

МАМЧУР ІРИНА ВІКТОРІВНА

*Східноукраїнський національний університет імені Володимира
Даля МОН України, м. Северодонецьк*

СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ САМОПІЗНАННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ В УМОВАХ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті представлено соціально-психологічні особливості ігрової діяльності старшокласників, що постають у через взаємодію її учасників, організацію певної спільності індивідів, оформлення колективного суб'єкту, котрий характеризується цілісністю і спроможністю до спільного функціонування.

Розкриваються теоретичні, прикладні аспекти ділової гри у старшому шкільному віці, визначаються передумови самопізнання старшокласниками власне через ігрову діяльність. Результати теоретико-емпіричного дослідження упрозорюються у моделі самопізнання старшокласників засобами гри.

Ключові слова: *ділова гра, ігрова діяльність старшокласників, модель самопізнання старшокласників засобами гри, самопізнання*

Постановка проблеми. Максимально зростає роль і значення індивіда в міжособистісних, колективно-групових, організаційно-управлінських, професійних, загальносоціальних сферах спілкування. Найбільш повна реалізація потенційних можливостей і здатностей індивіда відбувається за умов, коли в процесі спільної діяльності з іншими людьми він одержує об'єктивну інформацію про себе.

Усвідомлення особистістю своїх можливостей через взаємодію з навколишнім середовищем, оточуючими найбільш інтенсивно відбувається в старших класах, тому що саме у цей віковий період молоді люди досягають нового рівня самосвідомості. Старшокласники починають шукати шляхи для саморозкриття і самовизначення. Проте старші школярі ще не можуть належним чином проявити себе в різноманітних видах діяльності. Острах здатися кумедним або нав'язливим призводить до того, що учні 9-11 класів стають менш комунікабельними. Емоційно-нестійкими, невпевненими у собі.

Здійснити самокорекцію і самовдосконалення своєї поведінки у спілкуванні з оточуючими старшокласники можуть лише за умов, якщо отримують об'єктивне уявлення про своєрідність власної особистості. У цьому аспекті найбільш значущою діяльністю для них, що допомагає саморозкриттю, стає гра. У грі вони одержують можливості прояву особистої активності, демонстрації своїх потенційних здатностей,

здібностей, якостей і навичок культури спілкування. Гра надає молодим людям свободу дій і вибору, дозволяє кожному піднятися над особистісними проблемами у взаємодії з оточуючим середовищем. На сучасному етапі розвитку філософії, значна увага приділяється розвитку та дослідженню поняття “гра”. Наголос робиться на значному взаємозв’язку культури і гри, але разом з тим не заперечується маловивченість даного питання, що вимагає подальшого дослідження.

Феномен гри протягом усієї історії людства привертав до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів [5]. Філософсько-культурологічні і педагогічні підходи до гри як засобу взаємодії людини зі світом розробили визначні мислителі минулого Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, Д. Локк, Я.А. Коменський, Г. Сковорода та ін. Філософське трактування зародження і значення гри у своїх працях розкрили Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко, Й. Гейзінга та ін. Суспільно орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності були обґрунтовані С. Щацьким, Т. Цвеліх, А. Мазаєвим та ін. Творчі ігри, що носять соціозначущий характер, у різних педагогічних аспектах розглядалися А. Макаренком, В. Сухомлинським, В. Терським, І. Івановим, О. Газманом, Л. Коваль, С. Шмаковим та ін. Етнічні особливості гри та ігрової взаємодії відображені А. Духновичем, Г. Волковим, Л. Федоровою та ін.

Ігри, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності школярів, досліджені В. Барахсановим, І. Зверєвою, Р. Жуковим, В. Маршевим, В. Рибальським, Л. Фрідман та ін.

Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати старшокласників до самоаналізу, самооцінки, озброїти їх прийомами самовизначення, саморозвитку, найбільш близькі до нашої проблеми науково-методичні розробки І. Іванова, Л. Коваль, Л. Зверєвої, О. Газмана, В. Григор’єва, В. Караківського, С. Шмакова, Г. Селевка та ін.

У сучасному навчальному процесі широкого застосування набувають технології ситуативного моделювання, які частково розкривають і формують пізнавальні можливості старшокласників у ході ігрової діяльності. Поза увагою вчителів залишається сфера виховання, яка також здатна активізувати і розвивати самопізнання учнів старших класів [3].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. 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 виділяв три види спільної діяльності

(як взаємодії): спільно-індивідуальну, спільно-послідовну та спільно-взаємодіючу. Б. Ломов стверджував, що взаємодія “...ніби пронизує спільну діяльність, відіграючи організовуючу роль [4, с. 3 – 22]».

Для нашого дослідження важливою є позиція А. Журавльова, 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 [5].

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 функціонування.

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.

Отже **мета** нашої статті – висвітлити психологічні особливості ігрової діяльності старшокласників як дієвий засіб ефективності самопізнання особистості юнацького віку.

Виклад основного матеріалу і результатів дослідження. 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 самонаправлення 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.

Через зміст ролей, які людина присвоює, “робить своїми” в результаті ігрової діяльності, дає можливість пізнавати себе. Ігри – це форми поведінки з прихованими мотивами, коли один із взаємодіючих партнерів намагається добитися для себе певного виграшу (переважно над

іншими). В основі багатьох сценаріїв, що розігруються, лежать “сценарії життя”, моделі життєвого шляху людини, які закладаються ще в дитинстві під впливом соціальних факторів та виховання.

Ігровий вид діяльності у змістовному відношенні передбачає оволодіння досвідом поведінки соціально активної особистості. Гра відновлює емоційно-моральну рівноваженість, корегує поведінку, дозволяє забезпечити відтворення реальності, розвиває фантазію, виховує почуття честі. Добре спланована і організована гра протистоїть корисливості, егоїзму. Для гри важливо, щоб перемога була отримана за правилами і благородно. Ігрова діяльність як частина загальнолюдської культури являє собою один з феноменів соціальної практики людей. Незгасаюча з роками потреба людей у розділенні з ближніми “радість буття” об’єднує різні народи, покоління, перетворює гру зі “своєї” у “спільну”, створюючи при цьому єдиний неповторний світ. Світ без кордонів – це світ гри.

Якщо характеризувати потреби юнацтва, то у них невід’ємно існують потреби у грі та самопізнанні, які об’єднуються і досягають цілей та результатів через ігрову діяльність.

Першим етапом процесу самопізнання є виявлення. Спочатку людина (старшокласник) виявляє в собі певну особистісну рису чи поведінкову характеристику. Даний етап надзвичайно важливий, оскільки без нього не можна побудувати і простежити наступні структурні компоненти самопізнання, але з іншої сторони, виявити в собі замало, тому з’являється наступний етап.

Другим кроком у процесі самопізнання є закріплення у свідомості. Виявивши у собі певну рису характеру, критерій цінності і т.п. важливо закріпити його у свідомості з метою подальшого пізнання.

Третій етап – аналіз. У ході аналізу певної риси характеру, норми поведінки, вмінь, здібностей виявляється структура самої якості, взаємозв’язок з іншими властивостями. На цьому етапі можна спостерігати причинно-наслідкові зв’язки. Висвітлення ролі аналізу на самопізнання людини, зокрема старшокласників, був би неповним без розкриття цього питання Е. Берном. Американський психотерапевт і теоретик психоаналітичного напрямку вважає, що “кожна людина має свій життєвий сценарій, модель якого закладається ще з раннього дитинства. Мовою психології стан “Я” можна описувати як систему почуттів, визначаючи її як набір узгоджених норм поведінки... Дитина – це джерело інтуїції, творчості, спонтанних збуджень і радості.” [1, с. 15 – 17]. Отже, у ході розкриття своїх поглядів, запропонував просту концепцію усвідомлення

людьми прихованих психологічних ігор та сценаріїв. Основна його ідея полягає в тому, що у середині кожного існує немовби кілька осіб, та одна з них з часом почне керувати функціонуванням нашої особистості в цілому [1, с. 20]. Таким чином, поза ядром особистості, її відносно стабільним конструктором є образ “Я” (“Я-концепція”) Образ “Я” через зовнішню і внутрішню діяльність людини вносить корективи у структуру “Я” як суб’єкта, виконуючи функції саморегулювання і самоконтролю. В ході самопізнання і емоційно-ціннісного ставлення до себе вимальовується “Я-концепція” та різні її аспекти. “Я-концепція” може бути описана через формули: “Що я знаю про себе”, “Що я думаю про себе”, “Як я ставлюся до себе”, “Як я оцінюю себе”.

Пройшовши три вагомні етапи самопізнання, з’являється такий компонент як оцінка. Тут відбувається оцінювання тієї чи іншої риси, порівнюється з певним соціальним зразком, який кожна людина створює для себе індивідуально. Предметом самосприйняття і самооцінки індивіда може бути його тіло, його здібності, його соціальні відносини і безліч інших особистісних проявів. У відповідності до цього виділяється система приватних самооцінок. У аналізі оцінок особистості, С. Пантілеєв виділяє наступні компоненти (когнітивний, емоційний, поведінковий) наступним чином: образ “Я” уявлення індивіда про самого себе; самооцінка – це ефективна оцінка цієї уяви, яка може мати найрізноманітнішу інтенсивність, оскільки конкретні риси образу “Я” можуть викликати більш чи менш сильні емоції, пов’язані з їх прийняттям чи засудженням; потенційна поведінкова реакція, тобто ті конкретні дії, які можуть бути викликані образом “Я” і самооцінкою [6].

При цьому самооцінка як ефективна складова установки на себе існує в силу того, що її когнітивна складова не сприймається людиною байдужо, а пробуджує в ній оцінки і емоції, інтенсивність яких залежить від контексту і від самого когнітивного змісту.

Вроджене прагнення до актуалізації, тобто властиве організмові прагнення реалізувати свої здібності з метою зберегти життя й зробити людину більш сильнішою, а її життя більш різноманітним. У процесі актуалізації бере участь органічний процес оцінювання. Досвід, який зберігає чи підсилює “Я” людини, оцінюється організмом позитивно. І навпаки, досвід, який загрожує чи заважає збереженню чи підсиленню “Я”, оцінюється організмом як негативний і в подальшому усувається. Отже. “Я” є результатом зовнішнього та внутрішнього досвіду людини, який не “викривляється” аби збігатися зі сталими уявленнями про себе. Однак

передбачається, що ці приватні самооцінки, взяті в їх динамічній сукупності, інтегруються в певне узагальнене, пов'язане з цілісним образом “Я”.

Після оцінювання, настає прийняття або неприйняття в собі досліджуваної особистісної характеристики. У випадку прийняття людина включає свою якість в структуру Я-концепції, спокійно ставиться до прийнятої риси, знаходить в ній позитив. Можливі випадки неприйняття, наприклад, певної норми поведінки, тоді вона відходить у безсвідоме, а людина працює над тим, щоб докорінно її знищити. Результатом самопізнання є пояснення, а по необхідності і конструювання образу “Я”.

Засоби ігрової діяльності займають ведучі позиції у становленні особистості старшокласника, оскільки повністю відповідають віковим потребам, мотивам і цілям, розвиваючи знання, вміння, навички та набуттю досвіду для подальших пізнавальних можливостей засобами гри.

Структура особистості старшокласника – це системне утворення, яке вбирає в себе психічні стани, процеси, відносини, діяльність, що проходять через самопізнання та самоусвідомлення підростаючого покоління;

Переоцінка старшокласниками цінностей, життєвої ситуації, які є необхідністю нашої дійсності, приводять до необхідності пошуку свого «Я»;

Самопізнання є ядром самосвідомості та особистості учнів старших класів через діяльність Я як суб'єкта по пізнанню Я-концепції. Образ Я через ігрову діяльність вносить корективи у структуру Я як суб'єкта, виконуючи функції самоконтролю і саморегуляції;

Ю. Гіппенрейтер відзначає, що пізнання себе є найскладнішою й у той же час суб'єктивно важливою задачею. Причини складності, на думку вченої, полягають у тому, що перш ніж приступити до самопізнання, людина має: по-перше, розвинути свої пізнавальні здібності, щоб застосовувати їх до пізнання себе; по-друге, накопичувати матеріал для пізнання себе і по-третє, будь-яке знання про себе вже змінює суб'єкта [2, с. 314]. Для організації ігор, що забезпечують пізнавальні процеси такі твердження є важливими, оскільки під час ігрової діяльності старшокласники мають можливість накопичувати знання про себе, які в процесі осмислення впливають і змінюють особистість. Близьче до моделювання ігор, що сприяють пізнанню себе, підійшов у своїй технології саморозвиваючого навчання Г. Селевко [7]. Метою технології є формування: самовдосконалюючої людини; самокеруючих механізмів особистості; індивідуального стилю навчальної діяльності. Концептуальними положеннями даної технології є учень – суб'єкт, а не об'єкт навчального процесу; навчання спрямоване на всебічний розвиток особистості з пріоритетною областю – самокеруючих механізмів

особистості. Технологія складається з трьох взаємопов'язаних підсистем: теорія, практика, методи.

Всі вищі духовні потреби людини, – підкреслює Селевко у пізнанні, у самоствердженні, самовираженні та самоактуалізації. Це є прагненням до самовдосконалення, саморозвитку [8, с. 17 – 18]. Така технологія є важливою для моделювання ігор на самопізнання, але основним недоліком є односторонній вплив на учня у процесі навчання. Доцільно запроваджувати таку технологію у відповідності до цілісності педагогічного процесу школи.

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. 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-ій крок). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4-й крок) [8, с. 55 – 56].

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 [44, с.35-37]. 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 [9].

Таким чином, розглянувши методику рольової гри, ми прийшли до 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.

Ще одним з важливих компонентів при створенні ігрової моделі є взаємодія між педагогом та учнями в процесі ігрової діяльності, що показано у методиці ділової гри. Процес навчання і виховання не може розглядатися тільки як вплив педагога на тих, хто навчається, цей вплив не завжди досягає поставленої мети й розв'язує поставлені завдання. Тому необхідністю при створенні моделі самопізнання старшокласників засобами гри є співробітництво. Міжособистісна взаємодія у педагогічному процесі забезпечує перцептивне, когнітивне й емоційне відображення учителем і учнем один одного, дозволяє здійснити найголовніше – усвідомити школяреві неспівпадання “Я-реального” і “Я-ідеального”, без чого не може відбуватися об'єктивна самооцінка і саморозвиток.

Учитель має бути для учнів орієнтиром на виявлення своєї індивідуальності у самореалізації, особистісному зростанні, досягненні при цьому суспільно корисного й особистісного результату. Від рівня розвитку вчителя залежить рівень сформованості особистості учня.

Більшість організаторів методик гри вважають оцінювання складовою ігрової діяльності. Ми виходимо з того, що функції оцінювання можуть виконувати як самі гравці (причому оцінити те чи інше рішення неформально: «коректне рішення», «красива» думка, творчий підхід) з позицій вимоги своєї ролі, так і виконавці спеціально створених для цих цілей ролей – експерти, аналітики, представники. Розбір гри учителем включає оцінку діяльності груп і гравців як за формалізованими критеріями, так і у вільній формі.

Система оцінювання у створюваній нами моделі сприяє тому, щоб у разі потреби об'єднати мету конкретних учасників із загальною метою колективу, визначити особистий внесок кожного в досягненні загальної мети, об'єктивності оцінки результатів всієї ігрової діяльності.

У добре методично сконструйованій грі підсумки її очевидні, причому багато в чому виражаються наяву: виконана таки-та робота, у такі-то терміни, зекономлені такі-то ресурси і тощо. Тому заключний аналіз гри вчителем – це змістовний аналіз причин, що привели до отриманих результатів, відповідь не на питання, які підсумки гри, а на питання, чому вони виявилися такими, що потрібно врахувати надалі, якою інформацією опанувати. Це стає важливим фактором після ігрового інтересу учасників до пізнавальної діяльності.

Упорядкування ігор на самопізнання вимагає від педагога й учня широкого тезауруса з різноманітних галузей знань (етика, фізіологія, психологія, педагогіка та ін.). У межах змістовного наповнення ігри на самопізнання можуть охоплювати практично усі напрямки наукових знань, умінь, що визначають спрямованість виховних завдань.

Маючи широкий діапазон перевірки практичних і пізнавальних потреб особистості, види ігор на самопізнання спроможні надати педагогам і учням можливість проявити свій творчий потенціал за їхнім упорядкуванням, добором, проведенням і аналізом. Спрямованість ігор на самопізнання визначається завданнями подальшого саморозвитку і самовдосконалення особистості.

Таким чином, 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.

Дослідивши структуру ігрової діяльності, проаналізувавши процес самопізнання та виділивши з його компонентів найбільш значущі для старшого шкільного віку, ми дійшли до необхідності створення компонентів *моделі самопізнання старшокласників засобами гри*.

Етапи моделі ігрової діяльності як засобу самопізнання старшокласників:

I етап. Педагогічне обґрунтування (головна роль належить організатору гри, тому що саме він спочатку визначає методи самодіагностики індивідуально-значущих якостей, виходячи з можливостей і здатностей “Я”).

II етап. Спільне планування гри (передбачає активну взаємодію, що будується за принципом Я + ВОНИ = МИ).

III етап. Спільна підготовка ігрової діяльності (припускає володіння учасниками гри нормами етикетної поведінки).

IV етап. Проведення гри (передбачає самоорганізацію гравців).

V етап. Спільне обговорення ігор на самопізнання (аналіз результатів ігрової взаємодії з метою самооцінки і визначення значущості отриманої інформації для самокорекції та самоствердження).

VI етап. Післядія (моделювання нових ігор з опорою на попередній ігровий досвід, визначення шляхів удосконалення або корекції індивідуально-значущих якостей).

Запропоновані нами етапи гри є якісно новими у психолого-педагогічній практиці моделювання, оскільки ми пропонуємо максимально вільну діяльність особистості старшокласника. Кожен етап запропонованої моделі наскрізь пронизаний ініціативою, потребою, творчістю, співробітництвом, активністю учасників ігрової діяльності, так як

ініціатором, основною рушійною силою гри є учень як суб'єкт визначеного виду діяльності.

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

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

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

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

4. Невизначеність, тобто не має точного розвитку і результату.

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

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

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

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

Визначивши основні етапи моделі та ознаки ігор, що сприяють 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 (III 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 етап 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. У 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.

Результати дослідження дозволили зробити такі **висновки**:

Ігрова діяльність як засіб самопізнання спонукає до активності пізнання власних особистісних рис, неповторності, виборі майбутнього життєвого шляху, професійної діяльності, прийнятті та засвоєнні норм етичної поведінки та ін.

Опираючись на дослідження поняття “взаємодія”, проаналізувавши основні методики організації і проведення ігор, ми дійшли до 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.

Ігровий вид діяльності у змістовному відношенні передбачає оволодіння досвідом поведінки соціально активної особистості. Гра відновлює емоційно-моральну врівноваженість, корегує поведінку, дозволяє забезпечити відтворення реальності, розвиває фантазію, виховує

почуття честі. Добре спланована і організована гра протистоїть корисливості, егоїзму. Для гри важливо, щоб перемога була отримана за правилами і благородно. Ігрова діяльність як частина загальнолюдської культури являє собою один з феноменів соціальної практики людей. Незгасаюча з роками потреба людей у розділенні з ближніми “радісті буття” об’єднує різні народи, покоління, перетворює гру зі “своєї” у “спільну”, створюючи при цьому єдиний неповторний світ. Світ без кордонів – це світ гри.

Література

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн / Общ. ред. М.С. Мацковского. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
2. Гиппенрейтер Ю.Б. Введение в общую психологию. / Ю.Б. Гиппенрейтер. – М. : ЧеРо, 1998. – 338 с.
3. Игровое моделирование: Методология и практика. –Новосибирск : Наука, 1987. – 228 с.
4. Ломов Б.Ф. К проблеме деятельности в психологии / Б.Ф. Ломов //Психологический журнал, 1981. – № 5, Т. 2. – С. 3 – 22.
5. Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості (історичний аналіз) / І.Мвмчур // Рідна школа, 2003. – № 6. – С.61 – 63.
6. Пантилеев С.Р. Самоотношение как эмоционально-оценочная система / С.Р. Пантилеев // Психология самосознания. Хрестоматия. – Самара: Издательский дом «БАХРАХ-М», 2000. – С. 209
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко Учеб. пособие для пед. вузов. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Селевко Г.К., Социально-воспитательные технологии / Г.К. Селевко, А.Г Селевко. Учебное пособие для студ. – М.: Народное образование, 2002. – 176 с.
9. Скрипник М. І. Інтерактивні технології в іслядипломному навчанні / М.І. Скрипник : довідник М.І. Скрипник; – К. : НАПН України, «ДВНЗ Ун-т менедж. освіти», 2013. – 202 с.

Literatura

1. Bern Je. Igrы, v kotorye igrajuty ljudi. Psihologija chelovecheskih vzaimootnoshenij / Je. Bern / Obshh. red. M.S. Mackovskogo. – M.: Progress, 1988. – 400 s.
2. Gippenrejter Ju.B. Vvedenie v obshhuyu psihologiju. / Ju.B. Gippenrejter. – M. : CheRo, 1998. – 338 s.
3. Igrovoe modelirovanie: Metodologija i praktika. –Novosibirsk : Nauka, 1987. – 228 s.
4. Lomov B.F. K probleme dejatel'nosti v psihologii / B.F. Lomov //Psihologicheskij zhurnal, 1981. – № 5, T. 2. – S. 3 – 22.
5. Mamchur I. Teorija gri ta ii piznaval'ni mozhlivosti (istorichnij analiz) / I.Mvmchur // Ridna shkola, 2003. – № 6. – S.61 – 63.
6. Pantileev S.R. Samootnoshenie kak jemocional'no-ocenochnaja sistema / S.R. Pantileev // Psihologija samosoznaniya. Hrestomatija. – Samara: Izdatel'skij dom «BAHRAH-M», 2000. – S. 209
7. Selevko G.K. Sovremennye obrazovatel'nye tehnologii / G.K. Selevko Ucheb. posobie dlja ped. vuzov. – M. : Narodnoe obrazovanie, 1998. – 256 s.
8. Selevko G.K., Social'no-vospitatel'nye tehnologii / G.K. Selevko, A.G Selevko. Uchebnoe posobie dlja stud. – M.: Narodnoe obrazovanie, 2002. – 176 s.

9. Skripnik M. I. Interaktivni tehnologii v isljadiplomnomu navchanni / M.I. Skripnik : dovidnik M.I. Skripnik; – K. : NAPN Ukraïni, «DVNZ Un-t menedzh. osviti», 2013. – 202 s.

Мамчур И.В.

Социально-психологические особенности формирования самопознания старшекласников в условиях учебно-игровой деятельности

В статье представлены социально-психологические особенности игровой деятельности старшекласников, которые проявляются через взаимодействие ее участников, организацию определенной общности интеракций индивидов, оформления коллектива, который характеризуется целостностью функциональностью. Раскрываются теоретические, прикладные аспекты роли деловой игры в старшем школьном возрасте, определяются предпосылки самопознания старшекласников, собственно, через учебно-игровую деятельность. Результаты теоретико-эмпирического исследования раскрываются в разработанной авторской модели самопознания старшекласников средствами игры.

Ключевые слова: деловая игра, учебно-игровая деятельность старшекласников, модель самопознания старшекласников средствами игры, самопознание старшекласников

Мамчур I.V.

Socio-psychological peculiarities of formation of self-knowledge of senior pupils in conditions of educational-game activity

The article presents the socio-psychological peculiarities of the playing activity of senior pupils, which arise in the interaction of its participants, the organization of a certain community of individuals, the design of a collective entity, which is characterized by integrity and the ability to function jointly. As a result of the game interaction there is a transition from the game, the knowledge of it to reality and the adoption of the personality traits, values and norms of behavior acquired in the game.

The theoretical, applied aspects of business play in the senior school age are revealed, the preconditions for self-recognition of senior pupils are determined through game activity. The results of the theoretical and empirical research are permeated in the model of self-knowledge of senior pupils by means of the game.

Key words: business game, playing activity of senior pupils, model of self-knowledge of senior pupils by means of game, self-knowledge