

**Панасюк Андрій Сергійович**

*студент*

*КНВЗ «Вінницька академія неперервної освіти»*

## **РОЛЬ ІГРОВИХ ФОРМ ДІЯЛЬНОСТІ У ПРОЦЕСІ САМОРЕАЛІЗАЦІЇ**

***Анотація.** Поняття «самореалізація» розглядається у різних аспектах його значення – не тільки в психології, а й у педагогіці, соціології, філософії. Воно є багатокomпонентним і проявляється у всіх сферах людської діяльності. Початкові етапи процесу самореалізації зазвичай пов'язують зі старшим підлітковим віком, коли особистість стоїть на порозі вибору професійного і життєвого шляхів, тобто коли відбувається формування більшості життєвих цілей, планів та стратегій. Одним з ефективних методів професійної орієнтації, а отже і професійної самореалізації, є формат ігрової діяльності.*

***Ключові слова:** самореалізація, розкриття творчого потенціалу, ігрові методи, самопізнання.*

**Короткий огляд останніх досліджень і публікацій.** Різні концепції самореалізації та підходи до її визначення знаходимо у працях Л. Коростильової, Д. Леонтьєва, Е. Галажанького, Е. Еріксона, Л. Божович, А. Маслоу та інших. Психологічним особливостям професійної самореалізації молоді присвячена монографія практичного психолога В. М'яленко. Педагогічні аспекти гри як засобу пізнання та формування особистості вивчали Я. Коминський, Дж. Локк, Ф. Шиллер, Ф. Фребель, К. Ушинський, психологічні – С. Рубінштейн, Л. Виготський, О. Леонтьєв.

Теоретичне обґрунтування якісного позитивного впливу ігрових форм діяльності на рівень самореалізації особистості становить **мету наукової публікації**.

**Виклад основного матеріалу.** З огляду на існуючі підходи до визначення поняття «самореалізації» хочемо зазначити, що не ставимо перед собою необхідність критичного аналізу кожного. Сьогодні є достатня кількість публікацій, що розглядають це питання. У своєму дослідженні ми спираємося на думку Л. Коростильової, яка визначає самореалізацію як «атрибут розвитку дорослої людини, здійсненням себе самого у житті» [1, с. 23]. Зауважимо, що хоча багато вчених розглядають старший підлітковий вік як початок процесу самореалізації, все ж у повній мірі вона можлива лише після закінчення самопізнання, повного формування власного «Я» і готовності до вияву самореалізації у дії (К. Абульханова-Славська). Підтвердження цього знаходимо у структурно-функціональній моделі самореалізації, розробленій Л. Коростильовою. Вона виділяє три основні блоки: «хочу» – бажання, інтереси та захоплення, що спонукають до розвитку; «можу» – самопізнання своїх можливостей та самооцінка; «потрібно» – саморегуляція та усвідомлення соціальних запитів. Саме гармонія та баланс між цими блоками сприяє успішній самореалізації. У підлітковому віці основні блоки цієї моделі знаходиться у стані формування, і досить часто притаманна підліткам система норм, цінностей, уявлення про успіх суттєво відрізняється від дійсності та суспільних норм.

Механізми самопізнання, без якого самореалізація не буде адекватною, ефективно використовуються у ігрових методах. Так, ідентифікація (розуміння, що визначає належність до певної групи) та рефлексія (усвідомлення власних внутрішніх особливостей) сприяють формуванню адекватної самооцінки, допомагають зрозуміти індивідуальні особливості кожного та налагодити процес спілкування і взаємодії з іншими.

У нашому дослідженні ми розглядаємо професійну самореалізацію як компонент більш ширшого процесу самореалізації, тому ключовими для нас є ігрові методи, що використовуються під час професійної орієнтації підлітків. У цьому контексті гра виступає як «засіб пізнання, засіб розвитку поведінки, розумових дій та мотиваційно-споживацької сфери» [2, с. 300]. Визначають різні ігрові методи: дидактичні, ігри-вправи, сюжетно-рольові, операційні, ігри-змагання. Аналіз різних класифікацій ігор дає підстави вважати, що найефективніше такі методи застосовувати у групових формах роботи. Методика проведення такої роботи передбачає реалізацію декількох етапів. Так, на першому етапі група залучається до ділової гри, в ході якої з'являється розуміння індивідуальних особливостей та формується самооцінка. Наступні етапи включають ігри-імітації та профорієнтаційні ігри, спрямовані на усвідомлення вимог конкретної професії та імітацію процесу вибору майбутнього фаху [1, с. 13].

Детальніше зупинимося на діловій грі, яка входить до дидактичних ігор. Так, ділова гра полягає у моделюванні реальної діяльності фахівця у спеціально створеній ситуації, виступає «методом і засобом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів» [3, с. 118]. Основними елементами ділової гри є проектування реальності, конфліктність ситуацій, активність учасників, сприятливий психологічний клімат, спілкування на різних рівнях, вирішення сформульованих на початку гри проблем. Зауважимо, що гра як особлива форма діяльності охоплює всі періоди людського життя, і її прояви існують у кожному віковому періоді.

Отже, ділова гра дає можливість програти будь-яку конкретну ситуацію в дії, що дозволяє краще зрозуміти спонуки та поведінку людини за різних трудових обставин. Відтак, правильно підібрана та проведена ділова гра сприяє професійному самовизначенню, конкурентоздатність та професійну мобільність.

**Результатом подальшого дослідження** стане експериментальне підтвердження впливу ігрової діяльності на процес самореалізації.

### **Література**

1. Організація та зміст професійної орієнтації учнівської молоді : збірник. Біла Церква: КНВЗ КОР «Академія неперервної освіти», 2017. – Ч.2. – 163 с.
2. Слюсаренко Н.В. Гра та її використання у процесі підготовки майбутніх вчителів. Педагогічні науки. Херсон, 2007. – Вип. 44. – С. 298-305.
3. Петрова І. Проектні можливості ділових ігор. Вісник Львівського університету. Серія педагогічна. Львів, 2003. – Вип. 17. – С. 118-128.