, розроблена М. Скрипником [8]. Така методика представляє кількісний і якісний склад, зв'язки, взаємодію, просторове розміщення гравців. Комплект ролей і функцій гравців має адекватно віддзеркалювати професійні та соціально-особистісні стосунки. Інколи з метою стимулювання ігрової ситуації вводять ігрові ролі (скептик, ентузіаст, діагностик, аналітик, ерудит, консерватор тощо). Залежно від модифікації гри в ній можуть бути різні типи рольових позицій. Зокрема, організаційні позиції: організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер. Позиції, що виявляють ставлення до новизни: ініціатор, обачливий критик, консерватор. Методологічні позиції: методолог, критик, проблематизатор, рефлексуючий, програміст. Соціально-психологічні позиції: лідер, незалежний.

Найскладнішим моментом при моделюванні таких ігор, автор відзначає чітке визначення функцій гравців. Враховуючи потребу старшокласників у виборі подальшого життєвого шляху, ми вважаємо, що прийняття на себе запропонованих ролей М. Скрипником, допоможе пізнати в собі неусвідомлювані до цього можливості.

Так, О. Кравчина [1] формулює методику дидактичної рольової гри, основними етапами якої є: мотивація (фокусування) – це може бути запитання, міні-демонстрування); узгодження очікуваних навчальних результатів (учасники обмінюються очікуваннями, наприклад, уточнюють формулювання очікуваних результатів, можливо, зменшують їх кількість); домовленість про терміни (може, доведеться згадувати значення якихось понять, зміст окремих елементів тощо); представлення плану гри (оптимально, якщо план, разом із зазначенням часу на виконання кожного кроку, розданий усім учасникам або вивішений на

плакаті); представлення правил гри (необхідно нагадати, що робитимуть активні учасники і спостерігачі на кожному етапі); демонстрування (іноді, особливо на початку опрацювання нової навички, запрошений фахівець або краще підготовлений учасник може сам показати кілька варіантів дій фахівця в ситуації, що розігрується); розподіл ролей (оптимально заздалегідь запланувати розподіл за ролями, з огляду на досвід попередніх занять і необхідно надати всім рівні можливості для участі в різних ролях; учасники відповідно до їхніх ролей отримують заздалегідь підготовлені матеріали; підготовка до рольової гри; рольова гра (активні учасники діють відповідно до своїх ролей і отриманої інформації. Під час рольової гри спостерігачі, запрошений фахівець не втручаються у дії учасників, але ведуть записи для майбутнього коментування); рольовий зворотний зв'язок (учасники гри коментують те, що відбувається, не виходячи з ролей, вони можуть оцінити дії один одного); діловий зворотний зв'язок (учасники гри, вийшовши з ролі, і спостерігачі коментують дії консультанта; рекомендується починати з його власної самооцінки; слід дотримуватись правил коментування); коментування фахівця (запрошений фахівець коментує дії консультанта і звертає увагу на плюси і мінуси коментарів, що пролунали раніше).

**Мета статті** – визначити можливості гри як засобу самопізнання старшокласників і визначити психологічні умови використання ігрової діяльності у практиці навчання і виховання.

**Виклад основного матеріалу і результатів дослідження.** Таким чином, розглянувши методику рольової гри, ми дійшли висновку, що така модель є суто дидактичною, а для нас це є однобічним, але такі ігри дають можливість здобути досвід (знання, уміння, навички), що може стати здобутком в участі ігор на самопізнання. Кожен етап такої гри пронизаний регламентованістю і не включає творчості гравців, що є недопустимим у формуванні моделі самопізнання засобами гри. Спрямованість ігор на самопізнання визначається завданнями подальшого саморозвитку і самовдосконалення особистості.

Отже, основними завданнями ігор на самопізнання з нашої точки зору є: самореалізація старшими школярами свого “Я” тісно пов’язана із самопізнанням та саморозвитком, що призводить до формування самосвідомості, тобто системи уявлень про себе, про свої можливості, свою значущість. Оцінювання школярами своїх вчинків: включеність учасників експерименту у взаємодію з іншими людьми дозволяє глибше зрозуміти себе і навколишній світ, увійти в соціальні стосунки з іншими людьми; самостійність у визначенні основних завдань, змісту і форм ігрової діяльності, які спрямовані на подальше самовдосконалення; творчість, що припускає створення таких умов, коли в будь-якого учасника гри виникає бажання проявити творчу активність, придумати нові варіанти й підходи до вирішення поставлених завдань. жити, творити і діяти заради загальної справи; співробітництво старшокласників і дорослих в ігровій взаємодії, у діловому спілкуванні, на творчих заняттях, під час бесід, зустрічей тощо.

Крім цього, ігри, що активізують до самопізнання старшокласників, характеризуються наступними ознаками.

Добровільність, тобто гравець не зобов'язаний у ній брати участь. При недотриманні цієї умови гра відразу втрачає свою привабливість.

Ініціативність, тобто гравець не може бути пасивним. У протилежному разі учасник випадає з гри, цей момент пов'язаний із керуванням своїми діями у грі.

Відокремленість, тобто ігрова дія проходить у точних (заздалегідь окреслених) просторових і тимчасових межах.

Невизначеність, тобто не має точного розвитку і результату.

Непродуктивність (безкорисливість), тобто не наштовхує на створення матеріальних благ.

Творча активність, де специфіка даного виду творчості формується в умовах і правилах. Правила – це своєрідний ігровий кодекс і лише вони одні мають силу.

Ілюзорність, коли учасник усвідомлює, що він діє (на відміну від повсякденного життя) у межах фіктивної реальності.

Індивідуальність, тобто в учасника гри завжди є можливість виявити свої якості для досягнення успіху.

Визначивши основні етапи моделі та ознаки ігор, що спряють самопізнанню, постає необхідність розкрити механізми взаємодії між її внутрішніми складовими.

*На першому етапі* ігрової діяльності (педагогічне обґрунтування) за допомогою взаємодії між педагогом та майбутньою ігровою групою починають функціонувати такі елементи самопізнання як особистісно-характерологічні особливості і властивості характеру, мотиваційно-ціннісна сфера, пізнавальна сфера кожного присутнього.

*Другий крок* (спільне планування гри), відповідно до потреб і мотивів старшокласника, найяскравіше проявляються особистісно-характерологічні особливості, оскільки при плануванні гри враховуються потреби, індивідуальні інтереси кожного учасника ігрового простору. Під час реалізації цього етапу також проявляється мотиваційно-ціннісна сфера, адже кожен учасник вбачає у грі розкриття власних інтересів, цінностей. Вступає у дію пізнавальна сфера, поскільки сама по собі гра є частиною пізнання у кожній конкретній особистості, що формується.

При спільній підготовці ігрової діяльності (*третьій етап*), впливаються нові акти самопізнання, такі як сфера здібностей і можливостей (приймаючи участь у створенні гри, старшокласник залучає і використовує весь свій попередньо набутий потенціал знань, умінь та навичок, що веде за собою ріст активності, пізнання власної значущості, ініціативність. Невід'ємною ланкою, що приводить у рух даний етап моделі – це співробітництво, взаємодія.

Найбільш колоритним у вираженні взаємозв'язків між ігровою діяльністю та самопізнанням є *четвертий етап*, власне проведення гри. На цей момент не перестають діяти компоненти самопізнання попередніх етапів, а залучаються

емоційно-вольова сфера, демонстрація власної індивідуальності та неповторності, адже запланований сценарій гри ніколи класично не програється, в ньому обов'язково з'являються прояви індивідуальностей старшокласників, які приймають участь у грі. У даному випадку учень, взявши на себе роль певного персонажа гри, виражає не лише його моральну позицію, поведінку, але і вносить частку себе, пізнаючи при цьому приховану власну сутність, аналізує її, формує ту чи іншу норму етичної поведінки. Функціонування цього етапу визначає наявність у повному складі визначених нами умов.

Спільне обговорення проведеної гри дає можливість повернутися з вигаданого світу, вигаданих учасників, але вже з певними здобутками на шляху пізнання себе. *П'ятий етап* передбачає аналіз ігрової діяльності, яка дає поштовх до об'єктивної оцінки оточуючих та самооцінки, прийняття або неприйняття тих власних особистісних рис, норм етичної поведінки, які проявилися у грі. Усвідомлення власних недоліків дають новий виток до самоудосконалення через корекцію Я-концепції, яка створюється.

Остання складова етапів нашої моделі не менш значний від попередніх. Післядія акумулює в собі весь попередній ігровий досвід, визначає нові потреби пізнання старшокласниками себе, немовби зазираючи наперед з метою заповнити прогалини або уточнити власну Я-концепцію, самореалізуватись, відчутти себе ще вільнішими у наступних іграх.

Ігри на самопізнання мають спільний характер в основі якого лежить ігрова взаємодія. Пояснюється це тим, що спроможність людини до безконфліктної і гармонійної взаємодії з іншими людьми виявляється, насамперед, через його особистість, його інтегровані якості, що найбільш повно відбиваються лише через включеність індивіда у відношення з навколишнім середовищем.

Важливою ланкою у приведенні цього механізму в роботу є визначені нами *психологічні умови*, які сприяють самопізнанню старшокласників засобами гри, до яких відносимо: *свободу особистості старшокласника; суб'єктність; співробітництво; взаємодію; творчість; толерантність.*

У співвідношенні самопізнання – ігрова діяльність юнацтва значну роль відіграє *суб'єктність*, оскільки учень в такому взаємозв'язку виступає суб'єктом. Суб'єкт – це носій певної активності. У повному розумінні суб'єктом можна назвати того, хто здатний “вступити в особливі відносини” з самим собою, звернутись до самого себе. Його характеризує “самість”.

*Суб'єктна активність* – це складне багатоконпонентне психічне утворення, що характеризує актуалізацію сутнісних сил людини з метою пізнання, розвитку і вдосконалення себе, іншого і навколишнього світу.

Джерелом активності суб'єкта є його система активно-пошукових ставлень до речей, подій, явищ, людей і до самого себе. Структура суб'єктної активності одночасно визначає самовизначення, самопізнання, самосвідомість особи та характеризує її реальний просторово-часовий рух, становлення, динаміку та розвиток.

Наступною психологічною умовою є *сфера відносин з іншими людьми*, що має бути основана на свободі особистості.

Без взаємодії неможливе функціонування гри, направленої на самопізнання особистості. Сутність взаємодії зводиться до спільної, колективної діяльності й до її соціальної природи та організації. Л. Уманський [10] виділяв три види спільної діяльності (як взаємодії): спільно-індивідуальну, спільно-послідовну та спільно-взаємодіючу. Б. Ломов [7] стверджував, що взаємодія ніби пронизує спільну діяльність, відіграючи організуючу роль.

Для нашого дослідження важливою є позиція А. Журавльова [4], який стверджує, що структура спільної діяльності (до такої можна віднести ігрову діяльність) складається, функціонує й розвивається саме через взаємодію її учасників. Така закономірність простежується саме у грі, оскільки ігрова діяльність за своєю природою покликана бути спільною, груповою діяльністю, а тому взаємодія між учасниками закладена самими механізмами самопізнання та гри. Завдяки безпосередній або опосередкованій взаємодії індивідів стає можливим об'єднання, розподіл і узгодження індивідуальних діяльностей, причому взаємодія “пронизує” всі етапи ігрової діяльності, а також компоненти, тобто цілі, мотиви, засоби здійснення та результати.

Цільова взаємодія, а саме такою варто вважати ігрову взаємодію, приводить до виникнення певної спільності індивідів, завдяки якій формується колективний суб'єкт, що характеризується цілісністю і спроможністю до спільного функціонуваннях.

При таких характеристиках і розумінні взаємодії, важливу роль відіграє мотивація взаємодії вчителя з дітьми. В першу чергу вона має включати позитивне ставлення до гуманістичних цілей цієї взаємодії, відповідних засобів.

В результаті ігрової взаємодії з'являється перехід від гри, пізнання в ній себе до реальності та прийняття здобутих у грі особистісних якостей, цінностей та норм поведінки. Також під час ігрової взаємодії виходять зовні такі важливі чинники для результатів самопізнання, як самоспрямованість на життєрадість, підвищення себе, реалізація свого життєвого призначення, необхідність у постійному пізнанні, самовихованні та вдосконаленні себе. Така взаємодія не є двосторонньою “старшокласник – старшокласники”, до її складу залучається і особистість вихователя, який під час ігрової діяльності пізнає себе, самовдосконалюється, підвищує професійний рівень.

Опираючись на дослідження поняття “взаємодія”, проаналізувавши основні методик організації і проведення ігор, ми дійшли висновку, що вона є однією з важливих умов реалізації самопізнання старшокласників під час ігрової діяльності. Ігрова взаємодія – це вид стосунків, характерний для ігрової діяльності, який торкається її учасників та направлений на пізнання і творення власної особистості учнів та вихователя.

Підтвердження теоретичних положень віднайшло у результатах емпіричного дослідження. Нами здійснено дослідження впливу ігрової діяльності на становлення самопізнання особистості старшокласників.

Під час дослідження, яке тривало протягом 2015/2016 та 2016/2017 навчальних років у загальноосвітній школі № 4 м. Кропивницький, було залучено 136 учнів старших класів. Насамперед, було вирішено перевірити і з'ясувати міру зацікавленості учнів 9 – 11-х класів у пізнанні власної особистості.

Упродовж емпіричного дослідження, ми з'ясовували розуміння учнями старших класів поняття “самопізнання”, визначили їх самооцінку та рівень активності до пізнання себе. Результати виявились такими: учні 9-го класу (23,5 %) взагалі не задумувались над змістом поняття “самопізнання”, але на питання “дізнатись щось нове про себе – це...”, 19,8 % опитуваних зазначили, що це цікаво, хоча пізнання себе 13,2 % учнів вважають стражданням.

Дещо іншою виявилась ситуація у 10-11 класах. Учні зазначених класів вже більш свідомо надають відповіді на питання “пізнання себе – це...”, 35,3% відповіли, що це радісне відкриття нового, 7,4 % – що це складна, але цікава робота. Учні 11-х класів (19,1 %) вважають, що самопізнання – це мета і сенс життя.

Помітивши глибоку зацікавленість з боку старшокласників до самих себе, що проявлялась у бажанні дізнатися більше про себе від спілкування з однокласниками, однолітками, вчителями; визначити власний темперамент, характер, моральні властивості; пояснити власну поведінку у різних ситуаціях, часто конфліктних, відповідно до сучасних правил і норм; проявити і довести індивідуальність, неповторність своєї особистості; виявити і розкрити здібності, які визначають майбутню професію, постала необхідність роботи у даному напрямку.

Таким чином, з'ясувавши, що старшокласники не лише мають бажання пізнати власну сутність, але й вимогою даного віку є гостра потреба у самопізнанні, ми розробили курс «Самопізнання старшокласника». Даний курс має на меті виявити і простежити розвиток і взаємозв'язок елементів самопізнання (запропонованих у моделі) традиційними методами та засобами ігрової діяльності.

Тобто системоутворюючі фактори самопізнання старшокласників: міжособистісна взаємодія; емоційно-вольова сфера; сфера відносин з іншими людьми; сфера діяльності; утворення позитивної «Я-концепції», які реалізовувалися під час першого заняття спец. курсу, не були розкриті і досягнуті повною мірою, спостерігалася частковість і опосередкованість у виконанні заняття.

Під час пояснення та діагностики самооцінки як важливого і невід'ємного елементу самопізнання, заняття дало можливість простежити який образ “Я” у старших школярів є переважаючим. Загальні відомості подаємо у підрахованих відсотках: дуже негативний образ “Я” – 0%; в основному негативний – 0%; позитивно-негативний – 33%; в основному позитивний – 51%; дуже позитивний – 5%; іноді буває позитивним, а іноді – дуже негативним – 11%.



Таким чином, можна констатувати з отриманих даних, що лише 51% респондентів мають повністю позитивний образ «Я». Цікавим і характерним є те, що учні поступово, дорослішаючи, ідуть у напрямку стабілізації і закріплення власного «Я» (зробити таке твердження дають можливість наступні показники: в основному позитивний образ «Я»: у учнів 9 класів – 40%; 10 – 55%; 11 – 55%). Створена цілісна картина показує, що 41% старшокласників, які приймали участь у констатуючому експерименті, не повністю задоволені собою, а значить усвідомлюють свої недоліки у рисах характеру та поведінці.

Оцінити власні позитивні і негативні риси характеру, значить глибше зрозуміти власну особистість, усвідомити, що ідеальних людей не існує, але разом з тим намагались переглянути свої недоліки – це важливий крок у самопізнання. Таким кроком є наступна тема: «Виховання і моє «Я» - сумісні?». У ході диспуту та бесіди ми знову виявили недоліки, які були описані вище. Традиційні методи роботи гальмували свободу, суб'єктність, взаємодію, співробітництво, творчість, які у нашій моделі є запорукою успішного та ефективного самопізнання старшокласників. Підйом активності і зростання рівня співробітництва, творчості, взаємодії і свободи відбувся у ході запровадження такої форми роботи як аналіз життєвих ситуацій. Такий засіб у ході пізнання особистісно-характеріологічних особливостей характеру, емоційно-вольової сфери, пізнавальної сфери, міжособистісної взаємодії дав змогу відійти від традицій, дати більше свободи і творчості кожному учаснику заняття, що в свою чергу стало поштовхом до більшої зацікавленості, відкритості, толерантності, співробітництва.

Одним із необхідних системоутворюючих факторів самопізнання особистості старшокласників є міжособистісна взаємодія, яка у створеній нами моделі забезпечується педагогічними умовами, що сприяють самопізнанню старшокласників. Зазначений компонент самопізнання тісно пов'язаний з такими компонентами як пізнавальна, емоційно-вольова сфери, відносини з іншими людьми, сфера оточення. Саме на ці сторони самопізнання учнів старших класів направлене заняття «Дорослі і «Я». під час пояснення з боку вчителя, бесіди та складання етикету розмови з дорослими людьми спостерігалася зацікавленість, адже в ході бесіди з'ясувалося, що більшості учнів, які приймали участь у занятті (65%) дуже часто не вистачає досвіду і вміння безконфліктно, толерантно, етично спілкуватися з однолітками та людьми старшого віку. Знову ж таки підвищення активності спостерігалася не під час пояснення і бесіди, а тоді, коли було запропоновано виконати завдання творчого характеру (скласти етикет розмови з однолітками, старшими людьми та учнями молодшого віку). На цьому етапі заняття в роботу поступово почали включатися всі присутні (серед них навіть ті старшокласники, які спочатку пасивно ставилися до перебігу заняття). Таким чином, з кожним кроком у реалізації спец. курсу ми пересвідчувалися, що у формах роботи з учнями старших класів існує значна прогалина, яку необхідно заповнити іншими засобами на шляху до самопізнання.

Вагомим моментом у житті юнацького віку стає вибір майбутньої професії. Тому одним з компонентів самопізнання у визначеній віковій категорії є планування життєвого шляху та професійне самовизначення. Метою занять циклу «Я» вибирає професію» стало переконати учнів, які через кілька років стануть перед важливим вибором у своєму житті, що про цей крок потрібно замислюватись вже зараз, перебуваючи в стінах загальноосвітніх закладів. Результати дослідження свідчать, що лише 30% учнів покладаються на себе (власні здібності, переконання, професійні якості) у виборі майбутньої професії; близько 40% старшокласників покладаються на вибір і можливості своїх батьків, а 20% так би мовити «пливуть за течією», «живуть одним днем» і не задумуються про своє майбутнє. Такі результати спонукали нас до того, щоб якомога більше розкрити сутність професій, які на сьогоднішній день користуються популярністю і попитом, але разом з тим показати та переконати у привабливості та важливості інших професій. Крім того, коли почалися бесіди, то присутні (помітна була нещирість) керувалися у можливості майбутньої професії саме її популярністю та високооплачуваністю. Тому ми вдалися до такої форми роботи як само діагностика. Суть її полягала у тому, щоб кожен старшокласник через набір необхідних професійних якостей, здібностей і можливостей ніби «приміряв» ту чи іншу професію та усвідомив чи підходить вона йому; чи стане він (вона) професіоналом своєї справи; чи це буде саме те заняття, яке людина покликана виконати у своєму житті. Такий переломний момент наших занять став переломним і для деяких присутніх через можливість задуматись та переосмислити свої плани на майбутнє.

Відтак, обрана тематика занять показала свою важливість і певну ефективність. Недопрацювання, як і раніше, помітними були у формах роботи із старшокласниками. Стандартні методи і засобами не дали можливості повністю відкритися, висловитися, зламати попередні стереотипи.

Не менш корисною, привабливою і важливою виявилась тема нашого курсу «Норми поведінки. Чи існує зараз потреба в них?» Метою зазначених занять було простежити розвиток одного із системоутворюючих факторів самопізнання старшокласників – норм етичної поведінки. За допомогою розповіді практичного психолога, бесіди та диспуту учні перейнялися цією проблемою, оскільки старшокласники мали можливість простежити не розвиток, а зворотній процес (регрес) у ході цього питання на всіх рівнях людських цінностей та взаємовідносин. Для такого спостереження було проведено порівняння від античності до сьогодення, включаючи традиції і звичаї українського народу в даному напрямку дослідження.

Пожвавлення і інтерес викликала така робота, як написання творчороздуму над нормами поведінки у XXI столітті. До такого підсумку ми прийшли тому, що у письмових роздумах учнів прозвучали нові ідеї, думки, поради, які під час бесіди та диспуту обходилися. Це вкотре свідчило, що методи, якими і на сьогодні користуються більшість педагогів застарілі, не відповідають вимогам і

потребам у розвитку особистості старшокласників, стримують і тримають у певних «рамках» необхідний шлях до самопізнання .

Отже, реалізувавши різноплановий цикл занять під час спец. курсу «Самопізнання – ядро особистості старшокласника» ми торкнулися всіх важливих компонентів самопізнання старшокласників, визначених у запропонованій нами моделі, однак педагогічні умови, які сприяють цьому процесу не були повністю втілені через невідповідність тих форм роботи, за допомогою яких проводилось кожне заняття.

Таким чином, констатуємо експеримент при реалізації створеної нами моделі виявився не настільки ефективним як ми передбачали. Активність старшокласників на шляху до пізнання власної особистості не була високою, хоча була помітною така потреба.

Протягом занять спостерігалась певна недовіра, скутість, замкненість з боку старшокласників. При підготовці дискусій та бесід необхідною умовою, в деяких випадках, була потрібна допомога учнів (підготовка повідомлень), що теж сприймалось дещо негативно. Більшість учнів на дану пропозицію відповідали: “Навіщо це мені? Зайві клопоти? Не бачу сенсу!”, “Не хочу бути білою вороною в класі” і тощо.

Після завершення дослідження, бесід, дискусій відчувалось настороження, не повне прийняття елементів самопізнання, що подекуди висловлювалось у такій формі: “На сьогодні закінчили з читанням моралі...”

Таке позитивно-негативне ставлення до занять не зменшувало важливості ролі самопізнання серед школярів старших класів, а потребувало наповнення її новим змістом: перехід від традиційних засобів до нестандартних, що ґрунтуються на засадах свободи, співробітництва, толерантності, суб’єктності, творчості, взаємодії.

Перш ніж перейти до безпосередньо ігрової діяльності, ми вирішили переконатися, що важливість гри для старшокласників не залишилось в минулому, а є важливим видом діяльності у їхньому віці.

Результати анкети дозволяють визначити: 70 % учнів 9-11 класів вважають гру видом діяльності, 22% – розвагою і лише 8 % – пустим заняттям; вагому роль гри у різних вікових категоріях відзначили 92 % учнів ; старшокласники люблять грати, тому що гра надає свободу, можливість самовираження та усуває сором’язливість за свої думки і дії – 90 %. Вибір старшокласників полягає у поєднанні традиційних засобів навчання і виховання з нетрадиційним (про що свідчить анкетування – за такий варіант висловилося 67 % респондентів).

Отже, ми дійшли **висновків**, що для ігрових засобів, які впливають на самопізнання особистості старшокласників, характерні певні відмінності від традиційних: наявність ігрових моделей об’єкта, процесу або діяльності; активізація мислення або поведінки; високий ступінь задіяності у педагогічному процесі; обов’язковість взаємодії педагогів між собою та вихованцем; посилення

емоційності, творчий характер заняття; самостійність у прийнятті рішень; бажання набути вмінь, навичок, пізнати себе, повірити у свої можливості за відносно короткий термін. Гра, котра історично розвивалася як фактор становлення сутнісних сил людини, здатна слугувати засобом адекватного самопізнання для старшокласників згідно з особливостями їх віку, прагненням до ігрової взаємодії та у зв'язку з актуалізованими бажаннями самовизначення за умов, якщо кожен учень: висуває конкретні вимоги до кожного етапу взаємодії з поступовим ускладненням ігрових ситуацій, що підвищує пізнавальну активність; змінює шляхом самопізнання своє ставлення не тільки до себе, але й до партнерів з ігрової діяльності при дотриманні норм шанобливого ставлення до людей; прагне до збагачення власного досвіду соціальної взаємодії через реалізацію загальнолюдських цінностей.

### **Література**

1. Активні та інтерактивні методи навчання / Укладач Кравчина О.С. – К.: ЦІННО АПН України, 2003. – 32 с.
2. Булах І.С. Психологія особистісного зростання підлітка: Монографія / І.С. Булах. – К.: 2003. – 340 с.
3. Григорьев В.М. Народные игры и традиции России / В.М. Григорьев. – М., 1994. – 243 с.
4. Журавлев А.Л. Психология совместной деятельности. : Институт психологии РАН, 2005. 640 с.
5. Зелінська Т.М. Психологія особистісної амбівалентності в юнацькому віці: [монографія] / Т.М.Зелінська. – Суми: Університетська книга, 2013. – 432 с.
6. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И.П. Иванов. – М.: Педагогика, 1989. – 206 с
7. Ломов Б.Ф. К проблеме деятельности в психологии / Б.Ф.Ломов // Психологический журнал, 1981. – № 5, Т.2. – С. 3 – 22.
8. Скрипник М.І. Інтерактивні технології в післядипломному навчанні: довідник / М.І.Скрипник; НАПН України, ДВНЗ «Ун-т енедж. освіти». К., 2013. –202с.
9. Селевко Г.К. Социально-воспитательные технологии / Г.К. Селевко, А.Г. Селевко: Учебное пособие для студ. – М.: Народное образование, 2002. – 176 с.
10. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников / Л.И. Уманский : учебное пособие. М.: Просвещение, 1980. 160 с.
11. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.

### **Транслітерація**

1. Aktivni ta interaktivni metodi navchannya / Ukladach Kravchyna O.S. – K.: TSINNO APN Ukraїni, 2003. – 32 s.

2. Bulah I.S. Psihologiya osobistisnogo zrostannya pidlitka: Monografiya / I.S. Bulah. – K.: 2003. – 340 s.
3. Grigorev V.M. Narodnye igryi i traditsii Rossii / V.M. Grigorev. – M., 1994. – 243 s.
4. Juravlev A.L. Psihologiya sovместnoy deyatelnosti. : Institut psihologii RAN, 2005. 640 s.
5. Zelinska T.M. Psihologiya osobistisnoї ambivalentnosti v yunatskomu vitsi: [monografiya] / T.M.Zelinska. – Sumi: Universitetska kniga, 2013. – 432 s.
6. Ivanov I.P. Entsiklopediya kolektivnyih tvorcheskih del / I.P. Ivanov. – M.: Pedagogika, 1989. – 206 s
7. Lomov B.F. K probleme deyatelnosti v psihologii / B.F.Lomov // Psihologicheskij jurnal, 1981. – № 5, T.2. – S. 3 – 22.
8. Skripnik M.I. Interaktivni tehnologii v pislyadiplomnomu navchanni: dovidnik /M.I.Skripnik; NAPN Ukraїni, DVNZ «Un-t enedj. osviti». K., 2013. –202s.
9. Selevko G.K. Sotsialno-vospitatelnyie tehnologii / G.K. Selevko, A.G. Selevko: Uchebnoe posobie dlya stud. – M.: Narodnoe obrazovanie, 2002. – 176 s.
10. Umanskiy L.I. Psihologiya organizatorskoy deyatelnosti shkolnikov / L.I. Umanskiy : uchebnoe posobie. M.: Prosveschenie, 1980. 160 s.
11. SHmakov S.A. Igryi uchaschihsya – fenomen kulturyi / S.A. SHmakov. – M. : Novaya shkola, 1994. – 240 s.

**Mamchur I.V.**

**Socio-psychological conditions of playing activity of senior pupils as an essential prerequisite for their self-knowledge**

*The article presents the results of the theoretical-empirical research, which highlights the significant socio-psychological conditions of the organization of gaming activity of senior pupils. The important role of the game is proved in the motivation of self-knowledge, self-development of the personality of adolescence. On the basis of empirical data it is necessary to use interactive role-playing games in the educational process.*

**Key words:** game, game activity, identity, self-knowledge, senior pupil, youthful age.

**Мамчур Ірина Вікторівна** – здобувач кафедри практичної психології та соціальної роботи Східноукраїнського національного університету ім. В. Даля, м. Северодонецьк.