

УДК 364.048.6

К. В. Дубина,

факультет психологии и педагогики,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. О. В. Морозова

Профилактика социального исключения в подростковой среде через игровые технологии

Аннотация. В статье рассматривается феномен социального исключения, его профилактика и предотвращение развития его в подростковой среде. Автор на основе разработанного методического материала рассматривает влияние игровых технологий.

Ключевые слова: игровые технологии, подростки, игра, социальная роль, возрастной кризис, профилактика.

В современной образовательной среде игровые технологии занимают лидирующую позицию. На протяжении всего периода взросления игры остаются наиболее приятным и привлекательным в процессе образовательной деятельности. В подростковом возрасте игра позволяет снять эмоциональный и физический стресс, переключить внимание и обрести навык реализации новых социальных ролей. Игра помогает моделировать реальные ситуации, что позволяет подросткам предотвратить получение негативного опыта.

Подростковый возраст — это период, который часто сопровождается одним из самых сложных возрастных кризисов. «Возрастной кризис — теоретическое понятие, обозначающее нормативные качественные скачкообразные изменения в структуре психики при переходе от одного возрастного этапа к другому и возникающие в процессе изменений противоречия» [1, с. 47].

В процессе взросления ребенку необходима всесторонняя поддержка как со стороны окружения, так и со стороны значимых взрослых: родителей и учителей. Поддержка может проявляться в различных формах, но главное, она должна отвечать основному запросу подростка и его ключевым потребностям в данной ситуации. Ситуации социального роста и развития могут иметь различный характер и последствия, не всегда ситуации оказывают положительное влияние, а иногда могут иметь вредоносный эффект. Подобный опыт может стать причиной для формирования неуверенности и отстраненности и, как следствие, приводит к развитию ситуации социального исключения. В проработке подобных ситуаций также помогают игровые технологии, благодаря им возможно мо-

делировать и корректировать поведение подростка, а также развивать навыки самоконтроля и саморегуляции собственного поведения.

Игра — термин, «обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности» [2, с. 202].

Игра — вид деятельности человека, связанный с моделированием различных жизненных ситуаций. Игра является полноценным педагогическим инструментом, закрепленным не только за младшим школьным возрастом, но и актуальным для всех возрастных категорий. Ее можно адаптировать, доработать, преобразовать под любую аудиторию и цель деятельности. Игра в подростковом возрасте — инструмент, способствующий своевременному и безопасному самовыражению, а также дающий возможность для эмоциональной разгрузки и обретения нового социального опыта для дальнейшей жизни.

Игровой процесс имеет четкий алгоритм, соблюдая который, можно достичь поставленной цели в образовательном процессе. В алгоритме выделяют 6 основных этапов:

1. Интрига — процесс эмоционального вовлечения в игру и погружения в игровую историю.

2. Правила — этап объяснения основных элементов, задействованных в процессе, а также формирование понимания ролевых моделей, при их наличии.

3. Проба — это этап тестирования правил и применения ролей участниками, а также выявления лишних или некорректных аспектов игрового процесса.

4. Корректировка — данный этап позволяет корректировать структуру игрового процесса,

а также отрегулировать взаимоотношения ролей и системных моментов игры.

5. Игра — основной процесс, в котором реализуются все ролевые и игровые моменты, а также достигается педагогическая цель.

6. Завершение — это этап окончания игрового процесса, который включает в себя эмоциональное завершение и формирование мотивации для продолжения игры в будущем.

При реализации игрового процесса ведущий может преобразовать, сократить или исключить некоторые этапы в зависимости от педагогической задачи и потребностей целевой аудитории.

Для получения желаемого результата и качественного прогресса развития, необходимо соблюдать основные «смыслы» игрового процесса:

1. Мотивация — важный аспект как для игроков, так и для организаторов. Она помогает поддерживать интерес и устанавливать основные рамки в процессе.

2. Результативность — игра должна иметь смысл и логичное завершение, если игра проводится только для развлечения и занятия времени, мотивации вернуться к ней в дальнейшем не будет.

3. Добровольность — это принцип свободного участия для достижения максимально возможного результата.

Соблюдая простые правила, мы можем получить желаемый эффект и минимизировать вероятность негативного жизненного опыта.

В рамках работы над данным исследованием была изучена эффективность настольной игры «Маршрут успеха». Данная методическая разработка была создана на основе исследования реализуемых на профильных сменах в детских оздоровительных лагерях на территории Омской области «РДШ. Перезагрузка» в период с 2021 по 2022 г.

Данное исследование определило эффективность образовательной программы, а также важность развития лидерских качеств и возможность их реализации внутри детского коллектива. По результатам исследования 76 % воспитанников отме-

тили улучшение социального положения и уверенности, а также развития самостоятельности после прохождения образовательной программы.

«Маршрут успеха» — это настольная игра, которая содержит реальные ситуации из жизни современных подростков. В процессе игры участникам предлагается решение жизненных (бытовых) ситуаций, а также рассмотреть несколько вариантов их развития, помимо этого в процессе игры участники получают баллы опыта и развивают свою «игровую» личность.

В игре есть 2 основные цели: игровая и смысловая. Игровая цель — набрать как можно больше баллов опыта и максимально развить свою личность. Смысловая цель — оценить логику принятия собственных решений, а также научиться прогнозировать результаты собственных действий.

Участниками комплекса игровых мероприятий стали 16 обучающихся в возрасте 14–17 лет, которые имеют негативный социальный опыт, испытывают трудности в социализации, а также сталкиваются с социальным исключением.

По результатам исследования участники отметили важность саморефлексии и анализа собственных решений. Также 70 % участников отметили, что часто сталкивались с необходимостью делать выбор в стрессовых ситуациях, а принятые ими решения негативно влияли на развитие событий. Кроме того, 83 % участников исследования отметили, что участие в игре помогло им переосмыслить свои действия и оценить свою реакцию на меняющиеся обстоятельства.

Профилактика и предотвращение социального исключения является важным направлением, особенно в подростковой среде. На протяжении своего развития подростки сталкиваются с различными стрессовыми ситуациями, которые могут привести к развитию негативных качеств, снижению социального статуса и развитию социального исключения. В свою очередь, игры и игровые технологии при работе с подростками способны снимать эмоциональное напряжение, а также способны выявить настоящую сущность проблемы.

1. Авдулова Т. П. Психология подросткового возраста. — М. : Академия, 2014. — 240 с.

2. Философский энциклопедический словарь / редкол. : С. С. Аверинцев и др. — 2-е изд. — М. : Сов. энциклопедия, 1989. — 815 с.