УДК 159.9

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ ІНФОРМАЛЬНОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Мілютіна К.Л., д. психол. н., професор
кафедри психології розвитку
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Стаття присвячена визначенню поняття і типологізації варіантів інформальної соціалізації, а також емпіричному дослідженню цього явища на прикладі інформальної освіти. Було розроблено психологічні моделюючі ігри з метою гейміфікації навчального процесу та виявлено особливості інноваційного потенціалу осіб, схильних до участі в ігровій та тренінговій діяльності.

Ключові слова: *соціалізація, постнекласична парадигма, інноваційний потенціал, ігри, освіта.*

Статья посвячена определению понятия и типологизации вариантов информальной социализации, эмпирическому исследованию этого явления на примере информального образования. Были разработаны психологические моделирующие игры с целью геймификации учебного процесса и выявлены особенности инновационного потенциала лиц, склонных к участию в игровой и тренинговой деятельности.

Ключевые слова: *социализация, постнеклассическая парадигма, инновационный потенциал, игры, образование.*

Milutina K.L. GAME TECHNOLOGY IN EDUCATIONAL PROCESS AS A MEANS INFORMAL SOCIALIZATION OF THE INDIVIDUAL

The article is devoted to the definition and typology of informal socialization options and empirical study of this phenomenon on the example of informal education. Psychological simulation games with the aim of gamification of educational process have been developed and the peculiarities of the innovation potential of those who are likely to participate in the games and training activities.

Key words: *socialization, postnonclassical paradigm, innovation potential, games and education.*

Постановка проблеми. У сучасному світі здійснюється побудова інформаційного, постіндустріального суспільства. Це змінює структуру зайнятості людини, зумовлюючи скорочення робочого дня та тижня, зменшення часу на ведення домашнього господарства. Водночас життя стало менш передбачуваним, обрання професії у юнацькому віці не означає, що людина працюватиме за цією спеціальністю протягом усього життя, міграційні та глобалізаційні процеси збільшують імовірність зміни місця проживання. Наявність зовнішніх передумов забезпечує поширення явища інформальної соціалізації. У сучасній психологічній науці існують поодинокі дослідження цього явища в межах неформального освітнього процесу. Інтернет-соціалізація як один із варіантів інформальної соціалізації була детально розглянута, проте її інформальний аспект залишився поза увагою дослідників. При аналізі як вітчизняних, так і зарубіжних наукових джерел не було виявлено систематичних досліджень такого явища, як інформальна соціалізація особистості.

Мета дослідження – виявлення типології інформальної соціалізації, розробка ігрових моделей для застосування їх в ході інформальної освітньої соціалізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасні теорії розвитку особистості пропонують розгляд процесу соціалізації з урахуванням культурно-історичних умов (по-різному на певних вікових етапах). Її успішність залежить від генетичних особливостей особистості, віку та соціальної ситуації розвитку. Зазначені теорії окреслені у віковому вимірі: процес соціалізації починається від народження і продовжується до смерті людини [3; 6].

У некласичній парадигмі результатом і змістом соціалізації є формування особистості, зокрема: особистісні надбання та утворення, які виникають у процесі соціалізації, цінності, смисли, мотиви, світогляд, моральні установки. Такий підхід ставить у центр розгляду особистість, що робить його прерогативою некласичної і постнекласичної парадигм у соціальної психології [1; 7]. Безумовно, зміст соціалізації розглядався і в онтогенетичних теоріях, однак його було прив'язано до біологічних факторів (вікового розвитку сексуальності, зміни зубів, розвитку індивіду загалом). У некласичній парадигмі першу позицію займає особистість як утворення соціалізації. Ефективність останньої зумовлюється рівнем моральності, культури особистості. Соціалізація у постнекласичній парадиг-

мі – нелінійний багатоваріантний процес взаємодії людини та світу у ситуації невизначеності. Основним механізмом цієї взаємодії є суб'єктний вчинок, що визначає кількість ступенів свободи особистості у виборі власної соціалізаційної стратегії [5; 7]. Сутністю процесу соціалізації стає виникнення й розвиток мережевого мислення та спілкування, віртуалізації власного життєвого бачення особистості за допомогою мови, що відтворює у свідомості людини безліч світів, які здатні доповнювати один одного або існувати автономно, підкоряючись гіпертекстовому принципу організації [2; 3; 4].

Постановка завдання. Виникає проблема розробки теоретичної моделі дослідження процесу інформальної соціалізації. Мають бути досліджені як чинники, так і наслідки для розвитку особистості саме такого перебігу процесу соціалізації.

Виклад основного матеріалу дослідження. Особливістю інформальної соціалізації є суб'єктна активність особистості, самостійний вибір власного шляху саморозвитку та способу відпочинку.

Чинники можна класифікувати на: зовнішні, внутрішні та ситуативні; наслідками інформальної соціалізації можуть бути зміни в емоційній сфері особистості.

До зовнішніх чинників інформальної соціалізації належить наявність вільного часу та енергії, що дає можливість займатись певним видом інформальної діяльності. Місце проживання та його умови також можуть впливати на цей процес: наявність ресурсів великого міста щодо розвиненості варіантів інформальної освіти, соціалізації тощо більша, ніж у містечках та селах. Поширення Інтернету, з варіантами дистанційної інформальної соціалізації, зменшує дію цього чиннику, і в перспективі розбіжності будуть нівелюватись. Безумовно, найважливішим внутрішнім чинником інформальної соціалізації є мотивація, що пов'язана із прагненням бути приналежним до інформальної соціальної групи, потребою у повазі та самоповазі; імовірна також актуалізація потреби у саморозвитку та самореалізації. Специфіка ціннісної сфери особистості (потреба у свободі, орієнтація на процес тощо) також може сприяти залученості до цього типу соціалізації. Особливості особистості (толерантність до невизначеності, специфіка розвитку емоційної сфери особистості, пізнавальна активність) можуть зумовлювати вибір типу інформальної соціалізації. Самопроектування [3; 7; 8] виступає механізмом даного процесу соціалізації.

Незважаючи на ці умови, людина може не залучатись до інформальної соціалізації, доки не відчує нагальної потреби у цьому через кризу. Такі кризові стани можуть бути пов'язані з життєвими обставинами: зміна професії, розлучення, переїзд тощо. Саме інформальні види діяльності сприяють адаптації до нових умов та відновленню емоційної рівноваги.

Інформальна соціалізація сприяє вдоволеності життям, зменшує рівень самотності, допомагає процесу самоактуалізації.

У сучасному світі поруч із кожним типом традиційної соціалізації починає виникати її інформальний аналог. Ці види соціалізації не конкурують між собою, а доповнюють один одного. За умови успішного функціонування традиційних інститутів соціалізації інформальні варіанти доповнюють нормативні уявлення людини, збільшують її толерантність та адаптивні можливості. Якщо ж традиційні інститути переживають кризу та виконують свої завдання недостатньо, то інформальна соціалізація може як сприяти успішному розвитку особистості, так і створювати девіантні варіанти соціалізації (Інтернет-залежність, залучення особистості до тоталітарних культів, антисоціальних угрупувань тощо).

Психологи та педагоги широко використовують ігрові технології для реалізації своїх завдань, насамперед, у сфері інформальної освіти. Найбільш доречним є використання ігрової форми уроку на етапі закріплення знань, можливим також є їх застосування на початку вивчення теми з метою підвищення зацікавленості учнів. У навчальному процесі частіше застосовуються ігрові обрамлення та моделюючі ігри.

Важливими є принципи створення моделі досліджуваного явища та перетворення її на гру. Для того, щоб створити навчальну моделюючу гру, варто відповісти на деякі запитання:

– Яку функцію (процес) ми хочемо відтворити у грі?

– Що є початком та закінченням процесу?

– Що (хто) приймає участь у даному процесі?

– У яких стосунках перебувають елементи?

– За якими правилами вони взаємодіють?

– Як це відтворити у вигляді гри?

– Скільки часу вона потребуватиме та як розташувати її у плані уроку?

Наведемо як приклад процес створення моделюючої гри у структурі заняття хімічного гуртка для молодших школярів на тему «Валентність».

– Яку функцію (процес) ми хочемо відтворити у грі? Процес об'єднання атомів у молекули з урахуванням їх валентності.

– Що є початком та закінченням процесу? Початок – наявність окремих, не поєд-

наних між собою атомів різних речовин, закінчення – усі атоми об'єднані в молекули хімічних з'єднань.

– Що (хто) приймає участь у даному процесі? Атоми.

– У яких стосунках перебувають елементи? Можуть створювати молекули хімічних з'єднань.

– За якими правилами вони взаємодіють? Поєднуються між собою з урахуванням кількості валентностей.

Як це відтворити у вигляді гри? Кожна дитина – атом, у неї є мотузки в залежності від кількості валентностей. В умовах вільного пересування простором класу атоми мають зв'язатись між собою у знайомі для дітей хімічні з'єднання.

Скільки часу вона потребуватиме і як її розташувати у плані уроку? Близько 20 хвилин, якщо провести на початку, ще залишиться час на пояснення природи валентності.

Гра «Атоми та молекули»

Учасники: учні четвертого класу.

Обладнання: шматочки мотузок довжиною 40 см., бейджі.

Етапи гри:

Підготовчий етап. Виписуємо формули поширених хімічних речовин: H_2O, NaCl, O_2 тощо. Розраховуємо кількість атомів відповідно до чисельності дітей у групі та надписуємо бейджі назвами атомів. Нарізаємо мотузки за кількістю загальних валентностей.

Перший етап. Роздаємо дітям бейджі та просимо самостійно, відповідно до атому, підібрати собі мотузки – валентності.

Другий етап. Діти, перебуваючи в умовах вільного пересування, поєднуються та зв'язуються мотузочками у молекули.

Третій етап. Розпізнавання та називання молекул, що утворились, виправлення помилок (якщо вони були).

Приклади використання моделюючих ігор та ігрових обрамлень на позашкільних та тренінгових заняттях із музики, фізики, біології, математичної статистики, менеджменту, соціальної роботи. Під час тренінгу «Психологія управління» улюбленою стала **гра «Організація праці».**

Обладнання. Три стільця у різних кутках приміщення та картонки трьох кольорів, кожного - по 30 штук. Тренер розкладає картонки на стільці таким чином, щоб на одному стільці були по 15 картонок двох кольорів. Наприклад: стілець 1 – сині та зелені, стілець 2 – сині та червоні, стілець 3 – червоні та зелені.

Інструкція. Учасники поділяються на три однакові за кількістю підгрупи, у кожній з них обирається керівник. Лідери по черзі підходять до тренера та отримують завдання для своїх команд. Загальне завдання: «Зібрати на своєму стільці картонки того кольору, якого у вас немає, переміщуючи по одній картці за раз».

Завдання підгрупи 1. «Ви маєте просто перенести ці картки до свого стільця».

Завдання підгрупи 2. «Ви маєте перенести ці картки до свого стільця, випередивши інші підгрупи. Ваш керівник слідкуватиме, хто їх переніс найбільше».

Завдання підгрупи 3. «Ви маєте перенести ці картки до свого стільця, ДІЮЧИ ЯК ОДНА КОМАНДА, ДОПОМАГАЮЧИ ОДИН ОДНОМУ».

Керівники інструктують підгрупи відповідним чином, і за сигналом усі починають виконання. Аналізуючи результати, тренер звертає увагу на ефективність праці кожної з команд та настрій учасників. Досвід роботи наших груп показує: учасники під час вправи мали можливість в ігровій формі виявити конкурентні тенденції та вирішити, допомагають вони чи заважають на цьому етапі.

Допомогти соціальним працівникам у рамках відповідного тренінгу «Соціальна робота з людьми з особливим потребами» може моделююча **гра «Соціальна допомога».**

Учасники: соціальні працівники (16 осіб), якщо група більша, то треба більше обладнання.

Обладнання: стільці, 13 мотузок довжиною 1 метр, ручки, папір, пов'язки на очі (3 шт), картки від дитячого лото: їжа, одяг, умовні гроші.

Ролі:

– Людина з особливими потребами (може пересуватись, лише коли один кінець мотузки прив'язано до стільця, а інший вона тримає в руці), 10 осіб.

– Банк – видає пенсію або самому інваліду, або іншій особі за наявності довіреності, 1 особа

– Магазин – продає одяг та їжу за гроші, 1 особа.

– Державна соціальна служба – має 1 «інвалідну коляску» (шматок мотузки), 3 «продуктові набори», може здійснювати інші види допомоги, надає матеріальну допомогу за наявності письмової заяви, 2 особи.

– Недержавний фонд – має 2 «інвалідні коляски» (шматки мотузки), 2 «продуктові набори», 10 одиниць грошей на матеріальну допомогу, надає матеріальну допомогу за наявності письмової заяви, 2 осіб.

Розташування у приміщенні: стільці стоять колоною; столи «установ» перебувають на відстані 90 см від стільців по обидва

боки від колони. На початку гри «інваліди» сидять на своїх стільцях, до яких прив'язано мотузки, у кожного інваліда є лист паперу та ручка. Банкіри, соціальні працівники сидять на своїх місцях за столами.

Етапи гри:

Перший етап. Інваліди мають спробувати отримати гроші та купити все необхідне, виконуючи правила гри (10 хвилин).

Другий етап. Ведучий погіршує життя інвалідів, позбавляючи їх ресурсів:

Третій етап. Підсумки гри:

– Чи вдалось інвалідам вдовольнити свої потреби?

– Як їм допомагали інші?

– Що робили (не робили) фонд, соціальна служба, банк? Чому?

Обговорення.

– Чи спостерігали ви подібне під час своєї практики чи на власному досвіді?

– Чому треба сприяти створенню груп взаємодопомоги?

– У чому можуть допомогти людям з особливими потребами Інтернет – ресурси?

– У чому роль соціальної служби та недержавних фондів?

Якщо група відчуває сильні емоції, то можна їх обговорити, але це не є метою гри.

Гра «Піскові острови». Проведення цієї гри доцільне на початку тренінгу, де вона одразу демонструє ситуацію у групі. Бажано, щоб «результати діяльності» залишались на столі протягом усього тренінгу, бо в учасників виникає бажання щось самостійно змінити у процесі створення команд.

Учасники: представники організації замовника.

Обладнання: великий стіл, пісок або дрібний гравій (можна різнокольоровий), «скарби» (1 – 3 одиниці).

Етапи гри:

Перший етап. Учасники розташовані навколо великого столу за підрозділами. Тренер, насипавши велику купу піску посередині столу, пропонує учасникам мовчки створити «Землю, на якій їм житиметься комфортно». Тренер не уточнює кількість островів та не перешкоджає будь-яким переміщенням піску. Етап триває доти, поки переміщення не припиняться. Можна сфотографувати отриману картину, не дозволяючи обговорення.

2 етап. Тренер розміщує «скарби» на вільній території та пропонує учасникам мовчки розташувати їх там, де потрібно. Етап триває доти, поки переміщення не припиняться. Можна сфотографувати отриману картину.

3 етап. Обговорення.

– Яка вийшла конфігурація (загальна територія, окремі острови)? Чому?

– Чи зручно пересуватись між частинами цього світу?

– Чи вдоволені всі учасники тим, що вийшло?

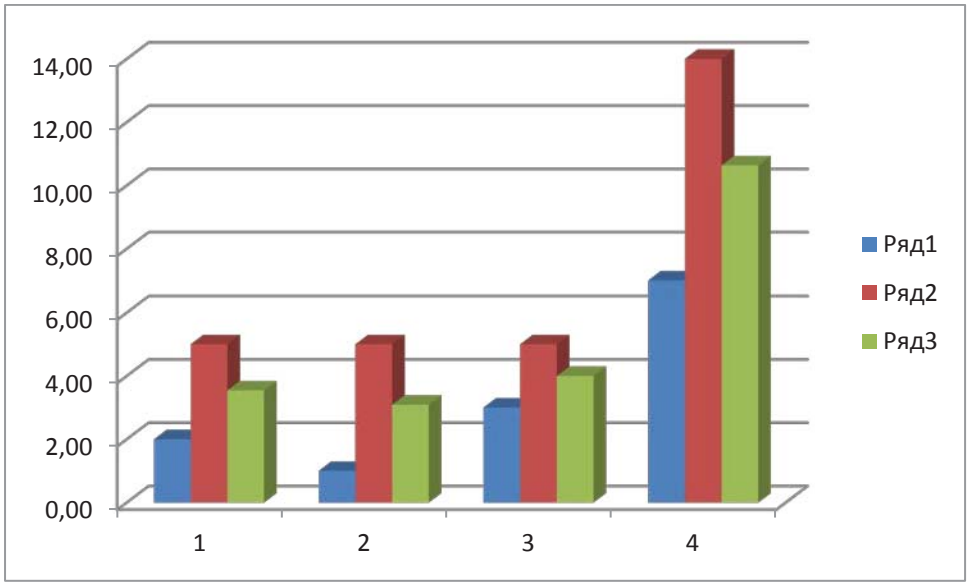

Рис. 1. Середні значення креативності, схильності до ризику, спрямованості у майбутнє та інноваційного потенціалу особистості в досліджуваних групах (середні значення).

Ряд 1 – особи, які навчались лише в офіційних навчальних закладах;

Ряд 2 – особи, які брали участь в моделюючих іграх;

Ряд 3 – особи, які брали участь у тренінгах.

– Як розподіляються / зберігаються скарби? Чому?

– Як би учасники назвали цей світ, що вони побудували? Чи потребує він зміни або вдосконалення? Чого не вистачає?

Варто бути готовим до того, що деякі підприємства можуть виявитись згуртованими, але не диференційованими, «купою», у якій вони самі не знають про місце проживання певного підрозділу. Інші, навпаки, є системою окремих «островів» без внутрішнього зв'язку. Можуть також існувати тенденції до повного уникання «скарбів», спроби «перекинути» їх на чужу територію або бійка за «скарби» між учасниками. Гра часто є емоційно насиченою, і лише мовчазний режим на першому-другому етапах робить її достатньо безпечною для учасників.

Щодо респондентів, які здобували другу вищу освіту та брали активну участь у системі інформальної освіти, застосовувались довгострокові програми практичного спрямування. Частина цих програм була насичена ігровими технологіями, а частина реалізовувалась у традиційному лекційно-практичному режимі. Здійснено порівняльний аналіз інноваційного потенціалу особистості у трьох групах досліджуваних: тих, що не були залучені до інформальної освіти (20 осіб); тих, хто навчався на тренінгах без ігрових технологій (18 осіб) та учасників груп, які навчались із застосуванням ігрових технологій за їхнім проханням (19 осіб).

Виявлено достовірні розбіжності за критерієм Мана-Уїтні (на рівні 0,05) між першою та другою групами та їх відсутність між групою 2 та групою 3. Можна висунути припущення, що різні види інформальної освіти (як тренінги, так і ігри) зацікавлюють осіб, у яких інноваційний потенціал є вищим за середній рівень.

Висновки з проведеного дослідження. Гейміфікація навчального процесу, переведення його у сферу інформальної соціалізації сприяє успішному розвитку компетенцій (як професійних, так і комунікативних), викликаючи при цьому позитивне ставлення в осіб із високим інноваційним потенціалом.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бочарова Е.Е. Стратегии поведения и субъективное благополучие личности. / Е.Е. Бочарова // Вопросы общей и социальной психологии. – Саратов, 2005. – С. 67 –75.

2. Зарецька О.О. Життєві контексти особистісного зростання: аналіз внутрішніх та зовнішніх чинників / О.О. Зарецька // Технології розвитку інтелекту. Електронне наукове видання.– Київ, 2013 – Том 1.–№ 4. – 2013. – Режим доступу: http: // psytir.org.ua / upload / journals / 4 / authors / 2013 / Zaretska_Olga_Oleksandrivna_Zhyttyevi_konteksty_osoby stisnogo_zrostannya_analiz_zovnishnih_i_vnutrishnih_chynnykiv.doc

3. Леонтьев Д.А. Личностное в личности: личностный потенциал как основа самодетерминации / Д.А. Леонтьев // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ им. М.В. Ломоносова. – Вып. 1. / под ред. Б.С. Братуся, Д.А. Леонтьева. – М.: Смысл, 2002. – С. 56 – 65.

4. Леонтьев Д.А. Постановка и достижение целей как фактор психологического благополучия. /Д.А. Леонтьев, Д.Д. Сучков. // Психологические исследования, 2015. – № 8(44), 1. http://psystudy.ru.

5. Проблемы психологической герменевтики / [Чепелева Н.В., Титаренко Т.М., Смульсон М.Л. и др.]. – К.: Изд-во Национального педагогического университета им. Н.П. Драгоманова, 2009. – 382 с.

6. Титаренко Т.М. Життєвий світ особистості: у межах і за межами буденності / Т.М. Титаренко. – К., 2003. – 376 с.

7. Чепелева Н.В. Самопроектирование личности в дискурсивном пространстве / Н.В. Чепелева // Наукові студії із соціальної та політичної психології: зб. статей / НАПН України, Ін-т соціальної та політичної психології; [ред. рада: М.М. Слюсаревський (голова), В.Г. Кремень, С.Д. Максименко та ін.]. – К.: Міленіум, 2012. – Вип. 31 (34). – С. 12–20.

8. Headey B., Wearing A.J. Understanding happiness: A theory of subjective well-being. – Melbourne, Australia: Longman Cheshire, 1992.

9. Ryff C.D. The structure of psychological well-being revisited // Journal of Personality and Social Psychology. – 1995. – Vol. 69. – P. 719 –727.