

УДК 378.147.037

ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ ЦІННОСТЕЙ І ОСОБИСТІСНИХ СМИСЛІВ ЖИТТЯ У СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ

І.І. Бурцева

У статті йдеться про формування цінностей і смислів життя особистості в рамках навчально-виховного процесу університету. Розглянуто особливості використання однієї з популярних педагогічних технологій – рольової гри. Подано і проаналізовано результати проведених досліджень. Виокремлено переваги й ризики подібної гри.

***Ключові слова:** цінності, ціннісні орієнтації, смисли, особистісні смисли життя, рольова гра.*

Будь-який вищий навчальний заклад, зокрема університет, має бути не тільки освітнім закладом, а й культурно-просвітницьким центром, що має на меті виховання студентів як розвинутих особистостей із певною, доволі усталеною системою цінностей і смислів життя, що не мають суттєвих розбіжностей із загальноприйнятною системою цінностей та життєвих смислів.

Наразі виховний потенціал українського вищого навчального закладу не є до кінця розкритим й упровадженим у навчально-виховний процес. Частково це пов'язано із кризою цінностей і смислів у суспільстві, які з константи буття перетворилися не змінні, особистісно-варіативні явища, індивідуалізовані системи буття.

Завданням виховання в душі загальноприйнятних цінностей і смислів є формування відповідної спрямованості особистості. А.В. Разін визначає спрямованість особистості як „взаємодію домінуючих ставлень до людей, суспільства, колектива, праці, самого себе” [3]. Спрямованість особистості як психічне утворення складається із трьох взаємозалежних компонентів: пізнавального (знання, переконання, погляди), дієво-практичного (уміння, навички, звички, риси характеру), емоційно-вольового (прагнення, почуття, потреби, інтереси). Ціннісні ідеали глибокі й різнопланові. Проте можливо виділити одну, головну характеристику загальноприйнятних

цінностей, що є основою формування ціннісної спрямованості особистості. Такою характеристикою є ставлення до людей. Воно проявляється у всіх інших видах відносин[3].

У традиційних дидактичних системах основою будь-якої педагогічної технології є пояснення, а в ціннісноорієнтованій освіті – розуміння й взаєморозуміння. В.С. Біблер так роз'яснює відмінність цих двох феноменів: при поясненні – тільки одна свідомість, один суб'єкт, форма мовлення – монолог; при розумінні – два суб'єкти, дві свідомості, взаєморозуміння і, відповідно, діалог [1]. Пояснення завжди є поглядом „зверху вниз”, повчанням. Розуміння ж – насамперед спілкування, співробітництво, рівність. Вибір тієї або ж іншої педагогічної технології залежить від позиції викладача й студентів у навчальному процесі.

Джерела розвитку ціннісноорієнтованих педагогічних технологій закладені у положеннях діалогової концепції культури Бахтіна-Біблера, де обґрунтована ідея загальності діалогу як основи людської свідомості. „Діалогічні відносини – майже універсальне явище, що пронизує все людське мовлення й усі відносини й прояви людського життя, взагалі все, що має сенс і значення. Де починається свідомість, там починається й діалог”[1]. Предметні знання мають бути пов'язані з повсякденною життєдіяльністю молоді. Все те, що емоційно сприйнято, що знайшло відгук у душі людини, стає спонукальною основою її поведінки.

Загальні тенденції розвитку методів навчання в цей час тяжіють до ігрових форм як найбільш ефективних і гуманних. Феномен гри привертав увагу філософів, етнографів, біологів, психологів і педагогів, а проблема її використання у навчальному процесі є однією з „вічних” у теорії й практиці навчання й виховання [3]. Значний внесок у розробку теорії й практики ігрового навчання й виховання зробили К.Д. Ушинський, П.П. Блонський, С.Т. Шацький, Н.К. Крупська, А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський та інші.

Цінності й смисли непостійні, вони змінюються у часі в результаті діяльності людей, як змінюються й самі люди. Внаслідок накопиченого життєвого досвіду те, що було для індивіда життєвим смислом, може перетворитися на периферійну цінність або навіть змінити свою полярність – позитивна цінність може перетворитися на негативну, й навпаки. У цьому зв'язку виокремлюється позиція

Р. Кегана, який стверджує, що люди продовжують розвивати свої смислові й ціннісні системи протягом усього життя.

Рольова гра також виступає як ситуативно змодельований досвід особистості, але використовується така техніка роботи зі студентами здебільшого у площині окремих профільних дисциплін гуманітарного циклу. Отже, мета статті – розглянути певні педагогічні техніки як інструмент формування цінностей і особистісних смислів життя студентської молоді з позицій аксіологічного підходу.

Г. Олпорт думаючи, що джерелом більшості цінностей особистості є мораль суспільства, виділяє також ряд ціннісних орієнтацій, не продиктованих моральними нормами, наприклад, допитливість, ерудиція, спілкування й т.д. Моральні норми й цінності формуються й підтримуються за допомогою зовнішнього підкріплення. Вони виступають скоріше як засоби, умови досягнення внутрішніх цінностей, що є цілями особистості. Перетворення засобів на цілі, перетворення зовнішніх цінностей на цінності внутрішні Г. Олпорт називає „функціональною автономією”, що розуміється ним як процес трансформації „категорій знання” на „категорії значущості”. „Категорії значущості” виникають при самостійному усвідомленні смислу отриманих ззовні „категорій знання”. Як пише Олпорт, „цінність, у моєму розумінні, – це якийсь особистісний смисл. Дитина усвідомлює цінність щоразу, коли смисл має для неї принципову важливість”[3].

На нашу думку, категорії загальноприйнятних цінностей і смислів життя діляться на 5 груп:

- 1 – пов’язані із затвердженням особистістю своєї ролі в соціальній сфері;
- 2 – такі, що задовольняють потреби у спілкуванні;
- 3 – такі, що орієнтують на саморозвиток творчої індивідуальності;
- 4 – такі, що дозволяють здійснити самореалізацію;
- 5 – такі, що дають можливість задоволення практичних потреб.

Нами була визначена загальна мета ціннісноорієнтованої освіти – виховання цілісної людини культури, що має взаємозалежні природну, соціальну й культурну сутності. Ця єдність і лежить в основі розуміння освітніх процесів, що забезпечують цілісний розвиток студентів.

Рівень конфліктності є меншим у тих соціумах, де спостерігається спільність або ж схожість ціннісних і смислових орієнтацій кожної окремої особистості.

Цікавим різновидом ігрових форм є рольова гра. Рольова гра як технологія роботи в освітній сфері є достатньо новою, але надзвичайно ефективною технікою. В сфері освіти використовують переважно професійно або предметно спрямовані рольові ігри, але набувають все більшого поширення рольові ігри загального характеру із психологічним підґрунтям, спрямовані на визначення специфіки особистості кожного окремого учасника й механізму взаємодії його з колективом.

Рольова гра робить навчання цікавим та корисним водночас. Але у педагогіці рольова гра має змогу виконувати важливіші функції за ті, що покладені на неї у предметних сферах. У педагогіці рольова гра покликана розкрити особистість як для викладача, так і для самої людини, допомогти людині розібратися в собі й краще себе зрозуміти. Саме у рольовій грі можна наочно побачити ті ціннісно-смислові орієнтації, що має кожна окрема людина – не ті, що декларує, а ті, якими насправді керується у повсякденному житті.

У рольовій грі є тренер (функції якого виконує викладач) та учасники. Тренер має володіти усією ситуацією загалом: він сам обирає ту техніку, що хоче імплементувати на занятті, уважно вивчає усі умови проведення гри й готується до неї. Для учасників рольова гра – це спонтанний захід, що не потребує попередньої підготовки, але вимагає відповідного настрою, серйозного ставлення до гри й виконання всіх прохань тренера.

Розглянемо для прикладу рольову гру „Крок уперед” [2]. Тема: дискримінація та ксенофобія, бідність, загальні права людини. Кожен учасник отримує окрему роль, але невідому для інших. Це можуть бути, скажімо, роль матері-одиначки або інваліда-підлітка. Потім група вишикується в одну лінію, викладач ставить групі ряд запитань щодо їхнього минулого, дитинства, оточення, просить їх уявити це все, „увійти” у роль. Після цього викладач пропонує групі ряд питань та ситуацій, за умови відповіді „так” на кожну з них окремо людина робить один крок уперед. Якщо людина не може відповісти ствердно на запитання, вона залишається на місці. Після того як усі питання поставлені, хтось залишається далеко позаду, а хтось – далеко

попереду. Тоді кожен учасник окремо каже, які почуття в нього виникли у процесі просування уперед, чи на всі запитання він відповів ствердно, чому ні, хто він за роллю, потім відбувається рефлексія.

Що дає на практиці подібна гра в особистісному аспекті. По-перше, вона зсередини показує ті загально гострі проблеми, що існують наразі у нашому суспільстві. По-друге, наочно відбиваються усі стереотипи, які існують як у суспільстві, так і у свідомості самого учасника. По-третє, розкривається характер людини та її потенціал. Помітні й проблеми кожного окремого учасника. Ця гра змушує учасників замислитися над собою, своїми життєвими смислами, прагненнями, цінностями, показує їхнє ставлення до інших людей, до суспільства загалом.

Авторкою статті технологія рольових ігор, зокрема, гра „Крок уперед” проводиться вже 5 років поспіль, зі студентами переважно 2 – 5 курсів. Наразі загальна кількість осіб, що взяли участь у цій грі, становить 570 осіб. До і після проведення гри проводиться 10-тихвилинне анкетування учасників. За його результатами:

- 40% учасників відчули, що „надзвичайно залежні від матеріальних цінностей, адже вони виявилися для них найголовнішим”;
- 24% учасників змінили своє ставлення до інвалідів, визнаючи їх „рівноправними членами суспільства”;
- 21% учасників „зрозуміли, що були ксенофобами”;
- 15% учасників зізналися, що „заздять успіхам інших”;
- понад 60% студентів відчули потребу „щось змінити у своєму житті”;
- близько 30% учасників зрозуміли, що „мають переглянути власну систему цінностей і смислів життя”.

На відміну від інших психологічних технік, рольова гра дозволяє не просто визначити, яку систему цінностей та життєвих смислів має кожен зі студентів, але й сформувати в людини більш суспільно прийнятну систему цінностей і смислів, підкорегувати її завдяки „взуванню у взуття іншого”.

Зазвичай тестування та необхідність давати відповіді на запитання тесту викликають у людини стрес, настороженість і недовіру. Більше того студенти дуже часто сприймають тестування як спробу викладача „вдертися” в їхній особистісний простір, тому дають відповіді, не „пропускаючи їх через себе”, тобто такі, що є

прийнятними у суспільстві, але не мають жодного відношення до конкретно цієї людини та її особистісного світу.

Отже, до переваг використання рольової гри можна віднести такі:

- практичність (кожен учасник перевіряє сам себе);
- наочність (кожен крок учасників є відкритим і прозорим);
- легкість (без спеціального обладнання / складних обчислень);
- наочність результатів (помітні одразу в процесі гри);
- достовірність (ніхто ні в кого не списує);
- динамічність (гра є активно-рухливою формою роботи);
- загальна активність (активна задіяність кожного учасника);
- відсутність вікових обмежень (зокрема за верхньою межею);
- можливість колективного обговорення отриманих результатів.

Безумовно, рольова гра має й свої ризики, що ускладнюють процес її проведення і вимагають від викладача попереднього знайомства зі своєю цільовою аудиторією. Серед таких ризиків: небажання окремої людини брати участь у подібних заходах; нерозуміння аудиторією необхідності й мети проведення подібної гри; невміння кожної окремої особистості „відмежовуватися” від персонажу зі гри; болісне проведення рефлексії.

Подібна гра психологічно пригнічує учасників, тому має бути достатньо часу на загальну рефлексію, щоб студенти по закінченні гри не виходили з аудиторії збентеженими й розгубленими. Найбільшим ризиком є те, що людина насправді може зіграти саму себе і пережити певні неприємні, болісні моменти свого життя ще раз. Тому надзвичайно важливим є проводити таку гру з урахуванням віку учасників, їхнього психічного стану, соціального становища та сімейного стану, національності.

Навчальний ефект рольової гри полягає в тому, що у студентів формуються досить високі вміння й навички прояву ініціативи в діях, логічності, послідовності, точності, ясності й виразності розумових і мовних операцій. У процесі гри „соціум” дізнається про „свою точку зору” кожного із учасників, а викладач аналізує як ситуацію у колективі, так й уміння кожного окремого студента включатися в різні види діяльності. Крім того, у грі відбивається безліч образів власного „Я” особистості. Гра дає можливість відшукати себе у суспільстві, людстві, у Всесвіті. Звернення до рольової гри пояснюється й тим, що в ігровій ситуації завдяки моменту умовності відносно легко відтворити

або імітувати основні фактори, що визначають комунікацію (мотиви й цілі учасників, їхні ролі, модель поведінки у цих ролях, обставини спілкування, тактика досягнення цілей) [3]. Гра дозволяє варіювати ці фактори невимушено й природно, створюючи в групі атмосферу вільного спілкування.

Література

1. Библер В.С. Культура: диалог культур (опыт определения) / В.С. Библер // Вопросы философии. – 1989. – № 6. – С. 32-36.
2. Компас: Пособие Совета Европы по образованию в области прав человека с участием молодёжи. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.eycb.coe.int/compass/ru/contents.html>- Заголовок з екрану.
3. Разин А.В. Ценностная ориентация и благо человека. / А.В. Разин // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. – 1996. – № 1. – С. 77-85.

Статья о формировании ценностей и смыслов жизни личности в рамках учебно-воспитательного процесса университета. Рассмотрены особенности использования одной из наиболее популярных педагогических технологий – ролевой игры. Приведены и проанализированы результаты проведённых исследований. Выделены преимущества и риски подобной игры.

Ключевые слова: ценности, ценностные ориентации, смыслы, личностные смыслы жизни, ролевая игра.

The article deals with up-bringing values and meanings of person's life in the educational and up-bringing university process. Peculiarities of using one of the most popular pedagogical technologies – role play are described. The results of conducted research are presented and analyzed. The advantages and risks of such a game are pointed out.

Key words: values, value orientations, meanings, personal meanings of life, role play.

Бурцева І.І. – аспірантка кафедри педагогіки Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля (м. Луганськ, Україна)

Рецензент – кандидат педагогічних наук, доцент Т.Л. Антоненко