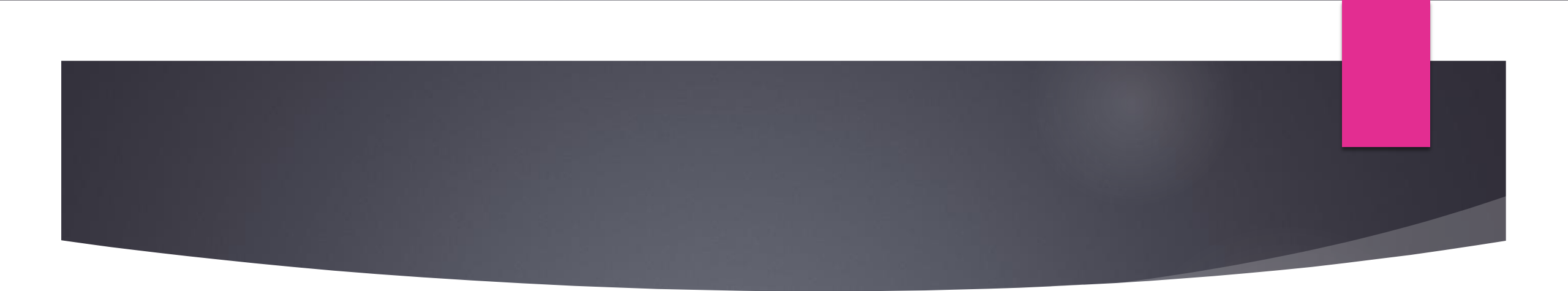
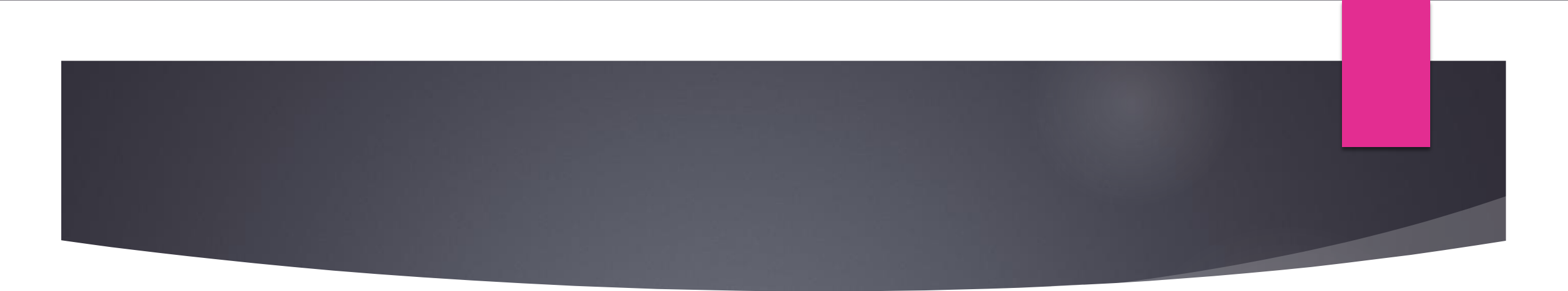


# Психологиялық тренингтегі ойын техникалары.

## Негізгі сұрақтар:

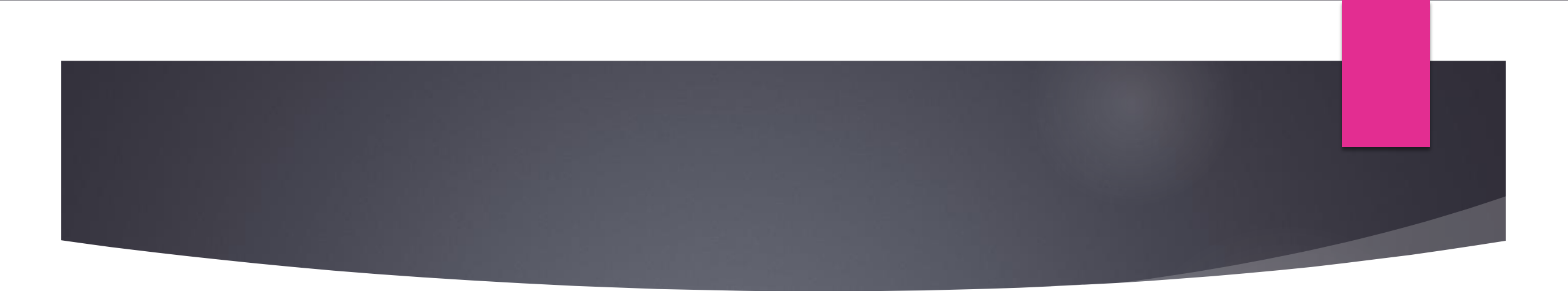
1. Топтық жұмыс әдістерінің жалпы сипаттамасы.
2. Ғылыми теориялардағы ойын феномені.
3. Ойын әдістерінің сипаттамасы және олардың жіктелуі.

- 
- ▶ Әдіс (грек тілінен. Methodos - зерттеу жолы, бір нәрсеге апаратын жол) - қойылған мақсатқа жетуге болатын әдістер, амалдар немесе әдістер жиынтығы. Топтық тренинг жұмыстары интерактивті әдістердің, жаттығулардың, әртүрлі техникалар және әдістерді қолдануға үлкен мүмкіндіктер ұсынады. Негізгі әдіске дәстүрлі түрде топтық талқылау, психогимнастика және ойын әдістері кіреді. Сонымен қатар, негізгі әдістермен қатар, олардың арсеналында негізгі элементтердің құрамына кіретін жұмыс әдістерінің тобы бөлінеді: кейстер, қатысудың шоғырлану әдісі, топтық мәселелерді шешу әдісі, әлеуметтік қабылдауды дамыту әдістері және т.б.

- 
- ▶ Ойын тренингте қолданылатын негізгі әдіс. Оқытудың басқа әдістерімен салыстырғанда, ойын тренинг арсеналының 70% құрайды. Есте сақтау керек, топтық психологиялық тренингтегі ойын- бұл ойын сауық іс-шара емес, оның мақсаты - осы жағдайда неғұрлым қолайлы болатын модельдендірілген жағдайға шығу. Тренингте ойын әдістерін қолдану әр қатысушының шығармашылық әлеуетін ескереді. Ойын бәріне түсінікті және жақын, ол сыртқы күштерсіз өздерінің маңызды күштерін білдіруге мүмкіндік береді. Ойын білімді ашады, топ мүшелерінің интеллектуалды және ұйымдастырушылық қабілеттерін көрсетеді.

- ▶ Ұзақ уақыт бойы ойын нәтиже алу мақсатын көздемейтін, кез-келген баланың іс-әрекеті ретінде қарастырылған, ләззат алу үшін және «елеулі емес» болған. Қазіргі психологиялық-педагогикалық ғылымда «ойын», «ойын әрекеттестігі» және «ойын әрекеті» терминдері жалпыға ортақ ғылыми негізделген ұғымдарға айналды. Ойын ұсақ-түйек, көңілді, ойын-сауықтың «стигмасын» тоқтатты, бұл кәсіби қызметтің маңызды құралына айналады.



- 
- ▶ Адам өміріндегі таңғажайып құбылыстардың бірі ретінде ойын барлық кезеңдердегі философтар мен зерттеушілердің назарын аударды. Мысалы, Платон дойбы ойынын санау және геометрия өнерінің қасына қойды. Аристотель ойында жан тыныштығының, дене мен жанның үйлесімділігінің қайнар көзін көрді. Философ өзінің поэтикасында ақыл-ойды дамытуда ауызша ойындар мен сөзойнатымның пайдасы туралы айтады. Философтар алғашқылардың бірі болып адамның психофизикалық дамуы үшін ойынның практикалық маңыздылығын атап өтті.

Тек XIX ғасырдың аяғында алғашқы ғылыми ойын теориялары пайда болады. Ойын әр түрлі ғылыми позициялардан жүйелі ғылыми зерттеу тақырыбына айналады:

физиологиялық (Г. Спенсер, М. Лазарус);

биогенетикалық (Г. С. Холл, Л. Э. Эпплтон); әлеуметтік (С. Гросс);


биопсихологиялық (У. Макдауголл, Г. Мерфи);

социологиялық (К. Рэйнуотер, Д. Рисмен);

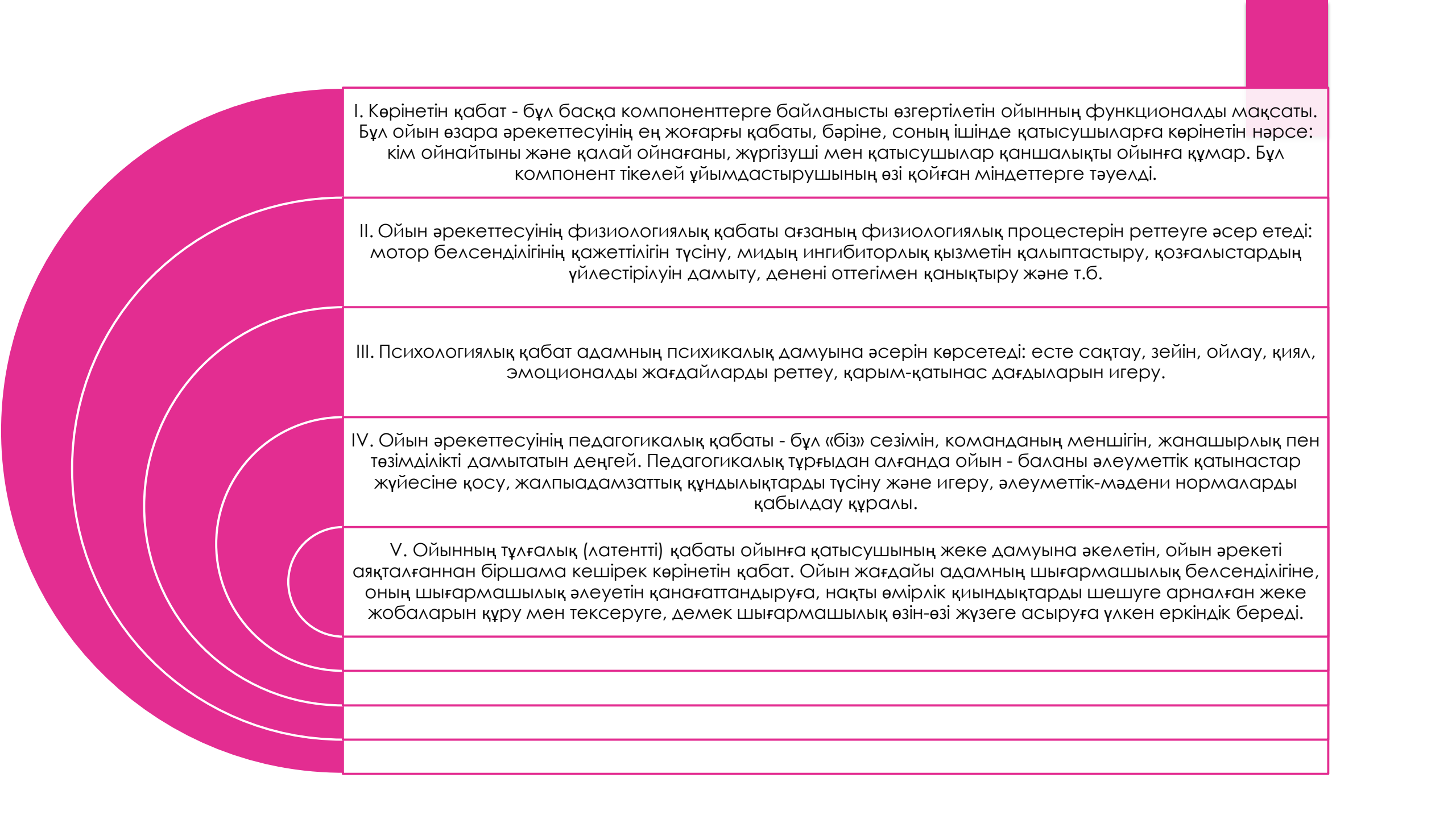
психотерапиялық (З. Фрейд, Дж. Морено);

мәдениеттану (Й. Хейзинг);

ойын білдірудің бірнеше тәсілдерін синтездейтін теориялар (Ж. Пиаже).

- 
- ▶ Ойынның ішкі тетіктері тұрғысынан не екенін елестету үшін біз оны айсберг түрінде ұсынамыз. Ойында, айсберг тәрізді, бетінің кішкене бөлігі ғана (шамамен 10%) қалады, қалғаны «су астында» тұрады.





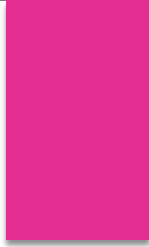
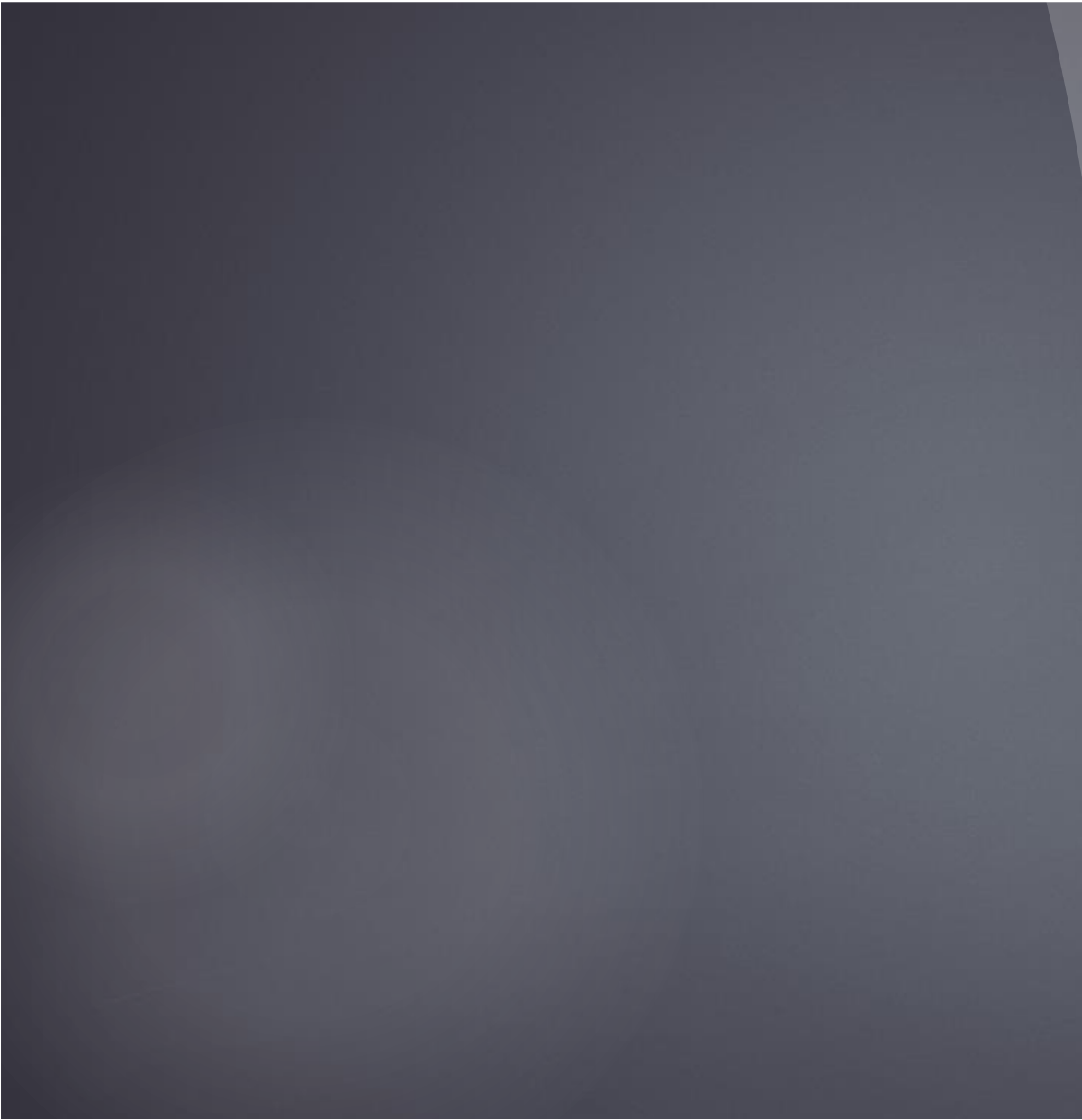
I. Көрінетін қабат - бұл басқа компоненттерге байланысты өзгертілетін ойынның функционалды мақсаты. Бұл ойын өзара әрекеттесуінің ең жоғарғы қабаты, бәріне, соның ішінде қатысушыларға көрінетін нәрсе: кім ойнайтыны және қалай ойнағаны, жүргізуші мен қатысушылар қаншалықты ойынға құмар. Бұл компонент тікелей ұйымдастырушының өзі қойған міндеттерге тәуелді.

II. Ойын әрекеттесуінің физиологиялық қабаты ағзаның физиологиялық процестерін реттеуге әсер етеді: мотор белсенділігінің қажеттілігін түсіну, мидың ингибиторлық қызметін қалыптастыру, қозғалыстардың үйлестірілуін дамыту, денені оттегімен қанықтыру және т.б.

III. Психологиялық қабат адамның психикалық дамуына әсерін көрсетеді: есте сақтау, зейін, ойлау, қиял, эмоционалды жағдайларды реттеу, қарым-қатынас дағдыларын игеру.

IV. Ойын әрекеттесуінің педагогикалық қабаты - бұл «біз» сезімін, команданың меншігін, жанашырлық пен төзімділікті дамытатын деңгей. Педагогикалық тұрғыдан алғанда ойын - баланы әлеуметтік қатынастар жүйесіне қосу, жалпыадамзаттық құндылықтарды түсіну және игеру, әлеуметтік-мәдени нормаларды қабылдау құралы.


V. Ойынның тұлғалық (латентті) қабаты ойынға қатысушының жеке дамуына әкелетін, ойын әрекеті аяқталғаннан біршама кешірек көрінетін қабат. Ойын жағдайы адамның шығармашылық белсенділігіне, оның шығармашылық әлеуетін қанағаттандыруға, нақты өмірлік қиындықтарды шешуге арналған жеке жобаларын құру мен тексеруге, демек шығармашылық өзін-өзі жүзеге асыруға үлкен еркіндік береді.



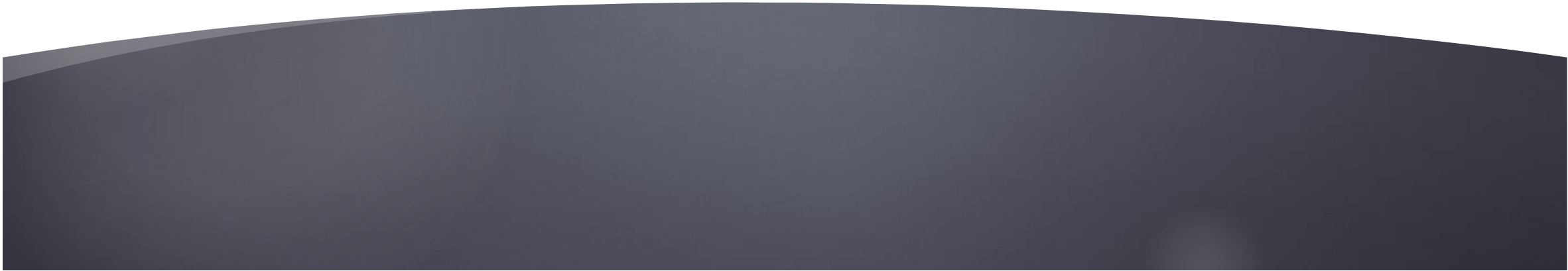
ОЙЫН - БҰЛ БЕЛГІЛІ БІР АШЫЛҒАН ӘРЕКЕТТІ ШАРТТЫ ТҮРДЕ МОДЕЛЬДЕУГЕ БАҒЫТТАЛҒАН ЖЕКЕ АДАМНЫҢ ӘРЕКЕТІ; НӘТИЖЕЛІ ЕМЕС, ПРОЦЕСТІҢ ӨЗІНДЕ БОЛАТЫН МАҒЫНАЛЫ ӨНІМДІ ЕМЕС НӘТИЖЕ ТҮРІ; ҒЫЛЫМ МЕН МӘДЕНИЕТ ОБЪЕКТИЛЕРІНДЕ ОБЪЕКТИВТІ ІС-ӘРЕКЕТТЕРДІ ЖҮЗЕГЕ АСЫРУДЫҢ ӘЛЕУМЕТТІК ЖОЛЫМЕН БЕКІТІЛГЕН ӘЛЕУМЕТТІК ТӘЖІРИБЕНІ ҚАЛПЫНА КЕЛТІРУГЕ ЖӘНЕ ИГЕРУГЕ БАҒЫТТАЛҒАН ШАРТТЫ ЖАҒДАЙЛАРДАҒЫ ҚЫЗМЕТ ТҮРІ. ОСЫЛАЙША, ОЙЫНДА ӘЛЕУМЕТТІК ПРАКТИКАНЫҢ ЕРЕКШЕ ФОРМАСЫ РЕТІНДЕ АДАМ ӨМІРІ МЕН БЕЛСЕНДІЛІГІНІҢ НОРМАЛАРЫ ҚАЙТА ШЫҒАРЫЛАДЫ, ОНЫҢ ҰСЫНЫЛУЫ ОБЪЕКТИВТІ ЖӘНЕ ӘЛЕУМЕТТІК ШЫНДЫҚТЫ ТАНЫП-БІЛУДІ ЖӘНЕ АССИМИЛЯЦИЯНЫ, СОНЫМЕН БІРГЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛДЫ, ЭМОЦИОНАЛДЫ ЖӘНЕ МОРАЛЬДЫҚ ӨЗІН-ӨЗІ ДАМУДЫ ҚАМТАМАСЫЗ ЕТЕДІ.

# Процесс ретінде ойынның негізгі құрылымдық бөліктерін қарастыруға болады:

- ▶ а) ойыншылар қабылдаған рөлдер;
- ▶ б) осы рөлдерді іске асырудың құралы ретінде ойын әрекеттері;
- ▶ в) объектілерді ойын түрінде пайдалану - нақты объектілерді ойынға, шартты түрде ауыстыру;
- ▶ г) сюжетті, қарым-қатынасты ойын түрінде беріліп, ересектердің өмірінен көшіріліп алынған ойыншылар ойнатады;
- ▶ д) ойыншылар ұстанатын ойын ережелері.
- ▶ Егер біз ойынды іс-әрекет ретінде қарастыратын болсақ, онда оның құрылымына мақсат қою, жоспарлау, мақсатты іске асыру, сонымен қатар адам өзін субъект ретінде жүзеге асыратын нәтижелерді талдау кіреді.



Тренингте ойын әдістерін қолдану көптеген зерттеушілердің пікірі бойынша өте нәтижелі. Топтық жұмыстың бірінші кезеңінде ойындар қатысушылардың тұйықтылығымен, шиеленістерін жеңудің тәсілі, «психологиялық қорғанысты» ауыртпалықсыз жою шарты ретінде пайдалы. Көбінесе ойындар диагностикалық және өзіндік диагностикалық құралға айналады, бұл байланыс қиындықтары мен елеулі психологиялық проблемалардың болуын кедергісіз және оңай анықтауға мүмкіндік береді. Ойынның арқасында оқу процесі күшейе түседі, жаңа мінез-құлық дағдылары шоғырландырылады, ауызша және вербальды емес қарым-қатынас дағдылары оқытылады, шығармашылық бастамалар мен адамның әлеуеті ашылады.



# Тренингте, әдетте, ойынның келесі әдістері қолданылады:

- ▶ ситуациялық-рөлдік,
- ▶ дидактикалық,
- ▶ шығармашылық,
- ▶ ұйымдастырушылық-іс әрекеттік,
- ▶ имитациялық,
- ▶ іскери ойындар.

# Іскерлік ойын

- ▶ Іскерлік ойын - оны жүзеге асырудың жаңа тәсілдерін іздестіру арқылы кәсіби қызметтің әртүрлі жағдайларын модельдеу құралы. Топ белгілі бір ойын ортасында шешім қабылдау қажеттілігіне тап болады. Іскерлік ойын қатысушыларды шынайы кәсіби іс-әрекетке баулуға және тікелей тәжірибе арқылы олардың ерекшеліктерімен танысуға мүмкіндік береді. Сондықтан бұл университет студенттерін белсенді әлеуметтік-психологиялық даярлаудың ажырамас бөлігі болып табылады.

# Дидактикалық ойын

- ▶ Дидактикалық ойын - зерттелген жүйелерді, құбылыстарды, процестерді модельдеудегі белсенді оқу әрекеті. Іскерлік ойынның мақсаты - шұғыл педагогикалық мәселені шешу. Ойынның бұл түрі маңызды қасиетке ие: қатысушылардың танымдық белсенділігі - бұл өздігінен жүру, өйткені ақпарат сырттан келмейді, бірақ ішкі өнім, іс-әрекеттің нәтижесі.

# Ұйымдастырушылық-іс әрекет ойыны

- ▶ Ұйымдастырушылық-іс әрекет ойыны - белсенді әлеуметтік-психологиялық дайындық әдісі, оның барысында кәсіби іс-әрекетті модельдеуді қолдана отырып, нақты теориялық және практикалық мәселелер шешіліп, шығармашылық ойлаудың рефлексивті компоненті дамиды. Мақсатқа жетудің белгілі бір алгоритмін әзірлеуді және белгілі бір дағдылардың болуын қажет ететін іскери ойыннан айырмашылығы, ұйымдастырушылық-іс әрекет ойында ойыншылар олар не және қалай істеу керектігін білмейтін жағдайларда орналастырылады. Ойынның бұл түрі кең аймақта әрекет ету қабілетін дамытады және ұжымдық ақыл-ой әрекетіне дағдыланады.

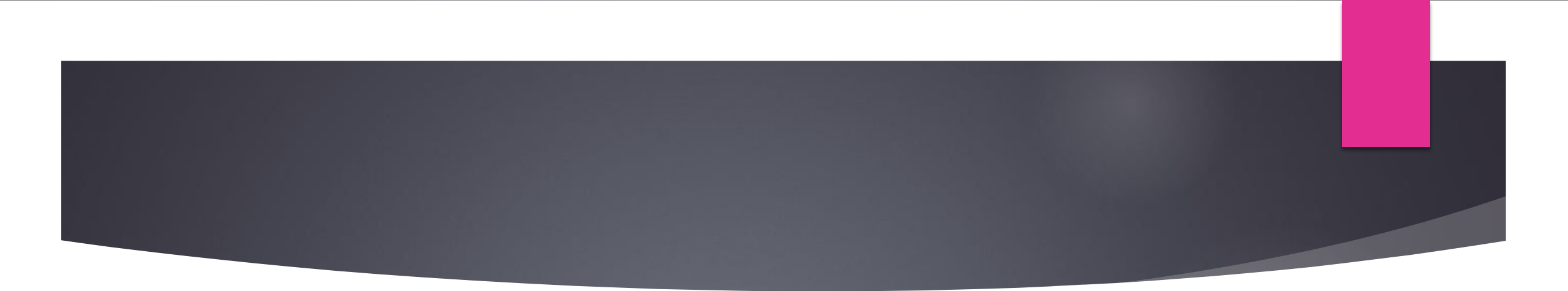


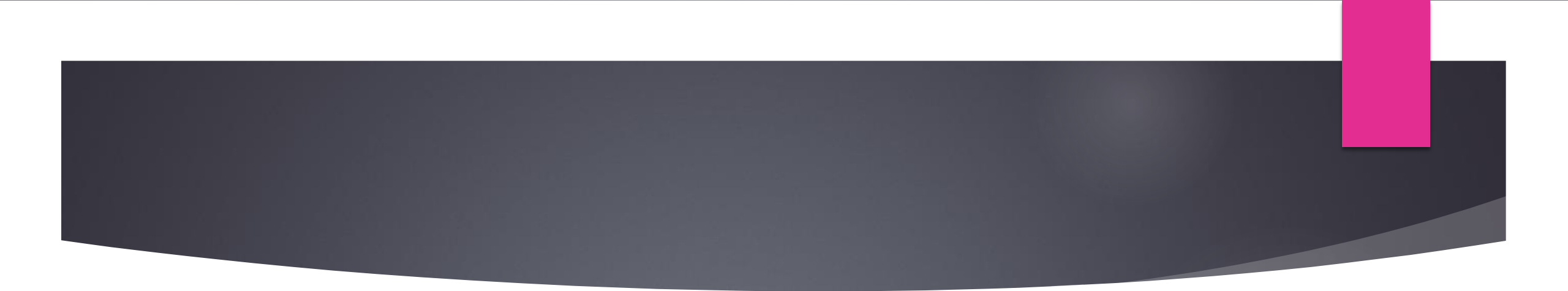
# Шығармашылық ойын

- ▶ Шығармашылық ойын - бұл шартты жағдайдағы әрекет, оның нәтижесінде ойыншылар үшін жеке маңызды, материалдық және рухани құндылықтар болып табылатын қиял өнімі. Шығармашылық ойындар «ашық жауап» бар тапсырмалардың болуын талап етеді (жалғыз дұрыс шешімнің болмауы). Ойындардың осы түрін өткізу барысында қатысушылар белгілі бір әрекеттің көмегімен өздерін білдіреді, нәтижесінде ерекше жоспарланбаған нәтиже болады. Мысалы, «Қолтырауын» ойыны.

# ИМИТАЦИЯЛЫҚ ОЙЫНДАР

- ▶ Имитациялық ойындар - бұл қоршаған орта мен қатысушылардың интеллектуалдық белсенділігінің моделін ғана үлестіретін, жеке көзқарастар негізінде өзара әрекеттесу мен ұжымдық шешім қабылдау үшін көпжақты жағдай туғызатын оқу, өндірістік, басқарушылық және дамытылатын интерактивті ойындардың ерекше класы. Ең бастысы мақсаты ретінде, қатысушылар ұжымдық іс-әрекеттің, ынтымақтастықтың, ымыраға келу немесе консенсус іздеу мағынасы мен орындылығын дербес түсінуі керек.

- 
- ▶ Топтық психологиялық тренингте әлеуметтік рөлдік ойындар ерекше орын алады. Олар сізге тыңдаушыларды оқу процесіне белсенді қатысуға, қызығушылықты оятуға, күшті және әлсіз жақтарыңызды анықтауға мүмкіндік береді. Рөлдік ойын - қатысушыларды күтпеген жағдайлармен таныстыру арқылы олардың тәжірибесін кеңейту тәсілі, оған қатысушылардың біреуінің рөлін алу және жағдайды аяқтау тәсілін жасау ұсынылады. Психологиялық тұрғыдан алғанда, рөлдік ойынның мазмұны объект емес, яғни тұлға - тұлға қатынасы, ал тұлға - объект емес. Рөлдік ойыннан барынша пайда алу үшін ұсынылатын жағдайлар мүмкіндігінше шындыққа жақын болуы керек.

- 
- ▶ Кейде бірыңғай ойын түрін анықтау қиынға соғады. Сонымен, іскерлік ойынға көбінесе рөлдік кәсіптік жағдайлар кіреді, ал рөлдік ойын әрдайым шығармашылық ойындар бола алады және т.б. Бұл ойындардың барлығы адамның өзін-өзі дамытуына жағдай жасайтындығын ескерген жөн. Ойын техникасы өмірде бірде-бір дұрыс шешім жоқ екенін, әркім өз мүмкіндіктері мен қажеттіліктеріне сәйкес өз құндылықтарына сәйкес таңдау жасайды деген қорытындыға келуге көмектеседі. Ойын барысындағы басты процестердің бірі шығармашылық өзді-өзін таныту процесі болып саналады.

# Оқу әдебиеттері:

- ▶ Психологический тренинг: учебно-методическое пособие / М. А. Реньш, Е. Г.
- ▶ Лопес. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.- пед. ун-та, 2016. 235 с.
- ▶ Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: учебное пособие / И. В. Вачков. Москва: Ось-89, 2001. 224 с.
- ▶ Учебно-методический комплекс дисциплины «Психологические основы деятельности социального педагога: Теория и методика тренинга» / Зенько Н.Н. Гомель: 2019. 112с.