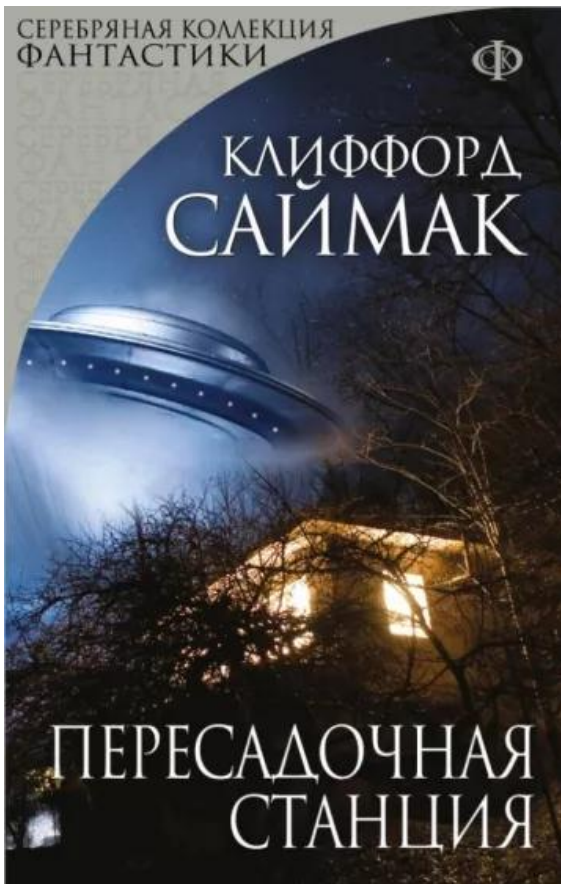




Психологическая игра как инструмент личностного развития подростков: возможности и границы

Битянова Марина, к.психол.наук, директор Центра
«Точка Пси» (Москва)



Агент ЦРУ Клод Льюис обращает внимание на весьма подозрительного мужчину по имени Инек Уоллес. Уоллес живёт в глуши. Главная примета этого человека – нежелание стареть. При возрасте, превышающем обычную человеческую жизнь, он выглядит как мужчина среднего возраста.

Дело в том, что Инека завербовали... инопланетяне. Его назначили управляющим так называемой Пересадочной станцией, которую и обустроили прямиком в его доме. Дом обрёл удивительные качества – его стало невозможно разрушить и проникнуть в него против воли хозяина. Сам же хозяин, пока находится в доме, практически не стареет. На станции Инек встречает и провожает путешественников с разных планет. Некоторые стали его друзьями. Он многому учится.

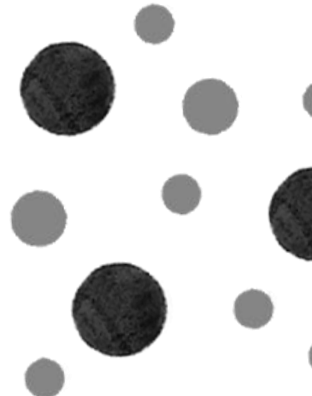
Однако теперь Галактическая Федерация собирается вообще закрыть транспортную сеть в сторону Земли как не рентабельную. Уоллесу предоставлен выбор - остаться на земле или уйти смотрителем на другую планету.

Уоллес, используя инопланетные вычисления и сложную математику, приходит к выводу, что человеческая цивилизация уверенно приближается к собственной гибели. Понимая, что пересадочную станцию могут закрыть в любой момент, Уоллес становится перед дилеммой: пустить всё на самотёк, понадеяться на случайность, либо же попросить инопланетян вмешаться. Они могли бы при помощи нелетального оружия отбросить человечество назад в развитии. ..



Сюжет “Пересадочной станции” -

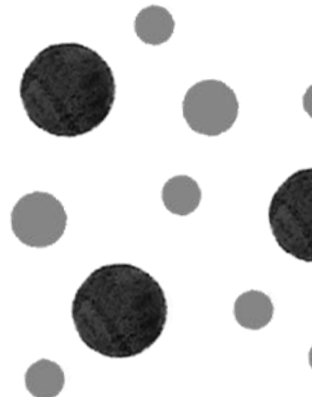
прекрасная основа для Большой психологической игры (БПИ).
Большая психологическая игра – отличный инструмент для работы с подростками, их смыслами и ценностями





Логика выступления:

Психологическая игра (*определение*)_
Инструмент (*игра как метод*)_
Личностного развития подростков
(*БПИ: ее возможности и границы*)





Главное про игру:

Игра как феномен культуры и особый способ бытия (по Э.Финку)

- ✓ свободный характер
- ✓ самодостаточность и самонацеленность
- ✓ ограниченность правилами
- ✓ эмоциональная насыщенность.

Игра как деятельность (по И.Хейзинга)

Мы можем назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, - свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам...



Главное про игру и ее ВОЗМОЖНОСТИ:

- целостная, самодостаточная деятельность человека. *Игра может быть применена для решения мотивационно-смысловых задач, развитие навыков целеполагания.*
- яркий пример продуктивной деятельности. У нее всегда есть задача, ради решения которой многое можно и стоит преодолеть и пройти. *Она помогает сформировать здоровое чувство хозяина собственной активности, сформировать субъектную позицию.*
- выстроена на четких правилах и нормах. *В игре возможно развитие навыков саморегуляции, усвоение моделей поведения.*
- пространство «как бы». *Она позволяет развивать образное мышление, воображение, внутренний план действия. Осваивать новые модели поведения.*
- основана на инструкции, сюжете, которые необходимо удерживать на всем протяжении игры. *Это позволяет развивать логическое мышление и социальный интеллект, прогностические способности, рефлексю.*
- во многих своих формах – интерактивная деятельность. *Как следствие: развитие коммуникативных навыков, моделей сотрудничающего поведения, толерантности.*

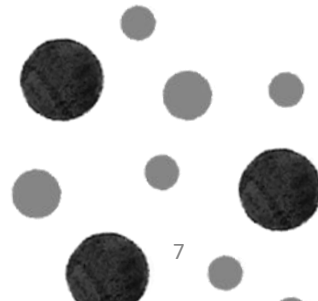
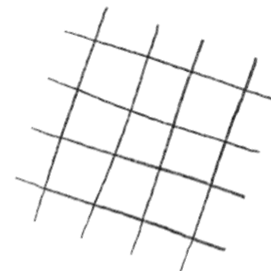


Игра как профессиональный инструмент (метод)

Игра как метод – это символическая деятельность, обладающая всеми признаками Игры, но при этом специально разработанная или модифицированная для решения профессиональной задачи.

На решение этой задачи может и должно работать все: сюжет и игровая задача, система правил и санкций за их нарушение, характер игровых действий и коммуникаций участников, позиция взрослого, предлагающего игру.

Игровой метод – это особая игра, искусственным образом «удвоенная» и адаптированная для решения профессиональных задач.

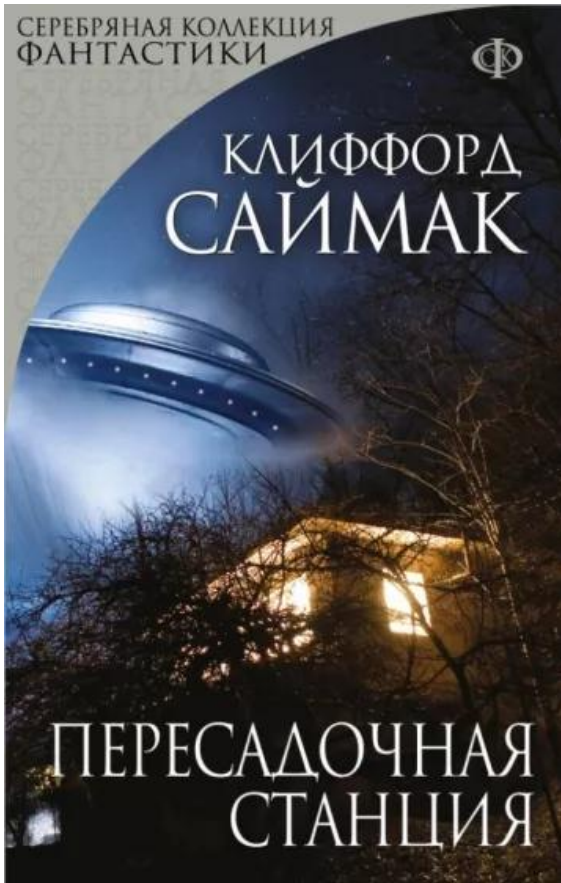




Большая психологическая игра:

- это профессиональный метод, специально сконструированная игра, которая направлена на решение задач мотивационно-личностного, социального развития человека.

- игра-история, которая дает участникам опыт осознания, эмоционально-ценностного осмысления и творческого преобразования своей жизни. Важно: полученный в игре опыт в виде метафоры, знания, способа действия, модели поведения и т.д. может быть перенесен в реальную жизнь участника игры.



Большая психологическая игра “Звездные перекрестки”:

Я обращаюсь к каждому из вас. Вы – единственный человек на нашей планете, имеющий необычно сложную жизнь и судьбу. Вы – тайный смотритель космической пересадочной станции на Земле. Как она возникла, почему именно Вы ее смотритель, сейчас уже не важно. Умение молчать, пытливость ума... Вас выбрала Судьба, Вы выбрали свой Путь.

Внешне у Вас все, как сейчас, но в определенные часы, Вы идете в неприметное место в московских закоулках-переулках, где за неприметной дверью – космическая станция и Ваша работа. Представьте себе это место снаружи и внутри... Здесь Вы встречаете и провожаете космических путешественников, которые делают остановки на Земле: на несколько минут, часов, иногда дней. Некоторые уже стали Вашими хорошими знакомыми. Вы имеете возможность общаться с существами других звезд, они щедро делятся своими знаниями, обычаями, культурой. У Вас на станции есть целый музей из подарков и непонятных вещей, забытых и подаренных Вам путешественниками. Попробуйте представить и его тоже...

*Да, еще. На станции Вы не стареете. Но все **это** – только на станции. По условиям договора, Вы не имеете права использовать свои новые познания и технические открытия вне станции, ее нельзя рассекречивать. У Галактического совета есть на то веские резоны: Земля не готова вступить в Содружество, ее цивилизация агрессивна и негуманна. Зная, как устроена жизнь на других мирах, Вы не можете с этим не согласиться...»*



Методические принципы БПИ:





Этапы БПИ и их воплощение в игре:

Этапы БПИ:

1. Погружение в сюжет и игровое пространство
2. Проживание игрового выбора и его последствий
3. Рефлексия опыта, перенос

Игра «Звездные перекрестки»:

- 1.1. Визуализация 1.2. Рисунок «Мои миры»
- 2.1. Выбор «Земля или Галактика» 2.2. «Один день новой жизни» 2.3. Заседание Галактического совета 2.4. Выбор «Судьба земли»
- 3.1. Шеринг 3.2. Групповое обсуждение



БПИ: возможности и ограничения

Психологическая безопасная ситуация
“встречи” с ценностным выбором и его
последствиями

Возможность увидеть реакцию на ценностный
выбор других людей

Возможность предъявить другим людям свою
ценностную позицию

При низкой готовности к “встрече” подросток может ее не заметить (уйти в отрицание, сарказм, слезы). А еще “встреча” может “догнать” человека через год, два, пять лет...

Если человек не умеет учиться на чужом опыте, реакции других людей не станут для него источником саморефлексии

Подростку может оказаться трудно выразить себя с помощью тех инструментов, которые . И он останется не услышанным самим собой и другими участниками игры.



БПИ:

автономный, целостный фрагмент эмоционально- и ценностно-насыщенной жизни человека вместе и рядом с другими людьми, который дает уникальный опыт жизнетворчества и самопознания





Телефон: +7(925)748-91-98

E-mail: tochkapsi@mail.ru

Telegram: [@tochkapsy](https://t.me/tochkapsy)

Вконтакте: [@tochkapsy](https://vk.com/tochkapsy)

ЦЕНТР «ТОЧКА ПСИ»

Помогаем школам превратить теорию в результат

За 20 лет мы помогли: **12 тысячам** педагогов
и более **150** образовательным организациям стать эффективнее.

tochkapsy.ru