

УДК 159.9.072.432

Н.В. ВАСИЛЬЕВА
(vasilevanv@gmail.com)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

СУБЪЕКТИВНАЯ ГОТОВНОСТЬ ПОДРОСТКОВ К УЧАСТИЮ В ОБУЧАЮЩЕЙ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ*

Анализируется влияние уровня развития коммуникативных умений подростка и опыта участия в сюжетно-ролевых играх на его субъективную готовность принять участие в организованной взрослыми обучающей сюжетно-ролевой игре. Представлена авторская анкета оценки субъективной готовности к игре.

Ключевые слова: *сюжетно-ролевая игра, подросток, авторская анкета, коммуникативная компетентность.*

Феномен сюжетно-ролевой игры на протяжении многих десятилетий исследовался философами, социологами, историками, культурологами и, конечно же, педагогами и психологами. В наши дни сюжетно-ролевая игра все чаще используется в психолого-педагогической практике как средство обучения и развития детей разного возраста.

Наиболее исследованной областью является использование потенциала сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников (Л.С. Выготский, П.Ф. Каптерев, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Согласно возрастной периодизации, введенной Д.Б. Элькониным, именно игра является ведущей деятельностью детей в возрасте 3–7 лет, что делает её наиболее органичным и эффективным инструментом психолого-педагогического воздействия на ребенка этой возрастной категории.

Младшие школьники по Д.Б. Эльконину переключаются на учебную деятельность как ведущую, игровая деятельность уходит из поля зрения. Мы видим много исследований, посвященных игре как средству коррекционно-развивающей работы и средству дополнительного образования детей (Л.А. Венгер, Ю.З. Гильбух, Н.И. Гуткина, Е.В. Заика, У.В. Ульяновская, С.А. Шмаков и др.). В повседневной практике педагоги часто используют элементы игры для повышения вовлеченности детей в учебный процесс, привлечения внимания. Игра, как средство обучения и развития младших школьников, рассматривается реже (Е.В. Башлий, О.С. Газман, Г.А. Цукерман и др.).

Переход к подростковому возрасту (11–15 лет) сопровождается еще одной сменой ведущей деятельности, на сцену выходит общение со сверстниками. Вместе с тем, вспоминая Л.С. Выготского, мы считаем важным удерживать во внимании его идею о том, что при переходе на новый этап возрастного развития ведущая деятельность предыдущего периода не исчезает. «В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде (обязательная деятельность с правилом). Все рассмотрение сущности игры показало нам, что в игре создается новое отношение между смысловым полем, т. е. ситуацией в мысли и реальной ситуацией» [2].

В повседневной жизни мы видим, что сами подростки, получив доступ к огромному количеству коммерческих развлекательных сюжетно-ролевых игр, восприняли эту возможность с огромным интересом и энтузиазмом. Также родители и специалисты, работающие с подростками, отмечают широкое распространение сюжетно-ролевых игр, создаваемых самими подростками с использованием современных средств коммуникации (социальных сетей и мессенджеров). Если подростки так увлеченно играют, то этот инструмент может быть применен и в психологии образования. В последние годы мы видим существенный рост интереса как практиков, так и научной общественности к психолого-педагогическому потенциалу сюжетно-ролевой игры в работе с подростками (И.С. Григорьев, З.И. Лаврентьева, Л.С. Ручко, Л.С. Юрова и др.).

* Работа выполнена под руководством Чернова А.Ю., доктора психологических наук, профессора кафедры психологии образования и развития ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

Известно, что подростковый возраст несет в себе еще одно новообразование – чувство взрослости, которое выражается, в том числе, в падении авторитета взрослых и переключении на общение со сверстниками как основной источник информации об окружающей реальности. Предложение поиграть, исходящее от взрослого, далеко не всегда вызывает энтузиазм у подростков. В такой ситуации мы считаем важным изучение психолого-педагогических условий, при которых подростки будут охотно вступать в обучающую сюжетно-ролевую игру, организованную для них взрослыми.

В рамках исследования была выдвинута гипотеза, что субъективная готовность подростков к участию в специально организованных взрослыми обучающих сюжетно-ролевых играх зависит от уровня развития их коммуникативных умений и наличия или отсутствия опыта участия в таких играх.

Базой для исследования выступили 6 образовательных организаций: 5 общеобразовательных школ-интернатов Волгограда, г. Казани и г. Самары, а также 1 общеобразовательная школа Волгограда. Во всех организациях проводились обучающие сюжетно-ролевые игры, разработанные специалистами Проекта «Полдень». В свою очередь, это позволяет нам утверждать, что респонденты имеют одинаковое представление о сюжетно-ролевых играх, основанное на личном опыте участия в одних и тех же играх.

Проект «Полдень» был задуман в 2010 г., чтобы помочь разрешению проблемы неготовности воспитанников детских домов к самостоятельной жизни. В процессе развития проекта модули обучающей программы тестировались также в обычных школах, учебных центрах, центрах социальной адаптации. Специалисты Проекта «Полдень» используют метод сюжетно-ролевых игр, который был разработан в Центре интерактивных образовательных технологий (ЦИОТ) Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

В исследовании приняли участие 139 респондентов (обучающиеся 7–9 классов), из которых 80 подростков имели опыт участия в обучающих сюжетно-ролевых играх, 59 – не имели такого опыта.

Статистическая обработка данных исследования была произведена с помощью программы IBM SPSS Statistics 23.

Для оценки уровня развития коммуникативных умений был использован тест коммуникативных умений Л. Михельсона (в адаптации Ю.З. Гильбуха). Стимульный материал представлен 28 ситуациями, к каждой ситуации предложено 5 вариантов возможных действий. В соответствии с ключом каждый выбор относится к компетентному, агрессивному либо зависимому типу реагирования. В качестве переменной для анализа было использовано количество выборов, соответствующих компетентному типу реагирования. Тест не имеет заданного автором критерия, по которому результат может быть отнесен к какому-либо уровню развития коммуникативных умений. Для дальнейшей обработки нам необходимо было создать такой критерий, для чего наблюдения были проранжированы, а затем выполнено разбиение на 3 группы процентиля. В итоге была создана новая переменная, отражающая высокий, средний либо низкий уровень развития коммуникативных умений испытуемого.

Для проверки выдвинутых гипотез также необходим был инструмент, позволяющий изучить уровень субъективной готовности подростка к участию в сюжетно-ролевой игре. В этих целях нами была разработана авторская анкета, состоящая из 7 утверждений, описывающих эмоциональный настрой в связи с предстоящей игрой, отношение респондента к возможности принять игровую роль, пройти игровые испытания, отношение к ситуации успеха в игре, отношение к пользе игр для развития личности:

1. При мысли о предстоящей игре у меня повышается настроение.
2. Я хочу принять активное участие в игре.
3. Я хочу преодолеть все игровые испытания и добиться успеха.
4. Когда я преодолеваю игровые испытания, меня охватывает гордость за себя и своих товарищей.
5. Игра – это интересное событие в моей жизни.
6. На мой взгляд, участие в играх очень полезно для умственного и личностного развития.
7. Я хочу участвовать в играх как можно чаще.

По каждому утверждению респондент мог выбрать один из вариантов: «верно», «скорее верно», «скорее неверно», «неверно». Каждому выбору были присвоены баллы от 1 до 4, что в итоге сформировало количественную оценку субъективной готовности респондента к участию в игре, выраженную в баллах (возможные значения от 7 до 28 баллов).

Среди испытуемых с низким уровнем развития коммуникативных умений минимальное значение субъективной готовности к участию в игре – 10 баллов, максимальное – 28 баллов. У респондентов со средним уровнем развития коммуникативных умений минимум составил 14 баллов, максимум – 28 баллов. Результаты участников с высоким уровнем развития коммуникативных умений колебались в диапазоне от 18 до 28 баллов.

Средние значения субъективной готовности к участию в игре у респондентов с разным уровнем развития коммуникативных умений, имеющих и не имеющих опыта участия в обучающих сюжетно-ролевых играх, приведены в табл. 1.

Таблица 1

Средние значения субъективной готовности к участию в игре

Опыт игры	Уровень развития коммуникативных умений	Среднее	Стандартное отклонение	N
есть	низкий уровень	23,12	4,292	33
	средний уровень	25,03	2,625	29
	высокий уровень	25,06	2,980	18
	Всего	24,25	3,567	80
нет	низкий уровень	19,38	4,225	16
	средний уровень	22,71	4,101	21
	высокий уровень	24,86	2,295	22
	Всего	22,61	4,140	59

Большое количество наблюдений позволяло рассчитывать на применение параметрических критериев анализа, поэтому были проведены процедуры анализа распределения и однородности дисперсии исследуемой переменной.

Распределение переменной «субъективная готовность к участию в игре» в нашем исследовании отличается от нормального, наблюдается асимметрия со сдвигом графика вправо. Вместе с тем, визуальный анализ графиков распределения P-P (см. рис. 1 на с. 69) и Q-Q (см. рис. 2 на с. 69) показал, что наблюдаемые значения не слишком отклоняются от ожидаемых стандартизованных.

Опираясь на исследования Харольда Линдмана, отечественные авторы принимают, что F критерий устойчив к отклонению от нормальности, и асимметрия распределения обычно незначительно влияет на F статистику. Оценка однородности дисперсии дала значение критерия Ливиня 2,301 при статистической значимости 0,132 ($p > 0,05$). Такие значения позволили нам применить дисперсионный анализ для проверки выдвинутой гипотезы о влиянии уровня развития коммуникативных умений и опыта участия в играх на субъективную готовность подростков к участию в организованной взрослыми обучающей сюжетно-ролевой игре.

В результате проведенного двухфакторного дисперсионного анализа было обнаружено статистически значимое влияние уровня коммуникативных умений (значение F-критерия=12,364, p-уровень значимости=0,000) и опыта участия в игре (значение F-критерия=11,456, p-уровень значимости=0,001) на субъективную готовность к игре. Сочетание двух факторов не показало статистически значимого влияния на исследуемую переменную (значение F-критерия=2,654, p-уровень значимости=0,074).

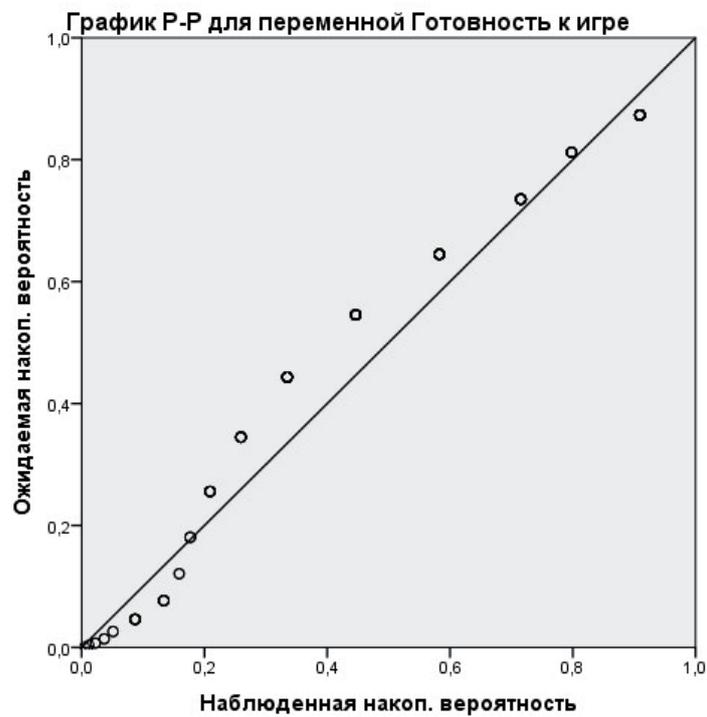


Рис. 1. Графики ожидаемой и наблюдаемой накопленной вероятности

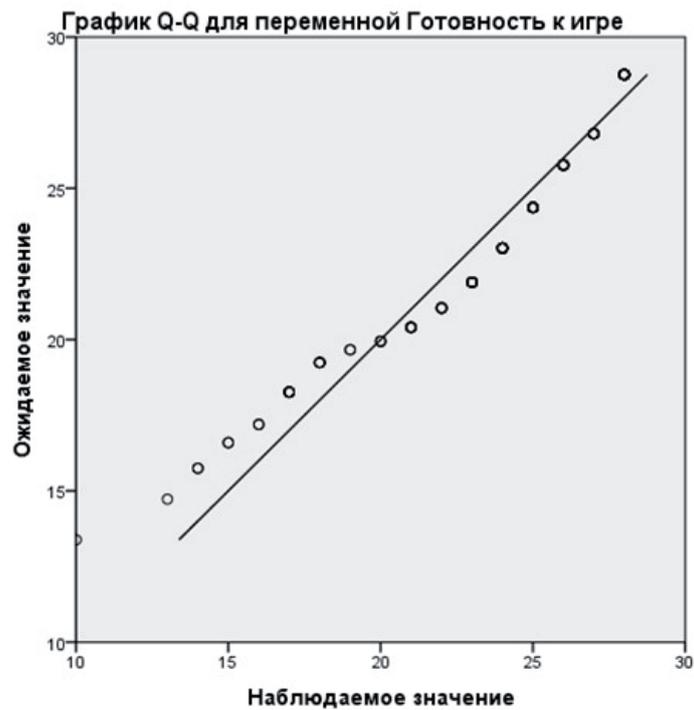


Рис. 2. Графики ожидаемых и наблюдаемых значений

Графики, иллюстрирующие влияние факторов наличия или отсутствия опыта игры и уровня развития коммуникативных умений на субъективную готовность подростков к участию в обучающей сюжетно-ролевой игре, приведены на рис. 3.

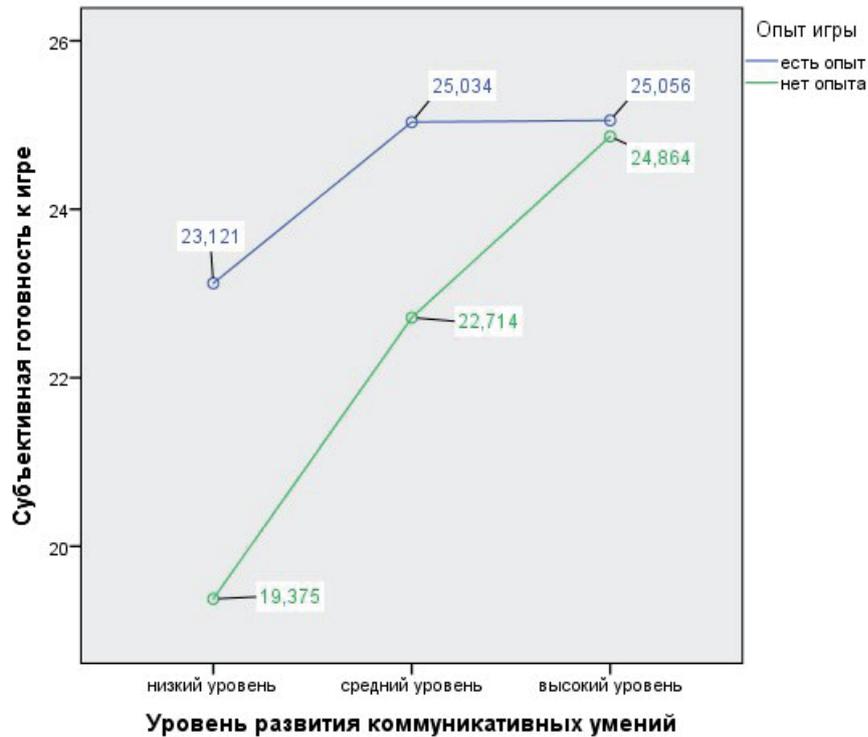


Рис. 3. Готовность к участию в игре у респондентов с разным уровнем развития коммуникативных умений

Полученные результаты исследования свидетельствуют о том, что подростки с более высоким уровнем развития коммуникативных умений более охотно участвуют в организованных взрослыми обучающих сюжетно-ролевых играх, чем их менее коммуникативно-компетентные товарищи. Однако, личный опыт участия в сюжетно-ролевых играх повышает субъективную готовность подростка к новой игре. Самое сильное влияние такой опыт оказывает на наименее компетентных в коммуникации подростков, их средний показатель готовности вырастает на 3,746 балла (с 19,375 до 23,121), что составляет 17,83% от возможного диапазона результатов.

В группе испытуемых, имеющих средний уровень развития коммуникативных умений, прирост показателя готовности составляет 2,32 балла или 11,05%, а у респондентов с высокой коммуникативной компетентностью – 0,192 балла или 0,91%.

Полученные результаты позволили нам сформулировать задачу для дальнейшего исследования: выявить факторы, в силу которых подростки с низкой коммуникативной компетентностью показывают существенно большую готовность принимать участие в обучающих сюжетно-ролевых играх, если у них есть личный опыт участия в таких играх.

В дальнейшем исследовании мы предполагаем разработать и провести структурированное интервью с такими подростками, чтобы выяснить, что именно, по их мнению, повлияло на их отношение к организованным взрослыми обучающим сюжетно-ролевым играм. Основываясь на личной практике

специалистов, применяющих игры Проекта «Полдень», мы предполагаем, что такими факторами могут быть субъективно интересный сюжет игры, опыт достижения успеха в игре, возможность выбрать более или менее активную игровую стратегию, разделение личности игрока и персонажа (игровой роли), личность игротехника, личный пример игротехника, внимание игротехника к высказыванию игрока во время рефлексии, ощущение ценности собственных действий и высказываний, полученное во время игры.

Литература

1. Боровиков В.П. Statistica. Искусство анализа данных на компьютере. СПб.: Питер, 2001.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.
3. Проект «Полдень». [Электронный ресурс]. URL: <http://thepoon.ru/task.html> (дата обращения: 03.09.2018).
4. Федосеев А.И. Ролевые игры как образовательная технология // Инновационные технологии образования. Вып. 2. Образовательная игра. М.: МАКС Пресс, 2011.
5. Цукерман Г.А. Игра и учение: встреча двух ведущих деятельностей // Культурно-историческая психология. 2016. Т. 12. № 2. С. 4–13.
6. Электронный учебник SoftStat. [Электронный ресурс]. URL: <http://statistica.ru/theory/dispersionnyy-analiz-article/#s10> (дата обращения: 31.08.2018).
7. Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Вопросы психологии. 1971. № 4. С. 6–20.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 1999.

NADEZHDA VASILEVA

Volgograd State Social-Pedagogical University

TEENAGERS' SUBJECTIVE READINESS TO PARTICIPATION IN EDUCATIONAL ROLE-PLAYING GAME

The article deals with the analysis of the impact of the teenager's communication skills development level and the experience of the participation in role-playing games on his subjective readiness to participate in a specially organized by adults educational role-playing game. The author's questionnaire for the evaluation of subjective readiness for a game is presented.

Key words: *role-playing game, teenager, author's questionnaire, communicative competence.*