

технологія переструктуризації травматичних спогадів і вражень та вироблення нового ставлення до них як до ресурсу.

На другому – базисному – етапі реабілітації основною технологією покращення особистісного здоров'я стає відновлення здатності особистості до життєтворення, що включає готовність до самотрансформацій, здатність до конструктивного реагування на несподіванки, бажання поліпшувати способи самореалізації, відкритість до нових контактів. Складовими цієї технології виступають 1) технологія відновлення творчого проектування власного майбутнього за допомогою зважених і відповідальних життєвих виборів, 2) технологія апробацій оновленого життєвого проекту за допомогою актуальних і оперативних життєвих завдань, 3) технологія успішної реалізації поставлених завдань за допомогою все більш успішного перепрестосування до мирного життя, компетентного практикування.

На третьому – підтримувальному (профілактичному) – етапі набувають першочергового значення технології самозбереження, самопідтримки, самовідновлення.

Кожна технологія розгортається у тривекторному – персонально-просторово-часовому – просторі. Врахування персонального, просторового і часового векторів життєконструювання у взаємопосилювальному впливі сприятиме підвищенню ефективності реабілітації особистості.

Фера С. В., Панченко В. О.

СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ЕКОНОМІЧНОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ДІТЕЙ 6-РІЧНОГО ВІКУ

Концепція модернізації сучасної освіти одним з головних завдань ставить формування заповзятливого, освіченого, морального громадянина, здатного робити раціональний вибір, відповідати за власну діяльність і соціально-економічне майбутнє країни. Оскільки знання, вміння та навички, сформовані у дошкільному та молодшому шкільному віці, мають стати фундаментом для становлення громадянина –

людини, щиро зацікавленої в розвитку та економічному розквіті своєї держави, – не можна недооцінювати стадію первинної економічної соціалізації.

Згідно з загальними соціально-психологічними підходами, економічна соціалізація розглядається нами у межах єдиного процесу соціалізації особистості як його складова і визначається як формування економіко-психологічних характеристик особистості через засвоєння нею економічних цінностей суспільства у результаті здійснення економічної життєдіяльності [Москаленко В., 2006].

У молодшому шкільному віці процес економічної соціалізації носить стихійний характер, діти зустрічаються з економікою, навіть якщо їх не вчать цьому, вони дізнаються, що таке «обмін», «гроші», «ціна», «дорого», «дешево», «продати», «заробити». Часто молодші школярі за дорученням батьків самостійно ходять у магазин і купують предмети першої необхідності. Такого роду доручення вони виконують охоче, тому що реально долучаються до світу дорослих, почуваються учасниками загальних сімейних справ і турбот.

У силу наявних віково-психологічних особливостей діти 6-річного віку ще не готові отримувати економічні знання у традиційній шкільній системі, оскільки провідною діяльністю на даному віковому етапі виступає все ще гра, і тому саме гра дозволяє включитися 6-річкам в економічну дійсність.

Аналізуючи історію виникнення і розвитку економічних уявлень молодших школярів засобами гри, можемо відзначити, що у сучасній педагогіці і психології дана проблема освітлена порівняно непогано: доведена можливість і необхідність раннього початку економічного виховання; проте, слід зазначити також той факт, що у минулому столітті потенціал ігор як засобу активізації економічного виховання школярів, не висвітлений повною мірою.

На сьогоднішній день розроблено лише кілька авторських програм економічної освіти, реалізованих у початковій школі, до них підготовлені робочі зошити для учнів, методичні вказівки для вчителів. Однак в арсеналі вищезгаданих програм переважають дидактичні ігри, спрямовані на формування економічних знань. Навички економічної поведінки у даних

видах ігор формуються слабо. Рівень економічної освіченості молодших школярів залишається середнім, незважаючи на величезний запас економічних понять, якими оперує дитина.

З огляду на вікові особливості 6-річних школярів, основну ідею нашої роботи ми бачимо в наступному: не заперечуючи функціонуючу на даний момент систему економічної освіти, пропонуємо реалізувати модель активізації економічного виховання засобом соціально-психологічної гри, що дозволить оптимально підвищити рівень економічної соціалізованості школярів. На відміну від існуючої системи економічної освіти, де на основі наявних знань формуються уміння, а потім навички, ми, згідно з нашою ідеєю, пропонуємо формувати необхідні економічні знання, ціннісні орієнтації, мотиви і навички економічної поведінки через ігрову діяльність дітей безпосередньо.

Під соціально-психологічною грою ми розуміємо емоційно привабливу форму творчої самореалізації дитини, що виражається в індивідуальному проживанні унікальних соціальних ролей, що забезпечують доступний шлях нагромадження знань про навколишню дійсність і норм соціальної взаємодії. Соціально-психологічна гра має всі структурні компоненти звичайної гри: задум, ігрові ролі, сюжет, ігрові дії та результат гри. Але вся гра будується на реальній проблемі, унаслідок чого виникає інтрига, що охоплює всіх гравців. Вона є діючим засобом соціалізації дітей 6-річного віку, освоєння за допомогою неї «світу дорослих» у той же час дозволяє дітям невимушено і органічно увійти в широке коло проблем навколишньої дійсності, безболісно адаптуватися до нових незвичних обставин.

Побудова логічної послідовності соціально-психологічної гри має бути такою: 1) виникнення ситуації чи проблемного питання; 2) спільне обговорення, складання плану спільних дій, розподіл обов'язків, ролей; 3) безпосередні дії дітей з реалізації плану в змінних умовах, що ускладнюють задану ігрову ситуацію; 4) обговорення гри і спільний пошук інших варіантів досягнення результату гри.

Одним із основних специфічних показників соціально-психологічної гри є взаємодія усіх дітей у процесі гри. Через

пряме й опосередковане спілкування у грі з безліччю інших учасників, виникають майже безмежні можливості для розширення свого соціального досвіду, навчання способам поведінки серед людей. Соціально-психологічна гра звичайно дозволяє кому-небудь із її учасників використати максимально власні сили, досвід, але досягнення позитивного кінцевого результату гри можливе лише за умови, що її учасники здатні узгоджувати свою діяльність з іншими гравцями, передбачити можливі результати своїх дій, знаходити нестандартні способи розв'язання проблеми, планувати послідовність дій.

Одним із основних результатів соціально-психологічної гри є отримання задоволення від діяльності. Ігрові переживання, почуття, емоції є важливою стороною життя дитини. Соціально-психологічна гра приваблює її швидше процесом переживань, ніж кінцевим результатом, і саме за допомогою переживань можна спробувати сформуванню відповідне ставлення дитини до неігрової діяльності. Це є однією із специфічних особливостей соціально-психологічної гри. Соціально-психологічна гра надає вчителю унікальну можливість спостерігати за процесом збагачення соціального досвіду дітей, формуванням їх особистісних якостей, які в майбутньому дозволять бути активним суб'єктом життєдіяльності.

Резюмуючи вище сказане, відзначимо, що соціально-психологічна гра як засіб соціалізації дітей 6-річного віку дозволяє розширити соціальний світогляд життя дитини, створити більший простір прояву її індивідуальності, свободи поведінки і діяльності в соціумі. Соціально-психологічна гра – це «школа» соціальних почуттів, колективних навичок, що сприяє оволодінню соціально виробленими способами розуміння дійсності, нагромадженню досвіду пізнання своїх резервних можливостей, забезпечує розвиток і реалізацію потенціалу дитини як творчого суб'єкта соціальної дійсності, орієнтується на розвиток корпоративних взаємовідносин дітей. Все це дозволяє розглядати соціально-психологічну гру як основний засіб економічної соціалізації дітей 6-річного віку.