

Міністерство освіти України
Науково-дослідний інститут психології
Республіканський науково-практичний
госпрозрахунковий центр
“Психодіагностика і диференційоване навчання”

На допомогу шкільному психологу
Випуск I

О. А. Ліщинська

Програма й методичні рекомендації
Для психологічного гуртка учнів 4 –6 класів
“Учимося спілкуванню”

За редакцією Ю. З. Гільбуха

1991

У живій, популярній формі в брошурі подано програму та методичні рекомендації щодо організації роботи психологічного гуртка учнів 4 – 6 класів “Учимося спілкуванню”. В основі – використання методики соціально-психологічного тренінгу, пристосованого до вікових особливостей молодших підлітків. У зв’язку з цим наведено опис різноманітних рольових ігор, показав їхні психодіагностичні й корекційні ефекти.

Адресується шкільним психологам, вихователям, методистам, студентам педагогічних вузів.

Передмова редактора.

Якими мають бути перші кроки практичного психолога, що почав працювати безпосередньо у школі? Набутий на сьогодні досвід показує: найлегше й найефективніше входять у педагогічний колектив ті шкільні психологи, які відразу вступають у ділове товариське спілкування з дітьми, знаходять з ними спільні інтереси, цим здобувають у їх середовищі міцний авторитет і вплив. Тим самим вони зразу ж переконують учнів, педагогів і батьків у своїй корисності.

Але що означає вступити у ділові стосунки із школярами? Тут багато різноманітних форм, але найефективнішою видається організація шкільного психологічного гуртка. Причому бажано, щоб це був не взагалі психологічний гурток, на заняттях якого діти дізнаються про усякі цікаві речі, а такий, який допомагав би їм оволодіти елементарними вміннями, що дадуть змогу розібратися в собі і в навколишніх людях, позбутися наявних недоліків. Важливе місце в такому самовдосконаленні посідає, як відомо, оволодіння навичками спілкування. Тим часом методика формування таких, комунікативних навичок розроблена (та й то не повною мірою) лише стосовно дорослих.

Тому запропонована увазі читача брошура, автор якої, дослідник-початківець, ділиться своїм нехай поки що скромним досвідом організації гуртка п'ятикласників "Вчимося спілкуванню", буде, треба думати, з інтересом зустрінута читачем.

Разом з тим і автор цієї брошури, і редактор усвідомлюють недосконалість запропонованої методичної розробки і, безумовно, будуть вдячні за всі пропозиції, зауваження та поради.

Відгуки просимо надсилати по адресу: 252033, Київ, 33, вул. Паньківська, 2, НДІ психології України. Республіканський науково-практичний госпрозрахунковий центр "Психодіагностика та диференційоване навчання".

Ю. Гільбух.

Вступ.

Як відомо, однією з важливих функцій шкільного психолога є діагностика й корекція труднощів спілкування в учнів. Хтось із дітей дуже сором'язний, хтось навпаки, розв'язний; хтось часто говорить невлучно, викликаючи на себе лави: у посмішок та іронічних уколів; хтось має славу відчайдушного шибеника. Ну й так далі.

Або ось такий момент. Як відомо, людині з раннього дитинства доводиться жити в світі соціальних ролей і стереотипів. Прийшовши до школи, діти слідом за вчителем ранжирують свою повагу до однокласників, орієнтуючись на оцінки навчальної успішності, що їх вони одержують. Формується стереотип, відповідно до якого вважається, що всі відмінники – цікаві особи, гарні друзі, а всі трієшники – люди сірі, нецікаві. Пізніше в дію вступають інші критерії. У підлітковому віці накопичується вже досить багато комплексів, шкідливих стереотипів, прив'язок до певної ролі.

В останні роки розроблено цілий ряд ефективних методів, за допомогою яких шкільний психолог може надавати дітям допомогу у подоланні таких недоліків. До їх числа належать: клінічна бесіда, сімейна психотерапія, аутотренінг, соціально-психологічний тренінг (СПТ).

У пропонованій брошурі мова йтиме про СПТ. Цей метод виник у західній практичній психології і вже понад тридцять років успішно застосовується у практиці психологічної допомоги, а також для професійної підготовки персоналу, що має справу з інтенсивним спілкуванням: керівників, педагогів, лікарів, журналістів. З цією метою СПТ останнім часом застосовують і в нашій країні.

Проте в шкільній практиці цей метод поки що не знайшов скільки-небудь помітного розповсюдження, головним чином через його непристосованість до вікових особливостей школярів.

Пропоновані матеріали являють собою одну з перших спроб якоюсь мірою усунути дану прогалину. На основі узагальнення досвіду керівництва психологічним гуртком молодших підлітків СШ № 52 м. Києва, нами розроблено і пропонується до уваги шкільного психолога один з можливих варіантів програми і методики СПТ, спрямованих на

формування і корекцію у дітей цього віку необхідних їм комунікативних навичок.

Суть і методи соціально-психологічного тренінгу.

Соціально-психологічний тренінг належить до так званих активних методів групової психологічної допомоги. (Психотерапія, як відомо, може бути як індивідуальною, так і груповою). Групу соціально-психологічного тренінгу (вона налічує звичайно близько 15 чоловік) скорочено називають Т-групою, а психолога, під керівництвом якого відбувається заняття, - тренером.

Що ж дає групова форма роботи? Підліток не завжди спроможний усвідомити, самостійно проаналізувати, а тим більш усунути причини своїх комунікативних утруднень. Тут і приходить на допомогу Т-група на чолі з тренером. На заняттях СПТ, організованих особливим способом, підліток бачить, що в інших людей бувають такі ж проблеми і що інші члени групи вважають їх наявністю цілком природним явищем, яке зовсім не потрібно приховувати від оточуючих.

У розвитку групового процесу можна виділити два етапи: діагностичний і корекційний.

Діагностичний етап тренінгу – це передусім самопізнання. Кожний учасник тренінгу у процесі його проведення мусить замислитись над своїми індивідуально-психологічними особливостями, оцінити їх, визначити своє ставлення до них. Усе це забезпечується використанням різних ігор, у ході яких учасники одержують від своїх партнерів відповідний “зворотний зв’язок”, причому найбільш інтенсивний і концентрований, ніж це має місце у повсякденному житті. Про що конкретно йде мова?

У процесі повсякденного спілкування з оточуючими людина впливає на них певним чином (“прямий зв’язок”). Враження від цих впливів накопичуються в оточуючих і, поступово узагальнюючись, складаються у певні уявлення про характер та інші особливості даної людини. І ось тепер гра спонукає товаришів, знайомих поділитися своїми уявленнями, а це і є “зворотний зв’язок”.

Поряд із самодіагностикою, у процесі роботи гуртка (якщо це не діагностичний етап) відбувається і “зовнішня”

діагностика – пізнання тренером індивідуально-психологічних особливостей учасників гри. Цей бік тренінгу є необхідною передумовою його корекційного етапу.

На корекційному етапі групова робота спрямована на виправлення недоліків, виявлених на діагностичному етапі. Корекційного ефекту досягають за рахунок одержання й учвідомлення особистістю нових знань як про себе, так і про інших членів гуртка.

Слід зазначити, що між згаданими етапами, діагностичним і корекційним, немає чіткої часової межі. Один учасник групи вже зрозумів, що йому заважає, у чому чаме полягає його проблема, і робить перші кроки у засвоєнні нових для себе форм поведінки у групі. Інший – ще не зрозумів. Одному легко звикнути до того, що люди сприймають його дещо не так, як він сам себе бачить, іншому це коштує багатьох зусиль.

Розв'язання обох задач – психодіагностичної і психокорекційної – досягається шляхом організації життя групи за певними правилами, що ґрунтуються на взаєморозумінні, бажанні допомогти і зрозуміти один одного, емоційній підтримці, створення клімату довіри. У результаті шкідливі стереотипи поступово знецінюються, колишні заслуги і пригрішення іґноруються. Перед кожним відкривається можливість ніби «заробити» собі репутацію у середовищі ровесників заново. Але, звичайно, не шляхом розігрування внутрішньо чужої, лицемірної ролі, а на основі глибокої, щирої самокритичності. При цьому зусилля тренера спрямовані на формування в учасників групи навичок шанобливого ставлення один до одного, усвідомлення цінності кожної людини, на руйнування неадекватних стереотипів.

У груповій дискусії учасники Т-групи мають змогу висловити свою думку з обговорюваної проблеми. Тут вони вчаться формувати свої думки, аргументувати свій погляд, сперечатися, не ображати своїх опонентів, критикувати точки зору інших не “проходячи на особистості”.

Методиці проведення групових дискусій автор має намір присвятити публікацію. Тут же ми розповімо про методику «тренінгового» використання рольових ігор.

Суть рольово гри полягає в слідуєчому. Тренер добирає проблемну ситуацію, актуальну для всіх учасників гри. Але на

відміну від групової дискусії, цю ситуацію не обговорюють, а розігрують за ролями. Кожний учасник гри веде роль відповідно до своїх творчих можливостей, характеру, соціальних настанов, розуміння даної ролі.

Тренер також виконує певну роль, за допомогою якої прагне загострити фабулу, «закрутити сюжет», спонукати групу розв'язувати додаткові моральні задачі. Граючи під керівництвом дорослого, діти навчаються входити в роль, імпровізувати, відволікатися від миттєвих настроїв тощо.

Після кожної гри проводиться обговорення. Учасники діляться враженнями про те, як вони почувалися у тій чи іншій ролі, мотивують свої вчинки. Це дає змогу розвивати психологічну спостережливість, навчитися пояснювати поведінку інших людей, бачити міжособистісну ситуацію очима партнера.

Тематичне планування занять та опис ігор.

Проблема включає 16 занять по дві години кожне. Черговість розміщення ігор вибрано так, щоб сприяти наростанню довіри й відвертості в груповому спілкуванні. У програмі подано опис правил усіх використовуваних ігор, крім рольової творчої гри (РТГ), оскільки при проведенні такої гри у кожному окремому випадку сам ведучий придумує сюжет і ролі залежно від тих завдань, які він має розв'язати за допомогою цієї гри. (Детальніше про РТГ йдеться в розділі “Методичні рекомендації”). Творчій рольовій грі у пропонованому нами циклі присвячені заняття №№ 8, 9, 10, 12. Спільну мету цих занять можна сформулювати так: розвивати в учасників Т-групи асоціативне мислення й фантазію, вміння співпрацювати, емоційно підтримувати один одного, зафіксувати у свідомості присутніх форми шанобливого поводження з людиною.

Вміщені у програмі ігри взято з різних джерел. Деякі з них опубліковані у психологічній літературі, інші запозичені з семінарів СПТ, і нарешті, окремі придумані автором. Вони розташовані таким чином, щоб, доповнюючи одна одну, служили досягненню єдиної мети – формуванню у членів гуртка необхідних їм комунікативних умінь.

Заняття № 1.

Мета: сприяти обговоренню ігрової атмосфери на заняттях, розпочати діагностичний етап у груповому процесі.

Метод: використання гри “Оповідач, що заплутався”.

Гра полягає у тому, що один з учасників висловлює ряд вільних асоціацій, а потім хтось інший “розплутує” розповідь, тобто повторює цей ряд асоціацій у зворотній послідовності.

Усі учасники сідають колом. Першим оповідачем виступає тренер (щоб діти зрозуміли, чого від них вимагають). Наприклад, він може розпочати так: “Одного разу я зустрів свого давнього знайомого. Ми зайшли в кафе випити по склянці соку. Взагалі я більше люблю молоко. У моєї бабусі була корова. Якби ви знали, як цікаво спостерігати за цією розумною твариною. А е у бабусі був собака. Я брав його із собою в ліс, коли йшов збирати гриби. Він любив їсти суніцю. Ви знаєте, що суніця від сорока хвороб може вилікувати?..”).

Краще, якщо тренер прийде на заняття без готовою розповіді, а експромтом повідомить ті асоціації, які прийдуть йому в голову під час заняття.

Адже його завдання – показати дітям приклад вільної імпровізації. Закінчивши свою розповідь, тренер пропонує одному з гуртківців “розплутати” її. Цей же учасник гуртка, після того як “розплутав” розповідь тренера, може “заплутати” її по-новому. Коли він вважатиме, що зробив це достатньою мірою, пропонує одному з гуртківців “розплутати” свою розповідь.

Усі повинні уважно слухати, оскільки ніхто не знає, хто буде черговим ведучим. Тренер може зупинити гру, якщо помітить, що зацікавленість і увага дітей помітно знизилася.

Вправи “заплутування”, а тим більш “розплутування” дуже корисні, оскільки активізують цілий ряд психічних процесів – оперативну пам’ять, логічне мислення, уяву.

Для тренера ця гра – перше джерело інформації про членів Т-групи. Адже в розповідях, як правило, так чи інакше відбиваються їхні захоплення, соціальні настанови, риси характеру.

Заняття № 2.

Мета: показати учасникам групи, що кожна людина – індивідуальність; розпочати діагностичний етап у груповому процесі.

Метод: використання ігор “Асоціація”, “Зобрази проблему”.

Опис гри “Асоціація”.

Усі члени гуртка сидять колом. Кожний по черзі, починаючи зліва від ведучого, сідає у центрі і повертається обличчям спочатку до одного гуртківця, потім до його сусіди і т.д. Той, до кого він повернувся черговий раз, повідомляє про асоціації, які в нього виникли у даний момент. Один говорить: “Ти нагадуєш мені Віні-Пуха. Ти теж такий товстенький”. Інший ділиться: “Ти схожий на великий теплий плед, тому що від тебе йде тепло”.

Той, що сидить у центрі, вислуховуючи подібні висловлювання, починає переосмислювати своє Я, свої уявлення про ставлення до нього однокласників, про свій авторитет у їхньому середовищі тощо.

Після того як усі учасники гри вислухали асоціації товаришів, відбувається обговорення, під час якого кожний ділиться враженнями від перебування у центрі кола. Той, хто сидить у центрі звичайно дуже хвилюється, але вислуховує значиму для себе інформацію мовчки. Тепер можна розповісти про свої переживання, поділитися з членами групи потаємним, щоб тебе вислухали і зрозуміли. А це все сприяє пізнанню та об’єктивній оцінці свого Я.

Опис гри “Зобрази проблему”.

Усі члени гуртка сідають колом. Учасник гри, що сидить зліва від тренера, зображує без слів, лише рухами і мімікою, у вигляді пантоніми, свою проблему. Решта, спостерігаючи за ним, висловлює свої припущення щодо символізованої проблеми. Останнім виступає той, хто зображував проблему. Він розповідає про те, що намагався зобразити, але при цьому не дає оцінки поглядам товаришів, які висловили свої припущення. Гру повторюють стільки разів, скільки в ній учасників. На завершення проводять обговорення.

Гра має на меті покласти початок відвертій розмові про особисті проблеми кожного. За правилами гри учасник сам обирає особисту проблему для обговорення, сам вирішує,

наскільки можна “розкритися” перед групою. Звичайно молодші підлітки виносять на обговорення в групі проблеми, пов’язані з навчанням і шкільним життям. Так, Кирила хвилює те, що він не може оволодіти технікою дихання у плаванні. Тетянка не встигає виконати контрольну роботу з математики за час уроку. Юля не може примусити себе своєчасно сісти вдома за домашні завдання.

Заняття № 3.

Мета: посереднім шляхом, через реалізацію ігрового завдання, виявити актуальні проблеми учасників Т-групи.

Метод: використання ігор “Що говорить тобі лялька?” і “Заборонений плід?”.

“Що говорить тобі лялька?”

Тренер приносить на заняття ляльку. Він говорить: “До нас прийшла дуже мудра дама. (Звертаючись до гуртківця, що сидить зліва від нього). Візьми її так, щоб вона дивилася на тебе. Що вона тобі говорить?”. Учасник, до якого звертався тренер, повинен відповісти прямою мовою. (Наприклад, Мишко: “Дама сказала так: “Мишко, Мишко, поведься пристойно.”). Після того як усі дадуть відповідь на запитання тренера, проводиться обговорення.

Задана тренером установка на мудрість і проникливість «дами» сприяє тому, що кожний учасник гри вкладає в уста «дами» фразу, здебільшого пов’язану з актуальною для нього проблемою. Коли на тебе дивиться мудра людина, важко уникнути того, щоб не пригадати щось дуже для тебе важливе. Звичайно діти й вкладають в уста “дами” те, що їх найбільше хвилює.

Проте може виникнути запитання: чи будь-яка лялька придатна для використання в грі? Адже досить важко знайти ляльку, яка асоціювалася б з образом мудрої дами. Досвід показує, що будь-яка лялька додатка для гри. Тут на допомогу тренеру приходять готовність дітей прийняти ігрову ситуацію, їхнє вміння домальовувати за допомогою уяви.

Ось що сказала “дама” іншим членам гуртка: “Ти надто довірлива, Тетяно”; “Ти, Руслане, будеш лікарем”; “Тобі час виправити трійки з математики, Дмитрику” і т.д.

Гра призначена для того, щоб викликати з підсвідомості гуртківців актуальні для них проблеми, пов'язані звичайно з усвідомленням певного недоліку.

Опис гри “Заборонений плід”.

На стілець у центрі кола кладуть будь-який предмет, звичайно це аркуш паперу. Тренер звертається до групи із словами: “Діти, уявіть, що на стільці лежить щось дуже бажане, але заборонене. Зараз кожний з вас за допомогою пантоніми, без слів, покаже, як би він вчинив щодо цього предмета”.

Аркуш паперу, що лежить на столі, символізує для кожного учаника гри щось своє. Один уявив, що він недавно перехворів на ангіну, йде літньою спекотливою вулицею, а всі перехожі їдять морозиво, та таке апетитне, найрізноманітніших сортів. Інший уявив собі персики, оксамитні, рожеві, здається, от-от з них бризне сік. Але ростуть вони в чужому садку. А третій намалював собі таку куртину: йдучи вулицею, він побачив, що лежить під ногами гаманець; підняв його, а там десять карбованців, що робити? Можна на ці гроші сходити в кінотеатр, покататися на каруселі, купити морозива й пепсі-коли. Але тут же з'явилася думка: “А що як власник гаманця – пенсіонер чи багатодітна мати? Загубити ці гроші для них означає залишитися без необхіднішого: хліба, молока...”

Спочатку всі учасники виконують завдання тренера: за допомогою пантоніми показують свої дії, щодо “забороненого плоду”. Наприклад, одна дівчина доторкнулася до аркушу паперу, вдарила себе по руці й відвернулася. Цим вона покпзала, що утримається від придбання забороненої речі. З пантоніми іншої дівчини стало зрозуміло, що вона спочатку запитає всіх оточуючих, чи потрібна їм ця річ, а потім, коли переконається, що непотрібна, візьме її собі. Один з хлопчиків показав, що потай візьме собі знайдену річ.

Потім кожний розкриває свою тасмницю – розкажує, що конктерно уявляв і зображував своїми рухами. Гра поступово переходить у спільну розмову, під час якої діти діляться своїми враженнями і думками про те, як важливо буває інколи примусити себе чинити добре. Спостережливому тренері гра дасть багато нової інформації про членів гуртка. Дітям вона допоможе замислитися над своїми вчинками.

Заняття № 4.

Мета: утвердити в свідомості дітей значимість окремої особистості, сприяти виробленню в учасників групи комунікативних навичок психодіагностичного характеру.

Метод: використання гри “Розбір”.

За допомогою лічилки або жеребкування обираєть першого, кого “розбиратимуть”. Решта членів гуртка ділиться на дві команди. Перша команда говорить тому, кого “розбирають” про позитивні риси або добрі вчинки, друга – про вади або погані вчинки. Команди роблять свої заяви по черзі 4-5 разів.

Після цього слово надають тому, кого “розбирали”. Він мовчки слухав і похвалу, і критику на свою адресу, а тепер може поділитися своїми переживаннями, сказати, з чим він згоден, а з чим – ні.

Гра принесе більше користі, якщо тренер скористається маленькою педагогічною хитрістю. На час проведення гри він уже приблизно знає взаємини учасників групи. Краще, якщо друзі того, кого “розбирають” висловлюватимуть критичні зауваження, компліменти ж – доручити його опонентам.

В одній із Т-груп у ролі того, кого “розбирають”, був хлопчик, якого вчителі й однокласники вважали важким, невірнноваженим. Дівчаткам, учасницям цієї гри було рекомендовано зосередити свою увагу на його позитивних рисах. Дівчатка замислилися над тим, що хорошого можна сказати про цього хлопця. “Сергій гарно малює”, - сказала одна дівчинка. “Він завжди захищає дівчаток”, - додала друга. А третя пригадала, що Сергій одного разу позичив їй креслярські приладдя. У звичайному житті дівчатка нічого подібного не сказали б Сергієві та й взагалі не стали замислюватися над його позитивними рисами. Уміння бачити в людині добре і погане, а також повідомляти свою думку в тактовній формі і у відповідних обставинах – це дуже важливі компоненти гармонійного спілкування.

Не зважаючи на те, що тому, кого “розбирають”, доводиться вислуховувати про себе ряд не досить приємних зауважень, звичайно всі без винятку діти намагаються побувати в цій ролі. Кожний хоче використати можливість побувати в центрі уваги групи, стати предметом зацікавленої розмови,

доброзичливого розбору рис характеру, відчуті, що твої особисті проблеми цікавлять ще когось.

Якщо на заняттях присутні 7-9 чоловік, то протягом одного заняття можна “розібрати” кожного, а якщо присутні 10-15 чоловік, то гру ділять на два етапи.

Заняття № 5.

Мета: дати змогу членам групи нестандартним і творчим способом виразити своє ставлення один до одного.

Метод: використання гри “Домашнє завдання”.

Усім членам гуртка пропонують домашнє завдання – написати невеличкий твір один про одного у фантастичній манері або у вигляді казки. На наступному занятті гуртка кожний читає свій твір, решта гірківців намагаються вгадати, про кого він написаний.

Ця гра сприяє розвитку в дітей психологічної спостережливості. Щоб написати такий твір, дитина повинна вміти скласти характеристику людини, добре виділяти індивідуальні особливості. Ці вміння їй перевіряються на заняттях гуртка під час читання творів. Влучність “попадання” визначають по тому, як швидко група впізнає героя твору. Обговорюються його художні переваги і психологічна достовірність.

Може статися так, що п’ять творів з дев’ятки будуть про одного гурківця. Треба обговорити з дітьми цю ситуацію, з’ясувати, що приваблює авотрів у його характері. Гра може перейти в дискусію на тему: “Що означає бути цікавою людиною?” Автора найбільш вдалого твору можна призначити для заочочення ведучим однієї з наступних ігор. Для прикладу наведено один з творів, він називається “Зоряна подорож”.

“Одного разу я був на планеті “Дико”, яка знаходиться у п’ятій галактиці. Назва планети у перекладі означає – квітуча. Мене вразила її краса. Наприклад, квіти там досягали у висоту длизько двох метрів.

Однією алеєю йшла дівчинка у срібному костюмі. Я познайомився з нею, її звали Гензі, що означає – добра. Від Гензі я дізнався, що на цій планеті імена дають відповідно до характеру людини.

Мені сподобалося жити на цій планеті. Ми з Гензі потоваришували. Особливо добре було гуляти з нею в лісі, густо населеному різними звірятами. З багатьма звірятами Гензі була знайома. Виявилось, що Гензі допомагає місцевому лікареві Айболиту лікувати хворих.

Коли я відлітав, мене проважали усі мешканці селища. З Гензі ми листуємося. Скоро вона приїде до нас у гості. Я трохи хвилююся за неї, чи зможе вона, така тендітна і добра жити у нас?”

Заняття № 6.

Мета: шляхом створення атмосфери довірливого спілкування формувати в членів групи комунікативні вміння.

Метод: використання гри “Мовчанка і велика розмова”.

На початку заняття оголошують гру в “Мовчанку”, тренер запрошує всіх вийти на вулицю. Група мовчки гуляє на шкільному подвір’ї. Краще, якщо тренер під час прогулянки зуміє спонукати групу подолати якомога більше перешкод, які сприяють обміну думками. Такою прогулянкою може бути, наприклад, переміщення по спортивному майданчику. Після короткої “подорожі” група повертається до приміщення. Гра в “Мовчанку” завершується і починається гра “Велика розмова”. Повернувшись з прогулянки, під час якої треба було мовчати, і діставши дозвіл розмовляти, діти особливо гостро відчувають потребу у спілкуванні, адже під час прогулянки у них накопичилося багато невисловлених вражень. Вони готові до “Великої розмови”. Виникає ситуація, подібна до тієї, що буває тихого літнього вечора у таборі відпочинку. Перед відбоем група дітей сидить на лавці разом з вожатим: починається розмова, теми плавно змінюють одна одну. Створюється атмосфера теплої дружньої бесіди. У всіх учасників розмови міцніє почуття довіри один до одного, виникають дружні стосунки. Завдання тренера є надати змогу висловитися усім, хто бажає, нав’язливо підказати нову тему для розмову. Звичайно діти говорять про цікаві випадки на уроках, про улюблених тварин, фантазують про космос, інопланетян.

Заняття № 7.

Мета: навчити учасників групи діагностувати свій характер.

Метод: використання гри “Відринутий”.

За допомогою жеребкування або лічилки виирають “відринутого”, який виходить за двері. Решта учасників гри висловлюють причини, за якими можна відринуть того, хто вийшов за двері, а тренер записує ці висловлювання. Коли їх набиреться 6-10, запрошують “відринутого”. Йому пропонують вгадати не менше як три причини із щойно складеного списку. Після того, як він угадає ці причини, його знов приймають у гурток, а складений список тренер ховає і більше до нього не повертається.

Може аиникнути запитання: навіщо записувати 6-10 причин, а вгадують лише три? Таку кількість причин пишуть для того, щоб полегшити завдання “влучити” в список. Звичайно всі учасники гуртка намагаються побувати у ролі “відринутого”. Адже всім цікаво знати, які риси його характеру навколишні сприймають як вади. Для багатьох дітей зовсім не просто відповісти на запитання: “За що мене можна відринуть?” Багато хто навіть не допускає думки про те, що в нього є вади. Наприклад, одній з учасниць гри – Тетянці – виставили такі причини: любить хвастати, не виконує обіцянок, дуже гонориста, спізнюється на уроки, вперта. З великим зусиллям дівчинка вгадала три з названих тут якостей. Зате такі зусилля не проходять марно – в душі підлітка починається внутрішня робота по усуненню вад. Проте іноді спостерігаємо і зворотну картину. Учасник гри називає свої вади, але нічого не робить для їх усунення.

Заняття № 8.

Мета: формувати комунікативні вміння і навички, показати неприйнятність деяких форм спілкування.

Метод: використання гри “День народження”.

Ця гра – один із різновидів РТГ, тому все, що написано в розділі “Методичні рекомендації” про рольову творчу гру, стосується і цієї гри. Тут ми подаємо лише її сюжет і ролі. Як видно з назви гри, члени гуртка мають у своїй уяві картину прийому гостей на святкуванні дня народження. Перед початком гри тренер вивчає кожну з учасників картку, де

написано, як поводитися у цій грі. Зміст картки зберігається у таємниці до кінця гри і лише потім, під час обговорення, можна сказати, що кому було задано робити.

Завдання на картках:

1. Іменинник; намагається розважити гостей спільною розмовою.
2. Всезнайко; намагається “влізити” в будь-яку розмову.
3. Сперечальник; з сіма сперечається.
4. Миротворець; намагається погасити конфлікти.
5. Людина, незадоволена всім і усіма.
6. Тамада; допомагає іменинникові.
7. Оригінал; намагається будь-яку бесіду повернути в інше русло.
8. Нетактовна людина; немає чутливості, почуття пристойності.

Гра має на меті показати підліткам, що правила хорошого тону – не така вже й потрібна річ, як іноді їм здається. Запропоновані ролі бажано розподілити так, щоб кожний грав майже себе. НЕ виключено, що при розігруванні згаданих ролей імпровізований день народження затьмариться конфліктом. Не біда. Детальний аналіз конфлікту під час обговорення сприятиме утвердженню соціально схвальних форм поведінки. Ніхто не постраждає від цього конфлікту, оскільки кожен виконавець лише виконував одержане завдання. Змодельована таким способом ситуація буде досить реалістичною, і з неї можна буде робити конкретні висновки.

Заняття № 9.

Мета: розвивати в учасників Т-групи уміння співпрацювати, емоційно підтримувати один одного.

Метод: використання РТГ.

Заняття № 10.

Мета: формування вміння співпереживати, емоційно підтримувати один одного, зафіксувати в свідомості присутніх форми поважливого ставлення до людини.

Метод: використання РТГ.

Заняття № 11.

Мета: утвердити в очах дітей значимість окремої особистості, сприяти розв'язанню учасниками групи діагностичної задачі.

Метод: використання гри “Думка”.

Одному з учасників гри пропонують вийти за двері, а решті – висловити свої думки про товариша, що вийшов, і записати їх. Потім запрошують того, хто за дверима, дають йому список думок, щоб він прочитав їх уголос і відгадав, кому яка думка належить.

За своїм призначенням гра подібна до “Відринутого” й “Асоціацій”. Але проводять її ближче до завершення циклу занять, коли учасники Т-групи уже непогано знають один одного. Тому список, який одержує кожний учасник від товаришів містить точніші оцінки, глибші судження членів групи один про одного. Це примушує більш серйозно поміркувати про себе, про свій характер. Звичайно під кінець цієї гри, коли вже більшість учасників одержали свій список, можна спостерігати таку картину: діти принишкли, одні зосереджено вивчають списки, інші з відсутнім поглядом дивляться десь у далечінь – зайняті обміркуванням прочитаного.

Заняття № 12.

Мета: розвивати в учасників Т-групи творчі здібності, уміння співпрацювати, емоційно підтримувати один одного.

Метод: використання РТГ.

Заняття № 13.

Мета: формувати вміння знаходити правильний тон спілкування з людьми.

Метод: використання гри “Подаруй квіточку”.

Одному з учасників гри дають квітку, власник квітки може подарувати її кому схоче. Решта гуртківців намагаються одержати цю квітку, по черзі звертаючись до нього з відповідним проханням. Кожен учасник гри може висловити тільки одне прохання. Власник квітки вислуховує всі прохання, а потім, робить свій вибір – віддає квітку. Після цього проводять обговорення. Той, хто віддав квітку пояснює свій вибір, говорить, чим саме сподобалося йому прохання. Якщо хтось із дітей теж захоче побувати в ролі власника квітки, йому можна

запропонувати самому придумати сюжет, аналогічний до попереднього, і ще раз пограти.

За допомогою цієї гри діти мають змогу випробувати різні форми поведінки, перевірити, які з них приводять до бажаного результату, а які ні. Читач може висловити побоювання, що ця гра вчить маніпулювати людьми. Проте практика показує, що такі побоювання не обгрунтовані. Діти віддають перевагу проханням щирим, аргументованим, висловленим шанобливо. Більш того, будь-які спроби схитрувати, викликати жалість тут не проходять.

Наприклад, Надійка віддала квітку Дмитрикові у відповідь на таке прохання: “Надійко, подаруй мені квітку, вона мені дуже потрібна”. У цьому проханні її привабило те, що воно було висловлено ласкаво і разом з тим переконливо мотивоване.

У цій грі діти запропонували ще один сюжет для розігрування: батько може відпустити на прогулянку тільки одного з дітей. Дітям пропонують позмагатися в одержанні дозволу на прогулянку. Кирилко, що виконував роль батька, віддав перевагу проханню Руслана. Воно прозвучало так: “Татку, я вже вивчив уроки і помив посуд. Відпусти мене, будь-ласка, погуляти”. Кирилкові сподобалося те, що Руслан у своєму проханні показав, що право на прогулянку він заробив.

Заняття № 14.

Мета: навчити учасників групи за допомогою асоціацій діагностувати характери своїх товаришів, а також нестандартним, творчим способом виражати своє ставлення до однокласників.

Метод: використання гри “Хто це?”.

Одного учасника групи призначають ведучим. Він має право задумати когось із гуртківців, не повідомляючи свого рішення. Решта за опосередкованими запитаннями і відповідями ведучого з'ясовують, кого він задумав. Запитання мають допомогти дізнатися, які асоціації викликає у ведучого задуманий член групи. Це запитання типу: “Якого літературного героя він тобі нагадує? Яку квітку? Яку пісню? Яку тварину? тощо”. Кожний учасник має право на одне пряме запитання типу: “Це Надійка?”.

Заняття № 15.

Мета: змоделювати екстремальну ситуацію і проаналізувати поведінку групи у цій ситуації, допомогти дітям усвідомити цінність людського спілкування, плідного співробітництва і взаємовиручки.

Метод: використання РТГ “Незаселений острів”.

Усе, що написано в розділі “Методичні рекомендації” щодо рольової творчої гри, стосується і цієї гри. Тут ми обмежуємося лише описом сюжету.

Тренер повідомляє групі: “Ми знаходимося на незаселеному острові. Після двох хвилин роздумів кожен з вас повідомить своє ім’я і назве рід своїх занять”. У цій грі діти самі собі вибирають ролі і самі розігрують сюжет.

Гра має вийти найбільш творчою з усіх інших рольових творчих ігор.

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ.

Кожне заняття триває півтори-дві години, що дає змогу надати йому форму закінченої події у гуртку можуть працювати 8-15 чоловік. Заняття повинні проводитись у закритому приміщенні, без глядачів. Користь від цих занять може бути лише тоді, коли в гуртку будуть займатися одні й ті самі діти. Дібрати дітей у групу допоможе класний керівник: адже він знає хто в його класі занадто відлюдний, не впевнений у собі, а хто, навпака, дуже нестриманий, розв’язаний, із завищеною самооцінкою.

З кожним кандидатом Т-групи треба провести бесіду, щоб не допустити до участі у групі дітей із серйозними психічними відхиленнями, наприклад, із шизофренією. Ми не торкаємось питання про діагностику таких відділень, оскільки сподіваємось, що шкільний психолог скористається одним із відомих йому методів, щоб відрізнити хвору дитину від здорової.

Успіх роботи Т-групи багато в чому залежить від організації і проведення першого заняття. На цьому занятті тренер промовляє вступне слово, в якому доступно дітям мовою називає мету і завдання психологічного гуртка. Зокрема, він говорить: “Дорогі діти, ми з вами зібралися для того, щоб краще пізнати себе, розібратися в своїх життєвих проблемах,

допоможе нам у цьому наш гурток. Чим більше уваги, тепла, розуміння вкладає кожний з нас у спілкуванні один з одним, тим більша користь буде від участі в гуртку. Домовимося про правила гри: усі члени гуртка беруть участь у всьому, що тут відбувається; говорити можна тільки про те, що мало місце саме тут і тепер, ніхто не дає ніяких порад один одному, обговорюючи якусь ситуацію; кожную розмову слід починати словами “мені здається..., я думаю...”; вдома і вкласі не обговорювати те, про що йшлося в гуртку”.

Можливо, на перше заняття деякі діти прийдуть, не зовсім розуміючи, куди й навіщо вони прийшли. Тренеру не слід засмучатися через те, що в перший день діти поведуться галасливо, сміються голосніше, ніж треба, цим вони ховають занепокоєння. Як правило, на кінець першого заняття вони починаються поводитися спокійно, відверто, розкуто, із задоволенням приймають умови гри. Цьому сприяє та обставина, що дорослий, тренер грає з ними на рівних і ставить до них цілком серйозно.

За правилами соціально-психологічного тренінгу кожний учасник Т-групи може взяти собі будь-яке ім'я для “групового життя”. Діти звичайно з великим задоволенням використовують можливість пожити з іншим ім'ям. На першому занятті тренер має сказати дітям про цю можливість і запропонувати взяти собі нове ім'я. психологічний сеанс зміни імені полягає в тому, що на корекційному етапі, при руйнуванні неадекватних стереотипів нове ім'я прискорює цей процес. Діти начебто знайомляться заново, уважніше приглядаються одне до одного – як під час першої зустрічі. З другого боку, кожна дитина, що взяла ім'я намагається виявити себе по-новому.

Щодо тренера, то для нього зміна імені є обов'язковою. Чому? Хоча б тому, що звернення на ім'я та по-батькові несумісне з атмосферою гри. З іншого боку, звертатися просто по імені дещо фамільярно. Вийти із цієї складної ситуації допоможе використання тренером псевдоніма, який діє тільки на заняттях гуртка. Поза ним діти звертаються до психолога на ім'я та по-батькові.

Велике місце програм відведено іграм, спрямованим на розв'язання діагностичних задач. Це – “Асоціація”, “Розбір”, “Відринутий” і “Думка”. Згадані ігри досить ризиковані, вони

можуть викликати в дітей сильні емоції. Справа в тому, що не всі діти можуть спокійно висловити від оточуючих думку про себе, особливо якщо остання носить критичний характер. Тому під час проведення ігор такого типу тренер має бути особливо уважним. Слід нагадувати дітям правила гри, про які гуртківці дізналися із вступного слова тренера на першому занятті, а саме – не навішувати ярликів, не узагальнювати свої судження, починати кожне висловлювання словами: “я гадаю..., мені здається...”.

Тепер детальніше зупинимося на проведенні рольової творчої гри (РТГ), оскільки вона займає в нашій програмі ключове місце; крім того вона є найважчою для виконання. У порівняно з іншими іграми вимагає більше імprovізації.

Ведучим РТГ виступає тренер, хоча за відповідних обставин можна доручити цю роль одному з членів гуртка.

Ведучий роздає всім членам групи ролі, називаючи відмінні риси характеру персонажів, описує місце, де проходить дія, а також задає першу проблемну ситуацію. Подальший сюжет передумується усіма учасниками по ходу гри, як це завжди відбувається у рольових іграх, придуманих самими дітьми. Готуючись до чергового заняття гуртка, тренер повинен придумати сюжет гри до кінця. Йому треба заготовити тільки першу проблемну ситуацію, а також ролі для учасників гри. Інакше зникне творчий елемент, заняття гуртка будть схожі на звичайні уроки.

На момент проведення РТГ у тренера вже накопичується досить багато інформації про членів гуртка та їх проблеми. На діагностичному етапі тренінгу він визначив, що в характері окремих учнів слід підтримувати, зміцнювати, а що треба змінити, переробити. Виходячи з цього, він і роздає ролі у грі. Якщо потрібно зміцнити якусь позитивну якість, то дитині пропонують роль людини, що має цю якість. Якщо виникає необхідність подолати якусь ваду, то учневі пропонують роль людини, яка страждає цією вадою.

Звичайно діти не відмовляються грати негативні ролі, але якщо трапиться, що запропонована роль учневі не сподобається, можна його переконати розкривши її привабливі сторони. Інколи тренер дозволяє учневі, що відмовився від пропозиції, самому придумати собі роль. Правда, це може йти в розріз із

задумом тренера, але не варто дитині нав'язувати свою волю, адже за відмовою може стояти серйозна причина. Кінець кінцем у тренера завжди у запасі є один покірний його волі виконавець – це він сам.

Після того як роздані ролі, описані місце дії і перша проблема, яка постає перед виконавцями, розпочинається розігрування ролей. В міру реалізації попередніх визначаються наступні сюжетні ходи. Причому визначається не шляхом попереднього обговорення і рішення, а шляхом прямої дії, індивідуальною імпровізацією. Кожний гуртківець черговим ходом може спрямувати гру в інше русло, ніхто не знає, що буде далі. Однак практика проведення таких ігор показує, що діти із захопленням грають до тих пір, поки Добро не перемає Зло. Після цього сюжет вважається вичерпаним, гра припиняється і починається обговорення.

Усі сідають на свої місця і по черзі діляться враженнями від гри. Кожний пояснює, чому вчинив саме так, а не інакше, що сподобалося або не сподобалося в діях інших та й у гри в цілому, що здивувало тощо. Діти переживають стан причетності до чогось потаємного, тільки їм відомої таємниці. Всі присутні здаються один одному рідними і близькими. Обговорення РТГ нагадує розмову людей, які щойно повернулися з подорожі, повної небезки і пригод.

Однак гра триває і після обговорення. Йде внутрішній розбір, робляться висновки для себе.

Що ж дає РТГ учасникам гри у плані вироблення комунікативних навичок?

Навички звичайно виробляються в діяльності. Наприклад, щоб виробити в себе навички колективістської поведінки, треба виправлятися у відповідних діях. Але дії можуть відбуватися як у реальному житті, так і в уяві. Гра якраз і забезпечує можливість дій в уяві. Ефект буває майже тотожнім.

Слід врахувати, що РТГ – дві години інтенсивного, творчого спілкування. Крім того учасники гри вчаться розігрувати ролі, яка не завжди є бажаною, не завжди відповідає власному характеру. Можливість “походити в чужих чоботах” сприяє формуванню в учасників групи вміння розуміти інших людей, мислено входити в положення та стан іншої людини, а це все підвищує комунікативну компетентність.

Як приклад наведемо детальний опис однієї з рольових творчих ігор. У ролі ведучої виступає тренер, що грає під іменем Марта. На занятті присутні вісім дітей, п'ять з них змінили собі імена, троє вирішили грати під своїм ім'ям. У результаті занять тренеру стало зрозуміло, що Надійка, Юля – Джуді і Галя – Ненсі – дуже нерішучі, невпевнені в собі дівчатка, а Галя – Ненсі – до того ж занадто вразлива і плаксива. Тая – Аріадна – егоцентрична, примхлива, нетерпима до товаришів. Аню – Яну і Дмитрика вважають шибениками, а Кирил – Мішель дуже скутий, хвилюючись, він навіть заїкається. Руслан дозволяє собі дошкуляти дівчаткам своїми злими жартами, проте сам дуже ображається, якщо кепкують з нього. Враховуючи ці особливості дітей, Марта запропонувала таку зав'язку: “Ми перебуваємо у казковому містечку на березі теплового моря. Усі будинки у цьому містечку вкриті червоною черепицею. На подвір'ях – криниці з холодною, чистою водою. Живуть у містечку люди різні, але переважно – хороші. Ось назустріч сніг йде хороша, добра дівчинка, хоч в неї є одна серйозна вада – вона, як сорока, спішить передати всім будь-яку новину. Звуть її Яна (Марта виразно дивиться на Яну, наче запитує в неї знак згоди грати цю роль; дочекавшись відповіді кивком головою на знак згоди, продовжує). Вона й зараз щось дуже голосно розкаже своїй подрузі Аріадні, справедливій і врівноваженій дівчинці. (Останні слова Марта вимовила, дивлячись на Аріадну; та кивнула, показуючи цим, що зрозуміла свою роль). На порозі свого будиночка з книжкою в руках сидить хлопчик Руслан. Він багато знає, але в нього є неприємна риса – любить дражнитися. (Останні слова Марта звертає до Руслана, той на знак згоди киває головою). А ось стоїть дівчинка і плаче, бо вона взагалі дуже вразлива, її звуть Ненсі, поряд хлопчик, він заспокоює її, його звуть Мішель, він справжній лицар, завжди захищає слабких і ображених. (Мішель і Ненсі переглянулися; Ненсі спочатку надула губи, але потім, побачивши підбадьоруючу посишку Мішеля, заспокоїлася й показала своїм виглядом, що приймає запропоновану їй роль). Ще три персонажі – Дмитрик, Джулі й Надійка – зібралися групою і про щось шепочуться, їх вважають у містечку дрібними капосниками (усі троє спочатку здивовано дивляться на Марту, потім посміхаються – ролі

прийняті й ними). Гра, - продовжує Марта, - починається з того, що в містечку відбуваються неприємності, то хтось натягнув вірвовку впоперек дороги, то затулив димар. А тут ще й Ненсі впала на рівному місці й боляче забила коліно. Що робитимемо?" – звертається тренер до групи.

Колективними зусиллями склали таку казку.

... У криниці зникла вода. Добровольці Руслан та Мішель запропонували спуститися на дно криниці, щоб з'ясувати, що сталося; несподівано побачили там Надійку. Вона, виявляється, перекрила джерело, яке живить криницю, каменем. Діти присоромили Надійку і відпустили її. Потім на ганку будиночка, де живе Марта, зібралось безліч котів, вони непокоїлися, заважали ходити, вилизували ганок. Навколо чутно було запах валеріанки. Щоб з'ясувати, хто розлив валеріанку, Яна запропонувала взяти кішку і дати їй понюхати руки всіх мешканців містечка. Кішка відчула запах валеріанки на руках Джулі. Далі Дмитрик розбив шибку в одному з будиночків. Це переповнило чашч терпіння. Сили Добра зібралися на нараду; сили Зла зібрали свою сходку. Руслан запропонував послати у "ворожий тил" розвідника і визвайся йти сам. Свою пропозицію пояснив тим, що серед добрих сил він найбільш хуліганистий і тому дрібні хулігани йому повірять. Але він помилився: капосники його не прийняли. Почалася сеперечка. (Виникла навіть загроза побити капосників, що, безумовно, зовсім не входило в задум гри) . І тоді Марта розповіла, що вона бачила уві сні: добра фея їй повідомила, що дрібних капосників зачаклував злий чаклун, він пролітав недавно над містом, його тінь упала на Дмитрика, Джулі й Надійку. Необхідно здобути чарівну воду і врятувати цих капосників від злих чар. По воду вирішили йти усі, але порадившись, послали Мішеля та Яну. Решта тим часом піймали всіх трьох дрібних капосників і взяли під варту. Але Дмитрикові вдалося втекти. Яна і Мішель тим часом повернулися з чарівною водою. Умивши Надійку і Джулі, вони зняли з них злі чари. Колишні капосниці розповіли, що з ними сталося. Доповнюючи одна одну, дівчатка розказали, як одного разу вони гралися на дворі, у грі брав участь і Дмитрик. Раптом насунулася чиясь тінь... Отямилися вони в печері неподалік від моря. Дмитрик повів їх до міста. Після цього усі троє не могли утримуватися від дрібних капостей. Залишилося

розв'язати ще одне запитання: знайти Дмитрика і вмити його чарівною водою. Частина мешканців залишилася чекати Дмитрика в місті, а решта відправилася на пошуки до печери біля моря. Дмитрик сам прийшов до міста, щоб зіпсувати старий міський годинник. Тут його затримали й буквально викупали у чарівній воді. До міста повернувся спокій.

Дорослому читачеві цей чужет може видатися занадто простим. Але не можна забувати, що його склали дев'ятирічні діти. Причомі в процесі колективного експромту. І самих авторів він буквально захопив, усі його перепетії вони переживали з великим хвилюванням, тим більше, що від їхньої фантазії залежав кожний його поворот. Чого вдалося досягти за допомогою описаної гри?

Тетянка – Аріадна, якій більш, ніж іншим, властиво робити те, що заманеться а, не те, у перший момент пододала своє бажання бігати з усіма на пошуки Дмитрика і залишилася з Мартою в місті. Це була маленька, але важлива перемога над собою.

Руслану й у повсякденному житті властиво дражнитися, вважаючи це жартами. Граючи такого ж хлопчика, Руслан зміг виробити в собі ставлення до цієї якості характеру як до вади.

Надійка і Юля – Джулі – дуже тихі, скромні дівчатка, труднощі у спілкуванні в них виникають через невпевненість у собі. Роль дрібних капосниць спонукала дівчаток здійснювати, нехай і не зовсім пристойні, зате ризиковані вчинки, примушувала поводитися впевнено, а іноді навіть зухвало.

Це зовсім не означає, що дівчатка повинні були перейняти погані манери від своїх героїнь. Адже зрозуміло, що це тільки гра. Але досвід більш рішучого поводження у грі повинен перейти у повсякденне життя дівчаток.

Галя – Ненсі – дуже вразлива, чутлива дівчинка, фактично їй довелося грати саму себе. Спочатку вона не хотіла цього робити, але потім увійшла в роль, вірніше у своє Я. Як звичайно, вона й у ході казки плакала з будь-якої нагоди, і це сприяло тому, що в решті решт дівчинка сама почала кепкувати над собою.

У Кирилка – Мішеля проблема в тому, що він заїкається, і через це часто буває скутий. Роль захисника – лицаря активізувала його емоційну сферу, надала йому рішучості. Він

бере на себе найскладніші й найвідповідальніші справи, а тут уже не до власних егоїстичних проблем.

Подібним чином впливали на учасників гуртка й інші ігри. Дві учбові чверті, на протязі яких проводився тренінг, добре вплинули на моральний розвиток гуртківців. Деяким вдалося суттєво подолати наявні в них комунікативні труднощі.

Проілюструємо це на конкретних прикладах.

Галя К. Порадити Галі взяти участь у психологічному гуртку класного керівника спонукала властива дівчинці невпевненість. Майже перед кожним словом Галя робить напружену гримасу. Іноді на її обличчі з'являється розгублена, винувата посмішка. Коли у ході гри настала Галина черга говорити, у дітей не вистачило терпіння перечікувати безкінечні паузи. Проте необхідність продовжувати гру й велике бажання успішно брати в ній участь спонукали Галю долати свою загальмованість і несміливість.

На діагностичному етапі з'ясувалося, що Галя дуже залежна від своєї мами. У грі “Зобрази проблему” у Галі діє мама, в грі “Заборонений плід” теж оглядка на мамину заборону, у грі “Оповідач заплутався” три рази звучало: “Зателефоную мамі”. Крім того, у школі Галя постійно перебуває під опікунством брата, старшого за неї на два роки. У дівчинки практично не було сформоване вміння самостійно приймати рішення, здійснювати будь-які вчинки. У класі вона теж потрапила в залежність від подруг.

Галя, дуже добра, вразлива дівчинка, практично не вміє захищатися. Всі спроби захистити себе сводилися до сліз. В одній із рольових творчих ігор Галі запропонували роль вразливої, плаксивої дівчинки. Пізнавши себе у цій ролі, вона спочатку відмовилася грати її. Але потім погодилася й непогано увійшла в роль. Вона плакала, коли хотіла привернути до себе увагу, і решта учасників гри заспокоювали її, висорвлювали їй співчуття. На кожному новому занятті Галя поводитися все сміливіше, а на передноворічне заняття прийшла у масці мавпочки і весело парировала жарти дівчаток.

У грі “Незаселений острів” Галя вибрала роль корабельного лікаря. Вона намагалася допомогти людям, хоч їй самій потрібна була допомога. Так, роблячи перев'язку пораненому капітанові, вона поранила собі руку. Зате тут вона

не примушувала своїх товаришів чекати чергової репліки. До занять у гуртку Галя ставилася дуже серйозно, не пропустила кожного з них. Можливо, через це на одному з останніх занять, у грі “Школа чарівників”, Галя показала себе в повному розквіті фантазії і натхнення. У неї була роль дівчинки, що бачить предмети на великій відстані і через перепони. Не зважаючи на те, що в інших дітей були не менш захоплюючі ролі, вся гра пройшла під її керівництвом. Галя безперервно повідомляла нові “подробиці” про переміщення НЛО, ставлячи тим самим перед групою все нові і нові завдання.

Можна зробити висновок, що психологічний гурток допоміг Галі подолати скутість та інші комунікативні труднощі.

Тетянка А. Класний керівник охарактеризував її як зарозумілу й пихату дівчинку, яка часто вступає в конфлікти з однокласниками. На діагностичному етапі тренінгу ці характеристики підтвердилися. На перших заняттях Тетянка намагалася командувати товаришами, осмикувала їх. З’ясувалось, що властива їй зарозумілість зумовлена особливостями виховання у сім’ї. Наприклад, Тетянина бабуся вважає, що урок праці не дуже важливий для її онучки. Якщо за розкладом перший урок – праця, то Тетянка в цей день спить довше і приходить на другий урок. Звичайно, бабуся бажає їй тільки добра, але не бачить, що створює для неї труднощі не лише в майбутньому, а й в сьогоденні.

Відвідуючи гурток, Тетянка, уважно стежила за ходом кожного заняття, намагалась нічого не пропустити. Брала активну участь у розв’язанні етичних задач, старалась знайти правильний вихід; траплялось, що кілька разів змінювала свою думку. Було видно, що дівчинка хоче точніше визначити свою моральну позицію. Оскільки звичні форми спілкування, орієнтовані на дорослих членів сім’ї, у спілкуванні з однолітками не давали бажаних результатів, доводило будувати стосунки з ними (і в першу чергу з гуртківцями) по-новому. У “Новорічній казці” Тетянці перепала роль відьми. Сюжет казки розгортався так, що сили Добра і сили Зла з перемінним успіхом боролися за новорічну ялинку. Під час обговорювання Тетянка сказала: “Хоч мій чорний кіт мене виручив у скрутних ситуаціях, я все одно відчувала, що це погано скінчиться”. Це свідчить про те, що дівчинка відчула тривогу, їй хотілося грати

у тому числі і в житті, соціально схвальні ролі. Наявність такого бажання дуже важлива, бо у процесі групового спілкування воно може конкурувати з егоїстичними тенденціями у характері дівчинки.

Результат цієї боротьби ми побачили у грі “Дрібні капосники”, коли Тетянка пододала своє бажання бігти до моря і залишилась у місті, то було дуже важливо для благополучного завершення гри. Атмосфера довірливого спілкування, в якій проходили заняття гуртка сприяла тому, що дівчинка стала (це помітив класний керівник) більш терпимою, менш категоричною у спілкуванні з однокласниками.

Руслан К. Уперше прийшов на заняття психологічного гуртка після своєї сестри Галі. На діагностичному етапі виявилось, що він не дуже затишно почувається в класі. Причина полягала в тому, що він не сприймав бійку як метод розв’язання конфліктів. Таку позицію однокласники розцінили як ознаку слабкості. Тому Русланові властива була занижена самооцінка, підвищена вразливість. Він із задоволенням брав участь у всіх іграх, вносив у роботу гуртка атмосферу невимушеності й романтичності. Так, у грі “Незаселений острів” Руслан вибрав собі роль капітана потонутого корабля і, виявивши велику винахідливість, евакуював з незаселеного острова спочатку пасажирів, а потім і команду. Під час обговорення цієї гри висловлювалося здивування з приводу того, що Руслан узяв собі роль капітана, а не лікаря. Було відомо, що він мріє стати лікарем. Свій вибір він пояснив тим, що є єдиним хлопчиком серед присутніх на занятті. Участь у роботі психологічного гуртка допомогла йому виробити адекватну самооцінку, подолати зайву вразливість, розвинути комунікативні здібності.

Віра Г. Приєдналася до учасників гуртка через деякий час після початку занять. З перших хвилин було видно, що з дівчинкою буде не просто. По-перше, Віра не приймала ігрової ситуації, своїми жартівливими репліками заважала це робити й іншим гуртківцям. По-друге, не залишала без своїх коментарів жодного слова. Лише після ряду зауважень і переконливих прохань тренера Віра включилася у гру.

Така поведінка дівчинки приводила до напруження у групі, зводила нанівець зусилля тренера, спрямовані на створення

клімату довірливого спілкування. Але коли Віра вступала у гру, вона віддавала їй усі сили й творчу енергію. У ході гри “Незаселений острів” Віра вибрала собі роль юнги і під керівництвом капітана працювала до тих пір, доки учасники гри не висадились на материк. У цій грі Віра справляла враження людини, на яку цілком можна покладатися. А під час гри “Відринутий” Віра, на відміну від інших учасників гри, спокійно повідомила групі негативні сторони свого характеру, за які її можна відринуть. Але при цьому нічого не збиралася робити для того, щоб позбавитись їх. І хоч Віра регулярно відвідувала заняття гуртка, брала активну участь в іграх і часто вибирала чоловічі ролі, пов’язані з ризиком, великих зрушень у подоланні нестриманості помічено не було. Зрозуміло, що в даному разі і психологічна допомога не може обмежитись заняттями в гуртку. Тут потрібна була ще й індивідуальна робота, і не лише з дівчинкою, але й з її батьками.

На завершення зазначимо, що використання описаної методики зовсім не означає, що у всіх шкільних психологів гуртки мають бути абсолютно одноманітними. Обличчя гуртка багато в чому визначатиметься індивідуальними особливостями тренера, його поглядами на СПТ та його творчою уявою.