

М. М. Марусинець

РЕФЛЕКСИЯ В ФОРМИРОВАНИИ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ПЕДАГОГА

В статье раскрыты существенные измерения феномена «творчество», «педагогическое творчество» и «рефлексия» в профессиональном становлении учителя. Творчество педагога автор рассматривает как особое личностное качество, выступает своеобразным «фоном» в развитии познавательной, эмоционально-волевой, индивидуально-психологической сфер. Определены уровни сформированности личности и пути их реализации в квазипрофессиональном и личностном самосовершенствовании и самореализации педагога. Особый акцент сделан на раскрытии видов индивидуального проявления педагогического творчества – педагогической импровизации и психологического ее сопровождения. Основной технологией педагогической импровизации является сам педагог, его средства, которыми он обладает: педагогическое озарение; мгновенное осмысление и реализация педагогических идей; мгновенный анализ процесса воплощения педагогической идеи и решения о продлении педагогической импровизации или переход к запланированным ранее действиям. Автор убеждает, педагогу приходится творить и принимать решения в различных сложных ситуациях. Поэтому он должен обладать различными технологиями, чтобы заинтересовать студентов / учащихся, «подтолкнуть» их к творчеству через развитие их способностей. Конечно, очерченными выше средствами педагог овладевает не сразу, так как они требуют особого развития умений и навыков к раскрытию интеллектуальных способностей и интуиции.

Ключевые слова: рефлексия, творческий учитель, педагогическая импровизация, технологии развития творческих способностей.

М. М. Marusynets

REFLECTION IN FORMING TEACHERS' CREATIVE ABILITIES

The article deals with the essential dimensions of the phenomena "creativity", "pedagogical creativity" and "reflection" in the professional development of teachers. Creativity of a teacher is considered by the author as a special personal quality that acts like a kind of "background" in the development of cognitive, emotional and volitional, individual and psychological spheres. The levels of formedness of a personality and ways to implement them in quasiprofessional and personal self-improvement and self-realization of a teacher are determined. Particular emphasis is placed on the disclosure of individual types of teacher's creativity manifestation – teaching improvisation and its psychological support. The basic technology of pedagogical improvisation is a teacher himself, his tools and methods: pedagogical insight; instant understanding and implementation of educational ideas; instant analysis of the implementation of pedagogical ideas and decision to continue teaching improvisation or transition to earlier planned actions. Pedagogical improvisation is necessary in cases, when a teacher has to find a solution of the problem immediately or to draw students'/pupils' attention. It is considered as an essential element of "communicative attack". The author argues that a teacher has to work and make decisions in difficult situations. Therefore, he must master various technologies to motivate students / pupils, "push" them to creative work by means of the development of their abilities. Of course, a teacher doesn't master all above mentioned means teacher at once, as they require special development of skills and abilities to the disclosure of intellectual abilities and intuition. As a conclusion, it was determined that one of the means of increasing emotional tonus, strengthening the complex of emotional and volitional regulation and actualization of positive experience of efficient work is creative tasks. It means feeling happy by the performed work, feeling sure of one's own strength, success and creative potential.

Keywords: reflection, creative teacher, pedagogical improvisation, technology of developing creative abilities.

Подано до редакції 08.09.2014

УДК: 159.9.072.432

К. Л. Милютинна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ КОРЕКЦІЇ ЖИТТЄВОЇ СТРАТЕГІЇ В НАРКОЗАЛЕЖНИХ

Робота присвячена аналізу типології життєвих стратегій особистості, можливостей їх трансформації в процесі психологічної гри. Наводяться принципи розробки та застосування ігрових технологій в процесі тренінгів особистісного зростання та корекції залежної поведінки. На основі аналізу отриманих в ході емпіричного дослідження даних була розроблена типологія зміни життєвих стратегій. Виявлено наступні типи: захисний; регресивний; стабілізуючий; еволюційний; революційний. Моделюючи ігри сприяють усвідомленню різних аспектів життєвої стратегії та надають можливість використання нових стратегій у безпечних умовах. Наявність швидкого зворотного зв'язку під час гри дозволяє передбачити ефективність нового варіанту життєвої стратегії.

Ключові слова: наркотична залежність, життєва стратегія, особистісне зростання, психологічні ігри, тренінг.

Актуальність теми дослідження. На сучасному етапі розвитку українського суспільства виникає потреба в посиленні процесу суб'єктної активності особистості. У психологічній науці проблематика законо-

мірностей формування життєвої стратегії особистості в ситуаціях, породжених динамічними змінами в суспільстві, – безробіття, втраченої спеціальності, фахової переорієнтації тощо – досліджена недостатньо.

Метою статті є аналіз впливу ігрових технологій на процес зміни життєвої стратегії хворих з наркотичною залежністю в період ремісії.

Міра розробленості проблеми. Аналіз праць, безпосередньо присвячених проблемі життєвої стратегії особистості, показує, що в сучасній психологічній науці категорія життєвого шляху та життєвої стратегії особистості є однією з найважливіших. Її значущість зумовлена, по-перше, можливістю охарактеризувати індивідуальний розвиток людини. Саме опис життєвої стратегії особистості містить інформацію про життєві кризи цієї особистості, її власний життєвий досвід, певні особистісні чинники та стосунки з оточуючими.

На загальнометодологічному рівні науковим вивченням проблеми займалися вітчизняні та зарубіжні дослідники, серед значної кількості яких особливо слід відзначити К. О. Абульханову-Славську [1], О. Г. Асмолова [2], Р. Пехунен [4] Т. М. Титаренко [5] та ін.

По-друге, для дослідження проблем життєвого шляху особистості характерним є намагання відійти від позитивістської концепції, тобто не обмежуватися встановленням загальних закономірностей. Категорія психологічної проблеми в процесі свого визначення вимагає розгляду категорій, що відповідають внутрішнім і зовнішнім умовам життєдіяльності особистості.

Результати дослідження. На основі аналізу отриманих в ході емпіричного дослідження [3] даних була розроблена типологія зміни життєвих стратегій. Виявлено такі типи, що утворюються шляхом поєднання відокремлених раніше елементів: захисного; регресивного; стабілізуючого; еволюційного; революційного.

Особи з переважанням захисної стратегії мали дуже низьку чутливість до ситуативного компонента вчинкової активності. Добре розвинена система психологічного захисту (насамперед, знецінювання та проекції) у поєднанні з відсутністю усвідомлення зв'язку й послідовності подій та екстернальним локусом контролю дозволяє цим людям взагалі не усвідомлювати наявності ситуації тимчасової дезадаптації та, відповідно, не вдаватися до будь-яких дій з метою її подолання. У разі використання регресивної стратегії відмічається висока чутливість до зменшення власних ресурсів і ресурсів середовища. Специфічними є мотиваційний і дійовий компоненти вчинку. Переважно вчинок спрямовано на економію як власних ресурсів, так і ресурсів середовища. Ці особи успішно пристосовуються до ситуацій тривалого безробіття та епізодичного вживання наркотичних речовин. Екстернальний локус контролю в поєднанні з низькою зв'язністю подій життя та відсутністю довготривалих цілей або прогнозів не сприяє мотивації подолання дезадаптації. Основною мотивацією стає пристосування до умов, що погіршуються, з мінімумом «витрат». Часто така стратегія виникає внаслідок психотравмуючих обставин, пережитих у дитячому та юнацькому віці. Зусилля таких людей спрямовані на виживання та очікування від зовнішнього оточення до-

помогти або змін на краще. На післядієвому етапі вони оцінюють свій вчинок як єдиний можливий за несприятливих зовнішніх умов і переконані в його ефективності, адже їм вдалося вижити.

Носії стабілізуючих стратегій дуже чутливі до змін в оточуючому середовищі. Вони справляють враження тривожних, але цей високий рівень чутливості змушує їх помічати ситуації тимчасової дезадаптації досить рано, коли мінімальними зусиллями можна досягти рівноваги. Провідною стає мотивація уникання невдач і спілкування з оточуючими. На етапі дій ці люди охоче приймають допомогу інших та активно переборюють обставини доти, доки не досягають попереднього становища. Вчинок самоперетворення найчастіше має інтернальне спрямування — пристосування власних можливостей і вимог відповідно до вимог оточення. У цих осіб не виникає потреби в надситуативній активності. На післядієвому етапі вони часто сприймають свою тривогу як надмірну, але в цілому задоволені наявною стратегією.

За використання еволюційної стратегії зберігається чутливість до зменшення ресурсів середовища, проте разом із тим з'являється усвідомлення ситуації тимчасової дезадаптації, пов'язане зі збільшенням власних вимог. Це спонукає до проявів адаптивної активності та формування довготривалих життєвих цілей і перспектив. На дієвому етапі вчинку переважає така послідовність: спочатку самоперетворення, надалі — трансформації в навколишньому середовищі. Це дозволяє не лише успішно пристосовуватися до вимог, а й створювати для себе достатнє ресурсне оточення.

У людей з революційною стратегією відмічається дуже високий рівень чутливості до всіх типів ситуацій тимчасової дезадаптації. Мотивація часто спрямована не на досягнення чогось конкретно, а на сам процес трансформації себе та оточення. Така творча активність часто сама породжує тимчасову дезадаптацію та конфлікти з навколишнім середовищем. На дієвому етапі переважає послідовність: зовнішні зміни, надалі — внутрішні. Цікавим є післядієвий етап: на відміну від решти, в процесі рефлексії ця стратегія часто оцінюється як недостатньо ефективна, в індивіда виникає прагнення подальших змін і трансформацій. Стан рівноваги носіями даної стратегії взагалі не сприймається як цінність, задля якої варто докладати зусиль, тому серед них часто зустрічається мотивація як до наркотичної залежності, так і до лікування від неї.

Особливістю проведення тренінгів, спрямованих на корекцію особистості наркозалежних, є те, що вони складаються з двох великих елементів — рефлексії наявної життєвої стратегії та системи переконань, що її зумовлюють; а також трансформації поведінкових стереотипів у відносно безпечних умовах тренінгової групи. Тому різноманітні ігри можуть бути використані як на початку тренінгу з метою усвідомлення наявних життєвих стратегій, так і у другій частині тренінгу, що надає можливість варіацій при використанні нових рольових моделей. Найчастіше застосовуються

рольові, сюжетні ігри, ігри-уявлення та ігри-інсценізації. Ділові та моделюючі ігри зрідка знаходять собі місце на тренінгах особистісного зростання, бо вони призначені для аналізу не особливостей поведінки окремої людини, а «зовнішніх» процесів. Можливим є використання спеціально сконструйованих настільних ігор, наприклад «Колесо життя», «Імперія магів», «Гра з долею».

Кожен конкретний тренінг присвячено якійсь проблемі, що цікавить тренера та учасників: стосункам з батьками та дітьми, сексуальним проблемам, ставленню до грошей, стратегіям адаптації тощо. Ігри, що наведено у даному розділі, були застосовані у різних тренінгах особистісного спрямування.

Ігрова вправа: «Цяці і бязи».

Мета гри: усвідомлення процесу ретрансляції життєвої стратегії.

Обладнання. На підлозі зали розкидано багато різноманітних іграшок, та різних предметів (шишки, палички...). Учасники об'єднуються по двоє. У кожній парі один – «мала дитина», інший – «мама». Дитина може вільно пересуватись у приміщенні, торкаючись чого завгодно. «Мама» намічає для себе, мовчки, що з предметів є цяці, що – бязи. Не пояснюючи вербально ці ознаки, «мама» має досягти того, щоб її «дитина» торкнулася більшості цяць, та не торкнулася жодної бязи.

Всі пари виконують завдання одночасно. Час виконання – 15 хвилин, потім відбувається зміна ролей та ще 15 хвилин роботи. Коли всі учасники побували в обох ролях, відбувається обговорення з відповідями на наступні питання:

- Чи вдалося досягти мети вправ?
- Які засоби обирали «батьки»?
- Як часто вони користуються цими ж засобами у повсякденному житті?
- Як почувалися при цьому «діти»?
- Чи схожі ці засоби на ті, що ними користувалися реальні батьки?
- Що робимо зараз при наявності у житті «цяць» та «бязк»?
- Чи подобається даний спосіб?

Незважаючи на вкрай просту та лаконічну інструкцію, наступна ігрова вправа розкриває особливості комунікативних стратегій учасників, може викликати інтенсивні емоційні реакції.

Прикладом гри-уявлення може бути гра «Джунглі», вона спрямована на розвиток соціального інтелекту, усвідомлення та можливу зміну комунікативного стилю учасників.

Гра «Джунглі».

Учасники сидять по колу з відкритими очима.

Тренер задає початок ситуації: «Ви опинилися у джунглях та перетворилися на тварин та птахів, що там мешкають... Назвіть, на кого перетворився кожен з вас». Після того, як всі ролі обрані та названі, учасники гри описують свої дії за сигналом тренера. Він мовчки показує, хто з учасників зараз говоритиме.

Якщо активні дії «завмирають», тренер сам може ввести якісь стимули:

- появу мисливців,
- посуху або повінь,
- ніч тощо.

Тривалість перебування в ігровому просторі – близько 20 хвилин. По закінченні обов'язково проводиться обговорення:

- Які ролі були обрані кожним учасником та чому?
- Що відчули учасники, опинившись в такому оточенні?
- Хто викликав симпатію, хто – страх, а хто – байдужість? Чому?
- Які дії кожного з персонажів здивували оточуючих? До яких це призвело наслідків?
- Як часто стиль поведінки, притаманний даному персонажу, учасник використовує у житті?
- Чи призводить цей стиль поведінки до бажаних наслідків?

На дорослій групі тренер не заважає тому, щоб учасники з'їли один одного або спарувалися. Якщо хтось з учасників «здихає» з будь-якої причини, він залишається у колі, але тренер не надає йому права голосу при подальших подіях.

Гра «Кораблі».

Метою гри є побудова досить абстрактної моделі життєвого шляху, що дозволяє помітити, які саме стимули соціального оточення впливають на мотивацію кожного окремого учасника.

Учасники – 15 – 30 осіб.

Обладнання – пов'язки на очі.

Учасники поділяються на три однакові підгрупи: кораблі, острови, рифи.

«Острови» та «Рифи» хаотично розподіляються по приміщенню. «Острови» кличуть: «Сюди», «Рифи» гукають: «Від мене». Метою корабля є відвідати та доторкнутись до всіх «Островів» та уникнути всіх «Рифів», допливши при цьому до берега – протилежної стіни з зав'язаними очима. Гра проводиться у три етапи, коли учасники міняються ролями.

По закінченні аналізується стратегія поведінки учасників:

- Я чула лише «Рифи» та дуже боялася з ними стикнутися. Коли допливла до берега та відкрила очі, то зрозуміла, що взагалі не побувала на половині островів.
- Я чогось зрозумів, що треба якнайшвидше дістатися берега, та й прямував туди не звертаючи уваги ані на «Рифи», ані на «Острови»...

В Олега Андреева існує командна гра «Заселення», яка була модифікована з метою використання на тренінгах особистісного зростання дорослих. В результаті вона перетворилася на індивідуальну гру – змагання, що дозволяє проаналізувати індивідуальні стратегії користування ресурсами навколишнього середовища.

Дикий Захід

Учасники – дорослі, 5 – 8 осіб, при більшій кількості учасників групи половина з них перебуває у позиції спостерігача та фіксує дії учасника, за яким спостерігає.

Обладнання: ігрове поле А1 формату.

На кожного гравця потрібно 15 фішок одного кольору, треба також 15м. тонкої мотузки, пластилін, стікери, фломастери, сірники, 15 штук «дорогоцінностей».

Легенда гри. Корабель «Мейфлауер» привіз усіх вас – першопоселенців на Дикий Захід. Ви маєте там обжитися, «застопити» свої ділянки землі. Звичайно, що кожен з вас прагне отримати земель якнайбільше. Ходи робляться по черзі, за часовою стрілкою. Гравець під час свого ходу може здійснювати (на свій вибір) одну з наступних дій:

- застопити (покласти фішку на якійсь незайнятий квадрат);

- огородити (огородити свій квадрат мотузкою з чотирма вузликами), в цьому випадку його завоювати можна лише простоявши на сусідньому квадраті не менше 2 ходів;

- заселити (створити на своєму квадраті щось з пластиліну, або художньо намалювати на стікері), в цьому випадку його завоювати можна лише простоявши на сусідньому квадраті не менше 4 ходів;

- Продати (оцінити свою ділянку у якусь кількість сірників – грошей та продати учасникам, що розташовані на відстані не більше 2 клітин),

- Завоювати (дія можлива лише щодо сусідньої, не по діагоналі, клітини), у разі оточення ділянки з 4 сторін тим самим сусідом завоювання відбувається автоматично. Більш «культивована» сусідня ділянка захоплює (за бажанням її володаря) менш «культивовану». При рівних за статусом ділянках переможець визначається за допомогою армреслінгу.

- Обмінятися (помінятися ділянками за згодою сторін), це можливо лише за умови однакової культивованості ділянок.

- Переселитися (змінити розташування своєї фішки), це можливо лише на стадії, коли у квадраті одна фішка і вона не оточена іншими.

У ведучого є «факторія», де учасники можуть за фіксовану ціну отримати свої фішки, мотузку, пластилін, фломастери, стікери. Торгівля відкривається після кожного кола гри, учасники не дотримуються черги гри, купують у порядку звернення до факторії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Абульханова-Славская К. А. Стратегия жизни / К. А. Абульханова-Славская. — М.: Мысль, 1991. — 299 с.
2. Асмолов А. Г. Культурно-историческая психология и конструирование миров / А. Г. Асмолов. — М., 1996. — 768 с.
3. Мілютіна К. Л. Технологія раціонально-інтуїтивної психотерапії / К. Л. Мілютіна. — К.: Главник, 2008. — 144 с.

Іноді на окремих ділянках за бажанням ведучого можуть бути знайдені «скарби» – корисні копалини.

На старті гри в кожного з учасників є 5 фішок, 1 шматок мотузки, 1 шматок пластиліну, 1 стікер, 10 сірників. Решта ресурсів – на факторії, що відкриється після першого туру.

Гра проводиться протягом 30 хвилин.

Під час рефлексії учасники дивляться на успішність-неуспішність своєї стратегії заселення, якими ресурсами для цього вони користувалися – мігрували, воювали, купляли, культивували, як реагували на знайдені на своїх ділянках скарби та взаємодіяли з сусідами.

В залежності від конкретної тематики тренінгу тренер може звертати увагу на економічний бік стосунків, комунікативну активність, конфліктність-неконфліктність учасників тощо.

Протягом 2010 – 2014 років запропоновані нами ігри були використані на тренінгах осіб, які перебували в ситуації зміни професійної ідентичності та бажали усвідомити властиву їм життєву стратегію. Загальна кількість досліджуваних склала 815 осіб. Розподіл життєвих стратегій у досліджуваній групі був наступним: захисний (16%); регресивний (4%); стабілізуючий (13%); еволюційний (56%); революційний (11%). Означений розподіл було пов'язано з тим, що учасники тренінгових груп перебували в процесі зміни професії або утримання від наркотичних речовин. Вдалося досягти стабільного утримання від наркотиків в 27% залежних осіб протягом року. Застосування ігрових технологій, як настільних ігор, так і тих, які запропоновані у даній статті, сприяло усвідомленню різних аспектів життєвої стратегії. В 38% досліджуваних спостерігалась тенденція до трансформації наявної життєвої стратегії (захисної, революційної та стабілізуючої) в бік еволюційної. У подальших дослідженнях ми сподіваємось порівняти вплив настільних ігор та моделюючих ігор на рефлексію життєвої стратегії особистості.

Висновки. В процесі психологічного супроводу зміни життєвої стратегії особистості широко застосовуються тренінгові програми. Моделюючі ігри сприяють усвідомленню різних аспектів життєвої стратегії та надають можливість використання нових стратегій у безпечних умовах. Наявність швидкого зворотного зв'язку під час гри дозволяє деякою мірою передбачити ефективність нового варіанту життєвої стратегії.

4. Пехунен Р. Задачи развития и жизненные стратегии / Р. Пехунен // Психология личности и образ жизни / [под ред. Е. В. Шорохова]. — М., 1987. — С. 32–48.

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

REFERENCES

1. Abulkhanova-Slavskaya, K. A. (1991). *Strategiya zhizni [Life Strategy]*. Moscow: Mysl [in Russian].
2. Asmolov, A. G. (1996). *Kulturno-istoricheskaya psikhologiya i konstruirovaniye mirov [Cultural-historical psychology and designing worlds]*. Moscow [in Russian].
3. Miliutina, K. L. (2008). *Tekhnolohiia ratsionalno-intuityvnoi psykhoterapii [Technology of rational and intuitive psychotherapy]*. Kyiv: Hlavnuk [in Ukrainian].
4. Pekhunen, R. (1987). Zadachi razvitiya i zhiznennyye strategii [Developmental Tasks and Life Strategies]. *Psikhologiya lichnosti i obraz zhizni – Personal Psychology and Lifestyle*, p. 32-48. Moscow [in Russian].
5. Tytarenko, T. M. (2003). *Zhyttievyi svit osobystosti: u mezhakh i za mezhamy budennosti [The life world of a person: within and outside the routine]*. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].

К. Л. Милютина

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИЗМЕНЕНИЯ ЖИЗНЕННОЙ СТРАТЕГИИ ЛИЧНОСТИ

Работа посвящена анализу типологии жизненных стратегий личности, возможностей их трансформации в процессе психологической игры. Приводятся принципы разработки и применения игровых технологий в процессе тренингов личностного роста. На основе анализа полученных в ходе эмпирического исследования данных была разработана типология изменения жизненных стратегий. Выявлены следующие типы: защитный; регрессивный; стабилизирующий; эволюционный; революционный. Моделирующие игры способствуют усвоению различных аспектов жизненной стратегии и предоставляют возможность использования новых стратегий в безопасных условиях. Наличие быстрой обратной связи во время игры позволяет в определенной степени предусмотреть эффективность нового варианта жизненной стратегии.

Ключевые слова: жизненная стратегия, личностный рост, психологические игры, тренинг.

K. L. Myliutyna

THE USE OF PLAY TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF CORRECTING DRUG ADDICTS' LIFE STRATEGIES

The work is devoted to the analysis of the typology of individual life strategies and their possible transformations in the psychological game. The analysis of works on the issue of the individual life strategy shows that the category of life and life strategies of the individual is one of the most important problems in modern psychological science. Its importance appears firstly due to the ability to characterize individual human development. The description of personality life strategies contains information about the life crisis of an identity, his/her own experience, certain personality factors and relationships with others. We present different design principles and the use of play technologies in the process of personal growth training and correction of the behavior of people dependent on narcotics. The data and the analysis obtained during the empirical research helped to develop typology changes in the life strategies. The following types of strategies are revealed: protective; regressive; stabilizing; evolutionary; revolutionary. We offered and used the period from 2010 to 2014 for training those, who were in a situation of changing the professional identity during rehabilitation after addiction. The total number of testees was 815. The average life strategies in the treatment group were as follows: protection (16%); regression (4%); stabilization (13%); evolution (56%); revolution (11%). Among the group of the addicted testees (185 people) the security and the regressive types were dominating. The use of play technologies such as board games, as well as those proposed in this paper contributed to understanding various aspects of life strategies. 38% of the persons tended to transform existing behavioral and life strategies (protective, stabilizing and revolutionary) in the direction of the evolution. Modeling games contribute different aspects of the life strategies and enable the use of new strategies in a safe environment. The availability of rapid feedback during gameplay allows us to predict the effectiveness of a new version of the life strategy.

Keywords: drug addiction, life strategy, personal development, psychological games, training.

Подано до редакції 08.09.2014