

искать в педагогической методической подготовке педагогов-практиков к игровому обучению учащихся.

ВИКОРИСТАННЯ ІМІТАЦІЙНИХ ІГОР У СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИХ ТРЕНІНГАХ

Л.О.Гапоненко
Україна, м.Кривий Ріг

У підготовці майбутнього вчителя до педагогічного спілкування ми ефективно використовуємо імітаційні ігри у соціально-психологічних тренінгах, втілення яких проводиться у курсі "Основи педагогічної майстерності", "Психологія педагогічного спілкування".

Треба зазначити, що у літературних джерелах частково представлені як теоретичні, так і методичні аспекти використання імітаційних ігр. Їх призначення дуже різноманітні. Існує велика кількість ігор для раннього віку, в яких розглядається розвиток процесуальної діяльності на матеріалі предметних та звукових імітацій (В.К.Котирло, О.А.Головко та ін.). Значно менше представлені творчі імітаційні ігри для молодшого шкільного віку (П.А.Рудик, Д.Б.Ельконін та інші) і незначна кількість імітаційних ігор з правилами для старших школярів. Незважаючи на те, що гра посідає певне місце і в житті дорослого, в літературі майже відсутні нароби використання імітаційних ігор для людей старшого віку з метою навчання. Це пов'язано, на наш погляд, з тим, що дошкільний вік є сензитивним для використання імітаційних ігр саме тому, що даний віковий період дитинства сприймає світ більш на підсвідомому рівні, а саме діяльність людини в імітаційних іграх природно розрахована на підсвідомість. Даний висновок підтвердимо теоретичними наробками.

Психологічні дослідження (Д.Б.Ельконін, В.Г.Нечаєв та інші) доводять, що предметно-наслідувальні дії лежать в основі будь-яких імітаційних ігр. В цих іграх людину приваблює сам процес діяння з предметами, рухами, звуками та інше, сумарність яких надає граючому задоволення. Разом з тим у цьому процесі виявляється характерна ознака імітаційної гри - *це засвоєння нового шапера поведінки у граючого на базі активної роботи підсвідомості*. Виходячи з вищесказаного можна довести; *імітаційна гра більш полегшено дозволяє закріплювати нові види поведінки*.

Важливо відмітити, що еволюція імітаційних ігр виявляється у окремих елементах ролівої гри, в якій яскраво простежується *поступове ускладнення цілей і мотивів ігрової діяльності учасників гри*. Такі обставини вимагають від учасників творчості створювати психологічні ситуації (О.В.Запорожець, Г.С.Костюк, Л.З.Неверович та ін.). За цих умов стає можливим тренування таких вправ, які в реальній ситуації без підготовки людина не може виконати із-за відсутності сформованих умінь і навичок (наприклад, майбутній вчитель "перебуває" у навчальній ситуації шкільного процесу, в якій йому необхідно проявити виразність мовленнєвої діяльності, невербальної поведінки тощо).

В нашому дослідженні імітаційні ігри поділяються на два види: *перцептивні імітаційні ігри і сензитивні імітаційні ігри*. Особливостями вказаних ігр ми визначаємо те, що вони дозволяють зробити крок до рефлексування власних проявлень чуттєвого сприйняття і верифікації певних соціально-перцептивних утворень.

Зміст і сюжетна лінія перцептивних імітаційних ігр була покладена таким чином, щоб кожний учасник гри міг бути регсерієпіз - той що сприймає і іпсісіюг - той хто передає. Так, наприклад, у розвитку виразності невербальних оптичних показників поведінки у

педагогічному спілкуванні ми використовували імітаційні ігри "Дзеркало", "Хвиля", "Блазень" та інші. У розвитку невербальних акустичних показників поведінки у спілкуванні були використані такі ігри як "Телефон", "Луна", та інші. В цих іграх реєструється наслідок виразності міміки, жестів, ходи, пантоміміки, голосоутворення, мелодію, ритм, темп, динаміку, виразність того, хто передає, тим самим розвиває власну активність у формуванні виразності невербальної оптичної поведінки. У цьому процесі простежується підвищена увага до аналізу вже сформованих "патернів", процесу засвоєння їх відпрацюванню нових поведінкових умінь і навичок педагогічного спілкування, які сприяють його ефективності. Конкретні програми імітаційних ігор, а також розробка їх змісту у нашому дослідженні проектувалася на основі уявлень про те чи інше конкретне уміння і психологічну регуляцію механізмів, що визначають ефективний зразок корегування емоційної культури педагогічного спілкування.

Використання соціально-психологічного тренінгу дозволило нам багаторазово використовувати ситуації з імітаційними іграми, в яких всі учасники обговорювали процес засвоєння нових "патернів" емоційної культури педагогічного спілкування. В процесі експериментального дослідження ми спостерігали швидке входження студентів у гру, а участь у грі відображала зменшення кількості різних видів комплексів майже у всіх студентів. Гра їх приваблювала. Завдяки імітації рольових позицій у іграх студенти навчаються динамічно використовувати позиції зверху, знизу, разом, що позитивно впливає на її розвиток комунікативної взаємодії та психологічної рівноваги. У імітаційній грі протікає процес катарсису, а також засвоєння раніше невідомих операцій та дій певної діяльності. Але найважливішим моментом використання імітаційних ігор ми вважаємо можливість "пробуджувати"

підсвідомість студента до такого рівня, що засвоєння певних "патерів поведінки" проходить швидше і ефективніше заданому зразку.

І. Гапоненко Л.А. Теория й практика подготовки студентов к педагогическому общению. Днепропетровск, 1996.221 с.

2.Bandura A. Social - learning theory. N.J. Prentice-Hall, 1977, 112 p.

Таким чином, різномані імітаційні ігри набувають важливого значення у підготовці майбутнього вчителя. На початку формуючого експерименту ми були озброєні вищевказаною теоретичною платформою про значимість імітаційних ігр. Вище сказане дозволило поставити робочу гіпотезу у нашому формуючому експерименті:

Гіпотеза 1. Якщо розробити цілеспрямовані імітаційні ігри у соціально-психологічному тренінгу, то вони будь виступати певними педагогічними умовами швидкого засвоєння вмінь по управлінню емоційної культури педагогічного спілкування, яке можна спостерігати у будь-яких проявах поведінки майбутнього вчителя.

2. Враховуючи багатоаспектність поведінки педагогічного спілкування, ми вважали доцільним спостереження за вміннями управляти емоційною культурою педагогічного спілкування проводити на таких показниках:

- а) невербальна поведінка педагогічного спілкування;
- б) інтонаційна виразність мовленнєвої діяльності спілкування;
- в) вербальний тезаурус зворотнього зв'язку комунікативної взаємодії.

3. Спеціально розроблена система використання імітаційних ігр у соціально-психологічному тренінгу дозволяє швидше досягати результатів у розвитку певних умінь і навичок поведінки у педагогічному спілкуванні, що

сприяє переживанню у студентів "сьогоднішньої" радості при відкритті своїх невідомих комунікативних задатків та здібностей.

Отже, імітаційна гра нами була використана у підготовці студентів до педагогічного спілкування. Не маючи можливості більш детально зупинитися на всіх елементах цього питання, ми представим стисло характеристику та результати використання імітаційної гри у соціально-психологічному тренінгу як методу і сконцентруємо свою увагу на обговоренні можливостей втілення тренінгу у плані розвитку емоційної культури педагогічного спілкування.

В попередніх роботах автором цієї статті були описані три основних види соціально-психологічного тренінгу: особистісно-орієнтований, поведінково-орієнтований і ситуативно-орієнтований [1]. Кожен з них відрізняється методом і засобами втілення. Імітаційні ігри були використані у поведінково-орієнтованому тренінгу так як цей вид тренінгу направлений перш за все на усвідомлення власного "поведінкового репертуару" і збагачення діапазону можливих засобів спілкування у навчально-виховних ситуаціях. Теоретичною основою використання імітаційних ігор у тренінгу виступили концепції соціального навчання А.Бандури, теоретичні розробки навчальних ігор М.Форверга, Х.Міккіна [2]. Основна увага в процесі проведення цього виду тренінгу надавалася аналізу вже існуючих "патернів" емоційної поведінки (вербальної, невербальної), а також засвосинно і опрацюванню нових елементів інтонаційної виразності в зворотньому зв'язку комунікативної діяльності педагогічного спілкування.