

DOI 10.31483/r-112542

*Кутбиддинова Римма Анваровна*

## РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ И ГРУППОВОЙ СПЛОЧЕННОСТИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ

*Аннотация:* в главе представлены основные понятия «коммуникативные способности» и «групповая сплочённость», описаны варианты развития данных категорий в подростковом и юношеском периоде, а также представлены варианты психологической игры для применения с разными группами населения. Данная работа будет полезна для педагогов, психологов с целью учебной мотивации, содействия укреплению навыков общения и единства в группе среди школьников и студентов через психологические игровые методики.

*Ключевые слова:* психологическая игра, коммуникативные способности, групповая сплоченность, подростковый период, юношеский период.

*Abstract:* the chapter presents the basic concepts of «communicative abilities» and «group cohesion», describes the options for the development of these categories in adolescence and adolescence, and also presents options for psychological play for use with different groups of the population. This work will be useful for teachers and psychologists in order to help strengthen communication skills and unity in a group among schoolchildren and students through psychological game techniques.

*Keywords:* psychological play, communication skills, group cohesion, adolescence and adolescence.

В связи с увеличением времени прибывания в виртуальном пространстве у современной молодежи, актуальность и значимость процесса формирования коммуникативных способностей и групповой сплоченности у школьников и студентов не вызывает сомнения [3; 9].

Исследованиями коммуникативных навыков и способностей личности занимались такие ученые как Васильев Г.С., Кидрон А.А., Ковалев А.Г., Митина Л.М., Коломинский Я.Л., Леонтьев А.А., Лисицина М.И., Ломов Б.Ф. и

многие другие. В этом исследовании под коммуникативными способностями понимается комплексная способность, которая связана с разнообразными аспектами личности и проявляется в умении индивида устанавливать социальные связи, управлять обыденными взаимодействиями и достигать целей в области межличностного общения [4]. Кидрон А.А. утверждает, что общая способность к коммуникации личности проявляется через возможность достигать понимания в разнообразных ситуациях взаимодействия и на различных уровнях информационного обмена. Это также включает в себя способность поддерживать личную независимость в процессе общения и навык убеждения других в необходимости изменения их поведения.

Групповой сплоченности посвящены работы Фестингера Л., Морено Я.Л., Петровского А.В., Донцова А.И. и других ученых. Под групповой сплоченностью обычно понимают степень, до которой члены группы мотивированы оставаться в группе и взаимодействовать друг с другом. Это отношение включает в себя общие цели, взаимное привлечение и чувство единства среди членов группы. Сплоченность может также отражать общую идентичность и согласованность действий в группе.

И.С. Кон подчеркивает, что дети начинают стремиться к общению с ровесниками на раннем этапе развития, и поведение подростков и молодых людей преимущественно носит групповой характер. Это связано с тем, что общение с ровесниками выполняет функцию важного и уникального источника информации, через который молодые люди узнают много необходимого, что взрослые им по тем или иным причинам не сообщают. Кроме того, это общение представляет собой особый тип межличностных связей [5].

Групповые психологические игры и различные формы коллективной работы способствуют развитию ключевых навыков социального общения, таких как способность следовать общим правилам и одновременно защищать собственные интересы, а также умение согласовывать личные цели с интересами сообщества. В контексте общения с ровесниками, где отношения основаны на равноправии и необходимости заслуживать и поддерживать свой статус,

молодой человек приобретает коммуникативные навыки, необходимые для взрослой жизни.

Стоит сказать о том, что общение является ведущим видом деятельности для подростков, а также крайне важно для лиц юношеского возраста. Через психологические игры есть возможность удовлетворять потребность в общении у обучающихся.

Для педагогического состава проведение психологических игр позволит решать ряд задач: больше узнавать своих подопечных, раскрывать их потенциал, решать вопросы, связанные с диагностикой или проверкой знаний, а также формировать сплоченность в группе, усиливать мотивацию обучающихся. При всем при этом, важным моментом остаётся вопрос личностной гибкости и психологической, методической готовности самого педагога-психолога, который ведет интерактивные занятия с обучающимися.

Источник активности большинство практиков и теоретиков ищут в самом человеке, его мотивах и потребностях; познавательная активность определяется как «личностное свойство, которое приобретается, закрепляется и развивается в особым образом организованном процессе познания с учетом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся» (Панина Т.С.) [7]. Другие ученые указывают на то, что окружающая среда является источником, подталкивающим личность к саморазвитию. К таким факторам, в частности, относят: познавательный и профессиональный интерес; творческий характер учебно-познавательной деятельности; состязательность; игровой характер проведения занятий; эмоциональное воздействие вышеназванных факторов [6].

Немаловажное значение имеет личность самого педагога или психолога, а также его взаимоотношения и взаимодействия с обучающимися.

Психологические игры относятся к интерактивным методам обучения, потому что позволяют более широкое взаимодействие обучающихся не только с педагогом, но и друг с другом.

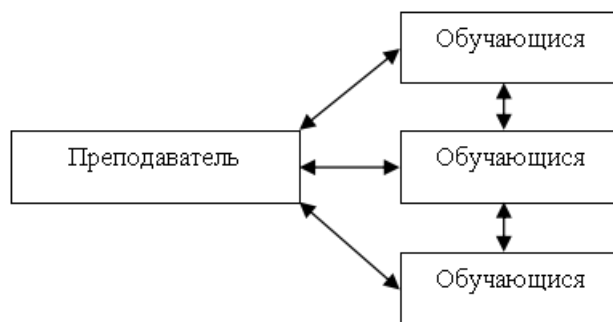


Рис. 1. Интерактивная модель обучения

Для развития коммуникативных способностей и групповой сплоченности используются различные методы и средства (Емельянов Ю.Н., Вачков И.В., Петровская Л.А., Марасанов Г.И., Лидерс А.Г., Рудестам К. и другие) [2].

Один из методов развития коммуникативных навыков и сплоченности в группе – это проведение тренингов и семинаров. В ходе таких занятий участники имеют возможность практиковать свои навыки общения, учиться слушать и понимать друг друга, а также работать в команде для достижения общей цели. Тренинги обычно включают в себя игровые упражнения, ролевые игры, дискуссии и другие интерактивные формы работы, которые способствуют развитию навыков коммуникации [6].

Другим эффективным методом развития коммуникативных способностей и сплоченности в группе является проведение различных командных игр и активностей. Это может быть организация корпоративных мероприятий, спортивных соревнований, интеллектуальных игр или других форм коллективного времяпрепровождения. В ходе таких мероприятий участники учатся решать задачи вместе, общаться, доверять друг другу и укреплять взаимоотношения в коллективе.

Также для развития коммуникативных способностей и сплоченности в группе широко используются тренинги по развитию лидерских качеств, навыков эмоционального интеллекта и управления конфликтами. Эти программы помогают участникам лучше понимать себя и других, эффективно решать конфликтные ситуации, а также уверенно вести коллектив к достижению общих целей. Все эти методы и средства способствуют созданию дружелюбной и

продуктивной атмосферы в группе, повышают уровень взаимопонимания и сотрудничества между ее участниками.

В данной работе мы предлагаем психологическую игру с различными вариантами ее проведения, в ходе которой участники учатся слышать друг друга, договариваться, находить компромиссы и развивать навыки конструктивного общения. В процессе такой игры участники также могут осваивать умение анализировать собственное поведение и поведение других, учиться понимать чужую точку зрения и выражать свои мысли и чувства без конфликтов. Это помогает формировать эмпатию и укреплять доверие в группе, что является основой для эффективного взаимодействия и сотрудничества.

Игра носит не только развивающий характер, но диагностический, так как помогает вскрывать паттерны поведения личности: как часто человек не учитывает мнения других; как часто страшно проявляться участнику игры и предлагать свой вариант; как часто один из членов коллектива отмалчивается и прочее. При необходимости и договоренности с группой далее можно разворачивать психотерапевтическое воздействие на личность, давая возможность проявляться иначе, осваивая различные варианты нетипичного поведения человека.

Психологическую игру можно проводить с младшего школьного возраста, но необходимо подобрать более простые изображения. Также игра подходит и для взрослых людей в рабочих коллективах, например в ходе тимбилдинга, тренинга и т. д.

Вариант 1. Игра «Взгляд» представляет собой классическое упражнение на внимание и вербальные навыки. В её рамках участники группы поочередно получают карточки с изображениями, которые они не видели ранее. Каждый участник должен тщательно изучить свою карточку и описать её содержимое словами, не показывая саму картинку остальным. Это требует от участника не только детального восприятия изображения, но и умения ясно и точно выразить свои мысли. Остальные участники, в свою очередь, должны проявить максимальную концентрацию и внимание, чтобы слушать и анализировать рассказы, пытаясь понять, как могут быть связаны изображения на карточках друг с другом. Это

упражнение не только развивает коммуникативные навыки и способность к аналитическому мышлению, но и способствует групповой сплоченности, так как участники учатся работать в команде, взаимодействуя и поддерживая друг друга в процессе общей задачи. Стоит отметить, что для обучающихся имеющих психологические особенности, такие как гиперактивность, чрезмерную тревожность, ОВЗ, задержку психического развития, неусидчивость, крайне сложно внимательно слушать каждого учащегося и удерживать фокус внимания на деталях. В таких случаях игра может служить в качестве коррекционно-развивающего инструмента для личности.

Участников может быть от 5–7 до 15–20. С увеличением количества участников игру можно детализировать и усложнять дополнительными деталями.



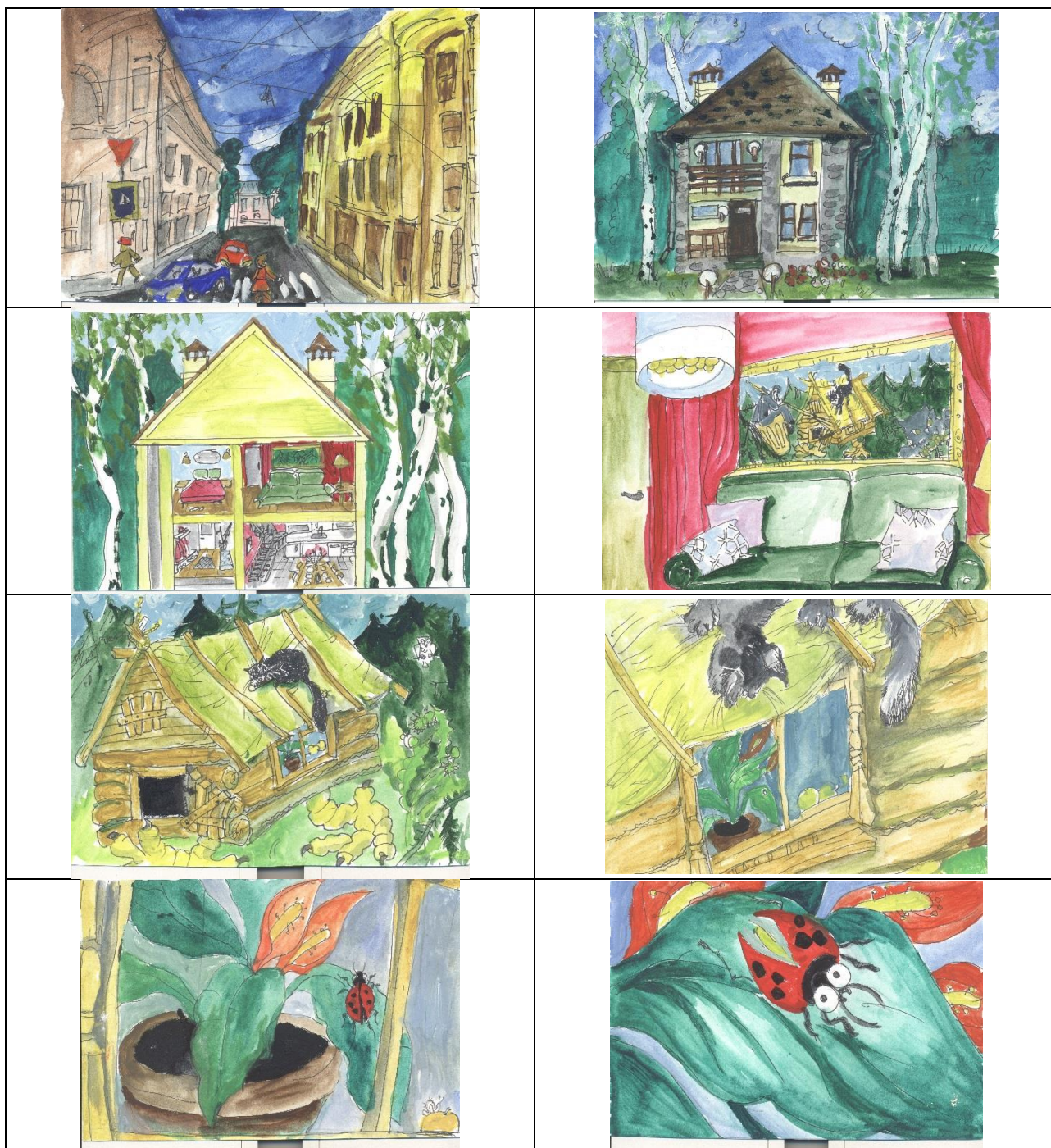


Рис. 2. Примеры карточек для психологической игры «Взгляд»

Как видно из рисунка, участники должны будут догадаться что это взгляд из космоса на божью коровку, которая сидит на листе цветка в избушке на курьих ножках. В свою очередь избушка находится на картине в спальне жилого дома в городе Москва. Здесь 14 изображений, можно сократить или расширить другими деталями по количеству участников. Картинки можно рисовать простым карандашом, можно создавать с помощью нейросети и т. д.

Практика проведения данной игры со студентами показывает, что если у участника группы имеется выраженная личностная особенность (например, чрезмерная подозрительность, тревожность, эгоцентризм и другие), то такой член группы с искажениями передает увиденное на картинке. В таком случае требуется вмешательство ведущего игру с целью корректировки восприятия изображения. Как и в работе с метафорическими ассоциативными картами у личности срабатывает механизм – проекции – бессознательный процесс, при котором индивид переносит свои собственные чувства, мысли и желания на других людей или объекты. В контексте работы с изображениями это означает, что участник проецирует свои внутренние переживания и конфликты на изображения, выбирая те карты, которые отражают его текущее эмоциональное состояние или внутренние проблемы.

Вариант 2. Игра «Мир». Здесь алгоритм повторяется, участники должны сориентироваться и разложить свои карточки как будто смотрят на весь земной шар. Такая игра также будет полезна для учеников при изучении географии. При проведении данной игры было обнаружено, что некоторые участники имеют пробелы в знаниях о географическом распределении животных и расположении стран. Например, когда человек не знает, где живут пингвины и белые медведи; имеет трудности с определением местоположения стран на карте мира или в понимании географических особенностей различных регионов.



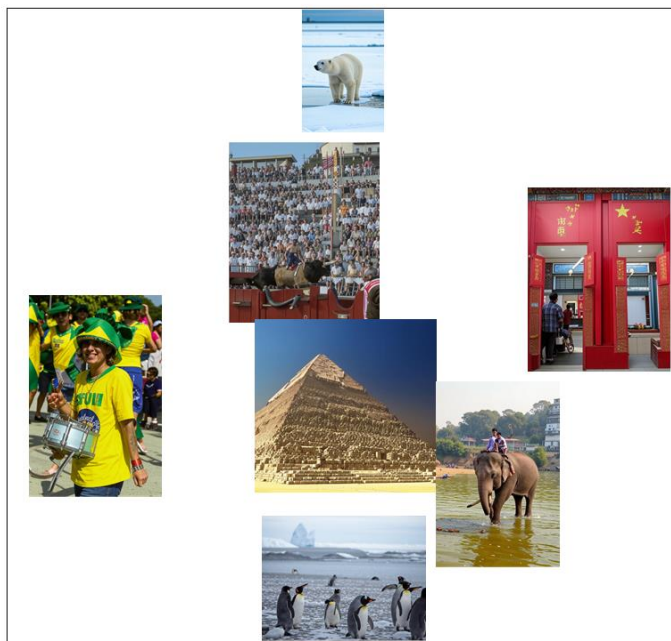


Рис. 3. Примеры карточек для психологической игры «Мир»

Карточки раскладываются на широкой поверхности, если это аудитория, то необходимо использовать минимум четыре парты. Участников может быть до 30 человек. Карточки могут быть размером А5 или А6.

Вариант 3. Игра «История». Рандомно участники получают карточки с изображениями разных временных периодов от мезозойской эры, когда жили динозавры, до настоящего времени, а также эры антропоцен (эра будущего). Задача участников понять, что описывает каждый участник и как это связано между собой. Данная игра будет интересна и полезна школьникам на уроках истории.



Рис. 4. Примеры карточек для психологической игры «История»

При изучении других школьных предметов, например «Биологии», «Литературы», «Физики» и т. д. можно использовать подобные игры. Это позволит развивать большую учебную мотивацию у школьников на изучение предмета,

развивать психические познавательные процессы, а также проверять усвоенные знания.

Вариант 4. Игра «Возрастная периодизация». По схожему алгоритму участники получают карточки с различными возрастами человека от внутриутробного развития до пожилого возраста. Данная игра полезна студентам при изучении возрастной психологии. Карточки представленные в данном варианте включают в себя: картинку плода в утробе матери, младенчество, ранний возраст который можно детализировать на узнавание себя в зеркале, ползание, переворачивание, предметно-манипулятивную детальность, кризис «Я сам», дошкольный период детства, игровая деятельность, младший школьный возраст, учебная деятельность, подростковый возраст, общение со сверстниками, ранняя юность, обучение в университете, получение диплома, работа на производстве, свадьба и прочее.



Рис. 5. Примеры карточек для психологической игры  
«Возрастная периодизация»

Участники демонстрируют знание дисциплины, а также развивают коммуникативные навыки и способности и сплоченность в группе, умение договариваться и слышать друг друга. Также возможно включать такие игры по изучению

таких дисциплин в университете как «История психологии», «Общая психология», «Социальная психология», «Конфликтология» и ряд других учебных дисциплин.

Вариант 5. Игра «Вселенная». Участникам в закрытую предлагаются изображения, которые при раскладке всей группой на большом столе изображают в «разрезе» мир от Вселенной до ядра земли.



Рис. 6. Примеры карточек для психологической игры «Вселенная»

Разработка логических цепочек и «карт» для конкретных дисциплин и уроков в школе может стать отличным способом улучшения процесса обучения. Эти инструменты помогают учащимся визуализировать информацию, устанавливать связи между различными концепциями и углублять понимание предмета.

Логические цепочки могут быть использованы для последовательного изложения информации, что особенно полезно при изучении истории или литературы, где важно понимать хронологию событий или развитие сюжета.

«Карты знаний» же могут служить для представления более сложных связей, например, в науках, таких как биология или химия, где нужно показать взаимодействие между различными элементами или организмами.

Внедрение новых методов обучения, включая интерактивные и групповые задания, может способствовать активному участию учащихся в учебном процессе. Это также может включать использование цифровых технологий, таких как образовательные приложения и онлайн-платформы, которые предлагают адаптивное обучение и персонализированный подход к каждому ученику.

Важно, чтобы учителя постоянно обновляли свои методы и подходы к обучению, чтобы соответствовать меняющимся потребностям учащихся и общества. Это может включать профессиональное развитие, коллаборативное планирование и обмен лучшими практиками с коллегами. Такой подход не только улучшит образовательный процесс, но и поможет учащимся развить навыки, необходимые для успешной адаптации в быстро меняющемся мире.

Таким образом, психологическая игра – это не только увлекательное занятие, но и мощный инструмент, который играет ключевую роль в развитии коммуникативных навыков и укреплении групповой сплоченности среди учащихся. В ходе таких игр школьники и студенты учатся взаимодействовать друг с другом, выражать свои мысли и чувства, а также понимать и принимать различные точки зрения. Это способствует формированию уверенности в себе и своих высказываниях, развитию эмпатии и умению работать в команде. Таким образом, психологические игры помогают подготовить молодежь к более сложным аспектам социального взаимодействия, которые они встретят во взрослой жизни.

### ***Список литературы***

1. Бабудоржиева Э.Д. Исследование проблем коммуникативных и организаторских способностей в психологии / Э.Д. Бабудоржиева // Вестник БГУ. Образование. Личность. Общество. – 2012. – №5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-problemy-kommunikativnyh-i-organizatorskih-sposobnostey-v-psihologii> (дата обращения: 08.07.2024).

2. Вачков И.В. Психология тренинговой работы: содержательные, организационные и методические аспекты ведения тренинговой группы / И.В. Вачков. – М.: Эксмо, 2007. – 416 с.
3. Еремеева Д.С. Влияние сети интернет на формирование познавательной активности молодежи / Д.С. Еремеева, Н.В. Губина // Материалы VIII Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум». – 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2016/article/2016020351> (дата обращения: 08.07.2024).
4. Кидрон А.А. Коммуникативная способность и ее совершенствование: дис. ... канд. психол. наук / А.А. Кидрон. – Л., 1981. – 199 с.
5. Кон И.С. Психология ранней юности: кн. для учителя / И.С. Кон. – М.: Просвещение, 1989. – 252 с.
6. Кутбиддинова Р.А. Методы активного социально-психологического обучения: учебно-методическое пособие / Р.А. Кутбиддинова. – Южно-Сахалинск: Изд-во СахГУ, 2014. – 136 с. EDN VLVKQZ
7. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М.: Академия, 2007. – 176 с. EDN QVRMIP
8. Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения / К. Фопель; пер. с нем. – М.: Генезис, 2003. – 400 с.
9. Юркова Е.М. Современное состояние виртуализации социально-культурной активности / Е.М. Юркова // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. – 2021. – №2 (279) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennoe-sostoyanie-virtualizatsii-sotsialno-kulturnoy-aktivnosti> (дата обращения: 08.07.2024).

---

**Кутбиддинова Римма Анваровна** – канд. психол. наук, доцент кафедры психологии Института психологии и педагогики ФГБОУ ВО «Сахалинский государственный университет», Южно-Сахалинск, Россия.

---

