

ВИВЧАЄМО ДОСВІД

Надія БАЛИК, Віра ГАЛАН

СИСТЕМА ДОЦІЛЬНО ДІБРАНИХ ІГРОВИХ ВПРАВ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ТРЕНІНГУ «INTEL@НАВЧАННЯ ДЛЯ МАЙБУТНЬОГО»

У даній статті розглядаються психолого-педагогічні аспекти використання ігрових технологій у навчальному процесі ВНЗ. Проблема, що висвітлюється у статті, пов'язана із адекватним використанням ігрових технологій відповідно до поставлених завдань, що розв'язуються під час тренінгу «Intel@Навчання за ради майбутнього». На основі власного досвіду проведення автори пропонують систему психологічних вправ для кожного дня тренінгу.

Постановка проблеми. «Розуміння атома — це дитяча гра у порівнянні з розумінням дитячої гри». У цьому образному висловлюванні доктора Х. Хогленда виражена і величезна увага до проблеми дитячої гри, і чітко уявлення про надзвичайну складність цієї проблеми [10]. Але гра у будь-якому її вигляді — заняття не лише для дітей. Ігри займають значне місце у житті дорослих дітей, тому що з віком потреба у грі не зникає, а змінюється лише характер ігор та зменшується час, котрий їм відводять.

Важко переоцінити значення ігор у процесі навчання, і зовсім неможливо уявити без них тренінгові методики навчання, які набувають все більшого поширення. При підготовці студентів педагогічних спеціальностей велику увагу слід приділяти проблемі використання ігор та ігрових методик в майбутній професійній діяльності. Важливо розуміти навчальне значення гри, що дозволить глибше і цікавіше побудувати зміст роботи із учнями.

Що ж таке гра? У тлумачному словнику української мови [2] гра визначається як «дія від дієслова грати»: підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно.

У останнє десятиліття в педагогічній літературі з'явилося багато визначень гри. Наприклад, учені П. І. Підкасітий і Ж. С. Хайдаров давали таке визначення гри: «Гра є те, що задумане і зроблене; те, що думає і про що думає суб'єкт, коли він дійсно захоплений цією діяльністю з неодмінною установкою на очевидний всім результат» [6].

Не менш цікавим є визначення гри у Г. К. Селевко «Гра — це вид діяльності в умовах ситуацій, направлених на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається і удосконалюється самоуправління поведінкою» [7].

Слід зазначити, що наукового єдиного загального для всіх визначення гри в літературі не має до цих пір, і всі дослідники (педагоги, етнографи, філософи, психологи) відштовхуються від інтуїтивного усвідомлення, відповідної культури, певної реальності і місця гри, яке вона займає в цій культурі.

Гра з позиції психологів теж має різні концепції. В. Штерн [9] у своїй теорії гри приймає позицію К. Гросса (гра як вправа), але, разом з тим, розглядає її «зі сторони свідомості» і прояву в грі дитячої фантазії. Особливий внесок у вивчення гри в кінці XIX — початку XX століття вніс видатний російський психолог П. Ф. Коптерев. Його дослідження особливо актуальні сьогодні, коли докорінно змінилося відношення до гри в процесі навчання дітей. Автор відзначав, що у навчанні дитині надзвичайно важливо уміти зосереджувати свою увагу на різних предметах. «Цьому великому мистецтву вчить гра. Для досягнення цієї мети потрібно, щоб навчання не було чимось надзвичайно сухим і таким, що відштовхує за змістом і формою» [5].

У роботі Н. П. Анікеєвої [1] гра розглядається як: особливе ставлення особистості до навколишнього світу; соціально заданий і засвоєний нею вид діяльності; особливий зміст засвоєння; діяльність, в ході якої відбувається розвиток психіки.

Суть гри полягає в тому, що в ній важливіший не результат, а сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча ситуації, що програються дитиною, уявні, але відчуття, що переживаються нею, реальні. Ця специфічна особливість гри несе в собі великі виховні можливості, оскільки, управляючи змістом гри, включаючи в сюжет гри певні ролі, педагог може тим самим програмувати певні позитивні відчуття дітей. При цьому, по-перше, важливий сам досвід переживання позитивних відчуттів для людини, по-друге, через переживання тільки і можна виховати позитивне відношення до діяльності. Гра має багато можливостей для формування позитивного ставлення і до неігрової діяльності.

Більшості ігор властиві чотири головні риси [8]:

- це вільна розвиваюча діяльність, здійснювана лише за бажанням, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);
- це творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- це емоційна піднесеність діяльності, суперництво, конкуренція;
- це наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну і тимчасову послідовність її розвитку.

У структуру гри як діяльності органічно входить постановка мети, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, в яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору і елементами змагальності, задоволення потреби в самоутвердженні, самореалізації.

На думку більшості дослідників, гра має велике значення у вихованні, навчанні і психічному розвитку дітей. Вона дає можливість боязким, невпевненим в собі дітям подолати свої комплекси і нерішучість. Гру можна використовувати для навчання «абсолютно всьому», і результати часто бувають вищими, ніж при інших видах навчальної роботи.

Професійна майстерність вчителя виявляється в тому, що він повинен уміти організувати навчальну діяльність учнів, розвивати їх креативні здібності та індивідуальність в процесі гри. Г. К. Селевко [7] виділяє такий ряд цільових орієнтацій гри: дидактичні (розширення кругозору і організація пізнавальної діяльності, формування певних умінь і розвиток навичок); виховні (виховання самостійності і волі, формування етичних, естетичних позицій, виховання співпраці і колективізму, товариськості і комунікативності); розвиваючі (розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, розвиток мотивації навчальної діяльності); соціальні (залучення до норм і цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкуванню, психотерапія).

Педагогічна наука ставить певні вимоги до організації гри в процесі навчання [3]:

- кожна гра повинна містити елемент новизни;
- не можна нав'язувати гру, яка здається корисною, гра — справа добровільна, учасники повинні мати можливість відмовитися від гри, якщо вона їм не подобається, і вибрати іншу гру;
- гра — не урок для вивчення нової теми, а елемент змагання, загадка, подорож в казку і багато чого іншого, загальна, багата враженнями робота на занятті;
- гра — засіб діагностики, учень розкривається в грі у всіх своїх якостях;
- гра повинна ґрунтуватися на вільній творчості і самодіяльності учнів; це не означає, що учасники гри не мають ніяких обов'язків, учні часто відносяться до цих обов'язків більш відповідально, ніж до навчальної або трудової діяльності;
- гра повинна викликати в учнів тільки позитивні емоції, тобто веселий настрій і задоволення від вдалої відповіді; ігри повинні бути досить доступними і привабливими; мета гри повинна бути досяжною, а її оформлення — барвистим і різноманітним;
- у грі обов'язковий елемент змагання між командами або окремими учасниками, що значно підвищує самоконтроль учнів, привчає їх до чіткого дотримання встановлених правил, а головне, добре активізує діяльність; завоювання перемоги або чийсь виграш дуже сильно спонукає учня до подальших дій; не завжди переможцями гри стають успішні учні; часто багато терпіння і наполегливості в грі проявляють ті, у кого цих якостей не вистачає для систематичного приготування уроків;

- гра повинна враховувати вікові особливості учнів: необхідно зважати на те, який матеріал цікавий і характерний для конкретного класу;
- емоційний стан вчителя повинен відповідати тій діяльності, в якій він бере участь; гра вимагає особливого стану від того, хто її проводить; необхідно не тільки уміти проводити гру, але і грати разом з учнями.

Виходячи із завдань, що визначають ігрову діяльність, слід відзначити принципи, як нормативні вимоги до організації гри, що виражаються у вигляді загальних вказівок, правил, норм. П. І. Підкасістий і Ж. С. Хайдаров [6] визначили достатньо великий перелік принципів ігрової діяльності, найбільш значущі з яких:

- активність — основний принцип ігрової діяльності, що виражає активний прояв інтелектуальних сил, починаючи з підготовки до гри, в процесі і в ході обговорення її результатів; відвертість і доступність гри означає вільну участь охочих, і будь-яка гра повинна бути проста і зрозуміла;
- динамічність виражається в значенні і впливі чинника часу, тривалість залежить від віку учнів і рівня їх підготовленості; наочність означає, що всі ігрові дії повинні бути в реальних та ірреальних (комп'ютерні ігри) проявах тої або іншої діяльності, що значно підсилює пізнавальний інтерес;
- цікавість та емоційність відображаються в захопливості та цікавих проявах ігрової діяльності, що значно підсилює пізнавальний інтерес; індивідуальність відображає суто особисте відношення до гри, коли розвиваються особисті якості, що відкриває можливість для самовираження і самоствердження гравця; а колективність відображає спільний характер взаємозв'язаної і взаємозалежної ігрової діяльності, вона сприяє розвитку товариських взаємин, учить мислити і діяти спільно;
- цілеспрямованість відображає єдність мети для гравця і його суперника; особисті цілі повинні співпадати із загальними цілями команди; самодіяльність і самостійність — один з головних принципів, що містить функцію управління що виражається у співвідношенні між мірою самодіяльності і мірою самостійності; змагальність і змагання в грі спонукає до активної самостійної діяльності, мобілізує фізичні, інтелектуальні і душевні сили; результативність — це усвідомлення підсумків ігрових дій, як продуктивної творчої діяльності гравця і команди;
- достовірність і повторюваність гри виявляється в тому, що вона має в своїй основі реальні моделі і ролі. Це дозволяє повторити минуле і «привідкрити» невизначеність майбутнього. Тому гра є потужним засобом прогнозування; проблемність у грі виражає логіко-психологічні закономірності мислення в інтелектуально-емоційній боротьбі.

Цілісне поєднання таких принципів навчальної ігрової діяльності є запорукою ефективного дидактичного, виховного і розвиваючого впливу на учнів та студентів.

У роботі [7] Г. К. Селевко приділяє велику увагу грі та ігровим технологіям в освітній практиці і пропонує таку класифікацію:

за галуззю діяльності:

- фізичні;
- інтелектуальні;
- трудові;
- соціальні;
- психологічні;

за характером педагогічного процесу:

- навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі;
- пізнавальні, виховні, розвиваючі;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;

за ігровою методикою:

- наочні;
- сюжетні;
- рольові;

- ділові;
- імітаційні;
- драматизації;

за предметною галуззю:

- математичні, хімічні, біологічні, фізичні, екологічні;
- музичні, театральні, літературні;
- трудові, технічні, виробничі;
- фізкультурні, спортивні, військово-прикладні, туристичні, народні;
- суспільствознавчі, управлінські, економічні, комерційні;

за ігровим середовищем:

- без предметів, з предметами;
- настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості;
- комп'ютерні, телевізійні, технічні засоби навчання;
- технічні, із засобами пересування.

Отже, у психолого-педагогічній літературі широко висвітлюється теорія навчальних ігор. Разом з тим, проводячи тренінги «Intel@Навчання для майбутнього» зі студентами та викладачами Тернопільського національного педагогічного університету, ми зіштовхнулися з проблемою адекватного використання ігрових технологій, зокрема, психологічних вправ відповідно до поставлених завдань. Психологічні вправи, подані в [4], дозволяють вирішити це питання частково із-за незначної їх кількості та різноманітності.

Метою даної статті є підбір системи вправ, які можуть бути ефективними на тренінгах Програми.

Для того, щоб запустити двигун автомобіля, необхідний стартер; для того, щоб задати динаміку тренінгу, потрібні спеціальні розігріваючі ігри. Кожен день тренінгу, та і кожне тренінгове заняття ми розпочинаємо з деяких процедур, що занурюють учасників в особливу ігрову атмосферу тренінгу, дозволяють швидко і без зусиль налаштуватися на специфічну групову роботу. Особливо велике значення має етап розігрівання на першому тренінговому занятті. Ми використовуємо добре відомі дитячі ігри, ефективність яких для розігрівання не викликає сумнівів вже хоча б тому, що вони безвідмовно викликають у учасників резонанс дитячих спогадів і відчуттів. У перший день не варто психологічні вправи перенавантажувати глибинним змістом, на початковому етапі важливо підготувати ґрунт для подальшої продуктивної роботи.

У наступні дні ігри, пропонувані нами, виконують не тільки функцію розігрівання, але і стають «містком» до теми заняття і до тих проблем, на які ми хочемо звернути увагу. У резерві ми маємо ігри для випадків, коли група втомлюється, виникає необхідність зняти зайву напругу або потрібно заповнити паузу, що виникла між етапами роботи.

За програмою тренінгу в перший день відбувається знайомство учасників між собою. Основна мета психологічних вправ, що проводяться, познайомитися з учасниками та забезпечити ширше їх знайомство між собою, створити атмосферу розкнутості, невимушеності та приязні, активізувати учасників. Важливо привернути увагу слухачів один до одного, зняти схвильованість студентів та викладачів, дати можливість розкритися кожному учаснику. У посібнику [4] є достатньо таких вправ. Крім них ми у перший день пропонуємо вправи на розвиток уваги та спостережливості.

Вправа 1. «Відчуй різницю!»

Мета — розвиток спостережливості, «зорової уваги», вміння аналізувати, знаходити спільні риси, ідентифікувати.

Інструкція. Зараз один із нас (це може бути доброволець або названий тренером учасник гри) якийсь час побуде за дверима. Ми тим часом поділимося на дві підгрупи за визначеною нами ознакою, яка повинна візуально фіксуватися і ділити групу на дві частини. Ці дві підгрупи сідають у різних місцях так, щоб вони були роз'єднані просторово. Гравець, який повернеться, має визначити ознаку поділу. Коли ознака буде відгадана, за двері виходить інший учасник і гра продовжується.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади ознак для поділу. Одяг — довжина рукава (короткий чи довгий), штани чи спідниця, високі чи низькі підбори, наявність одягу чи взуття певного кольору.

Волосся — світле чи темне, коротке чи довге, пряме чи хвилясте, наявність та відсутність предметів, що закріплюють волосся.

Інші ознаки — наявність чи відсутність прикрас (можна конкретніше — ланцюжка, сережок), паска, обличчя — усміхнене чи серйозне тощо.

Зауваження. Варто починати гру з простих ознак, які досить швидко кидаються у вічі, поступово ускладнюючи їх. Якщо завдання складне, можна за двері відправити двох учасників, щоб визначити, хто з них більш уважний. Після перших двох спроб доцільно запропонувати учасникам самим підібрати ознаки, за якими відбудеться поділ.

Вправа 2. «Дзеркало»

Мета — Розвиток спостережливості, уважності, вміння розрізняти та ідентифікувати.

Інструкція. Подивіться уважно один на одного. Зараз один із нас (це може бути доброволець або названий тренером учасник гри) повернеться спиною до групи. Після цього я запропоную іншому учаснику гри стати «дзеркалом». Для цього Він має розміститися перед добровольцем і описати зовнішній вигляд когось із членів групи. Завдання гравця, що відвернувся — зрозуміти, про кого іде мова.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Зауваження. Вказати учасника, якого необхідно описати можна доторкнувшись до нього, або написавши його ім'я на картці. Під час гри учасники по чергово перебувають і в ролі того, хто описує, і в ролі відгадуючого. Для ускладнення вправи можна заборонити опис одягу, прикрас.

Ці ж вправи будуть корисними при ознайомленні учасників тренінгу з таксономією Блума, оскільки вимагають навичок мислення високого рівня.

Важливими завданнями другого дня є пошук ресурсів для проекту в мережі Інтернет та створення презентації, що відображає дослідження учнів. Учасники формулюють ключові, тематичні та змістові питання. Для пошуку інформації в мережі Інтернет підбирають ключові слова. При розв'язуванні таких творчих завдань корисними будуть вправи на пошук аналогій та асоціацій: конкретних і абстрактних, аналогій живої і неживої природи, аналогій за формою і структурою, за функціями та процесами. З огляду на це ми пропонуємо такі вправи.

Вправа 1. «Асоціативний куц»

Мета — розширення словникового запасу, збагачення словника емоцій, зняття напруги, емоційних напружень.

Інструкція. Зараз я буду називати слова, що позначають різні предмети та поняття. Кожен з Вас, по колу, має назвати слово, з яким асоціюється у Вас цей предмет. Не задумуватися, говорити швидко, перше слово, яке спало на думку. Єдина умова — повторювати вже сказане слово не можна.

Рефлексія. Звернути увагу учасників, які різноманітні асоціації виникають у них до одного і того ж слова. А також, наскільки цікавішими стають ці асоціації, коли вичерпується запас тих слів, які «лежать на поверхні».

Приклади слів. Дорога, замок, дерево, робота, вода тощо.

Зауваження. Для утворення асоціативного ряду ми використовуємо ключові слова з проєктів учасників. Вправу можна ускладнити, подаючи слова, що позначають почуття, емоції, переживання. Наприклад, доброта, милосердя, любов, гнів, справедливість, радість.

Вправа 2. «Образні асоціації»

Мета — формування образного мислення та творчої уяви.

Інструкція. До слів з попередньої вправи підібрати літературний твір, героя фільму, мультфільму чи казки, рядки з пісень або віршів, прислів'я, приказки та афоризми, що асоціюються з названими словами.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади асоціацій. Горішок — казка «Три горішки для попелюшки», Брюс Уїлліс у фільмі «Міцний горішок», Пушкін «Казка про царя Салтана», пісня «Ой ти, дівчино, з горіха зерня» тощо.

Зауваження. Такі образні асоціації можуть допомогти учасникам при створенні та оформленні презентації проекту.

На третій день тренінгу слухачі знайомляться з авторським правом та створюють учнівські публікації. На це спрямовані і психологічні вправи, які пропонуємо.

Вправа 1. «Автора!!!»

Мета — розвиток пам'яті, уваги, кмітливості.

Інструкція. Зараз Ви почуєте вислови та крилаті вирази, які кожен з Вас неодноразово чув та використовував. А чи знаєте Ви, — кому належать ці слова? Той, у кого є відповідь, може відразу її говорити.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади виразів. «Бути, чи не бути? Ось у чому питання» (В. Шекспір), «А все таки вона обертається» (Галілео Галілей), «Я знаю, що я нічого не знаю» (Сократ), «Не можна досягнути неосяжного» (Козьма Прутков), «І ти, Брут» (Гай Юлій Цезар), «І чужому научайтесь, й свого не цурайтесь» (Тарас Шевченко), «Ми відповідаємо за тих, кого приручили» (Сент Екзюпері) тощо.

Зауваження. Варто відзначити найбільш активних та ерудованих учасників гри. Щоб гравці, що не можуть відповісти не почувалися ніяково, доречно включити і зовсім прості запитання.

Вправа 2. «Народ скаже, як зав'яже»

Мета — розвиток пам'яті, уваги, кмітливості, заохочення до використання скарбів народної мудрості.

Інструкція. Я буду вам говорити початок народного прислів'я або приказки. Ваше завдання — завершити їх. Хто знає відповідь, повинен підняти руку. Якщо знають усі, продовження не озвучується. Інакше — продовження говорить той, хто перший здогадався.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади виразів. «Хто рано встає, ...», «Моя хата скраю, ...», «І сам не гам...», «У семи няньок...», «Краще синиця у руках,...», «Як посієш,...», «Під лежачий камінь...», «Не плюй в колодязь,...», «М'яко стеле, та... (твердо спати)», «Якби знав, де впадеш,... (то соломки б підстелив)», «Молодець, проти овець,...(а проти молодця — і сам, як вівця)», «Пішов по шерсть, а...(вернувся стриженням)», «Ліпше з мудрим загубити,...(аніж з дурнем знайти)» тощо.

Зауваження. Тренерові бажано мати у запасі і широко відомі прислів'я і менш вживані, щоб мати змогу підвищити чи понизити рівень складності завдань по ходу гри.

Протягом четвертого дня слухачі створюють учнівський веб-сайт. Для його розробки та використання важливо вміти ефективно спілкуватися з друзями, збирати та обробляти інформацію, використовуючи форми опитування та засоби електронних комунікацій. Тому ми пропонуємо відповідні вправи на розвиток комунікативних умінь та навичок.

Вправа 1. «Почуй мене»

Мета — розвиток «слухової» уваги, пам'яті, вміння зосереджуватися.

Інструкція. Я прочитаю чотири завдання, а Ви повинні уважно вислухати їх та дати відповіді на запитання, записавши їх на листочку. Відповідь потрібно давати одразу після кожного завдання.

1. Зі слів «кравець», «підвал», «труба», «запал», «антракт» запишіть те, яке містить літеру «д».
2. Вас попросили піти у кімнату 325, з нижньої правої шухляди стола взяти журнал «Ревенік» та принести його. У правій чи лівій шухляді лежав журнал? У яку кімнату Ви мали зайти — 235, 325 чи 225?
3. У переліку слів «сир», «мир», «тир», «жир» — другим іде слово «тир». Правильно?
4. Мама попросила сина купити м'ясо, масло, мило і сірники. Він купив масло, сало, сірники і м'ясо. Що він забув купити?

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Зауваження. Тренер читає завдання чітко, не поспішаючи, але лише один раз. Після завершення, гравці самостійно перевіряють правильність своїх відповідей коли тренер повторно читає завдання.

Вправа 2. «Хор»

Мета — розвиток вміння працювати в групі, уваги, вміння слухати.

Інструкція. Зараз ми попросимо одного із Вас вийти на деякий час з кімнати (гравець виходить). Після цього ми оберемо якийсь відомий усім вірш та розподілимо між собою слова з двох перших рядків. Слова будемо розподіляти по одному кожному учасникові за годинниковою стрілкою, починаючи з будь-кого з нас. Якщо слів не вистачить на усіх, ми почнемо вірш спочатку. Після цього, той учасник, що вийшов з кімнати, повернеться і за моїм сигналом (махну рукою) ми усі одночасно скажемо своє слово. Гравець, що виходив із кімнати, має здогадатися, які рядки ми цитували.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади віршів. «У лісі, лісі темному, де ходить хитрий лис...», «Світає, край неба палає, соловейко в темнім гаї сонце зустрічає», «Ще не вмерла України, ні слава, ні воля» тощо.

Зауваження. Варто до того, як закликати учасника, що має відгадувати, кілька разів тихенько потренуватися. Важливо, щоб усі слова промовлялися однаково голосно і не вирізнялися із загального хору. Вправа є досить складною і не завжди з першого разу вдається відгадати вірш. Тоді рядки вірша декламуються ще раз.

Щоб підготувати слухачів до складної процедури захисту проекту, під час якої їм доводиться виконувати три різних ролі (доповідача, білого та чорного опонентів), на п'ятий день ми проводимо рольові ігри та ігри на перевтілення.

Вправа 1. «Професія»

Мета — підняття настрою, зниження втоми, оволодіння невербальними способами спілкування.

Реквізити гри. Картки з написом професій.

Інструкція. Продумайте, як найкраще, не користуючись словами, показати оточуючим «свою» професію. Інші учасники гри мають здогадатися, яку професію Ви покажете.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади написів. Лікар, директор, модель, депутат, сантехнік, учитель, продавець, клоун, менеджер, дизайнер тощо.

Зауваження. Бажано включати у перелік професій такі, показ яких буде викликати труднощі. Можна дозволити використати підручні матеріали.

Вправа 2. «Чайник»

Мета — оволодіння невербальними способами спілкування, мовою жестів, зняття напруги, емоційних напружень.

Реквізити гри. Картки з написом предметів.

Інструкція. Уявіть себе предметом, що зображений на вашій картці. Відчуйте себе ним. Проникніться його почуттями. Не використовуючи слів, продемонструйте нам, у який предмет Ви перевтілилися. Інші учасники гри мають відгадати його.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади написів. Телефон, ліхтарик, бутерброд, окуляри, запальничка, гаманець, дитяча коляска, жіноча сумочка, парасоля, чайник, що закипає тощо.

Зауваження. Часто учасники роблять помилку, зображаючи не сам предмет, а людину, яка користується ним. Бажано завчасно наголосити на тому, що демонструватися має саме предмет.

Вправа 3. «Пантоміма»

Мета — підняття настрою, зниження втоми, навчання через дію, вміння читати «мову тіла».

Реквізити гри. Картки з написаними висловами.

Інструкція. У кожного з Вас на картці написані слова з відомих віршів, пісень.

Ви маєте коротенькою пантомімою показати нам цю фразу. Інші учасники гри мають здогадатися, що це за слова.

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Приклади написів. «Била мене мати березовим прутом...», «Реве та стогне Дніпр широкий», «Ой, на горі два дубки...», «Розлізлися межі людьми, мов мишенята...» тощо.

Зауваження. Фрази бажано підбирати з врахуванням віку, слова з народних пісень використовувати такі, що співаються у даній місцевості.

Вправа 4. «Юлій Цезар»

Мета — розвиток уваги, вміння виконувати кілька вправ одночасно, навчання через дію, вміння використовувати різноманітні сенсорні канали.

Реквізити. Картки з іменами учасників групи.

Інструкція. Зараз кожен з Вас отримає картку, на якій написано ім'я одного з гравців. Подивіться на свої картки так, щоб ніхто не бачив, чиє ім'я там написано. Далі Вам необхідно буде виконати такі дії: на рахунок «один» (рахуватиму я), Ви починаєте непомітно спостерігати за людиною, чиє ім'я написано на Вашій картці. Одночасно, не припиняючи стеження, кожен з Вас час від часу, але не дуже часто, виконує два якихось, завчасно підібраних рухи: наприклад, киває головою, закриває очі, потирає руки, тощо. На рахунок «два», а це відбудеться через три хвилини, Ви маєте бути готові відповісти на два запитання: «Хто стежив за Вами?» та «Які два рухи робила людина, за якою Ви спостерігали?».

Рефлексія (обговорення результатів вправи)

Зауваження. Першим питанням, яке тренер задає одному з учасників, буде питання «Хто стежив за Вами?» і у випадку правильної відповіді, запитує вже у спостерігача які два рухи він помітив у свого «підопічного».

Пропонована нами система психологічних вправ не претендує на виключність та повноту, але значною мірою може зняти проблему дефіциту ігор при проведенні тренінгів. При цьому варто пам'ятати, що хоча є багато цікавих ігрових вправ, вони є всього лише інструментарієм для донесення до слухачів тих чи інших концепцій та ідей. Навіть, якщо інструмент хороший, це не означає, що його можна використовувати скрізь.

Висновки. Відзначаючи важливість гри для педагогічних тренінгів, слід зауважити, що знання її теорії та практики дозволить глибше і цікавіше побудувати зміст роботи зі слухачами.

При використанні гри як дидактичного засобу в оволодінні і формуванні певних умінь і навичок, ігрові методи навчання допоможуть розкрити зміст в доступній і цікавій формі, сформувати розумові дії. Гра виступає самостійним видом розвиваючої діяльності, яка допомагає слухачам краще пізнавати себе і навколишній світ.

ЛІТЕРАТУРА

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя [Психол. наука — школе]. — М.: Просвещение, 1987. — 144 с.
2. Бусел В. Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови. — К.: Наукова думка, 2005. — 1728 с.
3. Газман О. С., Харитоновна Н. Е. В школу — с игрой: кн. для учителя. — М.: Просвещение, 1991. — 96 с.
4. Дементієвська Н. П., Морзе Н. В. Intel@Навчання для майбутнього. Методичні рекомендації для тренерів-методистів. — К.: Intel Corporation, 2005. — 124 с.
5. Коптерев П. Ф. Детская и педагогическая психология. М.; 1999. — 280 с.
6. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении. — М.: Просвещение, 1996. — 185 с.
7. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
8. Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры. — М.: Новая школа. 1994. — 238 с.
9. Штерн В. Умственная деятельность. — СПб., 1997. — 128 с.
10. <http://greatfamilyonline.com/games/page.8000.html>.