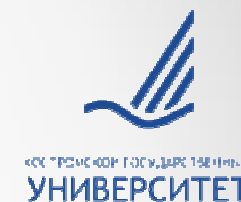


Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Костромской государственный университет»

Институт педагогики и психологии



Ситуационно-ролевая игра как средство формирования у подростков опыта преодоления затруднений во взаимодействии со сверстниками

Выполнил: обучающийся 4 курса
направления подготовки
«Психолого-педагогическое образование»

Рудакова Милана Михайловна

Научный руководитель: к.п.н., доцент кафедры психолого-педагогического образования

Миновская Ольга Владиславовна

Цель исследования: выявить особенности использования ситуационно-ролевой игры как средства формирования у подростка опыта преодоления затруднений во взаимодействии со сверстниками.

Объект исследования: процесс формирования у подростка опыта преодоления затруднений во взаимодействии со сверстниками.

Предмет: особенности использования ситуационно-ролевой игры как средства формирования у подростка опыта преодоления затруднений во взаимодействии со сверстниками.

Задачи:

- 1. Проанализировать особенности взаимодействия подростков со сверстниками;
- 2. Изучить возможности ситуационно-ролевой игры в формировании у подростка опыта преодоления затруднений во взаимодействии со сверстниками;
- 3. Разработать содержание и ход опытно-экспериментальной работы по проблеме исследования;
- 4. Опробовать в опытно-экспериментальной работе формы и приемы организации осмысления подростками своих затруднений во взаимодействии со сверстниками и осознания опыта преодоления этих затруднений в ситуационно-ролевой игре.

База исследования: МБОУ Лицей № 34, г. Костромы

- **Экспериментальная группа:**
учащиеся 10 «А» класса (35 человек), 12 мальчиков, 23 девочки.
- **Методы исследования:**
теоретические – теоретический анализ и синтез, эмпирические – опытно-экспериментальная работа, наблюдение, интервью, контент-анализ высказываний детей.



Общение имеет для подростков важнейшее значение: с одной стороны, это ведущий вид деятельности, обуславливающий развитие личности подростка, с другой стороны, освоение общения как деятельности протекает у разных детей по-разному, в том числе, вызывая затруднения. Анализ психолого-педагогической литературы (Н. В. Барабошина, Д. А. Белухин, Д. Ю. Гребенкин, Г. Н. В. Кузьмина, И. А. Уманская и др.) позволил уточнить различие между понятиями «трудность» и «затруднение». Под трудностями мы будем рассматривать реалии, присущие объективной стороне деятельности, в то время как затруднение связано с состоянием неудовлетворенности и тяжести, напряженности, которое испытывает подросток при столкновении с трудностями.

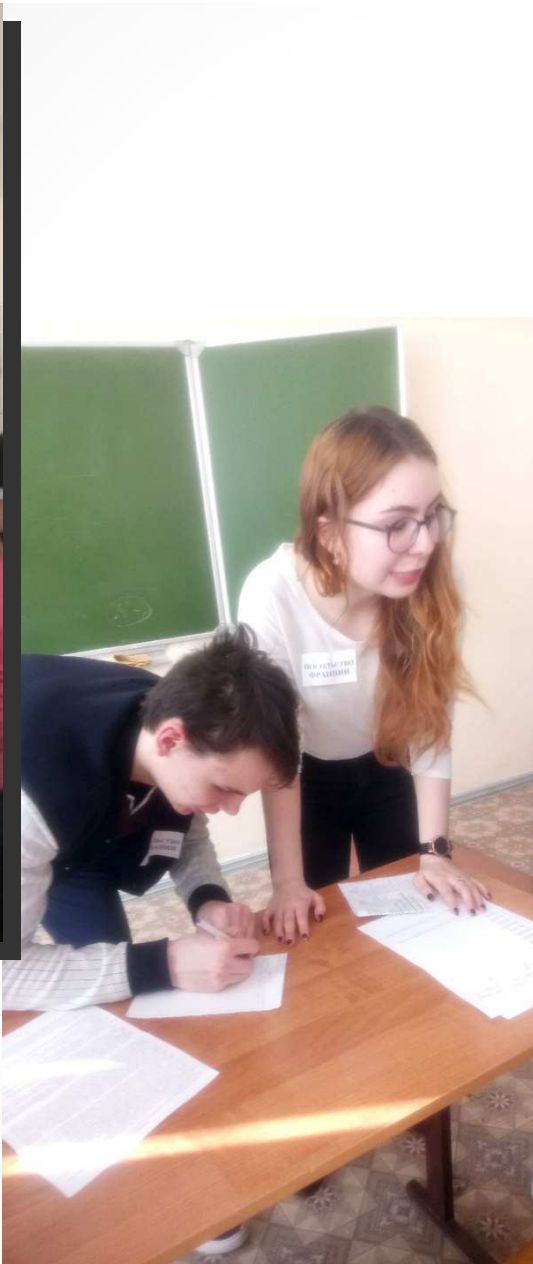
Ситуационно-ролевая игра (Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, А. Е. Подобин и др.) как пространство интенсивной коммуникации может выступать своеобразным тренажером для подростка. В игре он сталкивается с различными коммуникативными ситуациями и может безопасно опробовать разные тактики действия, в том числе, неэффективные, избегая их последствий в своей реальной жизни (поскольку вымышленная ситуация игры обеспечивает действие «понарошку»).

На первом этапе мы опробовали разработанную нами настольную ориентационную игру, взяв за основу логику профориентационной игры «Страшный Суд» (автор Н. С. Пряжников). Задачей подростков было выбрать карточку с описанием актуального затруднения и аргументировать свой выбор. Анализ выборов подростков позволил выделить несколько групп затруднений во взаимодействии со сверстниками, которые актуальны для обучающихся данного класса: а) неумение действовать в коллективе, согласованно с другими; б) боязнь выступать публично; в) неумение первым начать диалог и поддерживать общение; г) неумение и боязнь попросить помощи.

На втором этапе работы каждый ученик класса получал персональную карту наблюдения, в которой формулировал для себя план действий в преодолении собственного затруднения в играх. Нами было проведено 3 ситуационно-ролевые игры, которые сопровождались индивидуальной работой школьников с картами наблюдения. В процессе игр мы осуществляли невключенное наблюдение за действиями подростков, а также дополнили эмпирические данные, взяв интервью у основной части участников.

Анализ эмпирических данных позволил получить следующие выводы:

- более 72% участников отметили, что игровой образ является помощником в процессе преодоления личностного затруднения во взаимодействии со сверстниками, пояснив, что в игровом формате им легче выполнить поставленную перед собой задачу;
- более 80% участников признали, что ситуационно-ролевая игра помогла им сформировать полезный опыт преодоления затруднения, которым они смогут воспользоваться в своей дальнейшей жизни;
- более 75 % участников в интервью ответили, что с помощью ролевой игры им удалось сформировать ясное представление о том, как можно выйти из затруднительной ситуации, отметив при этом, что ролевая игра помогла им совершить значительный прорыв в преодолении собственного затруднения.



Спасибо за внимание

...

