

Коррекция общения должна строиться на основе диагностики трудностей в его мотивации, потому что, изменяя только внешнюю операциональную сторону общения и не раскрывая глубинных причин затруднения и их устранения, невозможно гармонизировать человеческое взаимодействие.

Подготовка к общению должна разворачиваться на основе индивидуально-групповых программ обучения, учитывающих центральную проблему общения не только для группы, но и для каждого из ее участников. Программа обучения должна носить подвижный характер, изменяться в соответствии с развитием личности как субъекта общения и появления новых трудностей.

Создание дифференцированных программ индивидуально-групповой работы предполагает решение ряда задач и, прежде всего, определение «полей» психологических трудностей общения участников обучения. Наряду с названной задачей необходимо изучить особенности оценки трудностей общения, по крайней мере, в двух аспектах: оценка и определение трудностей, которые испытывает сам субъект, и оценка трудностей, возникающих из-за партнера. И, наконец, должен быть выделен комплекс устойчиво повторяющихся трудностей в ситуации изменения статусно-ролевых характеристик партнера.

Коррекционную работу, нацеленную на оптимизацию общения, следует строить с учетом возраста, вида труда, пола, индивидуальных особенностей и спецификации социализации. В школьном возрасте бывает достаточно обучения внимательно выслушивать товарища или взрослому, адекватно понимать переживания и мотивы поступков людей, старательно следя за их невербальным поведением. В отношении же взрослых необходимо использовать приемы изменения базовых специальных установок их личности или ценностных ориентаций.

Работа должна быть направлена не столько на отработку необходимых навыков общения, тренировку экспрессивно-речевых умений, сколько на коррекцию отношения к другим людям и связанной с ним самооценки преодоление внутренних конфликтов, активизацию самосознания. Наиболее эффективным для таких людей является обучения самоанализу как средству, способствующему саморазвитию, а также групповой социально-психологический тренинг, повышающий готовность к принятию себя и других в общении.

Специалистами осуществлена систематизация отдельных техник социально-психологического тренинга. В поведенческом тренинге преимущественно имеет смысл использовать ролевую игру, в психокоррекционном — в основном групповую дискуссию. Вооружение педагогов элементами и приемами актерского и социально-психологического тренинга ускоряет их личностный рост, позволяет им осознавать коммуникативные свойства своей личности и грамотно пользоваться ими в общении с воспитанниками, гармонизирует их взаимоотношения с окружающими людьми в целом.

В заключение следует отметить, что мы не ставили перед собой задачу исчерпывающе представить основную феноменологию психологических трудностей межличностного общения и раскрыть все субъективные причины, их вызывающие. Мы лишь конспективно указали основные пути предотвращения и устранения этих трудностей. Конечно же, можно и нужно анализировать психологические трудности общения с позиций основных областей психологической науки, но сейчас особенно важна разработка интегративного подхода к их научному осмыслению.

Библиографический список

1. Корчагина С.Г. Генезис, виды и проявления одиночества. — М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. — 196с.
2. Райгородский Д.Я. Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие. — Самара: Издательский Дом «БАХРАХ-М», 2000—672с.
3. Ромек В.Г. Тренинг уверенности в межличностных отношениях. — СПб.: Речь, 2005. — 175 с.
4. Садлер У., Джонсон Т. От одиночества к анонии // Лабиринты одиночества. — М.: Прогресс, 1989.
5. Янг Дж. Одиночество, депрессия и когнитивная терапия: терапия и ее применение // Лабиринты одиночества. — М.: Прогресс, 1989.

О.Н. Силиди
г. Армавир, АГПУ

Особенности воображения у детей

дошкольного возраста

В психической жизни дошкольника исключительно важную роль играет воображение. Воображение в дошкольном возрасте проявляется настолько ярко и интенсивно, что многие психологи рассматривали его как изначально заданную детскую способность, которая с годами теряет свою

силу. Вместе с тем проблема развития воображения хотя и привлекает к себе неослабевающий интерес психологов, но до сих пор является одной из наименее разработанных и спорных проблем психологии.

В общих чертах воображение можно определить как способность к перекомбинированию образов. Сущность воображения заключается в том, что оно «схватывает» целое раньше частей, на основе отдельного намека строит целостный образ. Возможность построения нового воображаемого мира ребенком разные психологи объясняли по-разному. Создатель психоанализа З. Фрейд рассматривал воображение как первичную, изначальную форму детского сознания. Принцип удовольствия, который господствует в раннем детстве, находит свое отражение в фантазиях и грезах ребенка. Согласно Фрейду сознание ребенка до определенного возраста свободно от реальности и только обслуживает, его желания и чувственные тенденции.

Примерно ту же позицию продолжает и развивает Пиаже. Исходной точкой развития ребенка, по Пиаже, является мышление, не направленное на действительность, т.е. миражное мышление или воображение. Детский эгоцентризм есть переходная ступень от воображения к реалистическому мышлению.

Чем младше ребенок, тем более его мысль направлена на воображаемое удовлетворение его желаний. Лишь в более позднем возрасте ребенок начинает учитывать реальность и приспосабливаться к ней. Итак, согласно этой позиции воображение отличается от реалистического мышления тем, что оно:

1. подсознательно (ребенок не осознает своих целей и мотивов);
2. направлено на собственное удовольствие, а не на реальную деятельность в окружающей действительности;
3. является образным символическим мышлением, оно не может быть выражено в словах и сообщено людям.

Однако трудно представить, а тем более доказать, что миражное построение, мечта является более первичной формой, чем мышление направленное на реальность.

Отечественные психологи А.В. Запорожец и Д.Б. Эльконин рассматривают воображение не как врожденную способность, а как сложную техническую деятельность, формирующуюся в общем процессе развития ребенка под влиянием ус-

ловий его жизни и воспитания. Воображение – это своеобразное творческое отражение действительности. Его развитие требует накопления соответствующего опыта и выработки умения мысленно объединить образы в новые сочетания и комбинации, умения представить возможные изменения действительности.

Достаточно сложен вопрос о богатстве детского воображения. Существует мнение, что воображение ребенка гораздо богаче воображения взрослого человека. Действительно дети фантазируют по самым различным поводам: они сочиняют истории, выдумывают фантастические сюжеты, предписывают камням или деревьям человеческие переживания и отношения, разговаривают с вещами и прочее. Однако, все элементы, входящие в детские фантазии, так или иначе, заимствованы ими из их опыта: из сказок, рассказанных взрослыми, из случайно услышанных слов били увиденных фильмов, из того, с чем они встречались в реальной жизни. Новые объединения и перекомбинация знакомых образов, перенос свойств и событий с одних персонажей на другие создают фантастическую картину, совершенно не похожую на реальность. Но все эти фантастические комбинации построены на основе реального опыта детей, на том, что они уже знают. А так как знают они мало их жизненный опыт гораздо беднее чем у взрослых, то материала для воображения у них меньше. Ребенок может вообразить себе меньше чем взрослый. Его фантазии ограничены его бедным представлением о жизни и малым опытом. Значит воображение у ребенка никак не богаче, чем у взрослого. И все-таки воображение играет в жизни ребенка значительную роль, чем в жизни взрослого. Оно проявляется гораздо чаще, и главное – дети верят в то, что придумывают. Воображаемый и реальный миры не отделимы у них столько четкой границей, как у взрослых. Переживания, которые вызываются воображаемыми событиями, для них совершенно реальны и значительно сильнее, чем у взрослых. То, что происходит в воображаемом пространстве, вызывает у него самые сильные эмоции, воображаемый персонаж может стать для него реальной угрозой или спасением. Повышенная эмоциональность – важная отличительная черта воображения дошкольников. Придуманные персонажи приобретают для ребенка личную значимость и начинают жить в его сознании как совершенно реальные.

На протяжении всего дошкольного детства существенно изменяются образы воображения. У

преддошкольников «фантазирование» ограничивается дополнением наличной ситуации образами ранее воспринятого, то у дошкольника постепенно развивается способность создавать совершенно новые образы предметов путем сложной переработки прошлого опыта. Эти образы приобретают обобщенный характер. Дошкольник научается выделять в предметах характерное, типическое, в связи, с чем образы фантазии, оставаясь конкретными, наглядными, начинают вместе с тем отображать целые группы сходных предметов и явлений.

Реалистичность образов воображения отчетливо обнаруживается в старшем дошкольном возрасте. Дети младшего дошкольного возраста не всегда могут отличить возможное от невозможного, поэтому иногда создается впечатление о беззаботности их фантазии. Эта беззаботность, некритическое отношение к образам воображения объясняются бедностью прошлого опыта детей, незнанием того, что и как бывает в действительности. Дети младшего дошкольного возраста не отличают фантастических образов от реальных – порой они готовы согласиться с любым вымыслом. Но чем старше дошкольник, чем богаче его прошлый опыт, тем полнее отражается действительность и тем критичнее он относится к образам своей фантазии.

Истоки воображения ребенка, как и других психических процессов, нужно искать во взаимоотношении ребенка со взрослыми. Н.Н. Палагина, проанализировав приемы народной педагогики, выявила, что многие из этих приемов широко используют включение ребенка в воображаемый контекст. В народных потешках звуками, словами движениями создается воображаемый образ. Множество игр и забав, заимствованных из народной педагогики, включают малыша в воображаемый контекст, и позволяет представить то, чего он реально не воспринимает. Действуя по типу «Как будто» по мнению Н.Н. Палагиной, является исходной формой воображения. Эти действия начинаются в раннем возрасте, поэтому о начале воображения у детей можно говорить по достижении ими 2-3 лет. Но подлинного расцвета оно достигает в дошкольном возрасте. Максимально ярко и интенсивно воображение проявляется в сюжетно-ролевой игре. Причем в этой деятельности воображение работает в нескольких направлениях. Во-первых, дети по-новому используют предметы и придают им разнообразные воображаемые функции. Во-вторых, огромное влияние на ребенка оказывает образ воображаемой

роли. Ребенок представляет устройство или действие предмета через свое собственное действие, принимая на себя роль как в образ в действии.

Очень ярко воображение дошкольников проявляется в режиссерской игре. С возрастом в игровых сюжетах все большее место отводится речи и все меньшее время занимает действие. Воображение все больше отделяется от действия и переносится в речевой план.

Н.Н. Палагина отмечает, что главная особенность развития воображения у детей от 3 до 5 лет – обособление мира фантазии от реальности. Черты отстраненности воображения – воображение проявляется в игре и в словесном общении. Ребенок подчиняет свои фантастические построения определенным реалистическим закономерностям, изменяя их в соответствии с обстоятельствами, и относится к ним, как к чему-то отдельному от его собственных действий и желаний. С этим связана возможность преднамеренного, произвольного дошкольного воображения. Фантазии младших дошкольников произвольны. Под влиянием своих чувств дети сочиняют сказки и стишки, как правило, не зная, о чем будет произведение. К концу дошкольного возраста дети уже могут заранее планировать замысел и основную идею своего произведения и целенаправленно реализовывать их.

Таким образом, развитие воображения в дошкольном возрасте можно представить как движение от предметной ситуации к возникновению у ребенка особой позиции. При этом необходимо учитывать два условия. Первое связано с соотношением воображения и реальной действительности. Если на начальных этапах малыш осмысливает уже готовое, т.е. логика идет от предмета к замыслу, то самый высокий уровень развития воображения характеризуется уже обратной направленностью: замысел – предметная реализация. Второе условие предполагает организацию такой деятельности, которая не была бы жестко задана и нормирована, которая представляла бы независимость и инициативу, отвечала всем требованиям развития самостоятельности ребенка.

Библиографический список

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Москва, 1991.
2. Дьяченко О.М. Воображения дошкольника. Москва, 1986.
3. Психология детей дошкольного возраста под ред. Запорожца А.В. и Эльконина Д.Б. Москва, 1964.

4. Урунтаева Т.А. Дошкольная психология: учеб. пособие. Москва 2000.

Г.В. Тарасов
г. Екатеринбург, РГППУ

Компьютерные игры – «огненная вода» цивилизации

Компьютерные игры – стремительно развивающаяся отрасль индустрии развлечений, новая область массовой культуры. Трудно найти сегодня человека, который не испробовал электронную игру хотя бы раз в своей жизни. Десятки, сотни новых красочных, увлекательных приключений, продаваемых повсеместно по сравнительно низкой цене, приобретают всё новых и новых поклонников. Для волнующего погружения в яркий, необычный мир требуется лишь наличие компьютера или телевизора с игровой приставкой и довольно поверхностное знание информатики. Постоянно увеличивается тираж периодических изданий, целиком посвящённых особенностям прохождения различных игр, новостям игровой индустрии. Возникают новые компьютерные игровые клубы. Количество людей, играющих постоянно, систематически, так называемых геймеров*, неуклонно растёт. Некоторые российские социологи считают, однако, что тиражирование культуры при помощи модернизируемых технических средств приводит к снижению роли гуманистических принципов в жизни человека, понижению уровня понимания социокультурного произведения и превращения духовной культуры в индустрию массового сознания.

В связи с этим хотелось бы рассмотреть следующие вопросы:

1. Полезны или вредны компьютерные игры? Что это – новая вредная привычка или неизвестная ранее возможность расширения личностного горизонта?

2. Что происходит с психикой человека во время его погружения в виртуальную реальность игры?

3. Как и почему, при каких условиях возникает патологическое пристрастие к игре, психологическая зависимость от неё? Какие особенности имеет игровая зависимость? Какие факторы способствуют, а какие – препятствуют возникновению и развитию такой зависимости?

* Геймер от англ. Gamer, человек, много времени посвящающий компьютерным играм, хорошо в них разбирающийся, имеющий свои предпочтения, любимые проекты.

4. Существуют ли компьютерные игры, которые развивают аналитические способности, эрудицию, память, воображение и другие свойства и качества личности? Может ли игра помочь человеку в его профессиональной деятельности? Помогает или мешает компьютерная игра постижению собственно информатики, computer science?

Как организовать свой досуг и досуг своих детей так, чтобы компьютерная игра гармонично сочеталась с другими развлечениями и источниками получения информации? Возможно ли это?

С одной стороны, хорошая компьютерная игра предоставляет возможность безопасно трансформировать, «сжечь» негативные эмоции, стимулирует воображение. Доставляет эстетическое наслаждение, тренирует мыслительные способности. С другой – при злоупотреблении ею возникает психическая зависимость, кругозор сужается, отсутствует время на книги, театр, общение. Как правило, в большинстве компьютерных игр для взрослых и подростков делается ставка на примитивные, тёмные инстинкты человека. Доминирование любой ценой, многочисленные убийства, постоянное насилие, лишь всё это, творимое на экране, помогает пройти игру до конца. Каждый год по всему миру на скамье подсудимых оказываются люди разного возраста, которые заявляют, что на реальное преступление их толкнула любимая компьютерная игра. Американский юрист из штата Флорида Джек Томпсон давно ведёт бескомпромиссную борьбу с игровой индустрией, считая, что электронные игры безусловно вредны. В России так же много непримиримых противников новой индустрии, например, автор журнальных статей, клеймящих игры Т. Думанский.

Самонаблюдение: после месяца интенсивной игры, занимавшей от двух до пяти часов в день, в проект компании «Rockstar Games» «GTA San Andreas», посвящённый криминальной карьере афроамериканца, прошедшего путь от рядового члена уличной банды до преступного авторитета (действие игры происходит в современной Северной Америке), смог в деталях, в подробностях представить себе американский большой город, американскую глубинку, получил общее представление о природе этой страны. Однако, выходя на улицу – ловил себя на том, что мысленно проигрываю сценки из «GTA», примеряя их на окружающую жизнь. Симулятор бандита и убийцы чуть было не перехватил управление моей жизнью, преобладали низкие, животные желания, эмоции огрубели.