

функцій психологічного забезпечення їхньої конкурентоздатності не відповідає сучасним вимогам. Результати даного дослідження, а також сучасні потреби суспільства, вказують на необхідність вдосконалення процесу підготовки майбутніх психологів до роботи в ринкових умовах, який має фокусуватись на формуванні мотиваційної складової готовності та компетентності.

У структурі готовності майбутніх психологів до роботи у бізнес-організаціях можна виділити два компоненти – мотиваційний та компетентнісний. При формуванні готовності компетентнісний підхід виявився достатньо ефективним, а його реалізація передбачає не тільки розробку нового змісту навчальної програми, але й застосування нових психологічних технологій навчання. На основі визначених чотирьох провідних компетенцій щодо психологічного забезпечення конкурентоздатності бізнес-організації визначено структуру організації навчального процесу з формування їх у студентів-психологів. У процесі формування готовності пропонується використовувати такі психологічні технології, як: психологічний практикум, ситуаційне моделювання, організаційно-діяльнісна та рольова гра, тренінг, групова дискусія.

### **3.6. Соціально-психологічна гра як технологія економічної соціалізації дітей та молоді**

Актуальність дослідження гри як чинника соціалізації в умовах трансформаційних процесів зумовлена не лише соціальним запитом, а й виникненням нових підходів до розуміння сутності соціалізаційних процесів. На думку ряду зарубіжних і вітчизняних фахівців, у наш час соціалізація має забезпечити: можливість людині виробити і керуватись власним ставленням до соціокультурних реалій, спроможність створювати якісно нові соціальні цінності та ролі. Саме через посередництво ігрової діяльності індивід входить у суспільство, в людський світ, і в цьому виявляється людинотворча функція гри. На думку В. Москаленко, основна суть гри виявляється

насамперед у тому, що вона є фактором соціалізації особистості [Москаленко, 2003].

Для більшості наукових підходів (Р. Жуковська, Д. Менджеричька, А. Усова, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв, С. Рубінштейн) характерне трактування гри як переважно дитячої діяльності. Хоча ігри, безперечно, є значущою діяльністю і для підлітків, і для юнацтва, і для дорослих, і взагалі супроводжують людину впродовж всього її життя. Серед найбільш поширених теорій, що пояснюють природу гри і її роль у житті людини, виділяють: теорію надміру нервових сил (Г. Спенсер, Г. Шурц); теорію інстинктивності (Ф. Бейтендейк, К. Гросс, В. Штерн); теорію рекапітуляції і антиципації (А. Валон, Е. Геккель); теорію функціонального задоволення, реалізації вроджених ваблень (А. Адлер, К. Бюлер, З. Фрейд.); теорію релігійного початку (Є. Добринська); теорію відпочинку у грі (Г. Штейнталь); зв'язок гри з мистецтвом і естетичною культурою (Платон, Ф. Фребель); теорію культурного значення гри (Й. Хейзінга, Г. Гессе).

Досить важливою в розумінні гри, її природи та значення для соціалізації особистості є концепція символічного інтеракціонізму. Розглядаючи гру як фактор соціалізації дитини, Дж. Мід розробив тривірневу модель психології дитячої гри. На першому рівні дитина просто наслідує, копіює поведінку оточення; ролі змінюють одна одну, але вони поки що не інтегровані в певну систему. У відносинах з людьми дитина ідентифікує себе з ними, засвоюючи при цьому їхнє ставлення до себе, а також приписуючи їм власні мотиви. На другому рівні, за Дж. Мідом, відбувається «ускладнення» ігрової діяльності дитини, розширюється коло «значущих інших» для неї, відносини з ними стають все більш вибірковими. Це потребує більш складної внутрішньої регуляції поведінки шляхом, наприклад, засвоєння правил взаємодії у колективній грі, вміння співвідносити свої дії з діями інших учасників гри. На третьому рівні гри, окрім «індивідуальних значущих інших», з'являється узагальнений «генералізований інший», яким може бути сім'я, ігрова група, навіть суспільство в цілому. В інтеракціоністській концепції підкреслюється важлива роль такого компонента «Я»

як «те» (аналог «дзеркального», відрефлексованого «Я»), котре зумовлене ситуаціями реальних взаємин, спільною діяльністю. Відповідно, індивідуальне «Я» за Дж. Мідом, не лише включає в себе окремі соціальні компоненти, але в цілому «є за самою суттю своєю соціальною структурою», що виростає із соціального досвіду.

Соціалізація індивіда як процес формування особистості може відбуватись лише в інтеріндивідній взаємодії, у якій виникають умови для реалізації індивідом його суто людських властивостей. У даному ракурсі дослідження гра виступає соціально-психологічним феноменом. Роль гри як соціально-психологічного феномена розкрита в роботах вітчизняних психологів (Б. Ананьєв, Л. Виготський, О. Леонтьєв, Г. Андрєєва, Л. Божович, Д. Ельконін). Зокрема, Л. Виготський підкреслює, що гра – це живий соціальний колективний досвід особистості, і щодо цього вона являє собою незамінне знаряддя виховання соціальних навичок і умінь [Вьготский, 2003]. Д. Ельконін першим констатував історичне виникнення рольової гри. На відміну від раніше існуючих концепцій ігрової поведінки, головною ідеєю його книги, присвяченої дослідженню психології гри, стала думка про те, що гра – соціальна за своїм походженням [Эльконин, 2003]. Сьогодні більшість тренінгових програм вітчизняних авторів спираються на цю концепцію.

М. Бітянова зазначає, що гра – «жива» діяльність. Автор підкреслює, що гра не вчить, а розширює горизонти, занурюючи людину в інші світи і відносини, дає досвід створення, побудови їх. Тут підкреслюється, що гра є найбільш природною формою взаємодії між людьми, саме в грі особистість розвивається вільно і гармонійно, проте потрібна окрема робота для того, щоб ігрова діяльність і одержаний у ній досвід були перенесені в життя. Розкриваючи внутрішні механізми гри, автор пропонує скористатися образом айсберга, в якому виділяються такі «пласти»:

– Функціональний – верхній пласт ігрової взаємодії: хто і як грає, наскільки захоплені ведучий і учасники грою та ін. Даний пласт знаходиться в прямій залежності від завдань, які ставить ігротехнік або організатор гри.

– Фізіологічний пласт ігрової взаємодії впливає на регуляцію фізіологічних процесів організму: реалізацію потреби в руховій активності, формування гальмівної функції головного мозку, розвиток координації рухів, насичення організму киснем і т.п.

– Психологічний пласт гри. На цьому рівні важливо бачити вплив гри на психіку людини: розвиток пам'яті, уваги, мислення, уяви, регуляція емоційного стану, формування комунікативних навиків і ін.

– Педагогічний пласт ігрової взаємодії – це формуючий рівень, що сприяє виробленню відчуття «ми», групової єдності, емпатії та ін.

– Особистісний (латентний) пласт гри: прихований шар ігрової взаємодії, що спонукає особистісний розвиток учасників, формує соціалізуючі якості особистості, виявляється пізніше від закінчення ігрової взаємодії [Практикум..., 2002].

У ракурсі нашого дослідження як окремий вид гри виділяються колективні ігри, в яких важливою стороною є соціально-психологічний простір, що створюється гравцями. Соціально-психологічна гра нами визначається як колективна гра, яка відбувається в соціально-психологічному просторі міжособистісної взаємодії у малій групі та чинить соціалізуючий вплив на гравців. Сутність соціально-психологічної гри, її характеристика відбиваються в таких параметрах:

– суб'єктність – міжособистісна взаємодія учасників гри, у якій кожен учасник проявляє свою суб'єктність через залученість до створення надіндивідуального, індивідуального простору;

– діалогічність – міжособистісна взаємодія учасників соціально-психологічної гри на рівних як у системі «дитина-дитина», так і в системі «дитина-дорослий»;

– змістовність – наявність соціальних та особистісних цілей гри, які усвідомлюються учасниками при її виборі або при включенні елементів гри в неігрову діяльність. Усвідомлення суспільної мети гри є своєрідним критерієм сформованості ігрового колективу;

– усвідомлюваність – усвідомлення цінності штучно створених соціальних стосунків, для оволодіння якими

здійснюється взаємодія учасників;

– комунікативна процесуальність – вербальна і невербальна взаємодія учасників гри: її вибір, розподіл ролей і обов’язків, планування гри тощо;

– групові стосунки – взаємозв’язок учасників гри (прояв волі, поступливості у грі) заради загальної мети, яка вимагає єдності колективу;

– продуктивність і результативність гри – одержувані в ній знання; сформовані вміння і навички, необхідні для успішної діяльності; розвиток інтересу до різноманітних сфер життєдіяльності.



Рис. 14. Модель соціально-психологічної гри

Для подальшого аналізу соціально-психологічної гри важливо відповісти на принципові питання про те, які індивідуально-психологічні особливості особистості найбільшою мірою зазнають змін у процесі соціально-психологічної гри, який характер їх і як вони взаємопов'язані з особливостями функціонування і розвитку особистості. На ці й інші питання відповідає запропонована інваріантна модель соціально-психологічної гри (рис. 14). Як видно з моделі, соціально-психологічна гра відбувається в системі інтеріндивідної міжособистісної взаємодії «Я – Ми». Кожен учасник має власну сформовану ціннісно-мотиваційну систему, яка складає його суб'єктний простір. У суб'єктному просторі особистості можна виділити дві складові – стійку і динамічну. Стійка складова ціннісно-мотиваційної системи індивіда – це ті уявлення, ціннісні ідеали, основні життєві принципи, позиції, що були сформовані в особистості на попередніх етапах життя. Вона поєднує в собі уявлення про принципи життєдіяльності світу і людського співтовариства, ціннісні ідеали (найбільш значущі цінності і орієнтації особистості), ціннісні табу (заборонені цінності і орієнтації) й ін.

Динамічна складова ціннісно-мотиваційної системи індивіда, виконуючи функцію «оболонки», включає в себе можливі соціалізуючі надбання особистості на даному етапі її розвитку, це психологічна готовність особистості до певних дій, пов'язаних із досягненням бажаної позиції в системі соціальних відносин на даному етапі життя. Її зміст змінюваний, оскільки відображає ціннісні і мотиваційні особливості поточного етапу життєдіяльності суб'єкта, а також пластичний, оскільки змінюється в частковій відповідності до зовнішніх умов.

Динамічна складова виступає проміжною ланкою між системою ціннісних орієнтацій суб'єкта і системою цінностей та експектацій суспільства. Вона виконує дуже важливу функцію – репрезентацію у свідомості особистості навколишньої дійсності для досягнення основної мети – соціалізації та самовизначення. Можна припустити, що стійка складова особистості поступово формується за рахунок феноменів динамічної складової, які перевіряються часом, відбираються й інтегруються саме в стійкій складовій ціннісно-мотиваційної системи індивіда.

Як видно з опису функціональних особливостей стійкої і динамічної складових ціннісно-мотиваційної системи індивіда, не дивлячись на свою меншу стійкість, динамічна складова жодною мірою не є сукупністю випадкових, стихійно виникаючих і хаотично змінюваних впливів. Для її формування повинен бути створений відповідний соціально-психологічний простір, що буде відповідати віковим можливостям ендопсихологічної системи особистості.

Питання використання поняття «психологічний/соціально-психологічний простір» неодноразово розглядалося фахівцями. Згідно з російськими дослідниками, у загальному вигляді «соціально-психологічний простір» людини – це сформована система позитивно або негативно значущих соціальних об'єктів або явищ (включаючи її саму), які займають конкретні позиції в структурі, знаходяться в певних зв'язках один з одним і виконують певні функції або ролі відповідно до певних норм, правил, стандартів і закономірностей. Соціально-психологічний простір можна вважати «суб'єктивним» середовищем, тобто середовищем, яке сприймається вибірково, представлене в свідомості, засвоєне і доповнене, а точніше – сформоване самим суб'єктом відповідно до його життєвих принципів, цінностей [Журавлев, 2007].

Соціалізація індивіда як процес становлення соціальності людини може відбуватись лише в інтеріндивідній взаємодії, у якій виникають умови для реалізації індивідом його суто людських властивостей (перш за все – суб'єктності особистості). Суб'єктність особистості, яка розуміється як саморозвиток індивідом власної психіки на основі потенційних можливостей (В. Татенко), реалізується в умовах, за яких інтеріндивідна взаємодія проявляється як суб'єкт-суб'єктна взаємодія. У процесі колективної гри кожен учасник проявляє свою суб'єктність через екстеріоризацію та інтеріоризацію нових структур, які утворюють інтерсуб'єктний, соціально-психологічний простір. Даний простір стає носієм цілісних психологічних процесів, станів, якостей, властивостей і характеризується взаємопов'язаністю і взаємозалежністю учасників гри, сформованим почуттям «Ми». Об'єкт, на який скеровано загальну увагу учасників, постає для кожного з них у

дискурсі його власного тлумачення, але водночас і в дискурсі інтерсуб'єктних обмінів, які актуалізують і коригують дискурс індивідуальний. Завдяки екстеріоризації індивідуально-суб'єктних властивостей кожного учасника в інтерсуб'єктний простір міжіндивідної взаємодії утворюється нова реальність, в результаті інтеріоризації якої відбувається процес соціалізації.

Для того, щоб індивідуально-відображувані символи мали приблизно однакове значення для всіх учасників, у процесі соціально-психологічної гри повинне відбутися своєрідне узагальнення їхніх змістів, формування спільного фонду колективних та індивідуальних значень. Чим більше індивідуально-суб'єктивних відображень, чим інтенсивнішим є їх відповідний обмін між гравцями, чим більше і глибше ці гравці прилучаються до спільного інтерсуб'єктного простору, тим інтенсивніше відбувається процес формування відповідних уявлень, особистісних характеристик кожного учасника. Знання, навички та особистісні якості, що формуються в учасника у процесі соціально-психологічної гри, визначаються певними елементами, які є ізоморфними цим просторам: суб'єктному і інтерсуб'єктному.

Основним завданням соціально-психологічної гри є формування соціалізованості у всіх учасників гри. Соціалізованість визначається як відповідність людини соціальним вимогам, наявність особистісних і соціально-психологічних передумов, що забезпечують нормативну поведінку або процес соціальної адаптації. Згідно з В. Москаленко, *«суб'єктом соціалізації є індивід, який, конструюючи середовище, створює самого себе...»* [Москаленко, 2009, С.36]. Отже, індивід як суб'єкт власної діяльності здатний займати активну авторську позицію по відношенню до власного життя, будувати його свідомо і цілеспрямовано. Суб'єктність не закладається природою, вона формується цілеспрямовано.

Соціально-психологічна гра поєднується з суб'єктивним підходом до розуміння людини. Результати співвідношення різних аспектів суб'єктної позиції і можливостей соціально-психологічної гри представлені у табл. 18.



Таблиця 18

## Суб'єктна позиція і можливості соціально-психологічної гри

Суб'єктна позиція	Можливості соціально-психологічної гри
Стойка внутрішня мотивація вчинків, діяльності, оцінок	Занурення учасників у ситуацію, коли всі здійснювані дії і оцінки мотивовані саме потребою системою індивіда. Особистість вчиться діяти, узгоджуючи власні цілі з завданнями гри.
Наявність стійкої системи ціннісно-смислових регуляторів дій, здатність до здійснення вчинків – поведінкових проявів, що регулюються не зовнішніми обставинами, а внутрішніми життєвими цілями і цінностями	Соціально-психологічна гра надає можливість здійснювати ігрові вибори, за якими стоять вибори ціннісно-смислові, і усвідомлювати систему своїх життєвих цінностей
Здатність регулювати свою активність у процесі досягнення результату.	Імітуючи життєву ситуацію, гра дозволяє здійснювати вчинки, регульовані дійсно особистістю, а не зовнішніми обставинами. Це можливість бути самим собою. Гра, володіючи системою правил, табу й ігрових умов, дає учасникам прекрасну можливість для розвитку навичок самоконтролю і саморегуляції
Сформована самооцінка, уміння побачити себе, свої вчинки в тій або іншій ситуації і дати їм оцінку	Гра, на відміну від реальної діяльності, припускає такий етап, як обговорення, зворотній зв'язок, що значно розширює можливості особистості в самопізнанні
Постійне співвідношення себе, своєї діяльності і життєвих планів із навколишнім світом, перш за все – світом людей	Гра як колективна форма діяльності надає найширші можливості з формування даного аспекту суб'єктної позиції. Ці уміння можуть формуватися як за рахунок змістових, так і за рахунок процесуальних особливостей створюваної гри.

Основним компонентом соціально-психологічної гри виступає її зміст. Він пронизує, забарвлює всі інші структурні компоненти гри і визначає спрямованість соціально-психологічної гри. Наша основна увага приділена економічному змісту ігор. Тому вважаємо за доцільне зробити огляд найвідоміших ігор, спрямованих на економічну соціалізацію підростаючого покоління. Одна з найпопулярніших сучасних настільних економічних ігор – «Монополія». Монополія навчає торгівлі нерухомістю та операціям з грошима. У грі трапляються шанси і лотереї, з яких можна отримати прибуток або заплатити певну суму штрафів або інших виплат.

Інша економічна гра, «Фінансова Карусель», заснована на реальних життєвих ситуаціях, тренує підприємницький підхід у житті людини, показує готову програму поведінки з грошми на кілька років вперед для досягнення успіху і фінансового благополуччя.

Сюжетно-рольова гра «Економія», у якій дітям видається «добова» сума кишенькових грошей. Доба в грі дорівнює приблизно 10 хвилинам. Щоб купити бажану іграшку, дитина повинна «тиждень» відкладати видані кишенькові гроші. Гра проходить у приміщенні з багатьма залами, в яких діти можуть знайти собі розваги – деякі з них є платними (ігрові автомати, кафе), деякі – безкоштовними (бібліотека, кімната для малювання). Дана гра дозволяє формувати уявлення дітей про економію та особливості економічної поведінки.

Настільна економічна гра «Мій маленький бізнес» знайомить малюків з такими поняттями, як «кредит», «капітал», «підробіток», вчить поважати працю, планувати свої доходи і витрати. Її основна мета – показати дітям, як влаштовано в економічному відношенні повсякденне життя людини.

Економічна гра «Мегапол» пропонує учасникам побувати лідером демократичної, комуністичної чи капіталістичної влади. Будь-який учасник має можливість, зробивши політичний переворот, змінити і вибрати напрямок економічного розвитку держави.

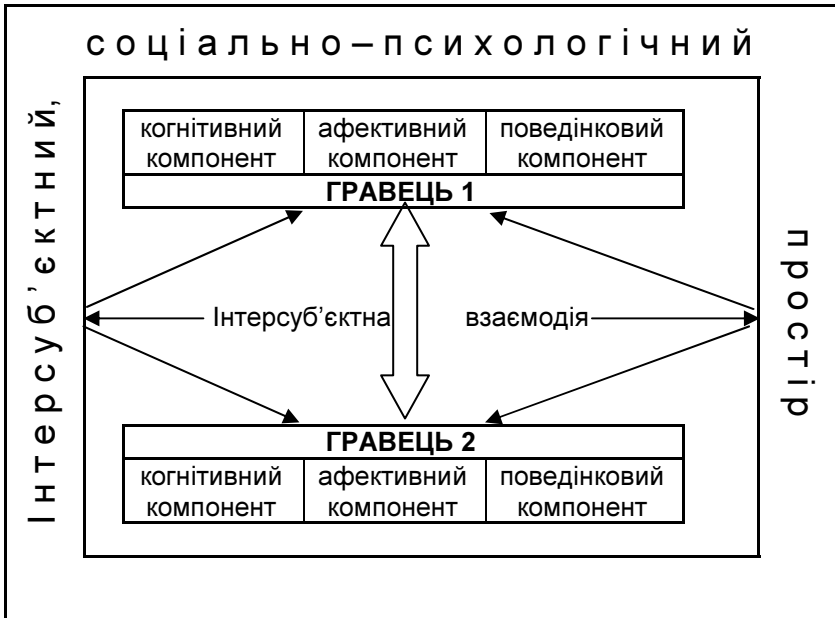
Економічна гра «День грошей» має на меті показати учасникам важливість раціонального використання грошей, розвинути комунікативні навички, підвищити рівень

усвідомлення понять: «гроші», «товар», «послуги», «заробітна плата», «реклама», «економія». Учасникам пропонують уявити, що вони вже дорослі і отримали першу заробітну плату, на яку їм доведеться прожити місяць. Аналіз гри робиться за результатами витрати грошей кожним з учасників.

Економічна гра «Ринок» являє собою діючу модель ринкової економіки і розвиває підприємницькі здібності. Гравці самі створюють ринкове середовище і стають власниками фінансових і торгових компаній, промислових підприємств. Вони випускають продукцію, продають і купують матеріали, обладнання, наймають на роботу персонал, сплачують податки, беруть у банку кредити, отримують дивіденди за акціями. Мета гри – стати володарем найбільшого капіталу.

Описані ігри – лише частина з усього спектру існуючих економічних ігор, проте переважна більшість із них орієнтована на підлітковий та юнацький вік. Дошкільний вік представлений, здебільшого, сюжетно-рольовою грою «Магазин».

Нами було розроблено та апробовано структурно-функціональну модель соціально-психологічної гри з економічним змістом (рис. 15), яка побудована як системно упорядкована сукупність взаємопов'язаних та взаємозалежних компонентів (суб'єктний простір гравців, інтерсуб'єктна взаємодія, соціально-психологічний простір, метасуб'єктний простір) відповідно компонентів економічної соціалізації. Головною метою її апробації було поставлено отримання базових економічних знань та уявлень, формування навичок поведінки і особистісних якостей, завдяки яким особистість входить в економічну сферу на певному віковому етапі. Зокрема, мета когнітивного компонента гри полягає в оволодінні системою соціально-економічних знань і уявлень, афективного – у формуванні емоційно-оцінкового ставлення до основних економічних проблем, поведінкового – у формуванні стійкої економіко-мотиваційної лінії поведінки та набутті навичок рольової поведінки, що імітує економічні відносини.



*Рис. 15. Модель соціально-психологічної гри економічної спрямованості*

Наповнення цих компонентів визначається, з одного боку, загальними соціально-економічними цінностями або економічною культурою суспільства, а з іншого – потребово-мотиваційною системою індивіда, в якій відображено можливості засвоєння даних економічних цінностей на певному віковому етапі.

Розглянемо її змістове наповнення і особливості реалізації на етапі старшого дошкільного віку. У старшому дошкільному віці зміст когнітивного компонента економічної соціалізації складається з:

- розуміння основних елементарних економічних понять: потреби, природні ресурси, товари, послуги, обмеженість, вибір, споживач, виробник, гроші, обмін, торгівля, покупка;

- усвідомлення кожною людиною необхідності працювати вдома і на роботі; що природу треба берегти і збільшувати її

багатства;

– розуміння, що гроші допомагають людям робити обмін і прискорюють торгівлю;

– уміння розповісти про необхідність грошей;

– розуміння постійного вибору, який постає перед людиною: яку річ купувати, скільки ресурсів використовувати, як розподілити продукти;

– знання професій;

– розрізнення видів товарів та послуг (з наведенням прикладів).

Зміст афективного компонента економічної соціалізації складається з:

– сформованості адекватних ціннісних орієнтацій у стосунках з іншими та економіко-моральних якостей особистості: економності, ощадливості, працьовитості, діловитості, доброти, ввічливості, уважності і ін.;

– усвідомлення цінності природних ресурсів, необхідності обережності їх;

– усвідомлення, що треба завжди допомагати людям;

– наявності власного судження про економічне сьогодення країни, сім'ї.

Зміст поведінкового компонента економічної соціалізації складається з:

– уміння здійснити покупку в магазині; ощадливо і хазяйновито поводити в садку, вдома, на вулиці, в оточенні природи;

– уміння розібратися в конкретній ситуації, оцінити її та зробити правильний вибір;

– прояву у грі економіко-моральних мотивів: інтересу до пізнання економіки; інтересу до освоєння нових видів діяльності; бажання працювати чесно; зацікавленість в особистому і суспільному збагаченні та ін.

Саме досягнення вищезазначених економічних проявів і реалізується в процесі планування та розгортання соціально-психологічної гри економічного змісту.

Малою групою, на основі якої відбувається конструювання соціально-психологічної гри у старшому дошкільному віці, є група дошкільного навчального закладу. Група дитячого садка, з

одного боку, явище соціально-педагогічне, оскільки розвивається під впливом вихователів, які ставлять перед цією групою соціально-значимі завдання. З іншого боку, завдяки існуючим внутрішньогруповим процесам у ній є зачатки саморегуляції. Будучи своєрідною малою групою, група дитячого садка є генетично найбільш раннім ступенем соціальної організації, де у дитини формуються навички спілкування і різноманітні види діяльності, закладається підґрунтя її активності як суб'єкта будь-якої діяльності.

Особливістю гри старших дошкільників є те, що вона може виникати як стихійно, так і цілеспрямовано, адже гра є основним видом діяльності на даному віковому етапі. Соціально-психологічна гра відбувається в системі міжособистісної взаємодії «дитина-дорослий» і цілеспрямовано конструюється лідером даної взаємодії – вихователем. Для створення оптимального соціально-психологічного простору гри мають бути створені умови ефективної педагогічної взаємодії, в її основі лежать відносини рівності, що складаються між партнерами у спілкуванні. Саме на засадах суб'єкт-суб'єктних стосунків, діалогічності, демократичності, невимушеності будується взаємодія між дитиною і дорослим у соціально-психологічній грі. Лише за умов такої взаємодії може бути сформований механізм «Я – Ми». У свою чергу саме міжособистісна система «Я – Ми» (інтерсуб'єктивний простір) формує соціально-психологічний простір гри.

Основною складовою соціально-психологічної гри є ігрова роль, тобто суспільно прийнятий спосіб поведінки людей у різних ситуаціях (Д. Ельконін). Рольова поведінка регулюється правилами, які складають ядро ролі. Багатство і розмаїття взаємодій визначають широту і глибину рольових репертуарів, що, в свою чергу, відображає для індивіда багатство соціальної реальності. Саме ігрова роль у концентрованій формі уособлює зв'язок дитини з суспільством.

Уявна ситуація, як основа задуму соціально-психологічної гри, унаочнюється за допомогою різноманітних предметів, використовуваних в ігровому призначенні. Зовнішню фіксацію сюжет та зміст гри отримують за допомогою предметів-

атрибутів, що безпосередньо вказують на певну професійну діяльність дорослих і є їх обов'язковими ознаками.

Одним із основних результатів гри є отримання задоволення від діяльності. Ігрові переживання, почуття, емоції є важливою стороною життя дитини, і саме за допомогою переживань можна спробувати сформувати відповідне ставлення дитини до неігрової діяльності. Виховні результати, що досягаються за допомогою емоційно забарвлених прийомів ігрової діяльності, є досить суттєвими. Чим сильнішими будуть почуття, емоції, які супроводжуються в прийомах ігрової діяльності, тим більше ці прийоми закріплюються як навички і переконання неігрової поведінки. Це є однією із специфічних особливостей соціально-психологічної гри.

З метою виявлення ефективності впливу соціально-психологічної гри економічного змісту на рівень економічної соціалізації дітей старшого дошкільного віку у 2009-2010 рр. нами було проведено дослідження у вигляді психолого-педагогічного формуючого експерименту [Фера, 2011]. Експериментальну групу (ЕГ, n=29) склали вихованці НВК «школи-садок» № 27 м. Чернігова, а контрольну групу (КГ, n=28) – вихованці ДНЗ № 61 м. Чернігова. Обидві групи були подібні за характеристиками і мали приблизно однакові результати за констатувальним етапом дослідження, тобто відповідали критерію еквівалентності.

З метою порівняння середніх показників вихідного рівня економічної соціалізації дітей ЕГ та КГ якісні дані констатувального етапу дослідження було переведено в кількісні. Даним, що свідчили про низький рівень економічної соціалізації, було присвоєно 1 бал, достатній рівень – 2 бали, а вище достатнього – 3. Середньостатистичні показники рівня економічної соціалізації на початку експериментального дослідження в ЕГ та КГ практично співпадали (1,9 та 2,0 відповідно).

До навчально-виховного процесу ЕГ було впроваджено авторську програму «Економіка в нашому житті», в основу якої покладено серію соціально-психологічних ігор економічного змісту. Програма складається з 6 тематичних блоків: подорож у країну «Економляндію», ресурси, сімейна економіка, економіка

міста, робимо покупки, школа бізнесу. Кожний блок містить декілька соціально-психологічних ігор, об'єднаних тематикою блоку, зміст яких структуровано у відповідності з компонентами економічної соціалізації, а саме: з метою формування когнітивного компонента запропоновано декілька занять ігрового характеру, які спрямовані на оволодіння системою знань економічного змісту; з метою формування афективного компонента пропонується тематика ігор, розрахованих на формування позитивного емоційно-оцінкового ставлення до сфери економічної діяльності; також розроблені ігри, спрямовані на формування поведінкового компонента економічної соціалізації шляхом формування первинного економічного досвіду діяльності в ігровій атмосфері. При цьому завдання кожного компонента економічної соціалізації представлені більшою чи меншою мірою в усіх ігрових заняттях. Представлення кожного соціально-економічного поняття або явища відбувається в декількох соціально-психологічних іграх, постійно ускладнюючись.

Для з'ясування ефективності програми була організована контрольна діагностика, яка базувалася на повторному дослідженні раніше визначених компонентів економічної соціалізації.

В *когнітивному* компоненті економічної соціалізації в КГ та ЕГ мала місце позитивна динаміка, проте в ЕГ показники змінилися в 2-3 рази більше ніж в КГ. Зміни, які відбулися в когнітивному компоненті КГ, не є статистично значущими на відміну від ЕГ, де зміни є статистично достовірними (при  $p < 0,05$ ). Найбільші зміни в когнітивному компоненті обох груп спостерігаються за показником «розуміння основних економічних понять» (при  $p < 0,05$ ). Отже, можна стверджувати, що за допомогою соціально-психологічної гри можна значно підвищити рівень когнітивного компонента економічної соціалізації у дітей старшого дошкільного віку. Також мала місце позитивна динаміка в ЕГ за *афективним* компонентом економічної соціалізації, проте в КГ спостерігається негативна динаміка змін. Зміни, які відбулися в афективному компоненті ЕГ, є статистично достовірними (при  $p < 0,05$ ). Констатовано також значні зміни в *поведінковому* компоненті дітей КГ та ЕГ.



Найістотніші зміни спостерігаються за показником «реалізація різних видів і норм рольової поведінки, що імітує економічні відносини». Зміни, які відбулися в поведінковому компоненті ЕГ, є статистично достовірними (при  $p < 0,05$ ).

Порівнюючи показники загального рівня економічної соціалізації дітей КГ та ЕГ до початку експерименту та в кінці, було помічено значне зростання середнього арифметичного в ЕГ (з 2 до 2,5 умовних одиниць), а в КГ середній показник не змінився (2 та 2). Отримані результати дають підстави стверджувати, що рівень економічної соціалізації дітей ЕГ значно підвищився за усіма показниками компонентів економічної соціалізації на відміну від дітей КГ. Це дозволяє вважати соціально-психологічну гру ефективною психотехнологією розвитку економічної соціалізації дітей та молоді.

Таким чином, використання соціально-психологічної гри як засобу оптимізації економічної соціалізації особистості дозволяє:

- збільшити спектр суспільно значущих ігор, спрямованих як на задоволення різнобічних інтересів, так і на соціалізацію особистості у сфері економічної життєдіяльності;

- забезпечити оптимальне входження підростаючої людини в життєвий простір дорослих; можливість освоєння особистістю знань про навколишній світ і способів його пізнання, економіко-правових норм, норм спілкування, соціально значущих цінностей;

- усвідомити свою індивідуальну значимість у соціумі, формувати навички творчої самостійності, гнучкості мислення, імпровізації тощо.

Також необхідно зазначити, що розуміння дітьми світу дорослих, яке складається в них у грі, виступає підставою пошуку ними свого місця в існуючому соціумі в ролі сьогodнішніх дітей, підлітків і в ролі завтрашніх дорослих.