

**Трансформационные игры
как инновационный инструмент
в дополнительном образовании**

Глобальные изменения в современном мире предъявляют новые вызовы системе дополнительного образования. С сентября 2023 года повышаются требования к профессиональному развитию педагогов с учетом потребностей образовательной среды и повышения качества обучения и развития учащихся. Педагогам дополнительного образования будет необходимо разрабатывать и внедрять индивидуальные образовательные программы для каждого ученика с целью обеспечить индивидуальный подход к обучению с учетом особенностей и потребностей каждого ученика и обеспечить максимально эффективный и интересный процесс обучения, повысить мотивацию, раскрыть таланты и способности обучающихся.

Появляются требования к оценке учебных достижений обучающихся с целью повышения эффективности образовательного процесса. Также в новом учебном плане уделяется внимание развитию ключевых компетенций учащихся таких как способность к творчеству, критическое мышление, сотрудничество, способность к самоопределению, целеполаганию и осознанному выбору. Для этого необходимо использовать внедрение инновационных методик и технологий обучения.

Одним из инновационных образовательных инструментов, реализующих субъект-субъектный подход, являются трансформационные игры, используемые с целью развития метакомпетенций обучающихся. Они направлены на трансформацию собственной идентичности (представлений о себе и мире, своих целях, способностях, стратегиях достижения, ресурсах, препятствующих установках, ценностях, предпочтениях и т. д.) с целью более эффективного достижения индивидуальных целей.

Трансформационные игры опираются на теоретико-методологические основания, заложенные в субъектно-деятельностном подходе С. Л. Рубинштейна, бихевиоральном подходе Б. Скиннера, архетипическом подходе К. Г. Юнга. А также — на психологические аспекты таких течений как символический интеракционизм и конструкционизм [5]. «Трансформационная игра — особый вид игровых технологий, который имеет два слоя: внешний слой — игровой — мотивирует активность участников, повышает интерес. Внутри Т-игры заложены психологические или образовательные инструменты, позволяющие решать

психологические, развивающие, воспитательные, обучающие задачи. Т-игры направлены на нахождение оптимальных решений и преодоление личностных кризисов и сложных ситуаций, а также на достижение персональных целей участников» [4].

Разработчиками психологических Т-игр являются профессиональные психологи и психотерапевты, которые упаковывают в них свои теоретические концепции, схемы, психотехники, упражнения, опыт. Исследования эффективности применения трансформационных игр в образовательном пространстве подтверждают изменения самоотношения спортсменов в процессе трансформационной игры для повышения конкурентоспособности [1], развитие ораторских способностей обучающихся с помощью Т-игры «Оратор» [6], потенциале трансформационной игры как инструмента ситуативной динамики Я [2] и др.

В лаборатории по созданию трансформационных игр Издательского дома «Методист» разработан пакет трансформационных игр для использования в образовании, основанные на следующих принципах: 1. В отличие от развлекательных игр, построенных на жесткой конкуренции, предполагающей выигрыш за счет других, Т-игры являются «добрыми», акцент в них сделан на развитие нравственных качеств, эмпатии, взаимопомощи, умении взаимодействовать с другими людьми. 2. Т-игры учитывают возрастные особенности и соответствующие им задачи развития, предлагаются несколько вариантов игр, направленных на развитие какой-либо одной способности, но адаптированные для детей разных возрастов. 3. Каждая игра включена в систему, предполагающую: различные варианты проведения (со сверстниками, с воспитателями, родителями); разные уровни; наличие дидактических материалов, которые можно применять за пределами игровой сессии, продлевая эффект, заложенный в игре. 4. Игра содержит возможность доработки ее детьми, включения в нее собственного опыта. 5. В игре задействуется личный опыт каждого участника, а опыт, полученный в игре, участники могут сразу же использовать в своей жизни.

Дети нового поколения таковы, что просто сказать им, что хорошо, а что — плохо, уже не работает, гораздо эффективнее, если дети в процессе игры сами придут к определенным выводам. В Т-игре «Эмоциональный конструктор» собраны 4 игры, направленные на развитие эмоционального интеллекта — важнейшего качества в современном мире, необходимого как профессии, так и в жизни. Игра «Угадай эмоцию» развивает способность узнавать и выражать базовые эмоции, игра «мемори» научает говорить о своих эмоциях, тем самым предотвращая агрессивное поведение [3], а также излишнее напряжение и возможные психосомати-

ческие заболевания. Игра «лото» развивает способность понимать эмоции других, а игра «домино» развитие эмпатии и активного слушания. Известные игровые механики (лото, домино) позволяют легко освоить правила, а психологический подтекст, заложенный в игру поможет избежать проблем с поведением. В игру могут играть родители с детьми, налаживая эмоциональный контакт, теплые отношения. Это поможет раскрыться замкнутым детям, застенчивым. Наклейки с изображением эмоций можно использовать за пределами игры, реализуя полученные навыки в жизни.

Игра «Геном творчества-лайт» направлена на раскрытие творческого потенциала, выход из творческого кризиса, реализацию идей и проектов, умение поддерживать себя и других. Игра основана на авторской концепции баланса неадаптивности и адаптивности в творчестве, согласно которой основным механизмом развития творческой состоятельности личности является осознание себя в качестве субъекта творчества. В игре этому способствует обратная связь от всех участников игры после каждого хода, которую они дают друг другу с помощью фигурок разного цвета: красную — за эмоциональность, желтую — за новизну, сиреневую — за оригинальность и т. д., таким образом после игры каждый участник может понять, в чем его личная сила, индивидуальность. В игре моделируется творческий процесс, участники получают поддержку и подсказки от сказочных персонажей и колоды метафорических карт «Парадоксы».

Трансформационная игра «Лучики добра» направлена на освоение приемов выхода из конфликтов, умение строить новые конструктивные стратегии взаимодействия, развитие духовно-нравственных качеств. Поиграв в Т-игру профориентационной направленности «В чем моя суперсила?», участники найдут для себя ответы на такие вопросы: Какая профессиональная область меня привлекает? Можно ли построить успешную карьеру, ориентируясь на свои предпочтения и интересы? Как совместить самореализацию и заработок? Трансформационная игра «Зеркала» игра помогает: осознать свои негативные качества (например, конфликтность, лень, безответственность, застенчивость); узнать, как с ними можно справиться, благодаря встречающимся им на игровом пути заданиям и персонажам; Какие действия нужно делать для этого, сделать выводы о том, как можно улучшить свою жизненную стратегию в реальном мире. В результате Т-игры «Квантовый скачок» участники смогут: Исследовать свой профессиональный путь, осознать, что к одной и той же цели можно прийти разными путями, развить в себе гибкость в решении вопросов, связанных с профессией. Задача Т-игры «В поисках пропавшего артефакта» — разбудить интерес к проектной деятельности.

Участники игры поймут, что: создание проекта — это увлекательно придумать идеи для проекта — легко, мыслить нестандартно — может каждый, у каждого есть еще неопробованные личностные ресурсы. Пакет описанных игр реализуется только с обучением на курсах повышения квалификации, так как требуют от ведущих знаний как в аспектах направленности игр, так и основ управления групповой динамикой, работы с проективными методами и других компетенций игропрактика.

Данные Т-игры рекомендованы к использованию специалистами дополнительного образования для повышения мотивации и осознанности обучающихся, развития востребованных метакомпетенций, индивидуализации и повышения эффективности образовательного процесса.

Список литература

1. Геращенко, Э. Изменение самоотношения спортсменов методом трансформационной игры как ресурс повышения конкурентоспособности / Э. Геращенко // Ресурсы конкурентоспособности спортсменов: теория и практика реализации. — 2018. — № 1. — С. 58–60.

2. Гладских, Н. А. Ситуативная динамика Я в условиях терапевтической трансформационной игры / Н. А. Гладских ; ВКР НИУ ВШЭ, Москва, 2023. — URL: <https://www.hse.ru/edu/vkr/834350381> (дата обращения: 21.09.2023).

3. Максимова, С. В. Игровые решения для профилактики и коррекции агрессивного поведения школьников / С. В. Максимова // Педагогическая поддержка — стратегия безопасности пространства детства : материалы Международной научно-практической конференции / под ред. И. Н. Поповой. — Санкт-Петербург : ГНИИ «Нацразвитие», 2021. — С. 106–111.

4. Максимова, С. В. Применение трансформационных игр в практике образования / С. В. Максимова // Методист : федеральный научно-методический журнал. — № 6. — 2023. — С. 17–21.

5. Муравьева, А. С. Терапевтическая трансформационная игра как метод терапии в психологических практиках: теоретический и методологический аспекты / А. С. Муравьева // Человек. Искусство. Вселенная. — 2021. — № 2. — С. 137–141.

6. Сабирова, Л. Э. Развитие ораторских способностей обучающихся с помощью трансформационной психологической игры «Оратор» / Л. Э. Сабирова, Л. Р. Салимуллина // Педагогическое мастерство и современные педагогические технологии : сборник материалов Международной научно-практической конференции. — Чебоксары : ООО «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2021. — С. 55–60.