

378.147(082)  
Т 78

МОН України  
Криворізький ДПУ  
Індустріально-педагогічний факультет

**ТРУДОВА ТА ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА  
МОЛОДІ В СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ**

Збірник наукових праць  
Випуск 8



м. Кривий Ріг  
2007

## **ГРА ЯК ФОРМА КУРАТОРСЬКОЇ РОБОТИ У ВУЗІ** (з досвіду роботи)

У наш час більшість педагогів і психологів розуміє значення гри, але лише деякі вміють ефективно її організувати й зробити союзником своєї професійної діяльності. Цей парадокс пов'язаний з тим, що в цій діяльності педагогу необхідно самому грати, тим самим показуючи необхідний приклад, і при цьому тонко й чітко вести за собою інших, зберігаючи логіку й ціль гри, а це досить не легко.

Мета статті - дати аналіз критеріїв ефективності ігрової взаємодії, навести приклади ігрових прийомів кураторських занять зі студентами ВУЗу.

У сучасній психолого-педагогічній літературі термін «гра», «ігрова взаємодія», «ігрова діяльність» є науково-обґрунтованими поняттями. Із гри поступово знімається «клеймо» дрібниці, забави, розваги, гра стає серйозним інструментом професійної діяльності.

Великий внесок у розробку проблеми гри внесли психологи Б.Г.Ананьєв, Л.С.Виготський, Д.Б.Ельконін, О.М.Леонтьєв, С.Л.Рубінштейн та ін.

С.У.Гончаренко вважає, що гра є формою вільного самопрояву людини і передбачає реальну відкритість світу можливого. Вона розгортається у вигляді змагання або зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, змістів, станів. Гра - це елемент навчання, який дозволяє представити у взаємозв'язку усі компоненти комплексного змісту утворення (наукові, ціннісні, естетичні, практичні та інші).

Гра є одним із провідних засобів у роботі куратора групи у вищій школі, але педагогу необхідно враховувати критерії ефективності ігрової взаємодії зі студентами. До них доцільно віднести:

1. Висока емоційність. Від стану організатора гри залежить ступінь включеності й емоційності учасників гри.

2. Ігрова ситуація «МИ» (почуття причетності). Цей критерій дозволяє створити безпечну атмосферу, яка необхідна для того, щоб кожний учасник не боявся проявляти себе, пробувати нове.

3.Інтрига гри. Вводячи в гру елемент таємничості, їй надається особливий шарм і збільшується мотивація учасників на те, що буде відбуватися.

4.Прибудова «на рівних», що має свідчити про рівність відносин, готовність й бажання до співробітництва, повагу один до одного. Таку гру характеризують гарний настрій, посмішка, відкрита поза учасників.

5.Чіткість інструкції, яка має бути зрозумілою учасникам гри в тому випадку, якщо вона не просто логічна, але й чітко побудована та зрозуміло пояснена.

6.Висока динаміка. Процес будь-якої гри необхідно контролювати, підтримуючи належну динаміку гри.

7.Установка на дію підвищує мотивацію. Даючи інструкцію до гри, необхідно частіше використовувати слова: «зараз ми», «а тепер», «встаємо» і т.п. замість «а давайте зараз ми...», «е пропозиція встати...».

8.Адекватність віку, місцю, часу та ситуації.

Нижче наводяться деякі приклади ігрових прийомів на кураторській годині.

Будь-яке спілкування в групі починається зі знайомства на першому курсі. Кураторові необхідно знати не тільки ім'я й прізвище студента, але й інші дані (сімейний стан, місце проживання, стан здоров'я, захоплення). Тому на першому кураторському занятті можна провести гру **«Карта міста»**.

Ведучий стає в центрі аудиторії й, зображуючи, наприклад, „95 квартал”, визначає сторони світу: північ, південь, захід, схід. Після чого й пропонує учасникам побудувати карту Кривого Рогу й встати на те місце, де знаходиться його зупинка.

Ця гра дає можливість першокурсникам знайти щось загальне між собою (може виявитися, що хтось живе поруч, а хтось в іншому населеному пункті), ближче познайомитися. Надалі, можливо, студенти, при бажанні, зможуть їздити один до одного в гості.

Для того, щоб майбутній спеціаліст був успішним і почував себе успішно, йому необхідно оволодіти зовсім новими для нього якостями особистості: уміти спілкуватися з різними категоріями людей, бути здатним працювати в команді, мотивувати інших. Однієї з форм роботи є гра «Обмін візитками».

Кожний учасник оформляє свою „візитку”, тобто малює й пише все,

що завгодно, крім свого імені.

Час виконання завдання - 5 хвилин.

Потім ведучий збирає всі візитки, представляє їх групі, а група повинна вгадати, кому належить ця візитка.

Матеріалом для аналізу є відповіді на наступні питання:

- Що допомогло відгадати авторів?
- Які моменти ви відображали у своїй візитці?

**Метою гри «Автобусна зупинка» є збір очікувань учасників від майбутньої педагогічної практики. Для її проведення необхідно три аркуші ватману, фломастери.**

Учасникам гри дається інструкція:

1. Хочу задати вам питання: що роблять люди, коли чекають автобуса на зупинці? Думають. Розмовляють. Читають різні оголошення на стовпах, а деякі навіть ще й дописують дещо в ці оголошення. Наша гра називається «Автобусна зупинка» і ми зараз будемо робити схожі речі.

2. Ми поділимося на три групи (найпростіший спосіб - розрахуватися на першій-другий-третій). Ви бачите, що в різних кінцях кімнати висять аркуші з написами: ЗНАТИ; УМІТИ; ВИПРОБУВАТИ. Кожна група займає місце біля окремого аркуша й записує в нього все те, що студенти очікують від майбутньої практики. «Знати» - які нові знання ви бажаєте отримати; «Уміти» - якими навичками бажаєте оволодіти; «Випробувати» - який новий досвід, які почуття бажаєте пережити. Використайте метод «мозкового штурму», не критикуйте нічого, але записуйте на аркуші.

3. Через якийсь час ведучий подає сигнал, і це означає, що «прийшов автобус» і групам потрібно їхати на іншу зупинку. Рухатися необхідно по годинній стрілці. Таким чином, кожна група побуває біля кожного аркуша. Дається вказівка: „Не потрібно повторюватися - прочитайте, що було створено до вас, і напишіть що-небудь новеньке”.

Обговорення результатів. Замість обговорення кураторові доцільно прочитати те, що написали учасники, задаючи уточнюючі питання на розуміння.

Гра-тренінг «Карта життя» допоможе майбутнім фахівцям сформуванати метафоричний цілісний спосіб свого життя й життєвих цінностей.

Необхідний матеріал: аркуші А-4 для кожного учасника, фломастери,

список базових цінностей.

#### Інструкція для учасників:

1. Кожний тримає у руках хоч раз у житті топографічні карти. Для чого ми використовуємо карти? Правильно, щоб орієнтуватися на місцевості. Якщо вам потрібно прокласти маршрут до своєї мети, то з картою це зробити набагато простіше. Ми дивимося в карту й прокладаємо свій шлях від одного орієнтиру до іншого, згідно з тими, що на карті позначені у вигляді умовних знаків. Карта - це гарний інструмент, що допомагає мандрівникові не заблукати серед лісів і гір, не зав'язнути у болоті, знайти брід через ріку або міст через прірву.

2. Ми зараз спробуємо з вами створити «карту життя». Це буде інструмент, що допоможе краще орієнтуватися в житті. Кожний намалює карту свого власного життя. Робити необхідно кроками. Працювати будемо як індивідуально, так і в малих групах. На одній стороні аркуша буде таблиця позначень, а на іншій намальована сама карта.

3. Перший крок. Для початку візьмемо по аркушу чистого паперу й позначимо сторони світу. Якби мова йшла про прості карти, то ми б указали північ, південь, схід і захід. Однак у житті головні напрямки інші. Необхідно використовувати в «карті життя» в якості сторін світу **БАЗОВІ ЦІННОСТІ**. Список таких цінностей студент може знайти у своїх роздавальних матеріалах. Студенту потрібно:

- Переглянути список базових цінностей і вибрати 4 самі значимі для нього особисто.

- Виписати на одній стороні обрані вами базові цінності й розшифрувати; записати, що саме для вас означають ці слова.

- Розмістити свої головні базові цінності як сторони світу - це буде особова сторона «карти життя». На зворотному боці необхідно їх позначити й розшифрувати.

4. Другий крок. Тепер студентам потрібно створити таблицю позначень. Це легше зробити, працюючи в невеликих групах. Спочатку всі разом створюють список звичайних фізичних об'єктів, для яких придумуються символічні значення в термінах ЖИТТЯ. Отже, що ми можемо зустріти на звичайних картах? Зображення чого? Гір; Рік; Морів; Островів; Доріг; Лісів; Пустель; Боліт; Ярів; Міст; Країн; Людей; Сонця; Відразу можна малювати й карти свого життя. Дасться вказівка: „Не дуже замислюйтеся над тим, наскільки ви все робите «правильно й красиво». Це взагалі не має значення. Почніть хоч із чогось. Нехай на вашій карті



з'являться два-три-п'ять об'єктів. Уже добре. Зараз покажіть на карті місце, де ви зараз перебуваєте, де були 1 рік тому, куди збираєтеся потрапити через 5 років.

5. Третій крок. Зараз ви спробуєте визначити, із чим у житті може асоціюватися (суб'єктивно зв'язуватися) той або інший фізичний об'єкт. Наприклад, багато з людей символічно зв'язують ріки з різними стратегіями життя (є навіть таке гарне вираження - «ріка життя»). Часто гірські вершини зв'язують із досягненнями в житті. Болото - це... самі знаєте, що таке болото в термінах життя. Попрацюйте й створіть колективними зусиллями таблицю асоціативних відповідностей.

6. Четвертий крок. Робота в парах. Зараз вам треба розбитися на пари так, щоб у кожній парі виявилися люди, які можуть довіряти один одному. Вам потрібно буде усамітнитися, показати один одному свої «карти життя» і розповісти (пояснити), що позначають ті або інші зображення та їхні назви.

Головне, що потрібно пам'ятати під час цієї вправи: зміст всіх дій учасників не в результаті (їхній аркуш із зображенням карти життя), а в самому процесі конструювання й малювання (символічному кодуванні) карти. Важливо не те, що залишиться на папері, а те, що дійсно має значення, що «залишиться в голові».

Таким чином, ігрові моменти на кураторських заняттях учать студентів будувати свою діяльність, налагоджувати ділове співробітництво з одногрупниками, вступати в колегіальні відносини з викладачами вузу.

#### Використана література

1. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Под ред. Е.А.Левановой. – СПб.: Питер, 2006.
2. Панфилова А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности. – СПб.: Знание, 2001.
3. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / Под ред. М.Р. Битяновой - СПб.: Питер, 2007.
4. Скрипюк И. 111 баек для тренеров: истории, мифы, сказки, анекдоты. – СПб.: Питер, 2007.
5. Тюшев Ю.В. Выбор профессии: тренинг для подростков. – СПб.: Питер, 2007.