УДК 159.955.4

ПРОЕКТИРОВАНИЕ БИОГРАФИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ПОДРОСТКОВ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ НЕДОСТАТОЧНОСТЬЮ

Е. А. Стебляк *Кандидат педагогических наук, доцент,*
Е. А. Юстус *студентка,*
Омский государственный педагогический университет,
г. Омск, Россия

DESIGN OF BIOGRAPHICAL GAMES FOR TEENAGERS WITH INTELLECTUAL DISABILITIES

E. A. Steblyak *Candidate of Pedagogical Sciences, assistant professor,*
E. A. Justus *student,*
Omsk State Pedagogical University, Omsk, Russia

Abstract. The article presents methodical principles and content of a biographical game for teenager with intellectual disabilities, making it possible to model the human way of life based on the adapted age periodization and main directions of activity. We consider the goal of the game, the rules, the story, the roles, didactic equipment and gaming activities. Clarifies the logic and sequence of implementation procedures biographical play. It clarifies the logic and sequencing of procedures biographical play. Substantiates the use of the pictographs with attributive images as a graphic illustration of human activities in a particular age.
Keywords: intellectual disabilities; biographical game; way of life; age periods; life direction; pictograph.

Ввиду необходимости формирования у обучающихся с интеллектуальной недостаточностью (ИН) умений упорядочивать социальные представления во времени и пространстве, осмысливать жизненный опыт и совершать осознанный жизненный выбор коррекционная практика нуждается в биографических играх, направленных на формирование данных умений [3]. Идея разработки биографических игр, «…нацеленных на развитие способностей человека к решению проблемных жизненных ситуаций, тренинг навыков перевоплощения и понимания чужой жизни», предложена в психологии жизненного пути, указавшей задачу их применения – «дать человеку возможность апробировать возможные варианты жизненного пути» [2, с. 250]. По нашему мнению, проектирование биографической игры для обучающихся с ИН требует учёта ряда принципиальных ориентиров:

- цели (учебная и воспитательная) и предполагаемый результат биографической игры (материальный продукт учебно-игровой деятельности) планируются заранее и в доступном виде предлагаются вниманию обучающихся;
- фиксированные правила игры опираются на программные требования к знаниям обучающихся о возрастной периодизации, задачах возрастных периодов; умениям осуществлять когнитивные действия, связанные с принятием решения о выборе жизнедеятельности, соответствующей специфике возраста и ценностно-целевым ориентирам субъекта жизненного пути;
- организация биографической игры направлена на пробуждение интереса и увлечение воспитанников с ИН психологией жизненного пути, формирование оптимистического творческого отношения к своей жизни и времени жизни других людей;
- целенаправленная подготовка позволяет воспитанникам уяснить содержание, правила, способы действия в биографической игре, приучает к само-

контролю и взаимоконтролю в процессе игры;

- сюжет биографической игры воссоздаёт жизненные сценарии игроков, отображает жизненный опыт в ходе условного проживания разнообразных значимых, переломных и критических жизненных ситуаций;
- основная роль *Героя* биографической игры по своим качествам субъектна и связана с авторством жизненной позиции действующего лица и ответственной разработкой стратегии и тактики жизнедеятельности;
- остальные роли являются дополнительными и ресурсными для исполнителя основной роли, например, роли *Мудреца, Психолога*;
- оснащение игры должно предполагать игровое употребление предметов, свойственное символической игре (игровые действия с игральным кубиком, Сокровищницей жизненных сил, машиной времени, картами, воспроизводящими реальность в виде символов и знаков);
- игровые действия не сводятся к манипуляциям с игровыми предметами, но включают вербальное самообоснование, что неизбежно предполагает рефлексию целе-средственных и причинно-следственных связей между отображаемыми событиями жизнедеятельности.

С учётом вышеназванных методических принципов нами была разработана и апробирована биографическая игра для подростков с ЗПР «Конструктор книги жизни». Игра основана на познавательных обобщениях, характеризующих адаптированную возрастную периодизацию и основные направления жизнедеятельности человека, что позволяет уточнить представления подростков с ЗПР об их содержании. Деятельность моделирования осуществляется с помощью набора иллюстраций типичных занятий основных возрастных периодов (школьного, молодого, взрослого и старости) в рамках основных направлений жизнедеятельности человека: трудовой / учебной деятельности; досуговой деятельности (хобби, свободного времени); общественной деятельности; межличностных / любовно-семейных отношений (личная жизнь).

Обдумывая графическое решение иллюстраций занятий человека, мы отдавали себе отчёт в том, что проектируемые процедуры должны учитывать и корригировать характерные для лиц с ИН затруднения в понимании связи понятия со смыслом обозначающего его рисунка, в выборе образа на абстрактные понятия. Известно, что перспективной линией развития знакового замещения лиц с ИН является применение атрибутивных образов, связанных с замещаемым понятием логической связью принадлежности (так связаны, например, изображение карнавальной маски и понятие «весёлый праздник»). Поэтому в создании Конструктора мы опирались на сохранные возможности лиц с ИН в прямом, конкретном изображении понятия в виде сценоподобного «фотографического» образа. При этом значительная часть разработанных пиктограмм представляет собой атрибутивные образы, встречаются и элементы символизма [4]. Для облегчения знакомства с пиктограммами ведущий уточнял значение каждой, отвечал на вопросы по их идентификации, что позволило включить весь предложенный набор пиктограмм в активную работу.

Таким образом, набор пиктограмм включил в себя сценоподобные и атрибутивные изображения типичных конструктивных и деструктивных (дезадаптивных) занятий разных возрастных периодов. Так, деструктивные занятия были представлены, например, плохой успеваемостью в школе (схематичным изображением дневника троечника), предпочтением плохой компании, одиночества или неполной семьи. Последовательно выбирая нужные карточки из набора иллюстрации предполагаемых занятий каждого периода жизни, игрок создаёт определённую их последовательность-модель. Инструкция предписывает игроку выбрать предпочитаемые занятия по каждому направлению и для каждого возраста.

Дидактическое оснащение биографической игры было представлено игровым полем (горизонтальная и вертикальная

полосы яркого зеленого цвета, намечающие строки и столбцы модели – Книги жизни). На пересечении столбца (возраста) и строки (одного из направлений жизнедеятельности) размещались одна-две пиктограммы-занятия.

Рассмотрев дидактическое оснащение биографической игры, уточним логику и последовательность реализации её процедуры (правила):

- определение героя, для которого будет конструироваться Книга жизни – ты сам, вымышленный персонаж или знакомый сверстник (игроки, проходившие игру, преимущественно определяли в качестве героя непосредственно себя, но были желающие сконструировать книгу для сверстника; при этом по тому, как часто другому задавались уточняющие вопросы, становилось понятно, насколько мало подростки представляют себе цели и планы друг друга);
- ранжирование терминальных ценностей по М. Рокичу для того, чтобы осмысленно руководствоваться ценностными предпочтениями в принятии решений о жизненном выборе;
- заполнение игрового пространства Книги жизни, т. е. выбор пиктограмм по каждому направлению и для каждого возраста (с целью учёта индивидуальных предпочтений игрока в набор пиктограмм была включена пустая карточка для обозначения предпочитаемого выбора);
- аргументация любого выбора на каждом жизненном этапе с целью причинно-следственного и целесредственного анализа событий;
- предоставление помощи игроку в случае затруднений в виде совета Мудреца, Психолога, класса, Сокровищницы жизненных сил [1], машины времени (первые две роли исполнялись присутствующими взрослыми, но возможно их исполнение подростками). Предпочитаемой помощью стало путешествие в прошлое с помощью машины времени, дающее шанс пересмотреть свой прежний необдуманный выбор на предыдущем жизненном этапе в пользу нового рационального выбора, улучшающего будущее положение;
- соотнесение принятых решений и ценностных ориентиров, пересмотр при необходимости ценностных предпочтений (налицо был факт переоценки ценностей игроками согласно реальным жизненным предпочтениям в ходе игры).

В процессе игры психолог задаёт разнообразные вопросы, отражающие специфику жизненного выбора игроков. Их назначение состоит в обращении внимания на своевременность выбора того или иного занятия или формы жизнедеятельности. Вопросы побуждают игроков учитывать вероятность (реальность) того или иного выбора с учётом предыдущего жизненного опыта, например, успеваемости в школе, получения профессионального образования, занятий спортом, опыта отношений романтической влюбленности и т. п. Таким образом, биографическая игра побуждает подростков к осознанию специфики разных возрастов жизни с учетом их возможностей и ограничений. Играя, они учатся синхронизировать несколько потоков жизнедеятельности, обдуманно соотнося возможные достижения в личной жизни со своевременным получением профессии и опыта работы, использование свободного времени – с личными или семейными интересами.

Библиографический список

1. Зинкевич-Евстигнеева Т. Сокровищница жизненных сил. – СПб. : Речь, 2012.
2. Кроник А., Ахмеров Р. Каузометрия. Методы самопознания, психодиагностики и психотерапии в психологии жизненного пути. – М. : Смысл, 2008. – 284 с.
3. Стебляк Е. А. Психолого-педагогические условия формирования социальных компетенций умственно отсталых обучающихся // Наука о человеке : гуманитарные исследования: Научный журнал. – 2016. – № 2 (24) . – С. 140–147.
4. Стебляк Е. А. Разработка инструментов семантической дифференциации социального познания лиц с интеллектуальной недостаточностью // В мире научных открытий. Научный журнал. – № 7.9 (67) (Социально-гуманитарные науки). – 2015. – Красноярск : Научно-инновационный центр. – С. 3322–3334.

Bibliograficheskij spisok

1. Zinkevich-Evstigneeva T. Sokrovishhnica zhiznennyh sil. – SPb. : Rech', 2012.
2. Kronik A., Ahmerov R. Kauzometrija. Metody samopoznanija, psihodiagnostiki i psihoterapii v psihologii zhiznennogo puti. – M. : Smysl, 2008. – 284 s.
3. Stebljak E. A. Psihologo-pedagogicheskie uslovija formirovanija social'nyh kompetencij umstvenno otstalyh obuchajushhihsja // Nauka o cheloveke : gumanitarnye issledovanija: Nauchnyj zhurnal. – 2016. – № 2 (24) . – S. 140–147.
4. Stebljak E. A. Razrabotka instrumentov semanticheskoj differenciacii social'nogo poznanija lic s intellektual'noj nedostatochnost'ju // V mire nauchnyh otkrytij. Nauchnyj zhurnal. – № 7.9 (67) (Social'no-gumanitarnye nauki). – 2015. – Krasnojarsk : Nauchno-innovacionnyj centr. – C. 3322–3334.

© Стебляк Е. А., Юстус Е. А., 2016.