

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ ПЕДАГОГІЧНИХ
ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ
ПРОФІЛАКТИЧНОЇ РОБОТИ СПЕЦІАЛІСТІВ
ПСИХОЛОГІЧНОЇ СЛУЖБИ ЗАКЛАДІВ ОСВІТИ**

Черкаси

2014

Рекомендовано до друку Вченою радою ЧОПОПП.

Протокол № 2 від 28 травня 2014 року

АВТОР-УПОРЯДНИК:

Войцях Т.В., методист обласного центру практичної психології та соціальної роботи Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників, соціальний педагог-правник, магістр соціальної педагогіки, спеціаліст вищої категорії

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Руденко І. М., доцент кафедри психології Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників, кандидат психологічних наук;

Ленська О.В., соціальний педагог Черкаської спеціальної загальноосвітньої школи-інтернату I-III ступенів Черкаської обласної ради, спеціаліст вищої категорії

В 65 Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навчально-методичний посібник] / Автор-упорядник Т. В. Войцях. – Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. – 92 с.

Запропонований навчально-методичний посібник містить матеріали, що розкривають соціально-педагогічні та психологічні аспекти ігрової діяльності як навчального та профілактичного інструменту в професійній діяльності спеціалістів психологічної служби закладів освіти, представляють класифікацію ігор та характеристику основних сучасних ігрових технологій.

Особлива увага приділяється технології застосування профілактичних настільних ігор в роботі з різними цільовими групами з метою протидії негативним соціальним явищам в освітньому середовищі та в соціумі.

Практичною цінністю посібника є каталог наявних на сьогодні настільних ігор та ігрових методик, в т.ч. авторських, апробованих та рекомендованих до використання в практичній професійній діяльності спеціалістів психологічної служби закладів освіти, а також інструкції та методичні рекомендації щодо їх застосування.

Посібник адресовано соціальним педагогам та практичним психологам закладів освіти різного типу для підвищення їх професійної компетентності щодо застосування інтерактивних методик, зокрема ігрових технологій у превентивній та профілактичній роботі.

Матеріали посібника також будуть корисними заступникам директорів з виховної роботи, класним керівникам, педагогам - організаторам, іншим педагогічним працівникам закладів освіти різного типу, в т.ч. позашкільних та дошкільних для організації позаурочної та позанавчальної діяльності учнів.

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
РОЗДІЛ I. НАУКОВО-ІСТОРИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	7
1.1. Історія розвитку теорії гри	7
1.2. Класифікація ігор	15
1.3. Психолого-педагогічна характеристика та сутність основних видів ігрової діяльності	20
Питання для самоперевірки	32
РОЗДІЛ II. СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В РОБОТІ СПЕЦІАЛІСТІВ ПСИХОЛОГІЧНОЇ СЛУЖБИ ЗАКЛАДІВ ОСВІТИ	33
2.1. Соціально-психологічні й педагогічні функції гри	33
2.2. Основні характеристики сучасних ігрових технологій	36
2.3. Особливості застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в роботі з різними цільовими групами	47
2.4. Практичні аспекти застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі: каталог та інструкції	51
2.5. Методичні рекомендації щодо роботи з авторськими сюжетно-рольовими та просвітницькими іграми соціально-психологічного змісту	68
Питання для самоперевірки	75
ПІСЛЯМОВА	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	78
ДОДАТКИ	80

ПЕРЕДМОВА

Актуальність теми нашого дослідження полягає в тому, що феномен гри протягом усієї історії людства притягував до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів. І це зрозуміло, адже гра – найдавніший і найдоступніший інструмент навчання і виховання, формування моделей поведінки у дитини, а також корекції поведінки підлітків, молоді та інколи навіть і дорослих.

Гра, як культурний феномен та один з найважливіших засобів розвитку, розглядалася ще в далекій давнині. Про ігри згадується в індійських Ведах, Біблії, творах давніх філософів (Платона, Аристотеля). Цікаво подивитися на корені слова «гра» у стародавніх мовах. Стародавні індуси сприймали життя як божественну гру («ліла»), як ілюзію («майя»), вважаючи, що ілюзія і є гра, і більше того, навіть слово «ілюзія» означало в них «перебування в грі», in *ludum* (латин. *Lidum* – гра). У греків грою називали дії, що притаманні дітям (тобто те, що називається «поринати в дитинство»). У римлян зміст слова походив від понять радощів, веселощів; у євреїв – від жартів, сміху. І санскрит позначав гру як радість. А у стародавніх германців вона пов'язувалася з легким, плавним рухом на зразок коливання маятника, що приносить задоволення.

Про гру писали не тільки філософи, а й поети. У Ф. Шіллера «людина, власне, тільки тоді і є цільною істотою, коли грає». «Весь світ – театр, а люди в ньому – актори», – стверджував Шекспір. «*Homo Ludens*», «людина граюча» Й. Хейзінгі – нова іпостась людини, що доповнює «*homo sapiens*», «людину розумну» й «*homo faber*» – «людину – творця». К. Грос вважав гру «вічною школою поведінки».

Проте, певні етапи суспільного розвитку обумовили негативне ставлення до гри, вона вважалася марною тратою часу.

Аналіз філософської, культурологічної та психолого-педагогічної літератури доводить, що хоча й існує ряд концепцій теорії гри у різних галузях сучасної науки, проте цілісної теорії гри немає.

У філософії і культурології гра розглядається як засіб буття людини, засіб пізнання оточуючого світу; вивчаються аксіологічне підґрунтя гри та етнокультурна цінність ігрового феномену.

У педагогічній науці феномен гри розглядається як засіб організації виховання й навчання, як компонент педагогічної культури, вивчаються форми й засоби оптимізації ігрової діяльності сучасного покоління.

У психології гра розглядається як засіб активізації психічних процесів, діагностики, корекції й адаптації до життя, досліджуються соціальні емоції, що супроводжують ігровий феномен.

Соціальна педагогіка розглядає гру як інтерактивний метод педагогічної взаємодії, досліджує можливості та особливості соціалізуючої ролі гри.

Проте, загальноприйнятою нормою є те, що гра являє собою найбільш природну форму взаємодію між людьми, що саме у грі особистість розвивається вільно і гармонійно. Гра – явище поліфункціональне. Напевне, сьогодні немає таких виховних, навчальних або розвивальних завдань, які не можна б було вирішити за допомогою ігор.

Одним із завдань гри є надання гравцям можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід відмітити, що подібна можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити. Здатність «подивитися на світ чужими очима» є одним з важливих чинників, що забезпечують розуміння інших, не схожих на тебе людей, а також надає можливість для самоаналізу та більш адекватного саморозуміння. Соціально-педагогічна цінність гри полягає в тому, що вона також сприяє формуванню життєво важливих цінностей, вмінь, навичок та компетенцій, дозволяє на особистісному рівні усвідомити загрози різних соціальних «хвороб», важливість їх попередження та/чи подолання. Отже, фактично гра – це реальне життя, тільки більш концентроване, більш насичене героями та подіями, з більш жорсткими

правилами та вимагає оптимальної активності душі (психологічно-особистісної) й тіла (фізичної).

На сучасному етапі функціонування суспільства та системи освіти гра, як один з найдавніших педагогічних засобів навчання і виховання, переживає своєрідний період розвитку, що обумовлено, з однієї сторони розвитком педагогічної теорії та практики, розповсюдженням проблемного навчання, а з іншої – соціальними й економічними потребами формування різнобічно активної особистості. В сучасній психолого-педагогічній науці і практиці гра сприймається вже не як забава, а як інструмент професійної діяльності.

Питанням дослідження та розробки теорії гри, а також специфіці педагогічного керівництва іграми дітей присвячені науково-практичні пошуки видатних педагогів, психологів та науковців різних століть, зокрема Л. Виготського, К. Гроса, Р. Дреджера, Д. Ельконіна, І. Іванова, Я. Коменського, Я. Корчака, А. Макаренка, М. Мід та Дж. Мід М., Монтессорі, В. Сухомлинського, А. Усової, К. Ушинського, Ф. Фребеля, З. Фрейда, та інших.

Дидактичні аспекти ігрової діяльності вивчались у працях Л. О. Венгер, О. С. Газмана, Г. К. Селевко, О. Е. Селецької, Д. М. Узнадзе, С. А. Шмакова та інших.

Рекомендації щодо використання гри в системі виховної роботи школи запропоновані в дослідженнях Н. П. Анікеевої, З. А. Веселої, О. С. Газмана, Р. М. Миронової, О. Л. Нежежанської, В. М. Терського, С. А. Шмакова та інших.

Н. Я. Безборода, А. Б. Добрович, В. В. Петрученко, В. Р. Прауде, М. Л. Смульсон та інші розглядали питання використання гри з метою діагностики і психокорекції міжособистісних стосунків, окремих якостей творчої особистості.

У працях Д. Б. Менжерицької, Є. М. Мінська, Б. П. Нікітіна, О. Ю. Приходько, О. Я. Савченко, А. М. Тютюнникова та інших висвітлено різноманітні аспекти використання ігор у навчально-виховному процесі сучасних середніх загальноосвітніх навчально-виховних закладів.

Обґрунтування ж і практичне застосування ігор, які доцільно було б використовувати в практиці соціальної роботи, знайшли відображення у працях О. В. Безпалько, Р. Х. Вайноли, О. Ю. Закусило, Н. В. Зимівець, І. В. Захарченко, Т. В. Журавель, В. П. Лютого, Т. Л. Лях, В. С. Петрович, Т. П. Цюман та інших.

Особливо актуальним сьогодні є питання використання розвивальних та просвітницько-профілактичних ігор в соціально-педагогічній та психологічній професійній діяльності як інструменту попередження та профілактики негативних явищ в освітньому середовищі, інформування про наслідки небезпечної та ризикованої поведінки, а також формування моделей здорового способу життя і безпечної поведінки в ситуаціях ризику, підвищення рівня правової обізнаності і культури та відповідального ставлення як до власного життя і здоров'я, так і оточуючих.

Питаннями розробки, апробації та впровадження у навчальний процес настільних профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі та в соціумі займаються науковці-практики Т. Л. Лях, Т. В. Журавель, О. М. Нікітіна, а також Всеукраїнська благодійна організація «Український фонд «Благополуччя дітей» та Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», зокрема в рамках реалізації проектів відповідно до угоди про співпрацю між Міністерством освіти і науки України та Міжнародною організацією з міграції (МОМ).

Останнім часом спостерігається тенденція у зміні стилю роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти (соціальних педагогів і практичних психологів) щодо розуміння низької ефективності пасивних методів навчання у процесі адаптації та соціалізації, а також корекції розвитку особистості та переході до активних. Нині все частіше використовуються інтерактивні методи та технології просвітницько-профілактичної роботи, зокрема настільні ігри, які останнім часом набули широкої популярності серед соціальних педагогів і практичних психологів.

Враховуючи широкі та багатогранні виховні, навчальні, просвітницькі, розвивальні та профілактичні можливості настільних ігор, можемо говорити про нову психолого-

педагогічну технологію – технологію використання настільних просвітницько-профілактичних ігор для різних цільових груп в освітньому просторі.

Варто зауважити, що у нашому дослідженні ми розуміємо під інтерактивністю не просто процес взаємного впливу об'єктів один на одного, а спеціально організовану пізнавальну діяльність, що носить яскраво виражену соціальну спрямованість. Отже, до інтерактивних методів ми відносимо ті методи навчання, які організують процес соціальної взаємодії, на підставі якого в учасників виникають якісь нові знання, вміння й навички, що народилися безпосередньо в ході цього процесу або стали його результатом. Отже, специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи полягає, перш за все, у превентивній, профілактичній та корекційній спрямованості гри.

Наявний в Україні досвід розробки та провадження настільних інтерактивних ігор в превентивній, просвітницькій та профілактичній роботі спеціалістів психологічної служби з учнями та іншими учасниками навчально-виховного процесу свідчить, що цей процес має як свої переваги, так і загрози, а тому вимагає від спеціаліста, який застосовуватиме ці ігри у своїй роботі, не лише оволодіння самою методикою їх проведення, але й наявності високого рівня знань з питань, на вирішення яких спрямовані пропоновані настільні ігри (зокрема щодо здорового способу життя, ризикованої поведінки, захисту прав дитини, протидії торгівлі людьми тощо).

Залишається актуальним і дослідження специфіки застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор із різними цільовими групами дітей та учнівської і студентської молоді, батьків і педагогічних працівників, а також представників місцевих громад з метою активізації їх участі у протидії негативним явищам в освітньому середовищі.

Запропонований навчально-методичний посібник містить матеріали, що розкривають наукові підходи до формування теорії гри, а також соціально-педагогічні та психологічні аспекти ігрової діяльності як навчального та профілактичного інструменту в професійній діяльності спеціалістів психологічної служби закладів освіти, представляють класифікацію ігор та характеристику основних сучасних ігрових технологій. Особлива увага приділяється технології застосування профілактичних настільних ігор в роботі з різними цільовими групами з метою протидії негативним соціальним явищам в освітньому середовищі та в соціумі, зокрема подається каталог наявних на сьогодні настільних ігор, рекомендованих до використання в практичній професійній діяльності спеціалістів психологічної служби закладів освіти, а також інструкції та методичні рекомендації до їх застосування.

РОЗДІЛ І

НАУКОВО-ІСТОРИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Історія розвитку теорії гри

Кожному етапу історії життя людства притаманне своє бачення своєрідного впливу ігрової діяльності та становлення й формування людини як особистості. Теорія гри має свою давню історію.

Давньогрецькі філософи в працях, які присвячували людині та її місцю у світі, розглядали ігрову діяльність як один з особливих видів суспільної практики, що відтворюють норми людського життя й діяльності, забезпечують пізнання та засвоєння предметної та соціальної дійсності, а також інтелектуального й морального розвитку особистості.

Аристотель високо цінував ігри за те, що вони дають людям можливість розважитися, відпочити. У грі він бачив джерело, яке сприяє душевній рівновазі, створює гармонію душі й тіла.

Згідно з Платоном почуття гармонії й ритму дані людині богами для отримання задоволення. Тому людина знаходить задоволення в ігровій діяльності й завдяки їй пізнає властивості своєї природи.

Те, що процес пізнання нерозривно пов'язаний з практичною діяльністю, розкривав у своїх педагогічних трактатах і Дж. Локк, який також підкреслював значення гри в житті людини: «Для дітей ігри та розваги так само необхідні, як праця та їжа» [6, с. 36].

Видатні педагоги минулого, як і філософи свого часу, надавали особливого значення грі як діяльності приємній, яка без примусу навчає й формує особистість. Так, великий чеський педагог Я. А. Коменський вимагав від вихователів уникати догматизму у вихованні, розвивати в учнів потребу в самопізнанні та самовихованні, рекомендував у цьому процесі всі види людської діяльності, у тому числі й гру.

Німецький педагог Ф. Фребель одним з перших класифікував гру як педагогічне явище: ігри окремих дітей і ігри для гурту; ігри корисні й витончені, наповнені внутрішнім смислом. Гра є природною діяльністю дитини, і дорослі повинні докласти максимум зусиль для її правильної організації.

Із зарубіжних учених одним з перших, хто приступив до створення теорії гри, був К. Грос. Згідно з його теорією гра слугує школою підготовки організму до життєвих іспитів. Свою теорію гри як катарсис (душевне очищення) Грос доповнив під впливом ідей З. Фрейда. Приводом до гри, яка очищає душу, є внутрішнє пробудження організму за рахунок внутрішніх сил та внутрішньої енергії дитини.

М. Монтесорі завдання виховання бачила у створенні таких умов, які відповідають потребам дитини, допомагають виявити її запити та сприяють її самовихованню й самоосвіті. Для дітей найбільш значущою діяльністю, яка допомагає розкриттю особистості, є гра. Монтесорі дає науково розроблену систему матеріалу для дитячих занять, запропонувала систему ігрових вправ.

Специфіку педагогічного керівництва іграми дітей розкривав у своїх працях Я. Корчак. Кожна дитина – це особливий світ, і пізнати його зможе тільки той, хто розділяє з дитиною її прикраси та хвилювання, її радість та успіхи.

Центральним моментом у теорії ігри є рольова позиція дитини. Американський соціолог М. Мід, психолог Джордж Мід розробили узагальнену модель «самості», тобто процесу формування дитиною свого «Я». На думку Дж. Мід, гра виникає як гра, якщо дитина в ігровій дії має можливість створити «Я»-реальне і «Я»-умовне [9, с. 78]. Сутність цієї моделі полягає у тому, що дитина бере на себе ігрову роль і з її допомогою отримує можливість повніше усвідомити власне «Я» в процесі взаємодії з іншими людьми, обміну символами, де визнається здатність людини приймати роль іншої людини як партнера у спілкуванні.

У праці американського психолога Р. Дреджера «Основи особистості» розкривається рольова позиція дитини в грі як очікувана поведінка, що належить до визначеної соціальної структури. Узявши на себе будь-яку ігрову роль, дитина виступає як самостійний автор ролі, здатний її творчо розвинути, дофантазувати стосовно свого досвіду, знань, умінь, вражень; як лідер, що виходить у грі на перший план; як ініціатор і організатор, здатний запропонувати нову ідею, розподілити інші ролі; як версифікатор та активний виконавець, який може подавати пропозиції (версії), добре виконувати правила гри; як спостерігач, що задовольняється роллю глядача, бере участь у грі лише опосередковано; як бунтар, це конфліктна дитина, яка постійно з чим-небудь незгодна («дух протиріччя»). У цих різних ролях «образ-Я» розуміється як ставлення людини до себе [14].

Таким чином, термін «гра» – поняття багатомірне – це діяльність і пізнання, розваги і творчість, наслідування і спілкування, відпочинок і тренінг. Адже саме у грі людина одночасно відображає своє ставлення до довкілля і в той же час отримує інформацію про себе від інших людей або атрибутів ігрової діяльності.

Вітчизняні психологи й педагоги також приділяли велику увагу грі й підкреслювали значну її роль у процесі виховання дитини як особистості. У своїх працях К. Д. Ушинський звертає увагу на значення гри в розвитку морально-вольових сторін особистості, визначає діагностичний і прогностичний характер ігор, піднімає питання про озброєння педагогічних кадрів теорією і практикою ігрової діяльності. Крім того, К. Д. Ушинський стверджував, що в грі діти шукають не тільки насолоду, але й прагнуть до самоствердження через цікаве й важливе для них заняття. У грі дитина прагне жити, відчувати та діяти. Гра – вид діяльності, який надає дитині ключі до розуміння свого «Я», а також є першим етапом до здійснення індивідуального підходу до виховання дитини [25, с. 264].

Видатний педагог А. С. Макаренко надавав великого значення виховним функціям гри, яка є школою підготовки до життя, роботи. Гра надає дитині можливість нестандартно поводити себе в умовно-реальній ситуації. У грі дитина активно виявляє особистісне ставлення до того, що відбувається, навчається вільно відстоювати свою точку зору. Ціннісний початок гри полягає не тільки в тому, що в ній дитина виступає в ролі творця й найбільш повно розкриває свої потенціальні здібності, але й ігрова діяльність сприяє збереженню фізичного й психічного здоров'я гравців. Досвід роботи А. С. Макаренка з дітьми довів, що найбільшого ефекту у вихованні особистості можна досягти під час ігрової взаємодії. Елементи рольової гри були присутні в усіх справах колонії імені М. Горького та комуни імені Ф. Дзержинського: ребуси, ігри-імпровізації, ігри-атракціони тощо.

Великого значення грі у виховній діяльності надавав і В. О. Сухомлинський. Разом зі своїми колегами-вчителями багато уваги він приділяв як устаткуванню навчальних кабінетів, майстерень, створенню великої пришкольньої ділянки з садом, городом, виноградниками, пасікою, так і спортивним та ігровим майданчиком. У школі Сухомлинського щорічно проводилася безліч найрізноманітніших конкурсів, оглядів, олімпіад, фестивалів, змагань, у тому числі й з технічної творчості. Регулярно проводилися в школі Сухомлинського військові ігри, які видатний педагог вважав дієвим засобом розкриття моральної сутності особистості.

В. О. Сухомлинський, ставлячи великі вимоги до педагога, одним з основних його умінь вважав вміння проникнути в духовний світ дитини. А зробити це без вольової дії на особистість дитини, наголошував він, можна тільки завдяки грі. Гра – «це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості» [23, с. 103–104].

Значний внесок у розробку проблем дитячої гри зробила Олександра Платоновна Усова, педагог, спеціаліст по дошкільному вихованню. Зокрема, вона надавала велике значення організації процесу керівництва грою, де провідного значення набувають опосередковані методи педагогічного впливу, засновані на попередньому вивченні інтересів, потреб та схильностей дітей. О. П. Усовою визначений та досліджений специфічний пласт так званих стосунків з приводу гри, тобто реальної соціальної взаємодії, яка виникає на фоні

безпосередньо ігрових стосунків, зумовлених сюжетом гри та роллю гравця. О. П. Усова вперше визначила психологічні особливості таких взаємостосунків та їх вплив на формування особистості, дитячого колективу.

О. П. Усова неодноразово наголошувала на провідному впливові гри на особистість дитини в процесі виховання й навчання, а саме на тому, що «у грі формуються всі сторони душі людської, її розум, її серце і воля, і якщо говорять, що ігри передбачають майбутній характер і майбутню долю дитини, то це правильно у двоякому значенні: не тільки в грі висловлюються схильності дитини й відносна сила її душі, але сама гра має великий вплив на формування дитячих здібностей, а отже, і на її майбутню долю» [24, с. 38].

Про значення гри в житті особистості писав Д. Б. Ельконін. Він визначає гру як «діяльність, у якій створюються соціальні взаємини між людьми поза умов безпосередньої утилітарної діяльності [29, с. 282].

Відомі чотири рівні розвитку дитячих ігор, які визначив Д. Б. Ельконін.

Перший рівень – це ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування.

Другий рівень – ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця.

Третій рівень пов'язаний з виділенням у грі певної ролі дорослого та її виконанням.

Четвертий рівень передбачає здібність гнучко змінювати тактику поведінки й переходити від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї й тієї ж гри, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову виставу [28, с. 87].

В процесі своїх досліджень Д. Б. Ельконін прийшов до висновку, що в дітей на першому етапі в іграх прослідковується лише вивчення предметної їх діяльності, другий етап відображає систему взаємин між людьми, третій етап – передбачає підпорядкування гравця правилам суспільної поведінки та суспільних взаємин між людьми, четвертий етап – формує здібності гнучко змінювати тактику поведінки відповідно до ситуації (таблиця 1.1.).

Таблиця 1.1.

Етапи	Зміст ігрових дій	Сутність ігрової діяльності дітей
I	ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування	вивчення предметної діяльності
II	ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця	відображення системи взаємин між людьми
III	виділення у грі певної ролі дорослого та її виконання	підпорядкування гравця правилам суспільної поведінки та суспільних взаємин між людьми
IV	перехід від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї й тієї ж гри, розігрування в грі цілісної сюжетно-рольової вистави	формування здібності гнучко змінювати тактику поведінки, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку

Як бачимо, учений для визначення змісту поняття про рольові ігри використовує не уявлення про ролі, а уявлення про соціальні відносини, так що в результаті рольова гра визначається не шляхом вказівки ролей, а шляхом вказівки соціальних відносин, у які вступають гравці, приймаючи на себе виконання тих або інших ролей.

Цікавими є дослідження Л. С. Виготського, який виділяє у них парадокси гри:

1. Дитина діє по лінії якнайменшого опору (одержує задоволення), але навчається діяти по лінії найбільшого опору. Гра – школа волі.

2. Звичайно дитина випробує й переживає підкорення правилу в ситуації відмови від того, що їй хочеться, а в грі підкорення правилу є шлях до максимального задоволення. Гра дає дитині нову форму бажання, тобто співвідносить бажання з роллю в грі та її правилами. У грі можливі вищі досягнення дитини, які завтра стануть її реальним рівнем, її мораллю [28, с. 290].

60-і роки ХХ століття завдяки І. П. Іванову та іншим сподвижникам комунарської методики були відзначені сплеском творчих ігор. Розробивши теорію конструювання творчих справ, визначивши принцип чергування творчих доручень у дитячих колективах, педагог тим самим дав дітям прекрасну можливість у пізнанні своїх творчих сил, інтелектуальних організаторських можливостей. Комунарська методика, або, як її ще називають, «педагогіка співпраці», має багато послідовників (О. С. Газман, В. А. Караковський, С. Д. Поляков та ін.).

Дослідник ігрової діяльності школярів С. А. Шмаков справедливо стверджує, що «гра – найважливіша універсальна сфера «самозвеличення» дитини, у якій відбуваються могутні процеси «само»: самонатхнення, самоперевірки, самопізнання, самовизначення, самовираження й самореабілітації». Гра, на думку вченого, є «сукупністю способів взаємодії дитини зі світом пізнання й відкриття», а також «знаходження свого місця в ньому» [26, с. 18].

У своїх працях С. А. Шмаков виділив низку положень, які відображають сутність феномена гри:

1. Гра – багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, забаву, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самим себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Вона виступає з самостійним видом діяльності дітей різних віків, принципів і способів їх розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності.

2. Ігри дітей є найвільніша, природна форма вияву їх діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра, володіючи синтетичною властивістю, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, виступає в житті дитини багатогранним явищем. Вона – перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа його поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, свої цілі по мірі дорослішання учнів.

4. Гра є потреба дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона – специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практика розвитку.

5. Гра – шлях пошуку дитиною себе в колективах співтоваришів, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього часу й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

6. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Продукт її – насолода її процесом, кінцевий результат – розвиток реалізовуваних у ній здібностей.

7. Гра – головна сфера спілкування дітей. У ній розв'язуються спірні питання міжособистісних взаємин, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й отримується соціальний досвід стосунків людей. Гра соціальна за своєю природою й безпосередньому насиченню, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізуючих систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності [27, с. 25-26].

Механізм саморозкриття дитини в грі більш глибоко розкривається у О. С. Газмана, який відзначає, що гра завжди виступає одночасно як би у двох вимірюваннях: у

теперішньому часі й майбутньому. «З одного боку, вона дарує миттєву радість, служить задоволенню реальних потреб дитини, з іншого – завжди направлена в майбутнє, оскільки в ній або моделюються які-небудь життєві ситуації, або закріплюються властивості, якості, стани, уміння, навички, здібності, необхідні особистості дитини для виконання нею соціальних, професійних, творчих функцій, а також фізичного загартування організму, що розвивається» [14].

Отже, в процесі пошуку відповідей на питання про виникнення гри та її корисності для людини були висунуті найрізноманітніші припущення та гіпотези. Пропонуємо розглянути ті з них, які отримали найбільше визнання та є актуальними і на сучасному етапі дослідження специфіки ігрової діяльності [15].

Теорія надлишку нервових сил, компенсаторності (XIX ст., Г.Спенсер)

Ця теорія виникла у XIX столітті. Її родоначальником є англійський філософ Г. Спенсер (1820 – 1903), який вважав гру результатом надмірної активності, можливості якої не можуть бути вичерпані в звичайній діяльності. Згідно Спенсеру, гра значима тільки тим, що дозволяє розрядити надлишок життєвої енергії.

Спенсер доводив, що під впливом голоду або небезпеки тварина або людина напружує усі свої сили заради досягнення наміченої цілі. Коли ж примус зникає, то ці сили проявляються вільно і нестримно, тому й потреба руху проявляється вже не у праці, а у грі.

Послідовники Спенсера встановили, що люди і тварини здатні грати і у стані втоми, і що при цьому не тільки витрачають, а й відновлюють сили. Вони стверджували, що гра не тільки компенсаторна, але й володіє активністю, що врівноважує, адже дозволяє задіяти в активній роботі ті органи, що раніше знаходилися у стані бездіяльності і тим самим відновлювати життєву рівновагу. Діти грають у стані втоми, коли у них немає сил, і саме гра стає фактором їх відновлення, допінгом появи нової енергії дитини.

Уже в кінці XIX століття К. Грос констатував, що надлишок сил не причина появи гри, а лише сприятлива для неї умова.

Теорія інстинктивності, вправи або самовиховання (п. XX ст., К.Грос, А.Валлон)

На початку XX століття особливої популярності набула теорія вправ швейцарського вченого К. Гроса. Відповідно його уявленням, гра – вічна школа поведінки. Грос розглядав ігри дітей як підготовку до майбутньої трудової діяльності, до життя, як засіб природного самовиховання дитини.

Чому Грос називав свою теорію «теорією вправ»? Вправлятися – значить систематично удосконалювати в собі ті чи інші навички. Вправа – практика розвитку. Гра повторювана в досвіді дітей. Дитина багаторазово до неї звертається, відчуває задоволення від повтору.

Визнаючи, що у вищих тварин і людини недостатньо спадкових (відтворювальних) реакцій для підтримки життя, вчений разом з тим приймає саме спадкові (відтворювальні) реакції (вправи) за основу.

К. Грос зводить гру дітей та вищих тварин до діяльності перш за все інстинктивної: «Гра сама є тільки своєрідним засобом прояву різних інстинктів та потягів» [15].

К. Грос стояв на позиції закріплення і розвитку спадкових (відтворювальних) форм поведінки у іграх, критично ставився до теорій відпочинку та надлишку нервових сил. Пояснюючи свою теорію гри, він виходив з «принципу розряду».

Уся сутність концепції К. Гроса, таким чином, зводилася до заперечення рефлекторної природи і до визнання спонтанності (непередбачуваності) розвитку за рахунок «розряду внутрішньої енергії в організмі». За Гросом – розвиток гри дитини йде за рахунок внутрішніх сил та енергії, а у гри вправляються лише інстинкти.

Теорія рекапітуляції та антиципації (к. XIX – п. XX ст., Г. С. Холл)

Американський психолог Г. С. Холл (1846 – 1924) висунув ідею **рекапітуляції**¹ в дитячих іграх. Холл вважав, що в процесі розвитку дитини в різних його іграх як би поживаються типи діяльності, послідовність яких можна простежити протягом історії людської цивілізації.

У дитячих іграх можна знайти відображення цього минулого – елементи полювання, війни, збирання, творчості, сімейного побуту тощо; а дитячі карнавальні та театральні костюми, маски, капелюшки – відтворення культових церемоній і т.п. Ігри, на думку прихильників цієї теорії, допомагають переборювати інстинкти минулого, ставати більш цивілізованими.

Ця гіпотеза походження гри виникла на межі біологічного та соціального. Ми спостерігаємо в іграх дітей деякі корені минулого, але виникають вони на підґрунті традицій культури, на інколи непомітних витоках, що зумовлюють ігрову уяву дітей.

Існує також ідея **антиципації**² майбутнього в дитячій грі. Її прихильник - французький педагог А. Валлон (1879 – 1962). Її гіпотеза полягає в наступному: «Ігри можна розглядати як передбачення і научіння тим видам діяльності, які повинні з'явитися пізніше. А. Валлон пояснював відмінність ігор у хлопчиків і дівчаток обумовленістю тих життєвих ролей, які їх чекають.

Про тимчасові аспекти гри писав і О.С. Газман, який у останні десятиліття XX століття займався питаннями ігрової діяльності дітей: «Гра завжди виступає одночасно начебто у двох часових вимірах: у теперішньому і майбутньому. З однієї сторони, вона дарує миттєву радість, задовольняє назрілі актуальні потреби. З іншої сторони – гра завжди спрямована у майбутнє, тому що у ній моделюються якісь життєві ситуації або закріплюються властивості, якості, стани, вміння, здібності, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій, а також для фізичного загартування організму, що розвивається».

Таким чином, прихильники цієї теорії намагаються довести, що ігри, з одного боку, генетично відтворюють минуле, а з іншого – передбачають майбутнє, але й «працюють» і на теперішній час.

Теорія реалізації вроджених потягів (поч. XX ст., А.Адлер, З. Фрейд)

А. Адлер (1870 - 1937) – австрійський психіатр і психолог – пояснює появу гри та її своєрідність як реалізацію бажань, які дитина не може здійснити в дійсності.

Учитель Адлера З. Фрейд (засновник психоаналізу) досліджував ідею компенсаторного характеру гри. За Фрейдом, несвідомі потяги реалізуються у дитячих іграх символічно. Ігри, за даними досліджень Фрейда, очищують та оздоровлюють психіку, знімають травматичні ситуації, що є причиною багатьох неврологічних захворювань.

Поняття «принцип утіхи» висунутий Фрейдом, але він не пояснив багатовимірну сутність самої категорії «утіха», розглядаючи його як «лібідо» (сексуальний потяг). З одного боку, принцип утіхи є принципом регуляції психічного життя, що полягає у прагненні уникати незадоволення і необмежено отримувати насолоду; з іншого боку, утіха є задоволенням волі, вольових прагнень, пов'язаних з інтересами.

Корисність ігор, відповідно до теорії Фрейда, полягає у тому, щоб викликати за допомогою утіхи, отриманої непрямим шляхом, справжній катарсис (очищення).

¹ **Рекапітуляція** – скорочене повторення основних етапів розвитку людства

² **Антиципація** - передбачення

Теорія функціонального задоволення або відпочинку (початок – у працях Аристотеля, Платона, у ХХ ст. - К. Бюлер)

Німецький психолог К. Бюлер (1879 – 1963) також визначав гру як діяльність, що здійснюється заради отримання функціонального задоволення. У теорії Бюлера увага звертається на те, що у грі важливий не практичний результат, а сам процес ігрової діяльності, від якого дитина отримує задоволення, утіху.

Для дитини занурення у світ гри – це очікування відкриття, передчуття тайни, прихованого, але важливого для неї сенсу життя. Передбачається, що така внутрішня установка, особливе особистісне налаштування і створюють стан «лібідо» - всемогутньої радості, палітри переживань та насолод.

Теорія духовного розвитку дитини в грі (засновник – К. Д. Ушинський, розробляли: Ж. Піаже, К. Левін, Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін, С. Т. Шацький)

Родоначальником теорії гри у вітчизняній науці вважається К. Д. Ушинський. Він протиставляє стихійності ігрової діяльності ідею використання гри в загальній системі виховання, у справі підготовки дитини через гру до трудової діяльності.

Виступаючи проти суто гедоністичної теорії гри (теорії задоволення), Ушинський свідчить, що діти в грі шукають не тільки насолоду, але і самоствердження у цікавих заняттях. Гра, за Ушинським, - це своєрідний рід діяльності, притому вільної і обов'язково свідомої діяльності, під якою він розумів прагнення жити, відчувати, діяти.

«Не треба забувати, - пише К. Д. Ушинський, - що гра, у якій самостійно працює душа дитини, є теж діяльність для дитини». Позбавлення дитини гри як свідомої діяльності є найстрашніше покарання для неї

У теоріях Ж. Піаже і К. Левіна, у працях вітчизняних психологів Л. С. Виготського, Д. Б. Ельконіна моделюючи та орієнтаційна функції гри пояснюються здібностями дитини оперувати ігровими символами. Зокрема, Д. Б. Ельконін вважає, що організовуючи діяльність за допомогою символів, дитина вчиться у грі орієнтуватися у явищах культури, Духовності у цілому, використовувати їх відповідним чином. На цій же позиції стояв і С. Т. Шацький, який вважав, що поява гри залежить «...від багатства внутрішнього життя, що розвивається у душі дитини».

Взагалі, багато вчених вважали, що гра виникає у світлі духовності і служить джерелом духовного розвитку дитини.

Теорія впливу на світ через гру (започаткував –С. Л. Рубінштейн; розвивав – О. М. Леонт'єв)

С. Л. Рубінштейн, радянський психолог і філософ, також одним з перших зробив спробу створити вітчизняну теорію гри. Зокрема, Рубінштейн розуміє гру, як вічну потребу дитини, що народжується з контактів із зовнішнім світом, як реакцію на них.

Згідно Рубінштейну, сутність гри полягає в тому, що вона є породженням практики, через яку перетворюється дійсність, змінюється світ: «У грі формується і виявляється потреба дитини впливати на світ». Мотиви гри приховані у різноманітних переживаннях, значущих для дитини, викликаних навколишньою дійсністю.

Висновки про те, що гра є свідомою діяльністю, розвивав у своїх працях і О. М. Леонт'єв – він вважав гру провідним типом діяльності дошкільника.

О. М. Леонт'єву належить думка, що «гра не є продуктивною діяльністю, її мотив криється не в результаті, а у змісті самої дії». Таким чином, підсумовує він, оволодіня дитиною більш широким, безпосередньо недосяжним для неї колом дій, може здійснюватися тільки у грі.

С. Л. Рубінштейн, О. М. Леонтьєв та їх послідовники пояснювали гру як доступний для дитини шлях розуміння та освоєння світу. Своєрідність ігрової діяльності, таким чином, проявляється в єдності з практичною діяльністю і тому носить активний, дієвий характер.

Теорія абсолютизації культурного значення гри (сер. ХХ ст. – розробляли: Х.Ортега-і-Гассет, Й. Хейзінг, Г.Гессе)

У другій половині ХХ століття в розвитку теорії гри намітився перехід від біологічних, індивідуально-психологічних підходів до соціологічних і культурологічних. Іспанський філософ і публіцист Х.Ортега -і-Гассет (1883 – 1955), нідерландський історик культури, філософ Й. Хейзінга (1872 – 1945), швейцарський письменник Г.Гессе (1877 – 1962) та інші діячі пов'язують гру з громадським розумом, з культурою в цілому. З культурою як системою ігор. З культурою, організованою «за правилами гри» у вигляді сукупності сюжетів, що вічно розвивається, сценаріїв, ролей, норм, цінностей, символів, мови культури тощо.

Г. Гессе, захоплений ідеєю створення універсальної мови культури або системи символів культури, єдиних для усіх, такої, що дозволятиме через ці знаки культури висловлювати будь яку ідею, будь який зміст релігії, філософії, музики, живопису тощо, вважав, що саме через гру можна досягти глибини спілкування та досягнення взаєморозуміння між людьми.

Відомий голландський історик культури Й. Хейзінга, автор відомої книги «Людина, що грає», досліджуючи у ній феномен гри та її впливу на духовне життя людини, вважає гру первинним імпульсом історії людства. Гра дає життя і обумовлює розвиток усієї культури, її різноманітних форм і напрямів.

На думку Й. Хейзінга, інтенсивність гри не пояснити ніяким біологічним аналізом. Феномен гри, як він вважає, і прихований у цій разючій інтенсивності; у ній сутність, первинна якість гри.

Не розрядка надмірної енергії, не відпочинок після напруги сил, не компенсація нереалізованих бажань, а саме природна сила робить гру грою з напругою, творчістю, радістю та усіма турботами. Видатний мислитель ХХ століття виводить гру із світу повсякденності, як «заняття, що знаходиться за межами розуму».

Існує вираз «спочатку було слово». Перефразувавши його відносно до дитини, як вважає дослідник, можна говорити «Спочатку була гра», тому що саме з неї у дитини і починається сприйняття та усвідомлення світу.

Й. Хейзінга, вивчаючи життя і культуру первісного, античного та середньовічного суспільств, розглядає гру як стимул до самопрояву: «Ігровий стан як суспільний імпульс, більш старіший ніж сама культура, здавна заповнював життя і примушував зростати форми архаїчної культури». Поезія народилася у грі і стала жити завдяки ігровим формам. Музика і танок були безпосередньо грою. Мудрість і знання знаходили своє відображення і вираження у священних змаганнях.

Культура, наголошував Й. Хейзінга, у її первинних формах, «грається». Вона не походить із гри, як живий плід, який відокремлюється від материнського тіла; вона розвивається у грі.

Таким чином, у процесі розвитку теорії гри було доведено, що природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя, адже вони пов'язані з усіма іншими видами діяльності людини. Гра виступає як специфічна дитяча форма пізнання, праці, спілкування, спорту, мистецтва тощо. Звідси стає очевидним, що розуміння сутності гри для дітей шкільного віку й можливість побудови теорії педагогічного управління ігровими процесами пов'язане з необхідністю цілісного погляду на гру як на складну систему, що інтегрує в собі три взаємозв'язані структури: гру – стан, гру – спілкування, гру – діяльність.

Гра є потребою зростаючого організму дитини, її особистих, інтелектуальних зусиль. Гра для дітей – життя, у якому процес самовиховання активний та результативний.

У грі вільно та природно проявляється головна, тобто ігрова діяльність дитини, через яку вона усвідомлює та вивчає навколишній світ. У грі вона отримує широкі можливості для виявлення особистісної творчості, особистої активності, демонстрації своїх потенційних можливостей. Тільки гра надає дитині свободу дій та вибору, у ній вона не зазнає психічного закріпачення. Гра надає дитині можливість вільного та повного розвитку її природних сил та готує її до життя.

Виходячи з вищевикладеного, науковці вважають ігрову діяльність діяльністю синтетичною, тому що вона охоплює й царину розуму, і сферу почуттів дитини.

1.2. Класифікація ігор

Якщо говорити про класифікацію ігор, то слід зазначити, що тут спостерігаються деякі труднощі, адже на сьогодні у науковій літературі немає єдиної класифікаційної сітки. Зокрема, складність класифікації ігор полягає у тому, що вони відрізняються одна від одної не тільки формальною моделлю, набором правил, кількісних показників, але, перш за все, цілями. Ігри з однаковими правилами, інформаційною базою можуть бути вельми різними, оскільки використовуються з різною метою.

Крім того, кожний окремих вид гри має численні варіанти. Діти дуже винахідливі. Вони ускладнюють і спрощують відомі ігри, придумують нові правила й деталі. Ігри передаються від покоління до покоління. Окремі види ігор не міняються, інші змінюються сильно. З одного боку, вони можуть забуватися через різні соціальні причини, з іншого – кількість ігор росте в міру цивілізації дозвілля, створення індустрії розваг.

Складність класифікації ігор полягає ще й в тому, що вони, як і будь-яке явище культури, випробовують серйозний вплив динаміки історичного процесу будь-якої нової формації, ідеології різних соціальних груп.

Збагачення культури дозвілля завжди служить передумовою розвитку суспільства. Ігровий елемент присутній буквально у всіх видах діяльності людини. Але акцентовані ігри присутні переважно в дозвіллі. Вони відображають загальнолюдські, національні етнографічні, географічні, історичні й місцево-територіальні прикмети.

Більшості ігор властиві чотири головні риси:

- вільна розвивальна діяльність;
- творчий, значно імпровізаційний характер діяльності;
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція;
- наявність прямих і непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну й тимчасову послідовність її розвитку [27].

Розглянемо наявні спроби класифікації ігор.

На думку відомого теоретика і практика С. А. Шмакова, найкраща класифікації ігор, заснована на системному підході, була зроблена Е. І. Добринською та Е. В. Соколовим:

- «за змістовною ознакою» (військові, спортивні, художні, економічні, політичні);
- «за складом і кількістю учасників» (дитячі, дорослі, одиночні, парні, групові);
- «за тим, які здібності вони знаходять і тренують» (фізичні, інтелектуальні, змагальні, творчі тощо) [14].

Беручи до уваги останній критерій, варто зауважити, що саме Добринська та Соколов виокремлюють ігрові методи навчання.

Крім того, Е. В. Соколов пропонує також поділити ігри на «ті, що звільняють» та «екстатичні». У першому випадку проявляється тенденція до звільнення від середовища, до створення особливого ігрового світу, у другому – злиття з середовищем, розчинення в ньому. До першого ряду ігор автор відносить карти, шахи, карнавали, різноманітні трюки – тобто будь які ігрові дії, у яких «демонстративно» заперечуються закони природи. До другого –

скачки, каруселі, ворожіння, гороскопи, танці – все те, де людина прагне підключити себе до природних стихій. Можливі ігри, що синтезують в собі і те, й інше.

Класифікація Ю. Н. Кумоткіна і Р. І. Сухобської [14] не зачіпає внутрішніх процесів ігрової діяльності, вони пропонують визначити типи ігор, керуючись трьома основними параметрами:

1. Ступенем складності гри (кількість учасників, час, необхідний для її проведення, складністю поставлених перед дитиною завдань).
2. Ступенем проблемності вирішуваного завдання.
3. Ступенем використання імпровізації в процесі ігрової діяльності.

Серед різноманіття ігор, які використовуються в роботі з дітьми, деякі науковці розрізняють такі їх види:

1. **Творчі:** сюжетно-рольові, ігри-драматизації, гра-праця, ігри-імпровізації, ігри-марення, ділові ігри.
2. **Ігри з правилами:** жваві, спортивні, ігри на місцевості, настільні; інтелектуальні (дидактичні, пізнавальні, електронні).
3. **Розважальні:** ігри-жарти, ігри-спілкування, танцювальні ігри.
4. **Комп'ютерні** ігри.
5. **Народні** ігри.
6. **Азартні** ігри.

Кожний вид гри в свою чергу розрізняють за принциповими зовнішніми (зміст, форма та місце проведення гри, склад і кількість учасників, ступінь регулювання й управління, наявність аксесуарів) й внутрішніми ознаками (показниками, прикметами, знаками, визнанням).

Наприклад, за змістом *ігри з готовими правилами* розрізняють таким чином: спортивні, жваві, інтелектуальні, будівельні й технічні, коректувальні, жартівливі (забави, розваги) та інші.

За змістом *вільні ігри* розрізняються за тією сферою життя, яке вони відображають: військові, весільні, театральні, художні; є позитивні соціально-етичні ігри й асоціальні.

Також, зміст дає підставу підрозділяти ігри на самотні й комплексні, що об'єднують у собі органічно ігри різного виду.

За зовнішніми ознаками ігри також розрізняються:

- *за часом проведення.* Такі ігри називають сезонними або природними (зимові, весняні і т.п.) і розрізняють за обсягом часу (тривалі, тимчасові, коротко-тимчасові, ігри-хвилинки);
- *за місцем проведення* – настільні, кімнатні, вуличні, дворові ігри. Ігри на повітрі, ігри на місцевості (у лісі, у полі, на воді), ігри на святі;
- *за складом і кількістю учасників:* розрізняються ігри за віком, статтю, складом, кількістю учасників. За кількістю учасників розрізняються одиночні, індивідуальні, парні, групові, командні, масові ігри;
- *за ступенем регулювання, управління* існують ігри запропоновані, організовані дорослими, витівником, ігротехніком, стихійні, імпровізовані, експромтні;
- *за наявністю або відсутністю необхідних для гри аксесуарів* (інвентарю, предметів, іграшок, костюмів). Розрізняються ігри без предметів і з предметами, комп'ютерні ігри, ігри-автомати, ігри-атракціони.

Цікавою є класифікація ігор, запропонована Г. К. Селевко [21], яка включає наступні групи.

1. *За сферою діяльності:*

- фізичні;
- інтелектуальні;
- трудові;
- соціальні;
- психологічні.

2. *За характером психологічного процесу:*

- навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі;
- пізнавальні, виховні, розвивальні;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;

3. *За ігровою методикою:*

- предметні;
- сюжетні;
- рольові;
- ділові;
- імітаційні;
- ігри-драматизації.

4. *За предметною сферою:*

- математичні, фізичні, екологічні;
- музичні, театральні, літературні;
- трудові, технічні;
- фізкультурні, спортивні, військово-прикладні, туристичні, народні;
- суспільствознавчі, управлінські, економічні.

5. *За ігровим середовищем:*

- без предметів / з предметами;
- настільні, кімнатні, вуличні, на відкритій місцевості;
- комп'ютерні, телевізійні, що потребують / не потребують технічних засобів навчання (ТЗН);
- технічні, із засобами пересування.

6. *За тривалістю:*

- короткі ігри: до них належать предметні, сюжетно-рольові й інші ігри, спрямовані на розвиток інтересу до навчальної діяльності та вирішення окремих конкретних задач: засвоєння якогось конкретного правила, відпрацювання навички тощо;
- ігрові оболонки: це ігрові форми організації навчальної діяльності більш тривалі по часу. Частіш за все вони обмежені рамками одного заняття, але можуть тривати й довше. До них належить такий прийом, як створення єдиної навчальної оболонки, тобто уявлення уроку у вигляді цілісного навчання-гри;
- тривалі розвивальні ігри: ігри такого типу розраховані на різні часові проміжки і можуть тривати від декількох днів або тижнів до декількох років. Вони орієнтовані на далеку ідеальну мету і спрямовані на формування тих психічних та особистісних якостей учні, що утворюються повільно. Особливістю цієї групи є серйозність та діловитість.

Також Г. К. Селевко виділяє ігри:

- з готовими «жорсткими» правилами;
- «вільні», правила яких встановлюються по ходу ігрових дій;
- які поєднують і вільну організацію діяльності, й правила, прийняті у якості умов гри, і ті, що виникають по ходу ігрової діяльності.

Відомий ігролог Р. Кайюа запропонував класифікувати ігри за стратегічним принципом:

1. *Ігри, що засновані на змагальності* (від латинського «agon» - «публічне змагання, публічний бій»). Сюди відносять: у спорті ігри групові – футбол, волейбол тощо, парні – шахи, більярд тощо; в культурній діяльності – змагання в ерудиції, спритності тощо. Ці ігри – атрибути свят і народних гулянь, телепрограм та різноманітних шоу. Така гра потребує підготовки, тренування.

2. *Ігрова стратегія, що має в основі виконання ролі* (тобто театралізації). Кайюа називає цю стратегію «мімісгу» - імітування, наслідування. Така стратегія реалізується в театрі, цирку тощо.

3. *Гра-шанс*. За Кайюа «алеа» (від латинського «гра в кості»). На відміну від першого типу ігор, вигреш тут здобувається не через боротьбу, а через операції з числовими та іншими невизначеностями. Сюди належать карти, гральні кості, рулетка та інші.

4. *Ігри, засновані на ефекті руху* – «запаморочливі». Кайюа застосовує термін «ілінх» - від латинського «круговерть». До цього класу ігор належать каруселі, атракціони та інші [4].

П. І. Підкасистий та Ж. С. Хайдаров поділяють усі дитячі ігри на наступні види:

1. *Психологічні та фізичні ігри і тренінги:*

- рухові (спортивні, рухливі, моторні);
- екстатичні, експромтні ігри і розваги;
- вивільняючі ігри і забавки;
- лікувальні ігри (ігротерапія).

2. *Інтелектуально-творчі ігри:*

- предметні забавки;
- сюжетно-інтелектуальні ігри;
- дидактичні ігри (освітньо-предметні, навчальні, пізнавальні);
- будівельні, трудові, технічні, конструкторські;
- електронні, комп'ютерні;
- ігрові методи навчання.

3. *Соціальні ігри:*

- творчі, сюжетно-рольові (наслідувальні, режисерські, ігри-демонстрації);
- ділові ігри (організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні, організаційно-мисленеві, рольові, імітаційні).

4. *Комплексні ігри* (колективно-творча дозвіллева діяльність) [14].

Єрмолаєва М. Г. у своїй класифікації бере за основу тип людської діяльності, яку ігри відтворюють, базові види якої вони в значній мірі моделюють. При такій класифікації ігри об'єднуються у групи, які умовно дослідниця представляє як ігри тіла, ігри розуму, ігри душі.

1. *Фізичні ігри або ігри тіла:*

- рухові (спортивні, рухливі, моторні)
- екстатичні (від грецького – екстаз, захоплення; це – сучасні танці-імпровізації, різноманітні рухи тіла або спостереження за рухливими об'єктами – мильними бульбашками, струменями фонтану, залпами феєрверку, які викликають в учасників захоплення та насолоду).

2. *Інтелектуальні ігри або ігри розуму* (ігри-маніпуляції, ігри-подорожі, психотехнічні, предметні або дидактичні ігри, конструкторські, комп'ютерні).

3. *Соціальні ігри або ігри душі:*

- сюжетно-рольові;
- ділові (організаційно-діяльнісні, імітаційні, організаційно-комунікативні);
- комплексні ігри (колективно-творчі справи, дозвіллева діяльність) [4].

Найбільш часто вживаною є класифікація ігор, розроблена з урахуванням особливостей психолого-педагогічної, в т.ч. корекційно-розвивальної роботи з дітьми та впливу гри на розвиток особистості.

1. *За провідною метою:*

- пізнавальні;
- розважальні;
- активізуючі;
- комунікативні;

- фізично розвиваючі;
 - ділові;
 - ігри-жарти;
 - тощо.
2. *За фізичним навантаженням:*
- рухливі;
 - нерухливі
3. *За ступенем фізичного контакту:*
- безконтактні;
 - легкий фізичний контакт;
 - тісний фізичний контакт в індивідуальній зоні учасників.
4. *За ступенем емоційності:*
- без емоційної напруги;
 - з легкою емоційною напругою;
 - емоційно напружені;
 - дуже емоційні
5. *За кількістю гравців:*
- колективні;
 - командні;
 - одиночні.
6. *За часовими параметрами:*
- ігри-хвилинки;
 - ігри на декілька годин;
 - ігри на цілий день;
 - безкінечні ігри (в які можна грати доки не набридне).
7. *За технічними засобами:*
- настільні;
 - карткові;
 - телевізійні;
 - комп'ютерні;
 - ігри, що не вимагають технічних засобів.

Деякі науковці виділяють також низку **складних ігор**: рольові, організаційні, ділові, симуляційні.

Інтерактивні ігри також є різновидом складних ігор. За змістовим наповненням, сюжетом інтерактивні ігри дуже різноманітні. Це суттєво ускладнює описання інтерактивної гри як окремого методу. Підставами для *класифікації інтерактивних ігор* можуть служити:

- цілі ігор;
- кількість учасників гри;
- навантаження на учасників;
- тривалість;
- засоби спілкування;
- ступінь структурованості гри;
- походження гри;
- психологічна основа інтерактивної гри;
- вимоги до ведучого групи;
- глибина інтервенції (втручання) гри;
- масштаб інтервенції [14].

Разом з тим, як зауважують науковці, що безпосередньо займаються питаннями апробації інтерактивних ігор [2], даний метод має деякі відмінні риси:

- наявність учасників, або груп учасників, інтереси яких у значній мірі перетинаються;
- наявність чітко обговорених правил гри, що дає однозначне розуміння рамок припустимих дій учасників;
- наявність ясної мети, досягнення якої можливе шляхом здійснення певних дій у рамках установлених правил;
- здійснення взаємодії з іншими учасниками гри тим способом й у тім обсязі, що обирається самим учасником;
- можливість використання учасниками різних моделей поведінки в процесі досягнення мети;
- докладна групова рефлексія й підведення підсумків по закінченні гри.

Важливим у контексті нашого дослідження є спроба класифікації ігор з погляду соціальної педагогіки, яка виділяє три сторони гри:

- **суверенність**, характерна для раннього дитинства й молодшого шкільного віку;
- **експериментальність** як простір перевірки накопичуваного соціального досвіду, властива дітям 9–12 років;
- **перший ступінь пізнання**, що відбувається в підлітковому віці [2].

Однією з особливостей застосування ігор в соціальній роботі є активне залучення учасників не лише до процесу програвання, але й до самого створення гри. Вітчизняний науковець у сфері соціальної педагогіки Р. Х. Вайнола запропонувала, у зв'язку з цим, класифікацію ігор:

- ігри, в яких відчувається нестача інформації;
- ігри, умови яких потребують доповнення;
- ігри, де визначено лише сюжет;
- ігри із суперечностями у змісті;
- ігри із запланованими помилками у змісті (з метою виправлення помилок учасниками);
- ігри із запланованим сюжетом і умовами, де оцінки, результати визначають учасники [2].

Зрозуміло, що цей перелік можна поповнювати. Адже різноманіття видів, типів, форм ігор зумовлене різноманіттям життя, яке вони відображають, не дивлячись на зовнішню схожість ігор одного типу, моделі.

1.3. Психолого-педагогічна характеристика та сутність основних видів ігрової діяльності

Як вже зазначалося вище, у педагогічній та освітній практиці сьогодні існує безліч різноманітних ігор, які дозволяють наповнити життя як і дітей, так і дорослих цікавим змістом, а також постійно оновлювати свій життєвий багаж знань, вмінь та навичок. Крім того, розумна різноманітність ігор цінна ще й тим, що створює умови для вирішення важливих завдань як соціально-педагогічної та психологічної діяльності, зокрема щодо адаптації, соціалізації та розвитку особистості в соціумі, а також усієї освітньої сфери – засвоєння конструктивних норм взаємодії, толерантного ставлення дітей і дорослих один до одного, засвоєння норм життя в дитячому віці, формування характеру та безпечних моделей поведінки тощо.

Щоб забезпечити організацію позитивного, ефективного та пізнавально-розвивального ігрового простору для дитини чи дорослого, ведучому (зокрема соціальному педагогу, практичному психологу, класному керівнику та ін.) необхідно чітко орієнтуватися у психолого-педагогічних характеристиках та функціональному призначенні різних типів ігор та ігрових методик, орієнтуватися у специфіці їх застосування в превентивній та профілактичній роботі.

Пропонуємо розглянути характеристики типів ігор, які є найбільш доцільними та ефективними для застосування у практичній діяльності спеціалістів психологічної служби закладів освіти беручи до уваги, що пріоритетними напрямками ігрової діяльності у соціально-педагогічній та психологічній сфері є превентивний, профілактичний, корекційно-розвивальний та соціально-перетворювальний.

Сюжетно-рольові ігри

Ігри, у яких на основі життєвих або художніх вражень, самостійно або за допомогою дорослих творчо відтворюються дітьми соціальні відносини або матеріальні об'єкти, називаються *сюжетно-рольовими*.

У рольовій грі діти відображають оточуюче їх різноманіття дійсності. Граюча дитина приймає на себе ту або іншу соціальну функцію, яку вона здійснює у своїх діях. Дійсність, що відображається в дитячих іграх, стає сюжетом рольової гри. Чим ширше сфера дійсності, з якою стикаються діти, тим ширше й різноманітніше сюжети ігор. Рольова гра вважається вищою формою розвитку дитячої гри.

Рольові ігри дітей молодшого шкільного віку набагато відрізняються від ігор дітей середнього і старшого віку. Діти грають у схожі ігри в будь-якому віці, але вони грають у них по-різному. Саме тому, разом із сюжетом варто розрізнити зміст рольової гри. Змістом гри є те, що дитина виділяє як основний момент діяльності дорослих. Діти різних вікових груп грають при грі з одним і тим же сюжетом, вносять у цю гру різний зміст.

Для *молодших школярів* основним змістом гри стає відтворення реальних дій дорослих людей з предметами. Наприклад, граючи в «сімейний обід», діти ріжуть хліб, варять кашу, миють посуд, при цьому відтворюючи одні й ті ж дії.

Для дітей *старшого віку* основним змістом стають стосунки між людьми. Це вчить дітей дотримуватися певних правил. Знайомлячись через гру із суспільним життям дорослих, діти залучаються до розуміння суспільних функцій людей і правил взаємин між ними.

Змістом рольової гри в *старшокласників* стає дотримання правил, які витікають з узяті на себе ролі.

На думку науковців, усі рольові ігри, так чи інакше, вирішують своїм впливом на учасників три основні завдання: виховні, освітні, розважальні. Адже між рольовими іграми неможливо провести чітку межу, і крім того кожна рольова гра є способом проведення дозвілля, тобто є розважальною.

Разом з тим, досвід застосування сюжетно-рольових ігор у професійній діяльності спеціалістів психологічної служби, зокрема соціальних педагогів, доводить, що ігри цього типу дуже вдало виконують і завдання соціалізації та адаптації дитини у соціумі, а також допомагають формувати відповідні моделі поведінки у тих чи інших життєвих ситуаціях, сприяють особистісному розвитку дитини, допомагають знаходити нестандартні рішення життєвих ситуацій, в т.ч. пов'язаних з ризиком для життя та здоров'я дитини.

Для успішного проведення рольової гри соціальному педагогу необхідно визначити її конкретні класифікаційні ознаки та залежно від мети та завдань соціально-педагогічної діяльності, а також з урахуванням особливостей цільової групи обрати той чи інший різновид рольової гри.

Зокрема, за певними класифікаційними ознаками, у соціально-педагогічній діяльності ефективно можуть застосовуватися такі різновиди рольової гри.

1. За територіальною ознакою:

- *настільні рольові ігри* – найпростіші до технічних вимог ігри. Проводяться у приміщенні або на відкритому просторі за столом. Необхідний інструментарій гравця – папір і ручка, а також розроблена система правил й інформаційних карток. Більшість настільних рольових ігор передбачає наявність підготовленого ведучого, але й існують ігри, у яких можна грати без нього. Попередня підготовка гравців не обов'язкова;

- *павільйонні рольові ігри* - ігри, які проводяться в приміщенні і в яких можливе моделювання значних за протяжністю територій і процесів. Бажана наявність антуражу й відповідного спорядження. Для цих ігор необхідна присутність ведучих, які регулюють хід гри. Підготовка учасників залежить від рівня складності цієї гри. Можливе включення елементів настільних ігор;

- *рольові ігри на місцевості* – для них необхідні елементи антуражу, костюми для учасників, ігрове й туристичне спорядження. Для проведення масштабних рольових ігор необхідна присутність підготовлених фахівців у галузі проведення ігор, які наперед готують гру й займаються підготовкою учасників.

2. За рівнями складності (часто збігаються з тематичним розподілом ігор):

- *казкові ігри* – це ігри, у яких присутні казкові персонажі. При підготовці необхідне підвищення рівня гравців і відповідальності організаторів;

- *історико-етнографічні ігри* – можуть проводитися за мотивами як історичних подій, так і літературних творів, або за власними розробками організаторів. Проведення історичних і, особливо, історико-етнографічних ігор вимагає детальної розробки легенд, моделювання духовної сфери, елементів матеріальної культури вибраного для гри періоду. Це сприяє детальному знайомству учасників з умовами життя модельованого періоду;

- *інформаційні ігри* – це найспокійніший клас рольових ігор, тому що їх учасники вельми обмежені у виборі активних ігрових дій. Дії в таких іграх зведені до мінімуму, елементи інформаційної гри можуть бути присутні в іграх будь-якого класу, але для певного кола гравців інтелектуальна рольова гра становить великий інтерес і в чистому вигляді;

- *режисерські ігри* – різновид рольової гри, у якій діти не приміряють на себе ролі, а оперують з предметами й іграшками, додаючи їм вигадане значення за сюжетом гри. Учасники наділяють ролями предмети, іграшки, розвиваючи сюжет одночасно з ролями інших. Таким чином, у режисерській грі діти не приймають на себе конкретні ролі, а діють за багатьох персонажів ігрового сюжету. Режисерські ігри можуть бути груповими. Лідери таких ігор по суті справи виступають як режисери, визначаючи точність виконання ролей товаришами, управляючи взаємодією. У таких іграх особливо інтенсивно нагромаджується досвід узгодження задумів і спільних дій.

- *ігри-марення* – ігри «про себе», ігри, побудовані на уяві. Ігри-марення можуть бути реалізовані в малюнку. Діти «малюють» війну, навколишній світ, придумуючи ролі зображеним героям, одушевляючи малюнок внутрішніми монологами, діалогами. Існують ігри-марення, дії яких протікають в уяві, а сюжет нав'язаний або життєвими, або запозиченими літературними ситуаціями.

Варто зауважити, що Л. С. Виготський та А. Р. Лурія ігри-марення відносили до художніх ігор, у яких дитина грає з більшим задоволенням, ніж актор у п'єсі [14].

Отже, як бачимо, рольова гра служить важливим джерелом формування соціальної свідомості дитини. Рольові ігри дітей усіх віків не просто копіюють навколишнє життя, вони є виявом вільної діяльності дітей, у якій, фантазуючи й наслідуючи, вони розкривають свій характер, своє розуміння життя. Цінністю та сильною розвивальною стороною рольової гри є те, що вона вимагає від гравця напруженої особистісної праці, руху та інтелектуальної напруги.

Гра-праця

Гра-праця – це робота, що супроводжується грою уяви та виконується із задоволенням. У сюжетній грі-праці закріплюються знання про навколишній світ, освоюються загальні дії й процеси праці. Наприклад, робота на «фабриці іграшок», виготовлення костюмів, будівництво «гаража», «міста», збірка предметів з конструктора тощо. Такий тип гри є дуже ефективним в першу чергу для здійснення профорієнтаційної роботи.

Театралізовані ігри

Ігри-театралізації розігруються в класичній театральній формі (сцена, завіса, декорації, костюми, грим) або у формі масового сюжетного видовища. У процесі гри-театралізації у дітей формується вміння за допомогою образотворчих засобів (інтонації, міміки, жести) точно відтворювати ідею художнього твору й авторський текст.

Театралізовані ігри на відміну від сюжетно-рольових припускають наявність глядачів (однолітки, друзі, батьки).

Щоб театралізовані ігри стали по-справжньому видовищними, соціальний педагог (або інший керівник театралізованого дійства) повинен навчати дітей способів виразного виконання, сформуванню в них умінь працювати з емоціями та уявою. Також бажано, щоб керівник володів основами акторського та ораторського мистецтва, і міг навчити цьому дітей (чи дорослих).

Ігри-драматизації

Ігри-драматизації передбачають виконання дітьми якого-небудь сюжету. Сценарій служить лише для імпровізації. Ігри-драматизації можуть виконуватися без глядачів (усі учасники), а можуть носити характер концертного виконання.

Драматичний конфлікт, становлення характерів, гострота ситуацій, емоційна насиченість, властиві казкам; короткі, виразні діалоги, простота й образність мови – усе це складові, необхідні для створення сприятливих умов проведення гри-драматизації.

Методика проведення гри-драматизації полягає в наступному:

1. Ознайомлення з твором, який пропонується до інсценування.

2. Розподіл ролей і читання з інтонацією.

3. Розігрування невеликих епізодів з двома персонажами для розвитку відчуття партнерства.

4. Готуючись до драматизації, можна об'єднати дітей у кілька груп для того, щоб мати можливість порівняти різні стилі виконання, а також мати декілька акторських груп для виступу на сцені (перед аудиторією), в т.ч. за потреби заміни акторів у день виступу.

5. Підсумок роботи – драматизація п'єси, казки. Відтворення дітьми казки, п'єси буде грою в тій мірі, у якій діти зможуть вільно, самостійно, у вільній інтерпретації передати взаємодію й стосунки героїв.

Ділові або імітаційні ігри

Ділові ігри – це ігрова імітаційна модель, яка відтворює умови, зміст, стосунки, динаміку тієї або іншої діяльності.

Існують різні модифікації ділових ігор:

- *Імітаціями (іграми)* називають процедури з виконання будь-яких простих відомих дій, які відтворюють, імітують певні явища навколишньої дійсності. Імітація (від лат. *Imitatio*) – наслідування кому-небудь, чому-небудь, відтворення чого-небудь, повторення, відтворювання. Імітується діяльність якої-небудь організації або її підрозділів. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей і обстановка, умови, у яких відбувається подія або здійснюється діяльність. Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету події, містить опис структури й призначення імітованих процесів.

Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконують інструкцію. Учасники можуть виконувати дії індивідуально або в групах.

На закінчення імітації учасники отримують подібний результат, але він не завжди однаковий. Дуже важливо, щоб ці результати обговорювалися. Імітаційні ігри розвивають увагу, навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вмінь вирішувати проблеми.

- *Виконання ролей.* У цих іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків конкретної особи. Для проведення ігор з виконанням ролі розробляється модель-п'єса, між учнями розподіляються ролі з «обов'язковим змістом».

- *«Діловий театр»*. У ньому розігрується яка-небудь ситуація, поведінка людини в цій обстановці. Тут учень повинен мобілізувати весь свій досвід, знання, навички, зуміти вжитися в образ певної особи, зрозуміти її дії, оцінити обстановку і знайти правильну лінію поведінки. Основне завдання методу інсценування – навчити підлітка орієнтуватися в різних обставинах, давати об'єктивну оцінку своїй поведінці, урахувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їх інтереси, потреби й діяльність, не вдаючись до формальних атрибутів влади, до наказу. Для методу інсценування складається сценарій, де описуються конкретна ситуація, функції й обов'язки дійових осіб, їх завдання.

- *Психодрама й соціодрама*. Вони вельми близькі до «виконання ролей» і «ділового театру». Це теж «театр», але вже соціально-психологічний, у якому відпрацьовуються вміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння ввійти з нею в продуктивний контакт.

- *Симуляції*. Складні імітаційні ігри називають симуляціями. Це створені вчителем/тренером ситуації, під час яких учасники гри копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому житті. До них належать судові, парламентські, громадські слухання, збори, дебати тощо. Готуючи учасників до симуляції, вчитель/тренер повинен чітко розподілити ролі, обговорити з кожним виконавцем послідовність його дій, висловів, дотримуватися чіткого регламенту, сценарію, який зберігається з проведенням такої процедури в реальному житті.

Таким чином, симуляція – це мініатюрна версія реальності, яка дає змогу учасникам зрозуміти її суть.

У системі ділових ігор також розрізняють:

- організаційно-діяльнісні;
- організаційно-комунікативні;
- організаційно-інтелектуальні.

За Платовим В. Я., характерними ознаками ділової гри є:

1. Підготовчий етап – де ставиться мета підготувати тих, кого навчають, до участі в грі.
2. Розподіл ролей між учасниками гри.
3. Відмінність рольових цілей при підготовці та прийнятті рішень.
4. Взаємодія учасників, які виконують ті або інші ролі.
5. Наявність загальної мети у всього ігрового колективу.
6. Колективне вироблення рішень учасниками гри.
7. Реалізація в процесі «ланцюжка рішень».
8. Наявність керованої емоційної напруги.
9. Альтернативність рішень.
10. Наявність розгалуженої системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри [14].

Отже, **щоб організувати проведення ділових ігор, необхідно:**

1. Вибрати тему для імітації.
2. Чітко спланувати усе, що необхідно для проведення гри (імітації), продумати участь у ній усіх учасників.
3. Надайте учасникам максимум інформації та чіткі інструкції, щоб вони могли впевнено виконувати усі процедури і одночасно вчитися.
4. Перед початком гри-імітації зробіть невеликий вступ.
5. Заздалегідь продумайте запитання для підбиття підсумків.

Отже, ділова гра застосовується як засіб імітації ухвалених рішень, проведення штучно організованих ситуацій різного плану. У ділових іграх імітація сприяє наближенню до реальної практики, діяльності з метою навчання чого-небудь. Вони відрізняються від інших методів навчання, по-перше, імітацією діяльності реальних соціально-економічних систем; по-друге, учасники гри виступають у тих або інших ролях лише для придбання досвіду подолання конфліктів і ухвалення ділових рішень; по-третє, ділова гра – завжди

метод колективного навчання; по-четверте, у ділових іграх спеціальними засобами створюється емоційний настрій для активізації інтенсифікації процесу навчання [14].

Імітаційні ігри (ділові та симуляції) для підлітків і молоді є способом освоєння сфери субординаційних взаємин у колективі й суспільстві, конфліктів, проектів діяльності, експертизи навчання, дозвілля. На відміну від дорослих ділових ігор, ігри учнів побудовані на основі спілкування.

Дидактичні ігри

Переважно пізнавальне навантаження, функцію інтелектуального розвитку беруть на себе дидактичні ігри.

Дидактичні ігри – різновид ігор з правилами, спеціально створювані педагогікою (у тому числі й народною) з метою навчання й виховання дітей. У грі дитина з великим інтересом і бажанням виконує те, що зовні їй здається дуже важким і нецікавим. Одним з перших сказав про це В. О. Сухомлинський: «Дитина за своєю природою – допитливий дослідник, відкривач світу. Так хай перед нею відкривається чудовий світ у живих фарбах, яскравих і трепетних звуках, у казці й грі, власній творчості. Через казку, фантазію, гру, через неповторну дитячу творчість – правильна дорога до серця дитини» [23].

Освітньо-виховний зміст дидактичних ігор формується у вигляді задачі, проте для дітей ця задача не виступає відкрито, а реалізується непрямим чином, через задачу ігрову, ігрові дії й правила. Саме в цьому полягають переваги застосування дидактичних ігор в навчального-виховній діяльності, особливо в роботі з підлітками. Захоплення грою мобілізує інтелектуальні сили дитини, а наявність цікавості, жарту, гумору полегшує виконання задачі. Найважливішим секретом гри є те, що вона побудована на інтересі й добровільності. Примусити грати не можна, захопити грою можна. Цей вид ігор є не що інше, як ігрове навчання. Повчальний характер дидактичних ігор заснований на найважливішій закономірності ігрової діяльності дітей і підлітків – прагненні діяти за мотивами уявної ситуації.

Крім того, дидактичні ігри засновані на змаганні в знаннях. Виграє той, хто володіє найбільшою інформацією. За допомогою дидактичних ігор діти вчаться порівнювати й групувати предмети як за зовнішніми ознаками, так і за їх призначенням, вирішувати завдання, у них виховується зосередженість, увага, наполегливість, розвиваються пізнавальні здібності.

За характером матеріалу, що використовується, дидактичні ігри підрозділяють на три групи:

1. *Наочні* (дидактичні іграшки й матеріали).

2. *Настільно-друкарські*: ігри, засновані на підборі картинок за принципом схожості (лото, доміно), або складання з частин цілого (пазли, кубики з картинками), а також ігри пошукового типу (подорожі, лабіринти тощо). Розвиваючи логічне мислення, настільно-друкарські ігри несуть важливе пізнавальне навантаження, зокрема знайомлять дітей з різними явищами та життєвими ситуаціями.

3. *Словесні ігри* включають більшість ігор-загадок, ігор-подорожей. Складність словесних ігор у тому, що вони частіше за все не пов'язані з безпосереднім сприйняттям предметів, явищ, а вимагають певного абстрагування: у них діти оперують уявленнями, самостійно роблять висновки, помічають логічні помилки, проявляють уважність, швидкість реакції.

Результативність дидактичних ігор залежить від систематичного їх використання та цілеспрямованості програми ігор у поєднанні із звичайними дидактичними вправами.

Іноді дидактичні ігри розглядаються дуже вузько – лише як засіб інтелектуального розвитку дитини. Деякі дидактичні ігри несуть у собі уявну ігрову ситуацію, мають сюжет, вимагають розігрування ролей.

За допомогою дидактичних ігор діти вчаться порівнювати й групувати предмети та явища як за зовнішніми ознаками, так і за їх призначенням та змістом, вирішувати завдання;

у них виховується зосередженість, увага, наполегливість, розвиваються пізнавальні здібності.

Поступово, у міру розвитку системи освіти, відбувалася диференціація дидактичної гри. Вона розділилася на ігри, що використовуються з метою навчання (власне дидактична гра й ігрові прийоми на уроках), й ігри, що забезпечують позакласну виховну роботу й дозволяють школярів: тут зустрічаються всі види ігор, що розвивають дітей морально, інтелектуально, фізично, естетично тощо. Зокрема, у роботі з дітьми молодшого віку (6–8 років) найчастіше використовуються *ігри-заняття*, *ігри-вправи*. До них відносяться мозаїки, різні картинки, різні лото, ігри на узагальнення й виділення істотної ознаки цілої низки предметів гри на спостережливість («Що змінилося?», «Чого тут не вистачає?», «Що зайве?»). Сюди входить і цілий ряд словесних ігор, завдання яких практично ті ж («Навпаки», «Що це?», «Фанти»).

Багато з подібних ігор широко поширені серед старших дітей, зокрема ігри, пов'язані з тренуванням кмітливості, швидкості реакції, спостережливості. До таких ігор можна віднести головоломки усіх видів, настільні ігри, забави, деякі фокуси, цікаві задачі, загадки.

Пізнавальні ігри

Пізнавальні ігри містять у собі величезні можливості для розширення обсягу інформації, що отримується дітьми в ході навчання, стимулюють перехід від цікавості до допитливості, є прекрасним засобом розвитку інтелектуальних творчих здібностей, знижують психічні й фізичні навантаження. Серед них розрізняють:

- *ігри-змагання* (частіше всього – командне) – ці ігри формують потребу у розширенні кругозору, розвивають творче мислення. До них відносяться майже всі пізнавальні ігри-конкурси, що проводяться в процесі позакласної роботи. Ці ігри емоційні, колективні за своєю суттю, вчать слухати інших, формують уміння коректно висловлювати свої думки, співпереживати, радіти успіхам інших членів команди, досягати спільного командного результату тощо. Проте варто враховувати, що вони вимагають попередньої підготовки як дорослих, так і дітей, які спочатку з потреби, а потім із власної волі звертаються до популярної літератури. Важливим фактором у роботі з дітьми різного віку є наявний у них обсяг знань з тих питань, які розглядаються у процесі гри, а також їх вік та психологічна готовність до участі у ігровій діяльності.

Наприклад, для молодших дітей командні ігри повинні носити більш емоційний характер і по можливості містити елементи жвавих ігор, щоб діти не сиділи.

Для старших підлітків цікавішими є пізнавальні ігри, які носять змагальний характер. Одна з небагатьох ігор, які володіють можливістю продемонструвати учням важливість уміння переносити знання з однієї галузі в іншу – це «Аукціон знань». У цій грі діти в обстановці емоційного підйому яскраво вираженого колективного змагання повинні показати суперникам якомога більше відомостей про предмет з найрізноманітніших галузей науки, техніки, мистецтва або життєве чи соціальне явище;

- *ігри, спрямовані на процес соціалізації* («Хто я?», «Мoje місце у світі?», «Хто навколо мене?», «Яким я здаюся іншим людям» тощо). Інтерес дітей, особливо підлітків і старшокласників до подібних ігор пояснюється відчуттям дорослості, що виникає в процесі ігрової діяльності. Ці ігри не вимагають спеціальної підготовки й місця, легкі за умова участі у них (наприклад: ігри у яких за вільними асоціаціями вгадується людина, яку загадали; у яких треба зобразити кого-небудь з присутніх – за допомогою пантоміми або словесно – й вгадати, кого зображали; тощо).

Ці ігри, при умові їх грамотної організації, дають можливість з'ясувати уявлення дітей один про одного, про ідеального однолітка, про згуртованість дитячого колективу тощо. Усі ці знання можуть дати напрям самовихованню, корекції особистості дитини. Проте, щоб досягти такої мети гри, особливою і необхідною умовою для проведення цих ігор є участь педагога, вихователя, узагалі дорослого, краще на правах гравця, який зможе вчасно внести корекцію, зняти зайву напруженість, максималізм, властивий віку – інакше можливі образи, конфлікти. Іноді дорослий може перевести гру в жартівливу форму, щоб запобігти

небажаних моментів. Дітям, навіть старшого шкільного віку, складно це зробити самостійно у випадку, якщо виникатиме напружена або конфліктна ситуація;

• *орієнтаційні ігри* – це свого роду навчання дорослого життя: як поводитися в певній ситуації, знаходити виходи з конфліктних ситуацій, спілкуватися з людьми різного віку, тощо. Такі ігри нерідко містять елемент профорієнтації. При чіткій, продуманій організації вони є більш результативними, ніж розповідь, бесіда чи лекція. Гра повинна проходити в обстановці інтелектуального змагання, емоційної напруги, необхідності самостійно ухвалювати рішення – тоді інформація, яку одержують школярі, засвоюється повніше й легше;

• *ігри-подорожі* – у них у яскравій, захоплюючій формі розвиваються інтереси, формується пізнавальна активність школярів. У ці ігри можуть грати діти будь-якого віку, у будь-який час.

Гра-подорож дає багатющі можливості для фантазування, розвитку уяви. Подорожувати можна по різних країнах, інших планетах, книгах, соціальних явищах тощо. У подорож можна відправитися одному, удвох, групою або великим колективом.

Подорожі можуть бути:

- простими;
- короткочасними;
- складними;
- тривалими;
- багатоетапними.

Іноді ігри-подорожі проводять заочно (по листах). Проте, це набагато менш ефективний спосіб виховної дії, ніж колективна розгорнена гра.

У цілому пізнавальні ігри відрізняються тим, що значно рідше носять стихійний, самостійний характер. Пізнавальні ігри – сприятлива сфера співпраці дорослих і дітей, яка сприяє створенню атмосфери змагання, взаємодопомоги.

Жваві ігри

Жваві ігри завжди вимагають від гравців рухових дій, направлених на досягнення умовної мети. Особливість жвавих ігор – характер змагання, творчого, колективного. Головна ознака – наявність активних дій. Цінним з огляду завдань соціально-педагогічної діяльності у цьому виді ігор є те, що виховне значення жвавих ігор не зводиться до розвитку тільки фізичних якостей (швидкість, спритність, сила, витривалість, гнучкість тощо), а також розвиваються й інтелектуальні якості: спостережливність, пам'ять, логічне мислення, кмітливість. Крім того, серед жвавих ігор є такі, які спеціально спрямовані на виховання окремих сторін особистості гравців, наприклад, витримки й самовладання, взаємовиручки й товариства, формування почуття команди. Зокрема, це усі ігри із серії «мотузкового тренінгу»

За різними критеріями класифікації жваві ігри поділяють на:

- *сезонні*: літні (тривалі турпоходи, зліт, «мотузковий тренінг» тощо) й зимові (зокрема, об'єднання зимових ігор і забав у цілісний ігровий комплекс). Сезонні ігри потребують врахування погоди й місця проведення, оскільки місце для жвавих ігор повинне бути рівним і просторим;
- *ігри малої, середньої, великої й максимальної рухливості*;
- *командні, групові, парні, одиночні*.

Народні ігри

Народні ігри мають багатовікову історію, вони передавалися з покоління в покоління, вбираючи в себе кращі національні традиції. Для всіх народних ігор характерна любов людини до веселощів, молодечтва.

Ігровий фольклор зазвичай класифікують у чотири групи:

1. *«Ігри-пастки»* – характеризуються тим, що той, хто водить, повинен переловити всіх гравців один або за допомогою спійманих у ході гри. Усі ці ігри починаються з лічилки, супроводжуються діалогами, піснями.

2. «Ігри-драматизації» – у них розігрується яка-небудь дія, що також супроводжується діалогом, піснюю.

3. «Ігри хороводні» – змістом їх є рух по колу зі співом і танцювальними рухами.

4. «Словесні ігри-фанти» – для них характерний напружений діалог, іноді з віршованим зачином..

Спільним для усіх різновидів народних ігор є з'єднання в єдине ціле ігрової діяльності і елементів реальних дій з життя (наприклад, трудової діяльності тощо), що дозволяє створити сплав багатообразних форм соціальної структури буття, його традицій, звичаїв, обрядів, допомагаючи дитині пристосовуватися в житті, а пізніше відобразити його й перетворити. Тобто, народні ігри є могутнім інструментом соціалізації дитини та її адаптації до вимог дорослого життя. Вони мають великий вплив на виховання розуму, характеру, волі, фізично укріплюють дитину, створюють певний духовний настрій, інтерес до народної творчості. Крім того, звичаї, обряди, традиції, що відтворюються у народних іграх, в певному значенні регламентують життя дітей та дорослих, але разом з тим й обов'язково підводять його над буденністю. Головне значення ритуалу народних ігор – віддзеркалення форм символічної поведінки, що історично склалися, віддзеркалення соціальних і культурних цінностей.

Інтерактивні ігри

Інтерактивні ігри є найбільш поширеним та ефективним методом навчально-виховної взаємодії між учасниками навчально-виховного процесу. Адже одним з основних завдань інтерактивної гри є створення умов для знаходження учасниками нового значущого для них досвіду соціальної поведінки, що допоможе їм розібратися в різних життєвих ситуаціях, з розумінням й аналізом яких до цього були певні труднощі. Взаємодія, у цьому випадку, виступає каталізатором і доповнює систему знань, що були раніше в учасників, і уявлень стосовно певних життєвих ситуацій. Таким чином, інтерактивну гру, зокрема в соціально-педагогічній та психолого-педагогічній діяльності можна визначити як активний метод навчання, заснований на досвіді, отриманому у результаті спеціально організованої взаємодії учасників з метою зміни індивідуальної моделі поведінки [2].

Значущість інтерактивної гри обґрунтовує у своїх дослідженнях зокрема німецький психолог Клаус Фопель: «Поняття «гра» важливе, тому що інтерактивні ігри пробуджують у їх учасників допитливість, зацікавленість, готовність до ризику, вони створюють ситуацію випробування й дарують радість відкриттів, що властиво усім іграм. Поняття «інтеракція» включає внутрішньоособистісну (різні частини моєї особистості вступають у контакт один з одним) і міжособистісну (я вступаю в контакт із іншими людьми) комунікацію» [14].

Інтерактивна гра поміж усіх інших активних методів навчання найбільш схожа на рольову гру, проте, між ними також є певні відмінності.

В інтерактивній грі немає поділу на групу, що грає ролі, і групу спостерігачів, які згодом беруть участь у процесі аналізу. Неодмінною умовою є участь кожного в грі, тому що основним навчальним елементом у цьому випадку виступає взаємодія.

В інтерактивній грі, як і у рольовій грі, учасникам задається ситуація. Однак, замість конкретних ролей учасникам даються лише інструкції, яким чином їм варто діяти.

Крім того, зовсім не обов'язково, щоб запропонована ситуація нагадувала життєву. Досить, якщо вона буде містити в собі певну проблему, яку варто вирішити.

В інтерактивній грі перед учасниками ставиться мета, яку вони повинні прагнути досягти в її ході, наприклад, набрати найбільшу кількість балів, знайти оптимальне рішення ситуації тощо. При відсутності такої мети сама гра буде сприйматися несерйозно, а ігрова ситуація придбає елемент штучності, що істотно знизить її ефективність.

На думку деяких науковців та практиків, інтерактивна гра за своєю природою наближена до спортивного змагання (через такі ознаки, як: наявність мети, загальна участь тощо), у той час як рольова гра більше нагадує театральну дію (наявність ролей, глядачі у вигляді спостерігачів тощо) [2].

Для того, щоб володіти технікою гри й передбачати ефекти, які вона може справити на гравців, ведучий повинен мати досвід власної участі у ній. Німецький дослідник Герберт Гудіонс протягом тривалого часу займався розробкою інтерактивних методів. Він вважає, що «кожний, хто мав деякий досвід тренінгу в різних групах, знає, що ігри й вправи – інструменти, які можна застосовувати невміло, неефективно, а іноді й зі шкідливими наслідками. Саме тому вирішальна умова для застосування інтерактивних методик – власний досвід участі в груповій динаміці по самопізнанню. Якщо ведучий не знає структури якоїсь методики, він повинен спробувати її програти в колі своїх знайомих. При цьому корисно зафіксувати конкретний досвід з іграми й вправами та внести можливі зміни» [14].

Інтерактивні ігри можна застосовувати для вирішення багатьох ситуацій, які виникають у групі, у різних тематичних і проблемних галузях. У роботі як з дітьми, так і з дорослими вони дозволяють моделювати, розвивати й удосконалювати практично усі особисті й професійні способи поведінки, якості, вміння й навички, і в першу чергу – комунікативні; спостережливість, здатність розбиратися у своїх і чужих почуттях, а також творчі здатності й фантазію. Крім того, досвід впровадження інтерактивних методів навчання у систему післядипломної освіти педагогічних працівників, зокрема соціальних педагогів, доводить їх ефективність у розвитку професійної компетентності спеціалістів.

Одним із різновидів інтерактивних ігор, який сьогодні стає важливим елементом професійної діяльності соціальних педагогів, психологів, а також педагогів-організаторів, класних керівників і соціальних працівників є *настільні профілактичні ігри*, спрямовані на профілактику негативних явищ в освітньому середовищі та формування моделей безпечної відповідальної поведінки у ситуаціях ризику. Адже метод інформаційно-профілактичної настільної гри дозволяє вирішувати різні завдання практичної діяльності спеціалістів психологічної служби. Ці ігри можуть використовуватися для просвіти як з актуальних специфічних питань соціальної педагогіки та психології, так і загальних педагогічних та виховних питань; навчання ведення груп, процесу прийняття рішень, рольовій поведінці, розв'язанню конфліктів, співробітництву, профілактики ризикованої поведінки серед дітей та молоді у закладах освіти різного типу тощо.

Звичайно, як і будь-який метод, інтерактивні ігри мають свої переваги й недоліки або загрози для учасників.

До переваг відносять:

- активність усіх членів групи;
- можливість програти різні моделі поведінки, інші ролі;
- можливість одержання нового соціального та особистісного досвіду в процесі гри;
- наявність обов'язкового етапу рефлексії (багато інших видів ігор страждають від відсутності такого);
- можливість особистісного росту учасників;
- можливості застосування інтерактивних ігор для діагностики, корекції, профілактики;
- можливість застосування інтерактивних ігор для різних категорій учасників (при модифікації правил й умов гри в більшому або меншому ступені);
- глибокий рівень засвоєння інформації завдяки емоційним переживанням;
- формування вміння слухати та чути інших;
- знання «перепускаються через себе», і деякі висновки людина робить самостійно, або під час обговорення у групі;
- навчання через обмін досвідом або пасивне спостереження;
- взаємодія, активізація мислення;
- можливість аналізу своїх дій, відчуття набуття досвіду;
- можливість обміну досвідом та думками;
- вироблення вміння співпрацювати;
- різноманіття форм, невідомість їх для учасників;

- можливість у невимушеній формі та атмосфері набувати досвід;
- можна програти ситуацію, а потім подивитися на неї збоку, об'єктивно оцінити все, що відбувалося;
- розвиток індивідуальних здібностей та стимулювання, тим самим, до активної суспільно корисної діяльності.

До основних недоліків або загроз належать:

- складність у підготовці й проведенні інтерактивної гри;
- необхідність чималих часових витрат;
- необхідність хорошої матеріальної бази;
- важливість високого рівня професійної підготовки ведучого;
- обмеженість застосування (учасники повинні бути одного віку; важливість врахування стану здоров'я тощо);
- існує ризик зіткнення особистісних амбіцій і різноманітних особливостей поведінки людини;
- загроза надмірної захопленості грою, невміння робити висновки;
- окремі інтерактивні ігри не працюють як масовий (для дуже великої кількості учасників);
- вимагає високої відповідальності та професійної компетентності ведучого;
- інтерактивна гра – це практика, тому не завжди є можливість включити теоретичний блок;
- пасивність деяких учасників, небажання брати участь;
- обмеженість використання у дошкільних закладах;
- існує ризик виникнення конфліктних ситуацій;
- можна сильно «зачепити» особистісні позиції, якості або проблеми людини;
- по завершенню гри у деяких учасників можуть залишитись негативні переживання.

Говорячи про загрози застосування ігрових методик у роботі як з дітьми, так і з дорослими, на нашу думку, варто розглянути особливості впливу на особистість комп'ютерних та азартних ігор.

Комп'ютерні ігри

Цей вид ігор все активніше завойовує дозвіллений простір дітей, впевнено входить у побут навчального закладу, літніх оздоровчих таборів, клубів, вимагає тверезої експертної оцінки фахівців, здатних створити перспективні ігрові програми. Комерціалізовані комп'ютерні ігри поступово починають змагатися з телебаченням за обсягом витраченого на них вільного часу учнів.

Електронно-ігрова «наркоманія» формує, викликає, на думку медиків, нервово-психологічне виснаження. Уже сьогодні серед населення ці ігри викликають протест, адже електронні ігри практично не педагогізовані, їх програми й сюжети нав'язані людьми бізнесу. Комп'ютеризація сфери освіти і сфери дитячого дозвілля йде величезними темпами, зумовлюючи формування нового шару ігрової культури сучасних дітей – ігрова комп'ютерика. Цей вид ігрової діяльності потребує науково-методичного супроводу з метою визначення перспективи застосування комп'ютерних ігор у сфері цілеспрямованого дозвілля дітей, учнів і молоді, а також напрацювання рекомендацій та технології застосування їх психолого-педагогічних цілях.

Азартні ігри

Необхідно також відзначити і групу ігор, найбільш «живучу» в практиці дітей і дорослих. Їх називають азартними, корисливими, негативними. За змістом це можуть бути ігри будь-якого вигляду й типу, але в них корисливий підхід для гравця важливіше задоволення від процесу гри. Азарт властивий усім іграм, але азарт негативних ігор – це випадок, випадковий виграш часто корисливого характеру, що розпалює хворі пристрасті, бажання перемогти за будь-яку ціну.

Ігри з негативним культурним потенціалом стирають межі розумного, реальних цінностей, деформують, перекручують сам принцип ігрової діяльності, завдають збитку естетичному початку гри, її вільній (безкорисливій) дії. Користь може бути різною: нажива, сенсація, підкорення або залежність інших гравців і т.п.

Існують відомі азартні ігри – карти, лото, кістки, доміно. Влада жорстокого азарту таких ігор робить жорстокою підлітків, спонукає до помсти, до грубості й навіть до злочинів. Негативний результат приносять порожні, що не дають нічого розуму й серцю дитини, «з'їдають» її вільний час, привчають до бездумності.

Для того, щоб уникнути або мінімізувати можливі ризики застосування ігрових методик в роботі з різними цільовими групами, ведучому важливо дотримуватися таких **рекомендацій**:

1) будь-яка інтерактивна гра має бути чітко продуманою, структурованою, виваженою щодо цілей та завдань соціально-просвітницької діяльності та ретельно підготовленою;

2) починаючи гру, ставте чіткі завдання та не втручайтесь у процес групової роботи. Натомість уважно спостерігайте за динамікою та шляхом досягнення групою мети. Непомітно фіксуйте спостереження – вони знадобляться вам під час рефлексії;

3) пам'ятайте, що гра може тривати 10 хвилин, а от обговорення її мінімум втричі довше;

4) у процесі аналізу і підведення підсумків гри дуже важливо не намагатися нав'язати учасникам свою думку. Адже вони будуть говорити не те, що думають, а те, що від них хочуть почути. Це означає, що освітній ефект гри зведений до мінімуму, а ведучий, керуючись бажанням пояснити учасникам «мораль» тієї або іншої інтерактивної гри, досягає зворотного ефекту;

5) не варто прагнути до негайного розуміння учасниками всієї важливості знайденого ними досвіду у результаті гри, адже не випадково серед тренерів та педагогів з приводу ефективності того або іншого методу часто можна почути фразу: «Результат через півроку»;

6) даючи зворотній зв'язок ведучого, керуйтеся лише зафіксованими спостереженнями та фактами; пам'ятайте про почуття групи, використовуйте гумор, будьте толерантними та конструктивними.

7) уразі, якщо час, запланований на проведення гри вичерпано, гру та обговорення обов'язково слід довести до кінця. Не можна діяти за схемою – «гра сьогодні», а обговорення «колись»;

8) при підготовці до проведення наступної гри врахуйте результати рефлексії та Ваших спостережень, зокрема можливі загрози, які спричинили або можуть спричинити не досягнення мети гри, та продумайте шляхи їх попередження, внесіть зміни у процес керування грою.

Організуючи ігрову діяльність дітей та дорослих, важливо пам'ятати, що справа не у виді гри або в її ігровому результаті, а в тому, у які взаємини і з ким вступає у ній гравець, які якості набуває, чого вчиться, що пізнає, що відкриває в собі, як реабілітується, самовиражається, впливає на навколишній світ.

Питання для самоперевірки:

1. Дайте визначення гри. Чим можна пояснити багато вимірність поняття терміну «гра»?
2. Проаналізуйте основні характеристики ігрової діяльності.
3. Які риси особистості може розвинути гра?
4. Назвіть рівні розвитку дитячих ігор (за Д. Ельконіним).
5. Розкажіть про ставлення до гри видатних українських педагогів А.С. Макаренка та В.О. Сухомлинського.
6. Які положення у працях С. Шмакова відображають сутність гри?
7. Яку роль відіграє гра в житті дитини?
8. Проаналізуйте сутність основних теорій гри. В чому полягає відмінність між

ними?

9. Яка з основних теорій гри, на Вашу думку, може бути провідною з огляду на мету і завдання соціально-педагогічної діяльності в сучасних закладах освіти? Обґрунтуйте свою думку.
10. Які класифікації типів ігор ви знаєте?
11. Які з означених критеріїв, на Вашу думку, можуть бути провідними для класифікації типів ігор, які мають профілактичну спрямованість?

РОЗДІЛ II

СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Соціально-психологічні й педагогічні функції гри

У теоретичних роботах вітчизняних і зарубіжних психологів і педагогів, присвячених питанням походження й психології гри, ігрова діяльність розглядається як необхідний етап у розвитку кожного індивіда на всіх етапах становлення його як особистості.

Філософи стверджують, що «гра – це особлива форма дитячого життя, вироблена або створена суспільством для управління розвитком дітей; у цьому плані вона є особливе педагогічне творіння, хоча творцем її були не окремі люди, а суспільство в цілому, а сам процес виникнення й розвитку гри був «масовим» ... процесом, у якому природно-історична закономірність «пробивалася» через різноманітну свідому діяльність окремих людей» [14].

У теоретичній літературі гра розглядається як:

- 1) особливе ставлення особистості до навколишнього світу;
- 2) особлива діяльність дитини, яка змінюється й розгортається як її суб'єктивна діяльність;
- 3) соціально заданий дитині й засвоєний нею вид діяльності (або ставлення до світу);
- 4) особливий зміст засвоєння;
- 5) діяльність, у ході якої відбувається розвиток психіки дитини;
- 6) соціально-педагогічна форма організації дитячого життя, «дитячого суспільства» [14].

Гра – породження діяльності, за допомогою якої людина перетворює дійсність, змінює світ. У грі вперше формується й виявляється потреба дитини впливати на світ, стати суб'єктом, «господарем» своєї діяльності.

Сутність гри полягає в тому, що в ній важливий не стільки результат, скільки сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча ситуації, у які грає дитина, уявні, але відчуття, які вона переживає, - реальні.

Ця специфічна особливість гри несе в собі великі виховні можливості, оскільки, управляючи змістом гри, включаючи в сюжет гри певні ролі, педагог може тим самим програмувати певні позитивні відчуття дітей, які граються. По-перше, важливий сам досвід переживання позитивних відчуттів для людини; по-друге, через переживання тільки й можна виховати позитивне ставлення до діяльності. Гра має велику нагоду сформулювати позитивне ставлення й до неігрової діяльності.

Отже, педагогічний потенціал гри полягає в тому, що вона створює умови для творчого самовираження дитини, а творчість є щонайпотужнішим засобом її розвитку.

Грі та ігровій діяльності властиві такі соціально-психологічні й педагогічні функції:

- **розважальна** – це головна функція гри – розважити, дати задоволення;
- **орієнтаційна** – створення уявної ситуації, яка б орієнтувала дитину на певні норми поведінки в житті суспільства, на придбання якихось навичок і вмінь, а так само духовних цінностей;
- **комунікативна** – оволодіння діалектикою спілкування;
- **самореалізація** – гра як «полігон» людської практики;
- **діагностична** – виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- **коректуюча (корекційна)** – гра вносить зміни у свідомість людини щодо її поведінки, внесення позитивних змін у свідомість людини щодо її поведінки та у структуру особистісних показників (гра створює умови для намагання зробити стрибок над рівнем своєї звичайної поведінки);

- **заміщаюча** – коли властивості речі зберігаються, але значення їх переосмислюється, тобто центральним моментом стає думка; у грі людина оперує значеннями слів, що заміщають річ;

- **розвивальна** – коли в грі у людини ефективно розвиваються всі психічні процеси (пам'ять, сприйняття, мислення, увага, сенсорні якості – орієнтування в просторі та часі у властивостях предметів, розвиток мовлення);

- **ігротерапевтична** – застосовується для корекції різних відхилень у поведінці та подолання різних труднощів, які виникають в інших видах життєдіяльності (неприспособованості, агресивності, замкнутості тощо);

- **міжнаціональної комунікації** – засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей;

- **соціалізації** – включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського «гуртожитку».

Отже, соціально-психологічні й педагогічні функції гри є провідною ланкою в процесі формування особистості.

З огляду на соціально-психологічні й педагогічні функції гри, можемо виділити такі її особливості:

- колективний характер діяльності (безпосередні виконавці, глядачі);
- актуальність змісту, що дозволяє додати грі гострий, наступальний характер;
- педагогічний підхід до розподілу ролей (доручення ролей і лідерам, і учням, які потребують корекції своєї поведінки або особистісних рис характеру);
- гра – одноразова за природою, залежить від творчості й імпровізації учасників.

Розглядаючи гру як одну з провідних форм *соціалізації* та засвоєння правил спілкування, а також враховуючи специфіку роботи з дітьми чи учнівськими колективами, науковці виділяють три основні критерії ефективності соціалізації дитини через гру (таблиця 1):

Таблиця 1

Основні критерії ефективності соціалізації людини через гру

Критерій	Провідна діяльність	Зміст діяльності
Когнітивний	Інтеріоризація соціального досвіду	<ul style="list-style-type: none"> • наявність знань про різні типи соціальних відносин; • усвідомлення залежності свого успіху від розвитку суспільних відносин; • знання особливостей соціального спілкування.
Мотиваційний	Прагнення до участі в соціальних відносинах	<ul style="list-style-type: none"> • потреба до соціального спілкування в різних групах дітей і дорослих; • спрямованість на досягнення результатів у соціальній діяльності; • адекватна оцінка своєї участі в діяльності.
Діяльнісний	Участь у пошуку шляхів реалізації своїх можливостей	<ul style="list-style-type: none"> • участь у соціально значущій діяльності; • вияв ініціативи й активності в діяльності; • творчий підхід до діяльності.

Інтеграційним критерієм ефективності процесу соціалізації є сформована готовність до соціальних дій. Однією з актуальних проблем сучасної психології й педагогіки є проблема готовності людини, яка росте, до різних видів діяльності, до творчого виконання конкретних життєвих успіхів. Готовність до того або іншого виду діяльності розуміється в сучасній філософській, соціологічній, психологічній літературі як цілеспрямований вираз особистості, що включає її переконання, погляди, стосунки, мотиви, відчуття, вольові й інтелектуальні якості, знання, навички, установки, налаштованість на певну поведінку, діяльність.

Потреба особистості в грі і здатність грати характеризується особливим баченням світу й не пов'язані з віком людини. Проте прагнення до гри дорослих і дітей мають різні психологічні підстави.

Доросла людина, яка вже вчинила вибір одного з можливих життєвих шляхів, живе у обраній сфері, а гра, мистецтво дозволяє їй в умовному плані пережити інші можливі варіанти життя, невикористані в реальному плані.

У дитини все по-іншому. «Варто тільки поглянути на дитину, – пише Л.С. Виготський, – щоб побачити, що в ній міститься набагато більше можливостей життя, ніж ті, які знаходять своє здійснення. Франк говорить, що якщо дитина грає в солдата, розбійника і коня, то це тому, що в ній реально міститься і солдат, і кінь, і розбійник» [14].

Інакше кажучи, якщо дорослий у грі «пробує», «переживає» ВЖЕ не використані можливості життя, то дитина програє, «приміряє» ЩЕ не використані, не вибрані можливості. Саме це й робить гру могутнім засобом соціалізації дитини, залучення її до норм і цінностей суспільства.

Здатність «розширювати» сферу життєвого досвіду у кожної людини залежить від того, якою мірою вона, застосовуючи досвід дитинства, може користуватися ігровими ролями в реальному житті.

Найважливішими з психолого-педагогічної точки зору є такі положення щодо впливу гри на особистість:

- гра пом'якшує тягар наслідків помилок і невдач (дає відчуття радості, задоволення, упевненості в собі і своїх силах);
- у грі слабо виражений зв'язок між засобами й метою, вона дає простір для фантазії й варіативності (у ході гри можна міняти цілі відповідно до нових засобів або міняти засоби стосовно нових цілей);
- гра розвивається за певним сценарієм, вона рідко буває хаотичною й випадковою;
- гра проектує дитину чи дорослого на сприйняття зовнішнього світу, і вона ж є трансформацією навколишнього світу;
- гра сприяє залученню людини до цінностей культури й відображає певні ідеали й культурні цінності, що існують у суспільстві;
- гра – це свого роду соціалізація, у процесі якої відбувається формування життєвої позиції;
- колективна гра виконує й психотерапевтичну функцію, тобто сприяє пристосуванню до умов соціального життя надалі;
- гра – це засіб для розумового, етичного, фізичного, естетичного розвитку особистості;
- у грі розвиток пізнавальних здібностей значною мірою визначається можливістю використання монологічного й діалогічного мовлення.

Оскільки у грі дитина чи дорослий вільний і мимовільно виявляє свої соціальні переваги, то гра може служити одночасно і діагностичним засобом.

Отже, ігрову діяльність можна назвати діяльністю синтетичною, тому що вона охоплює й царину розуму, і сферу почуттів як дитини, так і дорослого. Крім того, гра для дитини – це життя, у якому процес самовиховання активний та результативний. То ж, не випадково у теоретичних роботах вітчизняних і зарубіжних психологів і педагогів, присвячених питанням походження й психології гри, ігрова діяльність розглядається як

необхідний етап у розвитку кожного індивіда на всіх етапах становлення його як особистості.

2.2 . Основні характеристики сучасних ігрових технологій

Слово «технологія» походить від грецьких слів: «techne» – мистецтво, майстерність, вміння та «logos» – наука, закон. Дослівно «технологія» - це наука про майстерність [2].

Найбільш звичне поняття «технологія» має ставлення до виробничого процесу і визначається як «сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану властивостей, форм сировини, матеріалу або напівфабрикату, що здійснюються у процесі виробництва продукції». Технологія втілює в собі методи, прийоми, режим роботи, послідовність операцій і процедур, вона тісно пов'язана із засобами, що застосовуються, обладнанням, інструментами та матеріалами, що використовуються. Сукупність технологічних операцій утворює технологічний процес [2].

Отже, виходячи з вищезазначеного, можемо зробити висновок, що:

- термін «технологія» прийшов у педагогіку з технічних наук;
- технологія – це засіб перетворення будь-чого;
- технологія передбачає послідовність у діях.

Під педагогічною технологією розуміється «система взаємопов'язаних прийомів, форм та методів організації навчально-виховного процесу, об'єднана єдиною концептуальною основою, цілями й завданнями освіти, та така, що створює задану сукупність умов для навчання, виховання та розвитку вихованців» [2].

У словнику понять та термінів по освіті і педагогіці визначаються критерії педагогічної технології, що включають основні характеристики й показники, за якими забезпечується педагогічна діяльність. Це:

- результативність (забезпечення визначеної мети);
- відтворюваність (можливість використанні у змінених умовах);
- транслюємість (можливість передачі досвіду її використання у вигляді знань).

Ключовою ланкою будь якої технології є детальне визначення кінцевого результату та контроль його досягнення. Процес тільки тоді отримує статус технології, коли він заздалегідь прогнозований, визначені кінцеві властивості продукту та засобів його отримання, сформовані умови для проведення процесу.

Сучасна освітня практика вийшла на технологічний рівень, що вимагає від педагогічних працівників високого професіоналізму. Вийти на технологічний рівень – значить вийти на рівень операційний, коли обґрунтовуються конкретні операції для отримання результату. Як зазначається у науково-методичних джерелах, мислити технологічно – це означає проектувати свою професійну дію з упевненістю в позитивній подальшій взаємодії «педагог – дитина», а значить, у позитивній взаємодії дитини з навколишнім світом, що й стає запорукою її всебічного фізичного й духовного розвитку.

Будь-яка технологія має засоби, що активізують й інтенсифікують діяльність учнів або дорослих.

В науковій літературі існує класифікація освітніх технологій. Ігрові технології є складовою частиною педагогічних технологій та пов'язані з ігровою формою взаємодії педагога й учнів через реалізацію певного сюжету (ігри, казки, спектаклі, ділове спілкування). При цьому освітні задачі включаються у зміст гри.

Ігрове навчання відрізняється від інших педагогічних технологій тим, що гра добре відома, звична та улюблена форма діяльності людини будь-якого віку. Також вона є одним з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників до ігрової діяльності за рахунок змістовної суті самої ігрової ситуації і здатний викликати в учасників високу емоційну та фізичну напругу. У грі значно простіше долати труднощі, перепони, психологічні бар'єри; вона мотиваційна за своєю суттю. По відношенню до пізнавальної діяльності, гра потребує і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, яву, цілеспрямованість, дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь та навичок,

досягати глибини особистісного усвідомлення учасниками законів природи, суспільства, безпечної поведінки, відповідальності. Гра дозволяє здійснювати на них виховний вплив, захоплювати їх увагу, переконувати, здійснювати терапевтичний вплив. Вона є багатофункціональною, адже її вплив на людину неможливо обмежити якимось одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно [3].

Гра – це переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. У якості суперника, однак, може виступати не лише людина, але й обставини, і сама особистість, що грає (подолання себе, свого минулого результату). Вона нівелює значення кінцевого результату. У грі учасника влаштовує будь-який приз: матеріальний, моральний (заохочення, грамота, привселюдне оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження, підвищення самооцінки) тощо. Причому за умов групової діяльності результат сприймається через призму загального успіху, сприймається результат успіху команди як свій власний. У навчанні гра вирізняється наявністю чітко визначеної мети та відповідного їй педагогічного результату [3].

Таким чином, **поняття «ігрова технологія»** можна визначити як сукупність способів, дій, форм та методів ігрової діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на встановлення, збереження чи поліпшення соціального функціонування об'єкта, сприяння саморозвитку особистості, реалізації її творчого потенціалу, здібностей, задатків, а також на відтворення та засвоєння громадського досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою.

Обов'язковими складовими педагогічних, в т.ч. і соціально-педагогічних технологій є:

- чіткий поелементний опис операції;
- точна характеристика проектованого гарантованого результату;
- певний алгоритм рішення, згідно з яким педагог може працювати, не опускаючи жодної з операцій, бо кожна з них відіграє особливу функцію, і разом вони визначають цілісний результат.

Ігрові технології не випадково знайшли широке застосування у сфері освіти, адже вони мають величезний потенціал з точки зору пріоритетної освітньої задачі: формування суб'єктної позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування й самого себе.

Більшості ігрових методик властиві такі риси (за С. А. Шмаковим):

- вільна розвивальна діяльність, яка робиться лише за бажанням дитини, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);
- наявність прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку.

Виховний потенціал ігрових технологій, що застосовуються в освітній сфері, найчастіше залежить від:

- змісту пізнавальної та етичної інформації, укладеної в правилах ігрових дій учасників;
- рівня самостійності учасників у пошуку засобів узгодження дій з партнерами, самообмеження в ім'я досягнення мети й успіху, установлення доброзичливих стосунків;
- вибору учасниками зразків для наслідування.

Ігрова технологія (за Г. К. Селевко) містить спектр цільових орієнтацій:

- **дидактичні:** розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток трудових навичок;

- *виховні*: виховання самостійності, воля; формування певних підходів, позицій, етичних, естетичних і світоглядних установок; виховання співпраці, колективізму, товариськості, комунікативності;

- *розвивальні*: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;

- *соціалізуючі*: залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція.

Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості у самовираженні, самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації.

Оптимальне поєднання гри з іншими формами навчально-виховного процесу – одна з найскладніших дій педагогів. Адже кожен віковий період розвитку дитини має свої потреби та провідні види діяльності, які продовжують включати гру у процес розвитку дитини.

Розглянемо особливості застосування ігрових технологій у роботі зі дітьми різного віку.

У роботі з *дошкільниками* варто враховувати, що ще до третього року життя дитина оволодіває рольовою грою, знайомиться з людськими стосунками, починає розрізняти зовнішню і внутрішню сторону явищ, відкриває у себе переживання й починає у них орієнтуватися. У дитини формується уява й символічна функція свідомості, які дозволяють їй переносити властивості одних речей на інші, виникає орієнтація у власних почуттях і формуються навички їх культурного вираження, що дозволяє дитині включатися у колективну діяльність й спілкування. У результаті засвоєння ігрової діяльності у дошкільному періоді формується готовність до суспільно значимої й суспільно-оцінюваної діяльності навчання.

Для молодшого шкільного віку характерна яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Провідним видом діяльності є навчальна, проте діти цього віку легко залучаються до будь-якої діяльності, особливо до ігрової, самостійно організуються у групову гру, продовжують ігри з предметами, іграшками.

Діти діють за ігровими правилами (так, у випадку рольових ігор – за логікою ролі, яка розігрується; в імітаційно-моделюючих іграх разом з рольовою позицією діють «правила» імітованої реальності). Ігрова обстановка трансформує й позицію вчителя, вихователя, які балансують між роллю організатора, помічника й учасника загальної дії.

У ігрових технологіях, які використовуються в роботі з дітьми молодшого шкільного віку, найважливіша роль належить заключному ретроспективному обговоренню, у якому діти спільно аналізують хід і результати гри, співвідношення ігрової (імітаційної) моделі й реальності, а також хід ігрової взаємодії.

Для середнього шкільного віку провідним видом діяльності є суспільно корисна, а для *старшого шкільного* – навчально-професійна діяльність. Саме тому у підлітковому віці спостерігається загострення потреби у створенні свого власного світу, у прагненні до дорослості, бурхливий розвиток уяви, фантазії, поява стихійних групових ігор.

Особливостями ігрових технологій, що застосовуються у роботі з учнями середнього та старшого шкільного віку є націленість на самоствердження перед суспільством, гумористичне забарвлення, прагнення до розіграшу, орієнтація на мовну діяльність.

Розглянемо особливості сучасних ігрових технологій, які застосовуються спеціалістами психологічної служби у роботі з різними цільовими та віковими групами.

Технологія ділової гри (додаток 1) [14].

1. Етап підготовки до проведення гри

Підготовка ділової гри починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації й об'єкта. У зміст сценарію входять: мета, опис проблеми, обґрунтування поставлених завдань, план, загальний опис процедури гри, зміст ситуацій і характеристик дійових осіб.

Далі йде введення в гру, орієнтація учасників і експертів. Визначається режим роботи, видаються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. При необхідності учасники гри звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Негласні правила забороняють відмовлятися від отриманої по жеребу ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до гри, пригнічувати активність, порушувати регламент та етику поведінки.

2. Етап проведення або процес гри

З початком гри ніхто не має права втручатися й змінювати її хід. Тільки ведучий може коректувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети гри. Залежно від модифікації ділової гри можуть бути введені різні типи ролевих позицій учасників. Зокрема, з урахуванням певних ігрових позицій, вирізняють такі типові ролі:

- 1) *позиції, що виявляються стосовно змісту роботи в групі*: генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналітик;
- 2) *організаційні позиції*: організатор, координатор, контролер, тренер, маніпулятор;
- 3) *позиції, що виявляються стосовно новизни*: ініціатор, обережний критик, консерватор;
- 4) *методичні позиції*: методолог, критик, методист, підбурювач, програміст;
- 5) *соціально-психологічні позиції*: лідер, якому віддана перевага, прийнятний, незалежний, неприйнятний, знехтуваний.

3. Етап підведення підсумків

На цьому етапі здійснюється аналіз, обговорення й оцінка результатів гри; виступи експертів, обмін думками, захист учасниками гри своїх рішень та висновків. На закінчення ведучий (ігротехнік) робить загальний висновок за наслідками гри.

Технологія конструювання творчих справ (за І. П. Івановим)

Проектування гри починається з визначення основних етапів гри, значущості й напрямів ігрової взаємодії. Сам зміст – в основному колективна творчість учасників гри, обумовлена соціальним замовленням суспільства. *Конструювання творчих справ* складається з шести етапів:

I. Підготовчий: намічаються виховні завдання колективних творчих справ, ставляться ближні й дальні перспективи.

II. Колективне планування: проводиться розвідка цікавих справ, створюється банк ідей.

III. Колективна підготовка справ: розподіл доручень, оформлення місця проведення справи та ін.

IV. Колективне проведення справи: педагог здійснює оперативне керівництво.

V. Колективне підбиття підсумків: аналіз проведеної справи при проведенні зборів-підсумків, заповненні маршрутних листів, екранів змагань та емоційного настрою.

IV. Післядія: використання в позаурочній діяльності досвіду, накопиченого при плануванні, підготовці, проведенні й обговоренні колективної творчої справи.

Технологія творчої гри на самопізнання (за Т. В. Березовською)

Поетапне моделювання та конструювання *творчої гри на самопізнання* має позитивну дію на учасників гри, створює їм умови для мобілізації сил, волі, формування пізнавальних здібностей і особистісних якостей та передбачає дотримання таких основних етапів:

1. Педагогічне обґрунтування.
2. Колективне планування гри (активна взаємодія).
3. Колективна підготовка ігрової діяльності (оволодіння учасниками гри нормами поведінки, етикету).
4. Проведення гри (самоорганізація гравців).
5. Колективне обговорення ігор на самопізнання (аналіз підсумків ігрової взаємодії з метою самооцінки й визначення значущості одержаної інформації для самокорекції й самоствердження).

6. Післядія (моделювання нових ігор з опорою на попередній ігровий досвід, визначення шляхів удосконалення або корекції особистісно-значущих якостей).

Як бачимо, технологія творчої гри на самопізнання передбачає взаємодію одного індивіда з іншими. Пояснюється це тим, що здібність людини до безконфліктної й гармонійної взаємодії з іншими людьми виявляється, перш за все, через її особистість, її інтегровані якості, які якнайповніше відображаються лише через включеність індивіда у відносини з навколишнім середовищем.

За вищевикладеною схемою можна конструювати моделі творчих ігор на самопізнання, які сприяють:

- а) розкриттю особистісних якостей індивіда;
- б) засвоєнню норм міжкультурного та міжнаціонального етикету поведінки;
- в) розвитку пізнавальних здібностей;
- г) формуванню творчої індивідуальності особистості;
- д) розвитку самостійності та підготовки до праці і життя;
- е) різнобічному, гармонійному розвитку усіх позитивних сторін і якостей особистості, самоактуалізацію.

У творчій грі на самопізнання, як і у будь-якій грі, також акцентується ігрова роль. Гравець може виступати в ролі автора, лідера, організатора або виконавця, спостерігача, бунтаря тощо.

Технологія творчої гри на самопізнання орієнтована й на формування таких особистісних установок, як:

- знайди самого себе, зрозумій, хто ти є, що для тебе добре, а що погано, які твої життєві плани й цілі;
- прагни до самовдосконалення й стався до інших так, як тобі хотілося б, щоб вони ставилися до тебе;
- аналізуй свої дії, слова, уміння й навички, адже самоаналіз при самопізнанні є невід'ємним компонентом.

Процес формування установки на самопізнання вимагає постійної роботи особистості над собою. Щоб стимулювати її, необхідно використовувати різні варіанти ігрових завдань типу:

- проранжувати, оцінити вислови («Я брав би участь у..., тому що»);
- відповісти на питання («Я поважаю себе за...»);
- написати завдання самому собі, скласти свою візитну картку з описом якостей, які випробовуваний хотів би придбати в ігровій діяльності;
- створити словесний портрет «Я і мої друзі» (метод асоціацій і аналогій);
- дати рекомендації своїм друзям щодо дотримання правил взаємодії з іншими людьми (на думку старшокласника, їх повинен знати й дотримуватися кожний гравець);
- відзначити, виділити, позначити своє місцезнаходження в колективі, групі, сім'ї тощо;
- намалювати свій настрій, домальовувати ту або іншу картину, що об'єднує поведінку індивіда в різних ситуаціях;
- заповнити текст умовними позначеннями (наприклад: «Рівні стосунки у мене з...», «Я поважаю...», «Я конфлікую з...», «У мене мінливий настрій, коли...» та ін.);
- заповнити «мішень активності», «огорожу особистісних думок», «екран емоційного настрою».

Таким чином, важливим в ігровій діяльності, особливо для підлітків, є можливість реалізації та розкриття власного «Я», утвердження своєї індивідуальності, пильна увага до свого внутрішнього світу. У процесі гри старшокласники самі прагнуть до подолання труднощів, самі ставлять завдання й вирішують їх. Гра – це засіб, коли виховання переходить у самовиховання, розвиток – у саморозвиток. Саме тому, як доводить сучасна психолого-педагогічна практика, використання системи розвивальних ігор і моделювання на їх основі ігор, що сприяють самопізнанню, – є актуальною вимогою часу.

Технологія рольової гри

Рольові ігри є невід'ємним атрибутом дитинства. Маленькі діти грають у «дочки-матері», у «магазин», «лікарню», «школу», «війну». У цих іграх вони імітують дорослі стосунки, тим самим опановують світ з його складними законами. Але як тільки дитині виповнюється 10–12 років, вона прагне до більш складних ігор, ніж у ранньому дитинстві.

Підліткам потрібні ігри, які моделюють світ дорослих в усіх його відтінках, які дозволяють на деякий час стати «президентом», «детективом», «кінозіркою», «бізнесменом» тощо, щоб допомогти учням на шляху їх дорослішання. Досвід спонтанного виникнення таких ігор достатньо великий. Але сучасні вимоги до професійної діяльності спеціалістів психологічної служби потребують технологічного підходу до використання рольових ігор у роботі з дітьми, учнівською молоддю та іншими учасниками навчально-виховного процесу.

Технологію рольових ігор для учнів з повним правом можна назвати новою педагогічною технологією. Її виховні, навчальні та розвивальні можливості широкі та багатогранні.

Пізнавальний потенціал гри – це універсальна характеристика, яка притаманна, безумовно, будь-якій грі. Можна виділити два найбільш характерних моменти, які підсилюють цей потенціал у рольовій грі. По-перше, – це сам сюжет гри, що будується на основі літературних джерел і стимулює процес їх читання та осмислення.

По-друге, принцип проведення гри. Не просто відповідність рольовим задачам, а й участь у пізнанні ігрового світу, розвиток цих знань і виконання своєї ігрової функції.

Гра формує нове світорозуміння, новий погляд на те, чого раніше можливо й не помічав, потребу знайти відповіді на питання, які виникали в процесі гри. А це, у першу чергу, питання світоглядні, самовизначення, морального, духовного та етичного вибору. Навіть, якщо відповіді не будуть знайдені, проте дитина або дорослий вже на цьому етапі розпочинає процес самопізнання: замислюється над питаннями, що виникли, намагається зрозуміти себе та світ, повірити у свої потенційні сили та можливості, тощо.

Велика рольова гра передбачає собою специфічний соціокультурний простір, який має дві площини. По-перше, це спілка гравців, об'єднаних у клуби (наприклад, клуби рольового моделювання); по-друге, соціокультурний простір з усіма її атрибутами, традиціями законами.

Головним правилом взаємин у грі є чесність. Кожен учасник ігрової дії зобов'язаний чесно виконувати всі правила гри, багато з яких важко контролювати. Без виконання цього правила гра може стати неможливою. Звичайно, конфлікти та непорозуміння не виключені, але для їх вирішення існує ігрове правило «присутність майстра» під час особливо тонких процедур. До цього правила звертаються в тих випадках, коли хоча б один гравець не впевнений у чесності гри партнера.

Одним із завдань рольової гри є надання гравцям можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід відмітити, що подібна можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити. Здатність «подивитися на світ чужими очима» є одним з важливих чинників, що забезпечують розуміння інших, не схожих на тебе людей, та більш адекватне саморозуміння і самопізнання. А це вже крок до конструктивної взаємодії, що можливий тільки на основі повного взаєморозуміння.

В технології рольової гри важливим є **підготовчий етап, що передбачає:**

– **проведення вступних занять.** Провідним механізмом входження гравців у інше соціокультурне середовище, у філософію та світогляд ігрового світу є вступні заняття. Учасники заздалегідь отримують інформацію про світ, де їм доведеться жити, про свої мікросоціальні групи та індивідуальні ролі. Такі занурення проходять у формі занять із філософії, історії, економіки, права або інших важливих галузей ігрового світу. Вивчається мова та культура, які детально продумані організаторами гри. Входження в мовну культуру відіграє тут важливу роль. Психологами та філософами вже доведено той факт, що мова не тільки показує рівень розвитку даного соціуму, але є важливим чинником входження

індивідуума в нове для нього середовище. Особливості розвитку мови впливають на світосприйняття його носія, формують його світогляд;

– **оформлення ігрового простору.** Специфічною особливістю соціокультурного простору гри є зовнішній антураж, який включає оформлення ігрового поля, костюми, маски, атрибути (зовнішні), фонову діяльність гри тощо. Оформлення місця гри – це створення декорації, можливість завчасно увійти в спільноту гравців, познайомитися, проявити свою творчість, зробити свій внесок у створення гри;

– **моделювання соціально-психологічних та емоційних умов** існування учасників у ігровому просторі.

На **етапі проведення гри** важливо враховувати, що ігрові події пред'являють учасникам високі вимоги. Нерідко саме існування гравця у ігровому (віртуальному) світі залежить не тільки від власної сили, від комунікативних, духовних, творчих здібностей, але й від допомоги йому оточуючих. А від втручання гравця в хід ігрових подій завжди залежить життя іншого, його честь, спокій. Так відбувається і в реальному житті, але ми цього можемо не помічати. Надто все розпливчато, завуальовано, розтягнуто в часі. У грі – усе на виду, усе поруч, час стиснутий у малому проміжку, у якому вміщується не одне життя. Саме тому великі рольові ігри мають складну, але глибоко й детально продуману систему організації спільної діяльності вільних та самостійних учасників. Більш того, ця система повинна бути обов'язково технологізована, адже звід правил та методик дозволяє враховувати всі можливі нюанси розвитку гри, регулює її хід й коректує при необхідності рольові позиції й психологічний стан гравців.

Шоу-технології

Обов'язковими особливими ознаками шоу-технології є:

- розподіл учасників на виступаючих («сцену») і глядачів («зал»);
- змагальність на сцені;
- заготовлений організаторами сценарій.

Саме ці ознаки відрізняють шоу від таких заходів, як звичайний концерт (немає змагальності), проведення класичної новорічної ялинки (немає стійкого розподілу на «зал» і «сцену»), колективні творчі справи (немає «залу-сцени, «сценарій», план дій розробляють не окремі організатори, а всі учасники справи).

Очікуваними результатами застосування шоу-технології відповідно до її концептуальних цілей є:

- для залу – набуття досвіду емоційного реагування в культурних формах;
- для активних учасників («сцена») – набуття досвіду індивідуальної й спільної публічної змагальності.

Ефекти або неплановані результати застосування шоу-технології залежать від особливостей учасників «залу» і «сцени», від ведучих, особливостей приміщення тощо. Наприклад, хтось з виступаючих учасників відкриє в собі по ходу шоу сценічні, гумористичні, організаторські або ще якісь здібності. Це важливий педагогічний наслідок, але планувати це як технологізовану мету складно. Позиція педагога (агротехніка) полягає в тому, щоб прогнозувати ефекти, розглядаючи їх не більш як вірогідні наслідки. Адже цілі шоу-технології, як і завдання будь-якої виховної акції, у якій бере участь група дітей чи учнівської молоді, – триєдині: педагогічна мета, життєве завдання, організаторське завдання.

Основні предмети проектування: завдання «сцени» (командам, учасникам), робота із залом, спосіб оцінювання, сценарій для ведучого, оформлення залу й сцени.

Початкова умова – наявність групи організаторів. Можуть бути такі варіанти:

• один ігротехнік (педагог, класний керівник, соціальний педагог, практичний психолог). Цей варіант для невеликого колективу: класу, загону й у разі, коли неможливо знайти співорганізаторів;

- група педагогів;
- педагог з групою дітей;
- група педагогів з групою дітей.

Завдання групи організаторів:

- розробка або пошук сценарію шоу;
- підготовка шоу по позиціях «сцена», «зал», ведучий, процедура оцінювання, оформлення;
- розподіл відповідальності (ключові відповідальності дві: режисерська й організація технічної бази).

Основні блоки шоу-технології: підготовка – реалізація – аналіз підсумків.

I. На етапі підготовки:

- рішення ухвалюється педагогом (ігротехніком) на основі ідей, пропозицій дорослих, активу дітей, традицій навчального закладу, міста, країни тощо;
- планування, проектування здійснюється або педагогом (агротехніком), або робочою групою заходу (педагогами, активом дітей). «Маси» (майбутні учасники) до планування, висунення ідей з організації шоу не притягуються, але у творчій підготовці шоу, свята, за завданнями організаторів-проектувальників, можуть у тій чи іншій мірі брати участь.

Основні складові підготовчого етапу:

1. «Сцена»
 - Рішення про принцип відбору учасників (повна добровільність; добровільність, але з обмежувачими умовами (наприклад, тільки для тих, хто володіє музичними інструментами); попередній відбірковий тур; представницький принцип: квота на клас, загін).
 - Зведення учасників: пояснення завдань, вибір форми шоу, настроїв на участь; формування (якщо треба) команд, груп, домашні завдання (цього може й не бути).
 - Допомога в підготовці учасникам або командам.
2. Ведучий
 - Рішення про ведучого;
 - Розробка програми ведення й образу ведучого;
 - Репетиція ведення (може бути розгорнена репетиція на сцені з режисером)
3. «Зал»
 - Рішення про спосіб формування «залу» (без обмежень, по квитках, по запрошеннях, по квотах).
 - Структура «залу» (розташування місць; місця для молодших, старших дітей, гостей, учасників, учителів, журі; якщо необхідно, розподіл «залу» на групи – уболівальників за різні команди, за різних учасників).
 - Настроїв «залу» (звернення до глядачів: в оголошенні, в оформленні залу, у запрошеннях-пам'ятках, у спеціальному слові ведучого; введення спеціальних правил для «залу», з акцентом не на заборони, а на те, що дозволено, бажано; символіка участі).
 - Введення звернення до «залу», завдання для «залу», ролі «залу» в сценарії шоу.
4. Оцінювання:
 - Що і як (критерії) оцінюється.
 - Хто й коли оцінюється (основні варіанти: журі й зал).
 - Техніка процесу оцінювання (бланки, картки, символи, таблиці і ін.).
 - Способи, форми пред явлення оцінок.
5. Оформлення
 - Предмет: сцена, зал, місце журі, простір зовні залу; особлива увага до входу в зал.
 - Завдання: створити в образному, символічному, емоційно-вимогливому плані цінності й настроїв, які стануть змістом шоу.
 - Техніка виконання: використання оформлювальних технік, особливо реклами.

Науковці та практики у галузі ігрової діяльності виділяють **три основні психологічні механізми шоу**: емоційне зараження, змагальність та імпровізація.

Емоційне зараження – передача, зміна емоційного стану від людини до людини при безпосередньому взаємодіяванні. Підсилюють емоційне зараження три чинники: особливості зовнішності, поведінки, мови того, хто «заражає»; особливості тих, що «заражаються», й умови (як фізичні, так і соціальні), у яких розгортається цей процес.

Ключові характеристики трьох чинників:

По-перше, ті, хто «заражають» (у соціальній психології кажуть «індуктори») повинні бути видні й чутні. А це пов'язано з розміром залу, сцени, розташуванням місць для глядачів, акустикою, апаратурою.

По-друге, емоційне зараження пов'язане з навіюванням, яке, у свою чергу, залежить від довіри до індуктора. Тому молодші школярі емоційно «заражаються» швидше, проте сила і стійкість емоційного зараження у підлітків і старшокласників більше.

По-третє, існує цілий набір умов, що допомагають зараженню. Можливість передачі емоційного стану збільшуються, якщо за інших рівних обставин чисельність аудиторії більше, люди бачать один одного (розташування півколом); є світлове, музичне й колірне оформлення, направлене на індукторів і що виражає бажані емоції й цінності (важливо пам'ятати відомі факти: світло-зелений колір заспокоює, оранжевий створює радісні настрої, темно-червоний – емоційну напругу).

Особливі умови – наявність загальних символів, що приймаються аудиторією: емблем, елементів одягу учасників, девізів. Важливо, щоб у журі й на сцені були присутні відомі люди, які зібралися, репрезентують ті або інші традиції й цінності.

Сила змагальності має таке ж глибоке психологічне коріння, як емоційне зараження. Інша людина є джерелом пізнання й оцінювання себе мало не з народження.

Також важливим механізмом шоу є *імпровізація*, яка виникає як потреба у випадку необхідності негайно щось додумати, зробити, відповісти тощо. Імпровізація створює інтригу, непередбачуваність для залу, зменшує психологічні бар'єри.

Близькі функції виконує *ігровий бік шоу*. Коли все «несерйозно» – менше відповідальності, більше свободи виразу себе. Але в ігровій складовій ховається ще одна велика педагогічна сила – двоплановість, двозначність гри. У ній завжди існують два сенси: ігровий («несерйозний») і той фрагмент дійсності, який відображає ігрова ситуація. Глядачу ж надана свобода приймати будь-який з цих сенсів.

II. Етап реалізації

Реалізація проекту, плану, проведення свята є заснованою на використуванні елементів змагальності, імпровізації або гри, прийомів створення загальної емоційної атмосфери. Змагальність має на увазі процедуру оцінювання й підведення підсумків. Таким чином, **на етапі реалізації дія містить три частини**: запуск, завдання – оцінювання, фінал.

1. Запуск

Завдання запуску: задати, актуалізувати відповідний емоційний настрій залу й позначити закладені в програмі цінності.

Прийоми: музичні, пісенні, відео-виступи; скандування; емоційне образне мовлення (звернення ведучих); включення в пісню, ритуальні жести й рухи «залу» (аплодисменти або виляски над головою); акцентування на символах (внесення прапорів, емблем і т.п.). У запуску цих заходів повинні бути два акценти: не тільки на відповідному емоційному сплеску, але й на ціннісному акцентуванні, що йде від ідеї – назви шоу. Наприклад, якщо це свято Землі, символом цінностей може бути проекція фотографії Землі з космосу або пісня, що виражає загальнолюдські цінності.

2. Завдання – оцінювання

Завдання, конкурси й оцінювання – це основна частина шоу. Завдання й конкурси – це взаємодія, змагання. Взаємодія команд,

учасників може бути прямою й опосередкованою.

Два види оцінювання: одноосібне оцінювання авторитетного судді й оцінювання залом (максимально простим, коли вболівальники аплодують, хто голосніше). Технічний бік основної частини: учасників повинні бути видно глядачам добре й знати правила поведінки на сцені.

Шоу – це сценічне дійство. І відповідні закони сценічного дійства, пов'язані із зав'язкою, розвитком, сценічним конфліктом, кульмінацією, розв'язкою, необхідно використовувати. Якись моменти з цього ланцюжка можна опустити, але сама ідея про орієнтацію на ці закони для організаторів необхідна.

3. Фінал

Окрім підсумкового оцінювання, у фіналі важливі два моменти: пом'якшення змагальності дією, словом, що об'єднує «сцену»; і дією, що об'єднує «зал» і «сцену» (загальна пісня, дійство символами, ритуальне дійство).

По завершенню шоу для діагностики результатів під кутом зору позначених цілей (досвід культурного емоційного реагування й позитивний досвід публічної змагальності) потрібно вирішити два завдання:

- як зафіксувати факт доконаного досвіду;
- як виявити ставлення глядачів і виступаючих до цього досвіду.

Оцінка ставлення учасників до того, що відбувається в залі й на сцені, може бути одержана по ходу шоу. Наприклад, через:

- звернення ведучого до «сцени» і до «залу». «Підніміть руки ті й лише ті, для кого участь у сьогоднішній події виявилася цікавою, привабливою!»;
- анкетування. «Оцініть наскільки цікавою, привабливою виявилася для вас участь у сьогоднішній події». Хороший варіант оцінки – 7 балів: 7 – «дуже цікаво», 6 – «безумовно цікаво», 5 – «інтерес і привабливість вище за середнє», 4 – «середнє»; 3 – «нижче за середнє»; 2 – «безумовно нецікаво»; 1 – «абсолютно нецікаво».

Можливі й інші діагностичні прийоми. Важливо, щоб організатори кожного разу чітко визначали для себе, де результати відповідають цілям технології

III. Етап аналізу підсумків. Аналіз підсумків проводиться в кращому разі на рівні організаторів (педагогів і активу дітей). Аналіз шоу його рядовими учасниками або не проводиться взагалі, або розглядається як необов'язковий.

Як вже зазначалося у першому розділі посібника, варто завжди пам'ятати, що як і будь який педагогічний процес, застосування ігрових технологій має як свої переваги, так і ризики негативного впливу гри на її учасників

Тут можна визначити такі головні проблеми:

1. *Традиційні негативні виховні заходи* (нереалізованість очікувань учасника, придушення, тиск з боку більш сильних і досвідчених гравців, пасивність деяких учасників, незнаходження своєї ролі в грі тощо), які призводять до виникнення особистісних комплексів. Особливо сильно це відображається на розвитку особистості підлітків та загострюється у зв'язку з глибокими емоційними (реальними, а не ігровими) переживаннями, які є каталізатором виявлення різних сторін самосвідомості особистості: самооцінки, самоставлення тощо. Багато класиків світової психології, у тому числі Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, О.М. Леонтьєв та ін., відмічають, що дія в грі – уява, але переживання реальні, отже, реальні й новоутворення психіки, які виникають у процесі гри.

2. *«Ігрова наркоманія» («ігроманія»)* – достатньо відомий термін. Сутність цього явища полягає в розумінні наркоманії як хворобливої залежності від будь-яких препаратів (наркотиків). У даному випадку чинником наркотику виступає гра. Так само, як і наркотики, гра «у малих дозах» викликає ейфорію. Гра, наче наркотичний сон, надає можливість

«виходу» з проблем реального життя. Світ гри – це світ мрій, світ казки, де без особливих зусиль можна реалізувати свої бажання й мрії.

Природно, що отримане задоволення стимулює бажання повторити його знову й знову. Систематичне вживання наркотику викликає потребу в збільшенні доз і викликає психічні розлади. Схожі явища відбуваються в ігровій наркоманії, тільки їх виявлення менш виразні й тому не відразу помітні. Однак ігрома (аналог з наркотиком) також утрачає інтерес до реального життя, а в більш тяжких формах втрачає орієнтацію реальності. Симптоми його поведінки дуже нагадують симптоми шизофренії.

Саме така людина прагне дуже часто потрапляти на гру, вона починає грати постійно, подумки спотворює реальність та замість неї світ фантазій. Будь-яка спроба повернути такого ігрома в реальний світ супроводжується з його боку хворобливими психічними розладами: депресію, адаптацію, рідко – агресивністю.

3. *Привласнення негативних (асоціальних) ігрових ролей та перенесення їх у реальне існування.* Ця проблема найменш досліджувана в педагогіці, але достатньо значуща та вимагає спеціальної уваги. Дуже часто виникають питання про негативних персонажів гри – «ворогів», «зłodіїв»: як обирають ці ролі, як вони оцінюються гравцями тощо. Природа цих запитань полягає в побоюванні педагогів з приводу можливого негативного впливу на особистість небажаних емоцій. Оскільки будь-яке виявлення асоціальних форм поведінки (злість, агресія, насильство та ін.), з одного боку, є засобами емоційної розрядки (тому нерідко вони використовуються і провокуються психологами в процесі корекційно-терапевтичної діяльності); з іншого – добре зіграна роль у грі робить її носія героєм. При цьому не так уже й важливо, позитивна ця роль чи негативна. Позитивні переживання успішності в негативній ролі можуть закріпитися та стимулювати прагнення особистості до асоціальної поведінки в реальному світі. Звичайно ж, у такому варіанті існує безліч нюансів, які впливають на привласнення або відхилення людиною негативних форм поведінки, наприклад, таких як оцінка гравцем джерела позитивних переживань (успішність у грі або сама можливість через роль виявити негативні риси своєї особистості), ціннісно-сміслові установки учасника гри та розрізнення ним ігрових і неігрових установок тощо. Особливу увагу слід приділяти підліткам, які найбільш схильні до емоційно-ціннісних впливів.

Грамотна організація гри максимально наближає її до реальності, тобто в наборі її ігрових ролей нема абсолютно «добрих» або «поганих» персонажів. Кожен гравець має право обрати свій шлях, прийняти свою роль. І в цьому – позитивна якість гри. Вона дозволяє самовизначитися в житті (поки що ігровому), обирати свої власні засоби дій, приймати власні рішення, виробляти власні ідеали.

Важливим і дійовим механізмом нейтралізації подібних негативних впливів гри є її аналіз з усіма учасниками. Негативні моменти гри потребують особливої уваги, їх не можна ігнорувати, їх слід вивчати та трансформувати таким чином, щоб давати максимальну користь для розвитку особистісних якостей учасників гри.

Разом з тим, з метою запобігання загрози негативних наслідків ігрової діяльності на її учасників, актуальності набуває **питання грамотної організації гри**, що дозволить максимально наблизити її до реальності.

Ведучий або агротехнік (вчитель, класний керівник, соціальний педагог, практичний психолог, інші) повинен дуже серйозно підходити до вибору гри, враховуючи:

- рівень розвитку та психологічної зрілості аудиторії;
- завдання, які реалізуються на даному етапі заняття (заходу);
- стадію групової динаміки, на якій перебуває група;
- наявні часові рамки, у які по тривалості вкладаються обрані ігри.

В процесі підготовки до заняття або заходу необхідно уважно перечитати ігри декілька разів і спробувати спроектувати, як група відреагує на обрану гру, які наслідки її застосування можуть бути, чи можуть бути якісь непередбачені негативні/позитивні наслідки та як Ви зможете ними керувати.

Необхідно переконатись, що аудиторія буде відповідати вимогам, які висуває гра, а також перевірити наявність необхідних у грі технічних засобів.

2.3. Особливості застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в роботі з різними цільовими групами

У практиці сучасної соціально-педагогічної діяльності існують різні бачення ролі інтерактивних методів як засобу педагогічної взаємодії. Одні дослідники вбачають в них своєрідну панацею, яка вирішує усі проблеми процесу навчання, інші – істотне доповнення до існуючої системи методів навчання, які використовуються в сучасній традиційній освіті, хтось – інструмент для урізноманітнення досить однотипної форми пізнання навколишньої дійсності, дехто – якісно інший підхід до організації освітньої діяльності.

У сучасній системі освіти просвітницько-профілактична діяльність спрямована на інформування дітей і молоді про наслідки небезпечної поведінки, формування навичок здорового способу життя, культури та позитивного ставлення до власного здоров'я, попередження ризикованої поведінки та порушень прав дитини, формування відповідальної та активної громадської позиції. Поряд з навчальними закладами, така діяльність здійснюється медичними установами, соціальними службами, громадськими організаціями та засобами масової інформації.

Спеціалісти психологічної служби закладів освіти використовують широкий арсенал форм і методів просвітницько-профілактичної роботи. Останнім часом спостерігається тенденція у зміні стилю роботи цих фахівців щодо розуміння низької ефективності пасивних методів навчання, зокрема у процесі формування життєвих навичок і навичок здорового способу життя та переході до активних. Нині все частіше використовуються інтерактивні методи просвітницько-профілактичної роботи, спрямовані як на протидію негативним соціальним явищам, так і на покращання якості життя певної особи

Зокрема, про що вже йшлося раніше, до інтерактивних методів просвітницько-профілактичної роботи належать настільні ігри, які останнім часом набули широкої популярності серед соціальних педагогів як інструмент превентивної та профілактичної роботи в освітньому середовищі. Проте, така популярність у різноманітних фахівців, інтерактивних методів (а саме – ігор) має і зворотній бік. Інколи спеціалісти не сприймають цей метод як достатньо серйозний, що вимагає кропіткої підготовки. Можливо, це відбувається тому, що у назві методу одним із слів є саме «гра», а вона найчастіше сприймається більшістю як «забавка». Тому, нажаль, інтерактивну гру найчастіше використовують як спосіб зняття напруги, з метою розважитися, познайомитися, і рідше для вирішення завдання, спрямованого на особистісний розвиток, опрацювання певної теми, розвиток життєвих навичок.

Розглянемо більш детально особливості застосування технології настільних просвітницько-профілактичних ігор у професійній діяльності спеціалістів психологічної служби.

Специфіка застосування ігрової діяльності, зокрема настільних ігор в системі соціально-педагогічної роботи полягає, перш за все, у превентивній, профілактичній, корекційно-розвивальній та соціально-перетворювальній спрямованості гри. Метою таких ігор може бути як безпосередній розвиток якостей особистості, так і демонстрація творчості учасників, їх позицій і можливих перспектив розвитку. Програвання певних ситуацій, залучення учасників гри до ситуації вибору є реальним шляхом розвитку творчої особистості, а саме таких її якостей, як: творчий інтерес, допитливість, бажання пізнати себе, впевненість у власних силах, творчий оптимізм тощо. Наявність цих показників є характерною ознакою творчої ігрової діяльності.

Гра є одним з інструментів в арсеналі соціального педагога та практичного психолога у процесі розв'язання проблеми організації життя шкільного колективу ще й тому, що її можна застосовувати з метою діагностики міжособистісних стосунків.

У грі діти, як і дорослі, діють так, як би вони діяли в самих екстремальних ситуаціях, на межі сил подолання труднощів. Причому такий високий рівень активності досягається ними майже завжди добровільно, без примусу. Тому, висока активність, емоційна забарвленість гри породжує і високий ступінь відкритості учасників, що є дуже важливим для спеціаліста, який займається просвітницько-профілактичною роботою. Людина у грі відкривається, втрачає насторогу, недовіру. Це пояснюється тим, що учасник гри, вирішуючи завдання, надзвичайно захоплюється і тому не готовий до протидії з іншого боку. Отже, гра сприяє духовній і фізичній розкритості, зняттю напруги, посиленню відчуття радості від подолання певних труднощів, перешкод [14].

Експериментально було доведено, що у ситуації певної розсіяності уваги іноді легше переконати людину прийняти нову для неї точку зору (В. В. Бойко, 1983). Можливо цим, деякою мірою, визначається висока продуктивність навчаючого впливу настільних ігор.

Досвід розробки та впровадження настільних ігор з актуальних питань превентивної та профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти свідчить про важливість їх використання у рамках просвітницько-профілактичних програм, що підвищує результативність такої роботи, створює ситуацію успіху та викликає здоровий азарт у засвоєнні нових знань, відпрацюванні навичок її учасниками.

Спеціалісти Всеукраїнського громадського центру «Волонтер», які першими в Україні за підтримки Дитячого фонду ООН – ЮНІСЕФ розробили настільні просвітницько-профілактичні ігри, виокремлюють ряд їх особливостей, які варто враховувати в процесі підготовки до проведення заходу з використанням тематичних настільних ігор [7]. Найчастіше настільна гра призначена для невеликої за кількістю осіб групи (до 5-8 осіб), хоча за умови індивідуального підходу у просвітницько-профілактичній роботі може грати і одна особа (ігри на основі пасьянсу тощо). Гра проводиться зазвичай у спокійній атмосфері за зручним столом. Часто у настільних іграх з ігровим полем використовується дайси (гральні кості), виконані у вигляді шестигранного кубика з нанесеними на його сторонами числами від 1 до 6.

Наступними до розробки настільних просвітницько-профілактичних ігор в Україні долучилися спеціалісти Всеукраїнської благодійної організації Український фонд «Благополуччя дітей». До картотеки настільних просвітницько-профілактичних ігор додалися карткові ігри, розраховані на групу учасників до 12 осіб, а також ігри-комікси, які можна застосовувати у роботі з класним колективом, в т.ч. за умови об'єднання учнів у процесі гри у малі робочі групи.

Переваги застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в професійній діяльності спеціалістів психологічної служби системи освіти, окрім вже зазначених, полягають в тому, що:

- у грі людина відкривається, втрачає настороженість, недовіру. У грі іноді легше переконати дитину прийняти нову для неї точку зору;
- настільні інтерактивні ігри мають високу інформаційну продуктивність;
- ігри розраховані на різний вік дітей і дорослих та мають широкий спектр завдань, що дозволяє застосовувати їх у просвітницько-профілактичних програмах з різними віковими групами та категоріями учасників (при модифікації правил й умов гри);
- є можливість застосування інтерактивних настільних ігор не тільки для профілактики негативних явищ в освітньому середовищі, а також і для діагностики та корекції особливостей психосоціального та поведінкового розвитку особистості;
- на основі запропонованих ігрових методик можна створювати інші (авторські) на будь-які теми, актуальні для розгляду з дітьми чи дорослими;
- у іграх системно розглядаються такі питання як загальнолюдські цінності, гігієна та здоров'я, попередження ризикованої поведінки, профілактики негативних явищ та соціальних хвороб тощо;
- зв'язок та спільність тем просвітницько-профілактичних ігор, розроблених для роботи навіть із специфічними соціальними категоріями, із темами соціально-педагогічних

програм профілактики дає можливість інтегрувати ігри у систему освіти, зробивши її якомога ефективнішою у питанні протидії негативним явищам в навчальному та в сімейному середовищі;

- стиль подання інформації у іграх, яскравість образів та різноманітність ігрових прийомів дозволяють зацікавити дітей і дорослих до взаємодії та у процесі гри ненав'язливо сприяють отриманню важливої інформації, а також формуванню установок та моделей безпечної й відповідальної поведінки у ситуаціях ризику, а також стосовно як власного життя і здоров'я, так і оточуючих;

- глибокий рівень засвоєння інформації досягається завдяки емоційним переживанням, взаємодії, активізації мислення; можливості аналізу своїх дій, відчуття набуття досвіду; можливість обміну досвідом та думками;

- формується вміння слухати та чути інших, співпрацювати, адже навчання відбувається як через активний обмін досвідом, так я у процесі пасивного спостереження;

- відпрацьовуються вміння здорової конкуренції у процесі здобуття нової інформації та закріплення отриманої;

- застосування різноманіття форм взаємодії надають учасникам можливість у невимушеній формі та атмосфері набувати досвід, розвивати індивідуальні здібності; сприяють активності усіх учасників гри; надають можливість програвати різні моделі поведінки, інші ролі, а отже одержати новий соціальний та особистісний досвід в процесі гри, можливість особистісного росту; стимулюють до активної суспільно корисної діяльності, здорового способу життя;

- застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор передбачає наявність обов'язкового етапу рефлексії (багато інших видів ігор страждають від відсутності такого).

Розглянувши різні підходи до класифікації ігор, беручи до уваги, що соціальна педагогіка розглядає гру в першу чергу як інтерактивний метод педагогічної взаємодії, на підставі якого в учасників виникають якісь нові знання, вміння й навички, що народилися безпосередньо в ході цього процесу або стали його результатом; враховуючи специфіку ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи, пропонуємо до розгляду **класифікацію настільних просвітницько-профілактичних ігор**, які використовуються у практичній діяльності спеціалістів психологічної служби – практичних психологів та соціальних педагогів.

За сферою діяльності – соціальні, психологічні, соціально-педагогічні.

За провідною метою – пізнавальні, розвивальні, навчальні, активізуючі, діагностичні, комунікативні, рольові, ділові (в т.ч. імітаційні), моделюючі, стратегічні, комбіновані.

За тематичною спрямованістю – тематичні, універсальні; превентивні, інформаційно-просвітницькі, профілактичні, корекційні.

За віком учасників – для дошкільників, для учнів молодшого шкільного віку, для підлітків середнього та старшого шкільного віку, для студентів, для дорослих.

За соціально-професійним статусом учасників – для дітей та учнівської молоді загальної системи освіти; для вихованців закладів пенітенціарної системи; для фахівців соціальної сфери; для педагогічних працівників; універсальні.

За ступенем емоційності – без емоційної напруги; з легкою емоційною напругою; емоційно напружені; дуже емоційні.

За кількістю гравців – одиночні, колективні, командні.

За ступенем складності гри – прості, середньої складності, складні, комбіновані; такі, що потребують попередньої підготовки.

За часом проведення - з фіксованим часом проведення, короткотривалі, довготривалі, безкінечні (в які можна грати доки не набридне).

За технічними засобами (наявними аксесуарами) – карткові; з кубиками та фішками; з ігровим полем/без ігрового поля; лото; вікторини.

Характеризуючи обов'язкові складові технології настільних профілактично-просвітницьких ігор, зазначимо, що:

- чіткий поелементний опис операцій міститься в інструкції до гри (окремо для ведучого та для учасників);
- точна характеристика проектованого гарантованого результату подається в описі гри та методичних рекомендаціях щодо її застосування;
- алгоритм рішення на певних кроках має варіативність розвитку залежно від мети та завдань застосування гри.

Пропонуємо до розгляду **алгоритм підготовки та проведення настільних просвітницько-профілактичних ігор**, розроблений з урахуванням наявного в автора досвіду роботи із зазначеною категорією ігор, в т.ч. авторських, та результатів їх апробації в освітньому просторі (додаток 2).

Крок 1. Отримавши запит на проведення заходу з використанням настільних просвітницько-профілактичних ігор, необхідно детально проаналізувати особливості цільової групи та рівень її готовності до визначеної ігрової діяльності.

Крок 2. Аналіз ресурсів ігротeki, вибір гри відповідно до запиту, а також залежно від теми, мети і завдань превентивної, просвітницької чи профілактичної роботи та з урахуванням особливостей цільової групи.

Крок 3. Ведучому необхідно детально ознайомитися з інструкціями до гри як для ведучого, так і для учасників, а також з методичними рекомендаціями (за їх наявності) щодо особливостей проведення гри.

Крок 4. Вивчення ведучим змісту карток (ознайомлення із запитаннями та відповідями) або змісту гри в цілому (залежно від виду гри). Варто враховувати, що деякі тематичні настільні ігри вимагають від ведучого ознайомлення з додатковими навчально-методичними та/чи інформативними матеріалами.

Крок 5. Важливим елементом підготовчого етапу є визначення ведучим запитань для дискусій, прогнозування очікуваних відповідей учасників гри та коментарів ведучого на них.

Крок 6. Обов'язковою умовою, особливо при використанні складних тематичних ігор є попереднє їх програвання ведучим гри згідно інструкцій, за потребою – із залученням експертної чи робочої групи спеціалістів.

Крок 7. Необхідно детально проаналізувати та забезпечити наявність ресурсів, в т.ч. людських, необхідних для проведення гри (ведучий та/або інструктори; час, приміщення, обладнання тощо).

Крок 8. Саме цей крок передбачає варіативність у здійсненні підготовки учасників до участі у грі залежно від визначених мети та завдань застосування гри.

Якщо мета – презентація гри, або введення в тему, що вивчається, за допомогою гри, або діагностика рівня обізнаності учасників у темі – ведучому достатньо перед безпосереднім проведенням гри ознайомити учасників з правилами та вимогами до них згідно інструкції.

Якщо гра застосовується для проведення заходу, спрямованого на закріплення або підведення підсумків навчальної діяльності з відповідної теми, то передбачається попереднє проведення з цільовою групою або вступного заняття або циклу тематичних занять, можливо навіть із застосуванням настільної гри (залежно від особливостей розвитку цільової групи). В день проведення підсумкового заняття або заняття на закріплення теми з використанням гри ведучий ознайомлює учасників з правилами проведення гри (або повторює їх, у разі попереднього ознайомлення з елементами гри) та вимогами до них згідно інструкції.

Крок 9. Безпосереднє проведення гри згідно інструкції та методичних рекомендацій (при їх наявності).

Крок 10. Після проведення гри обов'язково проводиться заключна рефлексія (обговорення результатів гри, зворотній зв'язок з учасниками, дискусія тощо) з використанням запитань, заздалегідь підготовлених ведучим у процесі підготовки до проведення гри (крок 5). Рекомендовані запитання для проведення заключної рефлексії можуть міститися в інструкції або методичних рекомендаціях до тематичних карткових настільних просвітницько-профілактичних ігор. Після обговорення відбувається

нагородження переможців (можливо умовне нагородження залежно від мети заходу) та/або заохочення інших (або усіх) учасників гри.

Крок 11. Після проведення заходу ведучому (педагогу) необхідно проаналізувати рівень досягнення очікуваних результатів та/або причин їх недосягнення з метою уникнення чи попередження можливих ризиків при подальшому проведенні заходу з використанням даної настільної гри.

До ризиків застосування настільних інтерактивних ігор у просвітницько-профілактичній роботі відносять:

- складність у підготовці й проведенні настільної гри, що вимагає від ведучого високого рівня обізнаності не лише з методики її використання, але й самої її тематики, високого рівня професійної підготовки та відповідальності ведучого;
- необхідність чималих часових витрат;
- обмеженість застосування щодо кількості учасників гри або через певні особливості розвитку учасників;
- можливе зіткнення особистісних амбіцій і різноманітних особливостей поведінки людини;
- загроза надмірної захопленості грою, невміння робити висновки;
- складність або й неможливість застосування у роботі з надмірно великою групою учасників;
- пасивність деяких учасників, небажання брати участь, як наслідок – неповне розкриття потенціалу учасника (тому важливо використовувати настільну гру на 5-6 занятті у рамках просвітницько-профілактичної програми);
- можна «зацепити» особистісні позиції, якості або приховані проблеми людини, через що по завершенню гри у деяких учасників можуть залишитись негативні переживання.

Отже, **важливо пам'ятати**, що уміле педагогічне керівництво іграми забезпечує їх максимальний ефект, сприяє виконанню одного з основних завдань інтерактивної гри – створенню умов для знаходження її учасниками нового значущого досвіду соціальної поведінки, що допоможе їм розібратися в різних життєвих ситуаціях, з розумінням та аналізом яких до цього були певні труднощі. Тому **важливим є забезпечення підготовки ведучого**, компетентного в питаннях застосування ігрових технологій, зокрема спрямованих на протидію торгівлі людьми, різних форм дитячої праці, захворюванню на ВІЛ/СНІД, порушень прав дитини.

2.4. Практичні аспекти застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі: каталог та інструкції

Впровадження у професійну діяльність спеціалістів психологічної служби ігрових технологій, зокрема настільних просвітницько-профілактичних ігор – процес тривалий, адже, як вже зазначалося вище, потребує не тільки збагачення ігрового інструментарію з різних актуальних питань соціально-педагогічної діяльності, а й його апробації, адаптації та модифікації до потреб різних цільових груп, закладів освіти різного типу та системи освіти в цілому. Також, з огляду на існуючі загрози застосування настільних ігор в роботі як з дітьми, так і з дорослими, актуальним є питання забезпечення науково-методичного супроводу і в першу чергу – організації в системі вищої та післядипломної освіти обов'язкового навчання педагогічних працівників (як уже працюючих, так і студентів вищих навчальних закладів педагогічного спрямування) методиці профілактичної діяльності через гру та методиці створення авторських настільних просвітницько-профілактичних та сюжетно-рольових ігор соціально-психологічного змісту.

Цікавим є той факт, що ідея створення настільних просвітницько-профілактичних ігор для роботи в першу чергу з дітьми та учнівською молоддю, виникла у результаті тривалої роботи співробітників Всеукраїнського громадського центру “Волонтер” у притулках, центрах соціально-психологічної реабілітації, приймальниках-розподільниках для дітей та

виховних колоніях України, зокрема з підлітками та молоді найвищої групи ризику з питань профілактики інфікування ВІЛ та ризикованої поведінки [3]. Шукаючи такі методи профілактичного втручання, які дозволили б не лише формально реалізовувати профілактичну програму, а й дійсно – емоційно захоплювати, мотивувати підлітків до змін, фахівців Центру «Волонтер» почали активно використовувати настільні ігри.

З 2003 по 2005 роки в рамках проекту «Профілактика ВІЛ та ризикованої поведінки серед вихованців притулків для неповнолітніх», що реалізовувався за підтримки Представництва Дитячого фонду ООН в Україні - ЮНІСЕФ, було видано ряд методичних збірок щодо реалізації профілактичних програм з різними категоріями дітей, одна з яких, окрім спектру інших інноваційних методик (казкотерапія, метод кейсів тощо), містила матеріали настільної гри для дітей молодшого шкільного віку «Пригоди у країні Здоров'ляндії» [5].

До наступного циклу співпраці Центру «Волонтер» з ЮНІСЕФ увійшли проекти, реалізовані з 2006 по 2008 рік, та спрямовані на покращення профілактичної роботи у виховних колоніях для неповнолітніх шляхом розробки нових ефективних методик, у тому числі – ряду настільних ігор на різну тематику та для дітей різного віку.

Окрім власного досвіду розробок профілактичних методик, фахівців Центру до створення циклу ігор надихнули подібні методичні матеріали організації «Cascade» з Великобританії. Зокрема, менеджер організації, Хелен Лі, надавала консультації на попередньому етапі розробки методик за сприяння Британської Ради в Україні.

До появи на світ ігри пройшли тривалий етап розробки та апробації, і це важливо враховувати тим спеціалістам, які виявлять бажання створювати власні авторські настільні ігри для роботи з різними цільовими групами. Зокрема, необхідною умовою є проведення ряду фокус-груп з різними категоріями прогнозованих цільових груп. Якщо повернутися до досвіду Центру «Волонтер», то такі фокус-групи проводилися зокрема з вихованцями спеціальних установ органів внутрішніх справ (приймальнику-розподільнику, притулків, колоній для неповнолітніх), а також з тими, хто перебуває у центрах соціально-психологічної реабілітації для дітей служби у справах дітей.

Метою фокус-груп було з'ясування бачення дітьми настільної гри, її складових, мови, іміджів та ходу проведення. Також фокус-групи та консультації щодо змісту ігрових методик були проведені з психологами, педагогами та методистами, що працюють з дітьми у спеціальних закладах для дітей.

Інша серія настільних просвітницько-профілактичних ігор виникла в рамках реалізації Інша серія настільних просвітницько-профілактичних ігор виникла в рамках реалізації проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад», впровадженому у 2009-2011 рр. Всеукраїнською благодійною організацією Український фонд «Благополуччя дітей» та Фондом розвитку громадських організацій «Західноукраїнський ресурсний центр» за підтримки Швейцарської Конфедерації відповідно до угоди про співпрацю між Міністерством освіти і науки України та Міжнародною організацією з міграції (МОМ). Поряд з добіркою різноманітних інформаційно-методичних матеріалів: ігор, плакатів, коміксів, буклетів, листівок, книг, настільні ігри стали інновацією проекту.

Зокрема, у співпраці зі спеціалістами Центру «Волонтер» були розроблені дві настільні гри для підлітків «Рожеві окуляри» та «Галопом по Європах!», спрямовані на профілактику торгівлі людьми. Ігри схвалені Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України для використання у просвітницько-профілактичній роботі з підлітками (протокол № 11 від 01.09.2011 р.). Обидві гри доповнюють одна одну та є необхідними допоміжними методичними інструментами у просвітницько-профілактичних Програмах, спрямованих на запобігання торгівлі людьми.

Апробація та впровадження зазначених ігор у навчально-виховний процес сприяли:

- ✓ підвищенню рівня знань, уявлень та розуміння проблем, пов'язаних із торгівлею людьми, та ризикованої у цьому контексті поведінки;

- ✓ обговоренню важливих та суперечливих питань можливих ризиків потрапляння в тенета торгівлі людьми, особистої відповідальності, законів України, що стосуються попередження торгівлі людьми та захисту прав потерпілих від торгівлі людьми;
- ✓ поінформованості учнів про різноманітні організації, що працюють у сфері профілактики торгівлі людьми, про надання допомоги потерпілим від торгівлі людьми, їхнім родичам та близьким тощо.

КАТАЛОГ ІГОР, ІНСТРУКЦІЇ ТА МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. «Рожеві окуляри»: настільна просвітницько-профілактична гра

Підготовка матеріалів та їх видання здійснено Українським фондом «Благополуччя дітей» у рамках «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад».

Схвалено Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України для використання у загальноосвітніх навчальних закладах (протокол № 11 від 01.09.2011 р.).

Рекомендований вік гравців – від 12 років.

Автори-розробники гри:

Лях Тетяна Леонідівна – Голова методичної ради Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»; канд. пед. наук, доцент кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології та соціальної педагогіки університету імені Бориса Грінченка;

Нікітіна Ольга Михайлівна – координатор проектів Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»;

Журавель Тетяна Василівна – виконавчий директор Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»; викладач кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології та соціальної педагогіки університету імені Бориса Грінченка

«Рожеві окуляри» – фразеологізм, що означає ілюзорне, наївне сприйняття об'єктивної реальності, як правило, нав'язане якою-небудь ідеологією. Цей вираз, як правило, застосовується до людини, коли про неї кажуть, що «він (вона) дивиться крізь «рожеві окуляри». Мається на увазі, що ця людина не бажає помічати негативних сторін у своїх діях, оточуючій дійсності тощо.

Гра «Рожеві окуляри» складається з 96 карток (48 карток-запитань, 48 карток-відповідей).

За допомогою карток можна пройти 4 кола, а саме:

Коло А: «Визначення проблеми торгівлі людьми» (термінологія, причини поширення в світі та в Україні);

Коло Б: «Шляхи потрапляння українських громадян до тенет торгівлі людьми»;

Коло В: «Основні права людини. Правила безпечної поведінки для уникнення ризиків, пов'язаних з торгівлею людьми».

Коло Г: «Профілактика, консультування, психологічна підтримка. Поради щодо виїзду за кордон».

Отже, кожне коло складається з 12 карток-запитань та 12 карток-відповідей. У кожному колі міститься своя тематика запитань щодо проблем, пов'язаних з торгівлею людьми.

Гравці виступають як партнери у колі, а не як конкуренти, тому що дуже часто гравці у групі можуть мати різні можливості.

Впроваджуючи в межах просвітницько-профілактичної програми гру «Рожеві окуляри», спеціаліст досягне таких цілей:

- проінформувати учнів про явище торгівлі людьми як комплексну проблему, ознайомити з термінологією, висвітлити причини виникнення торгівлі людьми в Україні;
- надасть інформацію щодо основних шляхів потрапляння українських громадян до тенет торгівців людьми та рекомендацій з метою недопущення ризикованих ситуацій;

- ознайомить учнів з діючим національним та міжнародним законодавством, що стосується торгівлі людьми, сформує уявлення учнів про права людини, а також про те, які права порушуються в ситуації торгівлі людьми;

- ознайомить з можливостями різних структур щодо протидії торгівлі людьми, надасть відомості про те, куди можна звернутися в разі небезпеки;

- ознайомить з можливостями працевлаштування та навчання громадян на території України;

- розвине вміння аналізувати та спостерігати; виховає повагу до висловлення особистої думки кожного.

Дуже важливо, щоб ведучий попередньо ознайомився з інструкцією до гри, питаннями на картках та відповідями до них, а також з дискусійними питаннями, які стимулюють дебати навколо нових знань, установок або норм поведінки.

Щоб полегшити перебіг гри, **важливо дотримуватися наступних методичних рекомендацій:**

- для активної участі підлітків у процесі гри необхідно попередньо надати їм елементарні знання щодо проблеми торгівлі людьми: визначення понять, шляхи потрапляння до тенет торгівлі людьми, правила безпечної поведінки для уникнення ситуацій, пов'язаних із торгівлею людьми. Варто зауважити, що гра може проводитися на різних етапах оволодіння інформацією і може виступати індикатором для надання необхідної інформації;

- дуже важливу роль грає підготовка ведучого, який проводить гру, щодо проблем, пов'язаних із торгівлею людьми, адже в процесі гри необхідне проведення обговорення та вміння пояснити різні аспекти проблеми, надати точну інформацію стосовно законодавчої бази на національному та міжнародному рівнях, організацій, які працюють у напрямі профілактики та надання допомоги потерпілим внаслідок торгівлі людьми тощо;

- гру необхідно почати з пояснення мети;

- варто прийняти короткі спільні правила, що допоможуть гравцям працювати разом якомога ефективніше. Гра вимагає, щоб гравці спершу швидко проглянули картки, які їм роздадуть. У випадку, коли підліткам важко читати українською мовою, ведучий може допомогти і зачитувати картки та варіанти відповідей;

- ведучий у процесі гри фіксує моменти, на які варто звернути увагу або пояснити, провівши додаткове заняття із підлітками. По можливості, на деякі питання гравців можна відповісти одразу;

- необхідно давати гравцям достатньо часу для того, щоб розглянути кожне питання, адже якнайшвидше прийти до фінішу у грі не ставиться за мету;

- під час одного заняття бажано розглядати з учасниками одне коло запитань та проводити дискусію наприкінці, але залежно від рівня підготовки учасників та часових можливостей, за одне заняття можна розглянути і декілька кіл запитань.

Якщо ця гра використовуватиметься у спеціальних навчальних та виховних закладах для дітей, варто звернути увагу на те, що деякі гравці можуть мати обмежені можливості щодо, наприклад, читання, відповідно вони докладатимуть неймовірних зусиль для того, аби з'ясувати, що написано на їхніх картках. Поєднавши їх у пари з іншими гравцями, які могли б допомогти, ми посилимо включення таких гравців у процес та зрівняємо їхні можливості з іншими. Також, можливо ведучому доведеться пояснити значення деяких ключових слів, перш ніж почати гру.

Пропонуйте свою підтримку групі під час гри. Занотуйте питання, теми та суперечливі висловлювання, що виникають, для того, щоб потім проаналізувати та зробити відповідні висновки щодо прогалів у знаннях учасників та у розділах профілактичної програми.

Групові дискусії – це дуже важлива частина гри, так само як і групове читання карток-відповідей. Це ті дії, які поєднують у собі навчання, а також допомагають виявити установки та цінності учасників. Ось чому дуже важливо провести обговорення разом з усією групою після закінчення гри. Це дасть ведучому можливість ще раз скоригувати та роз'яснити

можливі непорозуміння та розставити основні акценти. Гра з кожною із груп зазвичай допомагає згенерувати плани щодо майбутніх занять та тем, які варто було б розглянути детальніше.

«Галопом по Європах!»: настільна просвітницько-профілактична гра

Підготовка матеріалів та їх видання здійснено Українським фондом «Благополуччя дітей» у рамках «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад».

Схвалено Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України для використання у загальноосвітніх навчальних закладах (протокол № 11 від 01.09.2011 р.).

Рекомендований вік гравців – від 12 років. Настільна гра розрахована на групу гравців від 2 до 4 осіб.

Автори-розробники гри:

Лях Тетяна Леонідівна – Голова методичної ради Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»; канд. пед. наук, доцент кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології та соціальної педагогіки університету імені Бориса Грінченка;

Нікітіна Ольга Михайлівна – координатор проектів Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»;

Журавель Тетяна Василівна – виконавчий директор Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»; викладач кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології та соціальної педагогіки університету імені Бориса Грінченка

Ця захоплива гра допоможе підліткам опанувати премудрості життя. Граючи в «Галопом по Європах!», вони навчаться ефективно розпоряджатися грошима, планувати подорожі, дізнаються, які ситуації можуть виникати через недостатню обізнаність щодо особливостей перебування за кордоном. Винахідливість і кмітливість, уміле поєднання розважливості й розумного ризику не лише приведуть гравців до перемоги у грі, але й, без сумніву, стануть у нагоді в дорослому житті.

Гра буде корисною та цікавою як для дітей, так і для дорослих, адже вона не тільки розвиває ерудицію та передбачливість, але й створить підґрунтя для подальшого успішного життя.

Мета гри «Галопом по Європах!»: поінформувати учасників про проблему трудового трафіку й торгівлі людьми, проаналізувати причини та наслідки цього явища, виробити навички відповідальної поведінки.

Ігрове поле складається з двох кіл – внутрішнього та зовнішнього.

Внутрішнє коло поля складається з 10 секторів, де зазначені маршрути подорожей (Великобританія, Єгипет, Італія, Нідерланди, Німеччина, Польща, Росія, Туреччина, Франція, Чехія). На зовнішньому колі поля розташовано 40 клітинок, на які можна потрапити фішкою, серед них «Шанс», «Випадок», «50/50», «В'язниця», «Лист у плящці», «?», «Власний бізнес», «Паспортний стіл», «Мовні курси», «Курси водіїв», «Туристичне агентство», «Каса», «Страхова компанія», «Центр зайнятості», «Посольство», «Робота», «Освіта», «Банк», «Невдача», «Пограбування».

Ведучий пропонує гравцям протягом гри побувати у трьох країнах світу, досягнувши перед цим соціальної та фінансової стабільності та зібравши необхідні для поїздок документи. Гра є досить захопливою, швидко викликає інтерес до проблеми, стимулює обговорення ситуацій, пов'язаних із поїздками на навчання, роботу, відпочинок за кордон.

Щоб полегшити перебіг гри, **важливо дотримуватися наступних методичних рекомендацій.**

Тривалість гри визначається ведучим та гравцями до її початку – гра може бути обмежена часом, а може закінчуватися на визначеному етапі, наприклад, після трьох поїздок за кордон. Виграє той, у кого вищі результати.

Кожного разу, збираючи гравців до гри, ведучий повинен підготувати групу, перш ніж переходити безпосередньо до карток. Він має презентувати гру, пояснити її цілі та

розповісти, як грати. Зазвичай набагато простіше показати, як грати у гру, аніж просто роздати написані інструкції або ж зачитати їх.

Необхідно пояснити, що група повинна якомога ретельніше розглянути питання та дати відповіді на них, а не поспішати до фінішу.

Слід також наголосити на тому, що гра «Галопом по Європах!» повинна використовуватися лише в рамках здійснення комплексної профілактичної Програми і може доповнювати певні її підрозділи. В іншому випадку гравці не впораються із завданнями блоків «?» та «Випадок».

Необхідно ще раз звернути увагу на важливість коментарів гравців і ведучого щодо питань і ситуацій, які пропонуються для обговорення у грі. Наголошуємо, що **ведучий повинен завжди бути поруч із гравцями**. Навіть у разі, якщо гравці вже добре орієнтуються в означених питаннях.

Іноді гравці бажають просто якнайшвидше давати відповіді й переходити до наступного запитання. Тоді ведучий має ініціювати дискусію в групі. Так, можна встановити певний обов'язковий час для дискусії, використати деякі дискусійні питання перед початком роботи, а також постійно ставити заздалегідь визначені дискусійні питання протягом усієї гри.

Групові дискусії – це дуже важлива частина гри. Це ті дії, які поєднують у собі навчання, а також допомагають виявити установки та цінності учасників. Ось чому дуже важливо провести обговорення разом з усією групою після закінчення гри. Це дасть ведучому можливість ще раз скоригувати та роз'яснити можливі непорозуміння та розставити основні акценти. Гра з кожною із груп зазвичай допомагає створити плани майбутніх занять та тем, які варто було б розглянути детальніше.

Тому ведучий має пропонувати гравцям свою підтримку, занотовувати питання, теми та суперечливі висловлювання, що виникають під час гри, щоб потім проаналізувати та зробити відповідні висновки щодо прогалин у знаннях гравців та в розділах профілактичної програми.

Отже як бачимо, особлива роль у цій грі відводиться ведучому. Ця людина повинна бути обізнаною щодо протидії трудовому трафіку та торгівлі людьми, компетентною з методики проведення просвітницько-профілактичних ігор. Ведучий повинен чітко стежити за дотриманням правил гри, за нагоди стимулюючи дискусію серед гравців та даючи корисну інформацію, що дозволить розширити уявлення про проблему трудового трафіку та торгівлі людьми, особливості перебування за кордоном. Він ніколи не повинен залишати гравців наодинці з грою, слідкуючи за її ходом і відстежуючи правильність відповідей. Фокус-групи показали, що лише таким чином можна попередити викривленість і недостовірність інформації.

3. Комікси «Твоє життя – твій вибір!»

Комікси «Твоє життя – твій вибір!» висвітлюють важливі аспекти потрапляння людей, в т.ч. дітей та молоді, в тенета торгівлі людьми.

Ідея створення коміксів як виховного засобу, що має допомогти соціальним педагогам, практичним психологам, класним керівникам та вихователям ефективно здійснювати профілактику торгівлі людьми, належить Українському фонду «Благополуччя дітей». Матеріали розроблені в рамках реалізації проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад», впровадженому у 2009-2011 рр. Українським фондом «Благополуччя дітей» та Фондом розвитку громадських організацій «Західноукраїнський ресурсний центр» за підтримки Швейцарської Конфедерації відповідно до угоди про співпрацю між Міністерством освіти і науки України та Міжнародною організацією з міграції (МОМ). Пропоновані комікси висвітлюють важливі аспекти потрапляння людей, в т. ч. дітей та молоді, в тенета торгівлі людьми.

Цільова група – підлітки 13-17 років.

Автори сценаріїв: Лях Т. Л., Салюкалова В.Н.

Художник: Кузьмічов О. О.

Методичні рекомендації підготувала Лях Тетяна Леонідівна, канд. пед. наук, доцент кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології та соціальної педагогіки університету імені Бориса Грінченка;

Комікс (від англ. comic – комедійний, комічний, смішний; рідше вживається термін англ. sequential art – дослівно «послідовне мистецтво», яке використовує прийом «далі буде») – це послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Ці тексти розміщуються у специфічній «мовній бульбці» («мовна хмарка», «мовний димок», виноска; англ. speech balloon), яка передає слова чи думку персонажа, заголовки й титри.

Комікси як виховний засіб є надзвичайно корисним ресурсом у профілактичній роботі, адже дозволяють:

- продемонструвати реальну життєву історію;
- за відносно короткий проміжок часу проаналізувати разом з учасниками заняття наслідки тієї чи іншої поведінки головних героїв;
- визначити причинно-наслідкові зв'язки між подіями минулого та майбутнього у житті героїв;
- за умови вміло організованого обговорення коміксу під час пауз ведучий зможе визначити бачення учасниками проблеми, сприяти усвідомленню тих чи інших її аспектів, а також подати нову важливу для підлітків інформацію.

Розроблені під час проекту комікси для підлітків 13–17 років містять чотири історії з реального життя, що стосуються торгівлі людьми з метою трудової експлуатації, жебрацтва, використання для виготовлення порнографічної продукції, консумації. Такий інформаційно-методичний матеріал мав на меті допомогти педагогам, соціальним педагогам, психологам та вихователям ефективно здійснювати відповідну профілактичну діяльність.

Комікс – це різновид кейсу. Головна його особливість – презентація варіанта виходу головного героя (головних героїв) зі складної життєвої ситуації. Тому завданнями фахівців, які проводять профілактичні заняття з використанням коміксу під час реалізації проекту, є:

- визначення логічних частин запропонованої у коміксі ситуації, що дає можливість здійснити її детальний аналіз;
- визначення причин виникнення ситуації, зображеної в коміксі, та її детальний аналіз;
- провокування дискусії щодо можливих дій головного(-их) героя(-їв), аби не потрапити в складну життєву ситуацію та вийти з неї із мінімальними наслідками;
- напрацювання порад головному(-им) герою(-ям) та їхнім ровесникам, а також вироблення та закріплення конструктивних алгоритмів дій щодо недопущення або виходу із запропонованої в коміксі ситуації;
- знайомство із соціальними інституціями, які сприяють недопущенню висвітленої у коміксі ситуації, або ж допомагають її вирішити.

Для досягнення ефективних результатів, у ході проведення просвітницько-профілактичного заходу з використанням коміксів, важливо дотримуватися певної **логіки роботи із коміксами** у виховному процесі, а саме:

- учасники заняття аналізують комікс самостійно, намагаючись виділити в ньому проблему та всю необхідну інформацію для її вирішення;
- учасники обговорюють свої висновки й міркування в малих групах (3–6 осіб), виробляють спільні рішення;
- усі варіанти рішень малих груп виносяться на загальну дискусію. Саме тут зіштовхуються різні точки зору на проблему й здійснюється пошук різних варіантів/шляхів її вирішення.

Просвітницько-профілактичне заняття з використанням коміксів на основі методу case-study розподілене на певні етапи. Для кожного етапу визначені педагогічні цілі, завдання, а також рольові функції учасників.

Підготовчий етап. Ведучий, відповідно до мети і завдань, вибирає потрібний комікс і підбирає літературу, необхідну для підготовки до заняття. Варто гармонійно поєднувати пасивні, активні та інтерактивні методи заняття / тренінгу.

Вступна частина просвітницько-профілактичного заняття. Цей етап передбачає короткий вступ ведучого (якщо учасники раніше не працювали за методом case-study, необхідно познайомити їх з даним методом як з однією з форм інтерактивного навчання, коротко озвучити основні етапи їхньої подальшої роботи, а також позначити способи й критерії оцінки їхньої роботи на занятті за даним методом). На цьому етапі учасникам роздають комікси, з якими вони будуть працювати, дається інструкція по роботі з ними, озвучується чітке завдання.

Аналіз коміксу в малій групі у складі 3–6 осіб. Перед початком цього етапу ведучий озвучує часові рамки, завдання роботи, визначає, у якому виді має бути оформлений результат, звіт про роботу. *Основні завдання* цього етапу для учасників заняття наступні:

- визначення основних проблем аналізованої ситуації, рівня виникнення проблем і прийняття рішень, мети й шляхів рішення головної проблеми, обмежень і вимог до рішення;
- підготовка до формулювання учасниками висновків.

Обов'язковими вимогами на даному етапі є:

участь кожного учасника в обговоренні;

- можливість кожному висловити свою точку зору й одержати уявлення про думки інших;
- командний характер роботи, що вимагає вміння вислухувати й враховувати чужі думки.

У цілому робота на даному етапі відбувається в такий спосіб:

- обговорення отриманої вступної інформації, яку містить комікс;
- обмін думками з приводу плану роботи над проблемою;
- дискусія – робота над проблемою (тут активно можуть використовуватися інші методи: мозковий штурм, мета-план та ін.);
- розробка шляхів вирішення проблеми;
- дискусія для прийняття остаточних рішень;
- підготовка доповіді.

Для подання результатів малим групам рекомендується підготувати на одній сторінці резюме з висновками у вигляді тексту, графіків, таблиць.

Роль ведучого на даному етапі зводиться до спостереження й контролю за роботою малих груп для попередження виходу за межі теми, завдань і часу.

На **завершальному етапі** заняття, присвяченого перегляду коміксу та його обговоренню, використовується ряд інтерактивних вправ, які допомагають підліткам отримати додаткову інформацію щодо теми, конкретні поради.

Таким чином, комікси підкріплюють пізнавальний інтерес учасників просвітницько-профілактичних заходів, роблять їх цікавішими, доступнішими.

4. «Володар кілець»: настільна просвітницько-профілактична гра

Матеріали розроблені в рамках проекту Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» «Профілактика ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки серед вихованців колоній для неповнолітніх» (за підтримки Державного департаменту України з питань виконання покарань, Британської ради в Україні та Представництва Дитячого Фонду Об'єднаних Націй в Україні – ЮНІСЕФ).

Розробники гри: Журавель Тетяна, Лозован Ольга, Лях Тетяна – Всеукраїнський громадський центр “Волонтер”.

Консультант: Хелен Лі, менеджер організації «Tasade» (Великобританія).

Ця гра була створена Всеукраїнським громадським центром «Волонтер» на основі досвіду розробки подібних ігрових матеріалів організації «Tasade» з Великобританії.

Рекомендований вік гравців – від 12 років.

Ця гра може бути корисною як для дітей та підлітків, так і для дорослих.

Мета та завдання гри:

- збільшити рівень знань, уявлень та розуміння щодо проблем, пов'язаних з ВІЛ/СНІД, ризикованою стосовно ВІЛ-інфекції поведінкою;
- обговорити важливі та суперечливі питання щодо оточуючого середовища, здоров'я, особистої відповідальності, законів України, що стосуються попередження ВІЛ та захисту прав ВІЛ-інфікованих та хворих на СНІД осіб в Україні;
- отримати інформацію про різноманітні організації, що працюють у сфері профілактики ВІЛ-інфікування, надання допомоги ВІЛ-інфікованим, хворим на СНІД, їх родичам та близьким щодо захисту прав, підтримки здоров'я, психологічної підтримки тощо;
- працювати скооперовано у малих групах над розв'язанням питань, що стосуються здорового способу життя та відповідальної поведінки.

Гра складається з 96 карток (48 карток-запитань та 48 карток-відповідей). Вони розділені на 4 кола. Отже, кожне коло складається з 12 карток-запитань та 12 карток-відповідей. У кожному колі міститься своя тематика запитань щодо проблем ВІЛ-інфікування та СНІДу.

Коло А: «Найпростіші знання щодо історії поширення ВІЛ, статистики, актуальності проблеми для України та світу, термінологія».

Коло Б: Шляхи запобігання ВІЛ-інфекції. Наслідки ризикованої поведінки людини, особиста відповідальність, гідна поведінка».

Коло В: Законодавча база щодо ВІЛ/СНІДу, права ВІЛ-інфікованих та хворих на СНІД, відповідальність, толерантне ставлення до ВІЛ-інфікованих та хворих на СНІД.

Коло Г: Тестування, консультування, лікування, психологічна підтримка».

Дуже важливо, щоб ведучий, який збирається грати у гру з дітьми, попередньо ознайомився з інструкцією до гри, питаннями на картках та відповідями до них.

Щоб полегшити перебіг гри, важливо дотримуватися наступних **рекомендацій**:

- для активної участі підлітків у процесі гри необхідно попередньо надати їм елементарні знання щодо ВІЛ/СНІДу: визначення понять, шляхи передачі, шляхи захисту. Варто зауважити, що гра може проводитися на різних етапах оволодіння інформацією підлітками щодо ВІЛ/СНІДу, а також може виступати індикатором для надання наступної необхідної інформації. Відсутність елементарних знань з ВІЛ та СНІДу в учасників зроблять гру занадто складною для них та дуже затягнутою; також у процесі гри може бути втрачений інтерес;

- дуже важливу роль грає підготовка ведучого, який проводить гру, щодо питань ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки, адже в процесі гри необхідно проводити обговорення та вміти пояснити механізми інфікування, надати точну інформацію про шляхи захисту, протікання в організмі людини ВІЛ/СНІДу тощо;

- гру необхідно почати з пояснення мети;

- варто прийняти короткі спільні правила, що допоможуть гравцям працювати разом якомога ефективніше. Гра вимагає, щоб гравці спершу швидко проглянули картки, які їм роздадуть, то ж може бути доцільною гра у парах, коли ті гравці, які гарно читають та розуміють написане, зможуть допомогти тим, у кого ці навички розвинуті гірше. У випадку, коли підліткам важко читати українською мовою або ж усі вони мають недостатній рівень навичок читання взагалі, ведучий може допомогти зачитувати картки та варіанти відповідей замість вихованців;

- краще безпосередньо показати гравцям, як грати у цю гру, а після того вже прочитати саму інструкцію до гри;

- ведучий у процесі гри фіксує моменти, на які варто звернути увагу або пояснити, провівши додаткове заняття із підлітками. По можливості, на деякі питання підлітків можна відповісти одразу;

- необхідно давати гравцям достатньо часу для того, щоб розглянути кожне питання, адже якнайшвидше прийти до фінішу – не ставиться у грі за мету;

- під час одного заняття бажано розглядати з учасниками одне коло запитань та проводити дискусію наприкінці, але залежно від рівня підготовки учасників та часових можливостей, за одне заняття можна розглянути і декілька кіл запитань.

Як і у грі «Рожеві окуляри», ведучий повинен завжди бути поряд з гравцями, пропонувати свою підтримку групі під час гри, занотовувати спірні питання тощо. У цій грі, як і у попередніх також дуже важливою є групова дискусія. Тому обов'язковою умовою є проведення обговорення разом з усією групою після закінчення гри та за потребою надання подальших рекомендацій.

5. «Країна Здоровляндія, або Велика подорож»: пізнавальна гра для дітей

Завдяки участі у цій грі дитина вчиться мислити про реальні речі та реальні події, здобуває необхідні життєві навички, знаходячись у штучній ситуації. Особливо цінним у запропонованій грі є те, що подорожуючи країною Здоровляндією дитина допомагає казковому герою бути здоровим, обираючи здоровий спосіб життя не лише для нього, але й для себе особисто.

Розробники гри:

Журавель Тетяна Василівна, викладач Інституту психології і соціальної педагогіки Київського міського педагогічного університету ім. Б.Д. Грінченка; координатор проектів з питань формування здорового способу життя Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»;

Лях Тетяна Леонідівна, кандидат пед. наук, старший викладач Інституту психології і соціальної педагогіки Київського міського педагогічного університету ім. Б.Д. Грінченка; Голова методичної ради Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»;

Нікітіна Ольга Михайлівна, асистент проектів з питань формування здорового способу життя Всеукраїнського громадського центру «Волонтер», тренер.

Гру схвалено до використання у загальноосвітніх навчальних закладах. Рекомендовано до друку Комісією з виховної роботи вищих навчальних закладів Науково-методичної ради Міністерства освіти і науки України (протокол №1 від 10.04.09р.)

Вік гравців: 4-9 років.

Оптимальна кількість гравців: 1-3 особи.

Гра складається з:

- ігрового поля (формат А2);
- дев'яти додаткових ігрових сторінок з тематичними завданнями (формату А3);
- дев'яти карток з тематичними запитаннями різного рівня складності (формату А5);
- тридцяти п'яти здоровчиків – монеток різного номіналу;
- трьох різнокольорових фішок та кубика.

Ведучому гри дуже важливо ознайомитися з **рекомендаціями щодо організації розвиваючого та навчального процесу дітей у ході гри.**

Організуючи гру для дітей молодшого шкільного віку, важливо враховувати особливості дитини та специфіку гри. Саме тому роль дорослих в ігровому процесі надзвичайно висока. Дорослий – це не лише ведучий, але й безпосередній учасник гри, який допомагає дитині набути нових знань, умінь і навичок.

Поступовість – важливий принцип, якого варто дотримуватись під час спілкування з дитиною. Намагайтеся організувати ігровий процес згідно життєвого досвіду дитини. Пам'ятайте, що гра за своєю сутністю потребує:

- активності й ініціативності дитини;
- узагальнення досвіду ігрової діяльності;
- самостійності дитини у вирішенні ігрових завдань.

Граючи у гру «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» з дитиною **4-х – 6-ти років** дорослому слід обрати таку форму спілкування, яка б спонукала учасника(ів) до самостійного прийняття рішень та розвивала ініціативність. Враховуючи особливості цього вікового періоду, ігровий процес буде ефективнішим, якщо грати з однією дитиною. Це допоможе дорослому швидко встановити довірливі стосунки з гравцем та обрати такі завдання, які будуть адекватні віку, розвитку та життєвому досвіду дитини.

Дошкільнята чуттєво реагують на ставлення дорослих. Вони відмовлятимуться грати, якщо відчувають байдужість дорослих до гри, штучність у поведінці.

Емоційно-діловий контакт і довіра дорослих впливають на динаміку гри. Дорослий повинен на час гри стати «дитиною», тобто: грати з захопленням, цікавістю, але не робити за дітей те, з чим вони впораються самотужки. Також слід пам'ятати, що дорослий не повинен давати зразки вирішення завдань, а має створювати такі ситуації, які б стимулювали дитину до самостійного їх досягнення. Отже, постійні підказки дорослого, які підривають ініціативність дитини, обмежують її активність абсолютно не сприятимуть ігровому процесу.

Граючи у гру «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» з дітьми віком **7-ми – 8-ми років**, слід враховувати зміну їхньої провідної діяльності з ігрової на навчальну. Саме у цей віковий період дитина найчастіше замислюється над поведінкою власною та оточуючих, яка сприяє або шкодить здоров'ю; порівнює себе з іншими; шукає підтримки дорослого та колективу дітей у визнанні власних рішень щодо способу життя. Тому ігровий процес варто організовувати у групі дітей, бажано – ровесників. Таке спілкування для дітей є природнім. У процесі гри думки її учасників озвучуються на групу, де знання та досвід одного гравця засвоюється усіма іншими. Ця форма роботи у освітньому процесі має «синергетичний» ефект.

Для дітей віком **від 9-ти років**, рекомендовано організувати, крім класичного програвання, що подається нижче у інструкції, ще й рольову гру «Країна Здоровляндія, або Велика подорож». Для цього, дорослому необхідно перенести ігрове поле у площину простору приміщення з визначеними станціями та їх назвами, шляхом, по якому діти мають вирушати у «подорож». Завчасно підготуйте картки з завданнями, додайте цікаві питання та завдання самостійно, які є актуальними для дітей цього віку. Це додасть неповторності грі та викличе зацікавленість і азарт під час участі у ній. Також обов'язково підготуйте заохочувальні призи. Дитячий колектив буде у захваті після такої пригоди та винагороди за правильні відповіді й успішно виконані завдання. Рекомендуємо скласти «прайс-листок», за яким зароблені під час гри «здоровчики» дитина зможе обміняти на винагороду.

Особливістю гри «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» є емоційна зацікавленість дітей подіями, що пов'язані зі збереженням та зміцненням власного здоров'я.

Завдання гри:

- сприяти усвідомленню дитиною поняття «загальнолюдські цінності», а також «здоров'я» як провідної цінності у житті людини;
- розкрити для дитини сутність проблем ризикованої поведінки та її наслідків для здоров'я;
- показати важливість дотримання гігієни та взаємозв'язок гігієнічних навичок зі здоровим способом життя;
- допомогти дитині проаналізувати взаємозв'язки між безвідповідальним ставленням людини до власного здоров'я та ризикованою поведінкою, а також негативними наслідками такої безвідповідальності;
- сприяти формуванню навичок прийняття відповідальних рішень, виробленню власного ставлення до широкого кола питань, пов'язаних зі здоров'ям та здоровим способом життя.

Протягом гри дитині необхідно зробити багато корисних справ:

- подумати над тим, що є найціннішим у житті;
- надати допомогу хворому зайчику Маніпулі;

- розповісти хлопчику та дівчинці про те, як необхідно себе поводити з незнайомцями і якою може бути небезпека від такого спілкування;
- сервірувати обідній стіл, прибрати зі столу зайві речі, які шкодять здоров'ю, та пояснити, які продукти харчування корисні і чому;
- намалювати квітку та поміркувати, що саме сприятиме покращенню здоров'я;
- подумати, що таке добро та зло і чому добрі люди завжди щасливіші;
- порадіти за зайчика Маніпулю, якому дитина допомогла бути здоровим та щасливим.

Ігрове поле Країни Здоровляндії містить різні станції: блідо-жовті (великі) «Тематичні», сині «Запитальні», яскраво-жовті (маленькі) «Привітальні» та червоні «Покаральні».

Варто зауважити, що на мапі Здоровляндії розміщено 9 блідо-жовтих станцій – «Тематичні сторіночки», а саме: «Загальнолюдські цінності», «Гігієна», «Режим дня», «Правильне харчування», «Спорт», «Небезпечна поведінка», «Хвороби», «Здоров'я та здоровий спосіб життя», «Добро і зло».

Коли гравець потрапляє на тематичну сторіночку (а з ним і вся команда, у разі, якщо є група гравців), ведучий розповідає, що це за сторіночка і що за «мешканці» тут оселились.

Тематична сторіночка пропонує перелік завдань, з яких можна вибрати одне або два для вирішення. Інші ж завдання тематичної сторіночки можуть дістатися наступним гравцям, у разі, якщо вони також потраплять на дану станцію. Ведучий може запропонувати всім гравцям приєднатись до того, хто власне потрапив на тематичну сторіночку, і вирішувати запропоновані завдання разом.

За умови успішного самостійного або ж колективного виконання завдань, запропонованих тематичною сторінкою, гравець вирушає за напрямом, указаним жовтою стрілкою, та потрапляє на станцію, позначену яскраво-жовтим кольором – «Подарунок». Тут він отримує у винагороду за виконанні завдання призовий жетон – «Здоровчик».

«Здоровчики» різняться між собою. Вони є номіналом в один, два або три «Здоровчика». Ведучому можна або ж видавати монетку відповідно до якості відповіді, або ж пропонувати гравцеві покластися на долю та, не підглядаючи, витягти будь-яку. Наприкінці гравцям пропонується порахувати кількість «Здоровчиків», отриманих ними в ході гри – «Здоровчики» обмінюються у ведучого на символічні подарунки. Чим більше зібрано «Здоровчиків» – тим цінніший подарунок. Ведучому варто заздалегідь скласти «прайс-листок», згідно якого учасник зможе обміняти «Здоровчики» на цінні подарунки.

У якості «цінного подарунка» рекомендовано використовувати речі, пов'язані зі здоров'ям та здоровим способом життя (зубні щітки, запашні мила, люстерка, кумедні рушнички тощо). Варто пояснити дитині цінність такого подарунка та його переваги.

Потрапивши на станцію, позначену синім кольором, дитина (гравець) дає відповідь на одне або декілька запитань з ряду запропонованих відповідною карткою («картки запитань»). Важливо також відзначити, що, як правило, ведучий пропонує той блок запитань, який відповідає найближчій рожевій станції. Наприклад, поруч з синьою запитальною станцією знаходиться рожева станція «Режим дня», відповідно, ведучий задає запитання з картки, що також присвячена темі «Режим дня».

У разі правильної відповіді, гравець вирушає далі за маршрутом, не пропускаючи ходу. Якщо ж відповідь неправильна, учасник гри за білою стрілкою просувається на червону станцію «Стоянка», де пропускає один хід.

Гра закінчується в разі фінішування всіх гравців.

Але, варто пам'ятати, що для кожного віку, про що вже йшлося вище, є певна визначена кількість часу, протягом якого дитина може концентрувати свою увагу! Якщо діти стомилися – необхідно зробити перерву та продовжити гру наступного разу. Важливою умовою є те, що гра завжди повинна приносити радість і лише тоді збережеться її найвищий позитивний результат!

Обов'язковим є *підведення підсумків гри*. Окрім обміну «Здоровчиків» на символічні подарунки, варто дізнатися про враження дітей від гри, внести поправки у неточні відповіді, надати більш детальну інформацію щодо запитань, які викликали суперечки або ж складності, заохотити та похвалити учасників. Ведучому у ході гри бажано відмічати ті запитання, які виявляються найскладнішими для учасників, з метою подальшого проведення додаткових занять з проблемних тем.

Емоційна й інтелектуальна сторони розвитку дитини під час гри взаємообумовлені й природно впливають з її реального життя. Попереднє програвання різних емоційних ситуацій стимулює дитину робити так і відчувати те, що було пережито під час гри, надалі мислити й діяти подібно.

Емоційно пережиті ситуації щодо подорожі зайчика Маніпулі Країною Здоровляндією формують поведінкові навички та ціннісні орієнтири дитини щодо здоров'я у реальному житті.

Таким чином, настільна гра «Країна Здоровляндія, або Велика подорож» пов'язана з розвитком й вихованням почуттів у дітей, сприяє набуттю учасниками комплексу установок щодо здорового способу життя, усвідомлення важливості, цінності власного здоров'я; дозволяє їм збагатитись знаннями у даній сфері, а також сприяє формуванню навичок відповідальної поведінки щодо власного здоров'я, зокрема, навичок прийняття відповідальних рішень, усвідомлення проблем, пов'язаних зі здоров'ям, протидії негативним явищам.

6. «Крок за кроком»: настільна просвітницько-профілактична гра

Настільна гра «Крок за кроком» сприяє набуттю учасниками комплексу знань та формуванню у них навичок відповідальної поведінки щодо власного здоров'я, зокрема, прийняттю виважених рішень, усвідомленню проблем ВІЛ/СНІД та інших наслідків ризикованої поведінки, виробленню власного ставлення до широкого кола питань, пов'язаних зі здоровим способом життя.

Гра розрахована на дітей віком від 12 до 18 років. Максимальна кількість гравців – 5 осіб.

Завдання гри:

- сприяти усвідомленню учасниками здоров'я як провідної загальнолюдської цінності;
- показати важливість дотримання гігієни у житті людини та взаємозв'язок гігієнічних навичок зі здоровим способом життя;
- акцентувати увагу на вживанні психотропних речовин як одного з найнебезпечніших факторів негативного впливу на здоров'я та життя людини;
- проаналізувати значення почуттів (дружба, закоханість, кохання) у житті людини;
- показати значення сексуальності в житті людини та розглянути її різноманітні аспекти;
- сприяти усвідомленню учасниками поширених міфів, які заважають здоровій реалізації сексуальності;
- розглянути наслідки невідповідального ставлення людини до власного статевого життя (незапланована вагітність, аборт, ПСШ тощо);
- розглянути проблему ВІЛ/СНІД та шляхи запобігання інфікуванню;
- проаналізувати взаємозв'язки між безвідповідальним ставленням людини до власного здоров'я та ризикованою поведінкою.

Бажано, щоб гра була частиною програми з профілактики ризикованої поведінки, а отже, щоб під час гри учні/вихованці змогли закріпити ті знання, які вони вже мають з даної проблематики. Також у ході дискусій та виконання ігрових завдань учасники можуть виробити уявлення, установки з запропонованих тем та сформувані відповідні навички (прийняття рішень, відмови від ризикованої поведінки тощо).

7. «Фото-фішка»: просвітницько-профілактична гра

Матеріали гри розроблені в рамках проекту Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» «Профілактика ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки серед вихованців колоній для неповнолітніх» (за підтримки Державного департаменту України з питань виконання покарань, Британської ради в Україні та Представництва Дитячого Фонду Об'єднаних Націй в Україні – ЮНІСЕФ).

Розробники гри: Журавель Тетяна, Нікітіна Ольга, Лях Тетяна – Всеукраїнський громадський центр «Волонтер».

Фотограф: Олександр Космач

Участь у зйомках фото-листівок брали: волонтери Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» та Міжнародної громадської організації «Школа рівних можливостей».

Цільова група – підлітки та молоді люди від 13 років.

Мінімальний склад гравців – 3 особи, максимальний – 6 осіб.

Гра «Фото-фішка» стане у нагоді спеціалістам, які займаються просвітою з питань здоров'я та профілактикою негативних явищ, адже вона сприяє обговоренню актуальних питань щодо здоров'я та наслідків ризикованої поведінки, проблеми ВІЛ-інфікування, які постають перед сучасною молоддю людиною.

Гра «Фото-фішка» спрямована на:

- підвищення рівня поінформованості учасників з питань здоров'я, наслідків ризикованої поведінки та ризику інфікування ВІЛ;
- надання молоді необхідної інформації щодо організацій, які працюють у сфері профілактики ВІЛ/СНІД та підтримки ВІЛ-інфікованих;
- обговорення важливих питань здоров'я людини, впливу оточення, моделей поведінки, законодавства у галузі здоров'я;
- визначення різноманітних джерел вірної та сучасної інформації щодо різноманітних питань здоров'я людини;
- проведення роботи у малих групах, активну дискусію, роздуми над проблемними питаннями та спільне знаходження правильних відповідей.

Гра містить **17 фото-фішок** – карток з фотографіями молодих людей у ситуаціях, які пов'язані з ризикованою поведінкою або демонструють її наслідки.

З іншого боку кожної картки з фотографією наведені «питання-гачки», які покликані стимулювати дискусію та поживити обговорення подій, зафіксованих на фото.

Окремо додаються також картки, на яких підібрані факти до кожної тематики «фішки». Це **факт-картки** для підлітків, які вони зможуть самостійно або за допомогою ведучого опрацювати у ході гри.

Також у грі є збірка з широкою інформацією для ведучого з питань, що піднімаються у фото-фішках.

Бажано, щоб «Фото-фішка», як і гра «Крок за кроком, була частиною програми з профілактики ризикованої поведінки, а отже:

- необхідно попередньо надати підліткам елементарні знання з питань, які піднімаються у грі;

- гра може проводитися на різних етапах профілактичної роботи з підлітками: як індикатор для надання наступної необхідної інформації; як роздатковий матеріал для активізації та розвитку знань підлітків; для закріплення теми;

- дуже важливу роль грає підготовка ведучого, який проводить гру, щодо питань ризикованої поведінки, адже в процесі гри необхідно координувати обговорення;

- ведучий у процесі гри фіксує моменти, на які варто звернути увагу або пояснити, провівши додаткове заняття із підлітками. По можливості, на деякі питання підлітків можна відповісти одразу;

- під час одного заняття бажано розглядати з учасниками одне запитання, але залежно від рівня підготовки учасників, мети та організаційної форми проведення заняття можна розглянути і декілька запитань.

Таким чином, у ході дискусій та виконання ігрових завдань учасники можуть виробити уявлення, установки з запропонованих тем та сформувавши відповідні навички (прийняття рішень, відмови від ризикованої поведінки тощо).

8. «СТОП насильству!»: просвітницько-профілактична настільна карткова гра

Розробники гри: Журавель Тетяна, Нікітіна Ольга, Лях Тетяна – Всеукраїнський громадський центр «Волонтер».

Гра «Стоп насильству!» є першою в Україні розробкою подібного роду; вона значно розширює діапазон традиційних методів надання інформації щодо проблеми насильства в сім'ї.

Гра може використовуватись як під час вивчення відповідних спеціальних дисциплін, так і окремих тем, присвячених вищезазначеним питанням, у профільних вищих навчальних закладах України.

Гра спрямована на детальний розгляд питань запобігання насильству в сім'ї та жорсткому поводженню з дітьми, а також висвітлення механізму взаємодії органів та служб у сфері протидії вказаним явищам. Гра у ході вивчення спеціальних дисциплін та окремих тем може виконувати декілька функцій: діагностичну, просвітницьку, корекційну та контрольну.

У той же час, гра не є вузько спеціалізованою і може бути застосована для ведення профілактичної просвітницької роботи серед молоді.

Виданню гри передував тривалий етап апробації. Спеціалістами Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» проведено серію фокус-груп серед студентів та викладачів вищих навчальних закладів.

Цільова аудиторія гри:

- студенти, які здобувають освіту за спеціальностями «соціальний педагог», «соціальний працівник», «психолог» освітньо-кваліфікаційних рівнів «бакалавр», «магістр»;
- фахівці соціальної сфери (спеціалісти служб у справах дітей, центрів соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді, відділів у справах сім'ї, молоді та спорту, представники громадських організацій);
- освітяни (соціальні педагоги, психологи, вихователі, вчителі та класні керівники / куратори);
- працівники кримінальної міліції у справах дітей та дільничні інспектори міліції;
- медичні працівники;
- інші фахівці, причетні до попередження насильства в сім'ї та жорсткого поводження з дітьми, та проходять підвищення кваліфікації з даної тематики.

Кількість гравців має бути від 2 до 12 (чим менша кількість гравців, тим більш ефективно проходить гра).

Мета гри: сформувати у учасників систему уявлень та знань щодо феномену насильства в сім'ї та жорсткого поводження з дітьми, законодавчого забезпечення попередження даної проблеми, форм та методів попередження та подолання цих явищ, а також відпрацювати навички роботи з випадком.

Завдання гри:

- підвищити рівень знань щодо проблем, пов'язаних з насильством в сім'ї та жорстким поводженням з дітьми;
- обговорити важливі та суперечливі питання щодо сутності та причин феномену насильства в сім'ї та жорсткого поводження з дітьми; видів насильства, а також індикаторів, за якими насильство можна виявити на ранніх етапах; наслідків насильства для всіх його учасників та суспільства в цілому;
- ознайомитись із законодавчою базою з питань попередження насильства в сім'ї та жорсткого поводження з дітьми, а також сутністю та роллю

мультидисциплінарного підходу до попередження та протидії насильству в сім'ї та жорстокому поведженню з дітьми;

- отримати інформацію про різноманітні установи та організації, що працюють у сфері попередження та подолання насильства в сім'ї та жорстокого поведження з дітьми;
- визначити особливості первинної, вторинної та третинної профілактики насильства в сім'ї та жорстокого поведження з дітьми;
- розглянути зміст та форми роботи з особами, які потерпіли від насильства в сім'ї, та жорстокого поведження з дітьми, а також з агресорами;⁷
- відпрацювати алгоритм роботи з випадком під час розгляду реальних ситуацій вчинення насильства в сім'ї та жорстокого поведження з дітьми.

Гра складається зі 120 карток, з них: 60 карток-запитань; 60 карток-відповідей.

Картки об'єднані у 5 кіл, а саме:

Коло А: «Міфи та факти про насильство в сім'ї та жорстоке поведження з дітьми»;

Коло Б: «Сутність насильства в сім'ї та жорстокого поведження з дітьми, види цього явища, індикатори та наслідки»;

Коло В: «Законодавче забезпечення протидії насильству в сім'ї та жорстокому поведженню з дітьми, особливості мультидисциплінарного (міжвідомчого) підходу»;

Коло Г: «Зміст та форми попередження, зупинення та подолання насильства в сім'ї та жорстокого поведження з дітьми»;

Коло Д: «Зміст та форми роботи з кривдниками та особами, які потерпіли від насильства в сім'ї та жорстокого поведження».

Кожне коло складається з 12 карток-запитань та 12 карток-відповідей.

Дуже важливо, щоб ведучий, який збирається грати у гру, попередньо ознайомився з інструкцією до неї, питаннями на картках та відповідями до них.

Щоб полегшити перебіг гри, важливо дотримуватися наступних **рекомендацій**.

Для активного залучення учасників у процесі гри необхідно попередньо надати їм елементарні знання щодо проблеми насильства в сім'ї та жорстокого поведження з дітьми. Варто зауважити, що гра може проводитись на різних етапах оволодіння інформацією з даної проблематики, а також може допомогти ведучому визначитися з тими аспектами проблеми, які варто детальніше розглянути з групою.

Дуже важливу роль відіграє підготовка ведучого, який проводить гру, адже в процесі гри необхідно влучно ініціювати проведення обговорення, а після гри – важливим буде вміння пояснити різні аспекти проблеми, надати точну інформацію відносно законодавчої бази на національному та міжнародному рівні організацій та установ, які працюють у напрямку профілактики та надання допомоги потерпілим від насильства, а також працюють з агресорами тощо.

Гру необхідно почати з пояснення її мети та завдань.

Гра потребує встановлення правил для дискусій, які будуть виникати у її процесі, отже, доцільним буде спільне прийняття правил, які дозволять учасникам слухати та чути один одного.

Гра вимагає, щоб гравці спершу швидко проглянули картки, які їм випадуть.

Краще безпосередньо показати гравцям, як грати у цю гру, а після того вже прочитати саму інструкцію до гри.

Ведучий у процесі гри фіксує моменти, на які варто звернути увагу або пояснити, провівши додаткове заняття з теми. За можливістю, на деякі питання учасників можна відповісти одразу.

Необхідно давати гравцям достатньо часу для того, щоб розглянути кожне питання, адже якнайшвидше прийти до фінішу – не ставиться у грі за мету.

Під час одного заняття бажано розглядати з учасниками одне коло та проводити дискусію наприкінці, але в залежності від рівня підготовки учасників та часових можливостей, за одне заняття можна розглянути і декілька кіл.

Рекомендуємо докладно ознайомитись з основними нормативними документами, які існують у сфері попередження насильства в сім'ї та жорстокого поводження з дітьми (перераховані у картах кола В).

Роботу з грою слід починати з першого набору «Коло А».

Кожного разу, збираючись грати у цю гру, ведучий повинен підготувати групу перед тим, як безпосередньо переходити до карток. Він має презентувати гру, пояснити її цілі та розповісти, як грати.

Також ведучий може запропонувати групі дискусійні питання, заготовлені ним заздалегідь. У будь-якому випадку, після розгляду кожного кола ведучим мають бути підведені підсумки, і проведена невелика дискусія, а за необхідністю, у разі, якщо виявлено значні прогалини у знаннях, окреме заняття.

Ефективно, коли ця гра використовується в рамках вивчення спеціальної навчальної дисципліни, присвяченої питанням попередження насильства в сім'ї та жорстокого поводження з дітьми, та доповнює її певні модулі або окремі теми.

Учасники групи також повинні знати, скільки часу вони мають на обговорення та чи повинні вони звітувати про результати дискусії та основні дискусійні моменти ведучому чи іншій групі (у разі, коли ведучий одночасно працює з кількома групами).

Хід самої гри, а також дискусій та обговорення проблемних ситуацій також залежить від розміру групи та її якісних характеристик: віку учасників, їх можливостей, тих знань, які вони вже мають з даної тематики, навичок формулювання власної думки, участі у дискусії та роботи у групі.

Іноді учасники бажають просто якнайшвидше давати відповіді і переходити до наступного запитання/завдання. Тоді ведучий має сам ініціювати обговорення у групі. Для цього можна:

1. Установити певний обов'язковий час для дискусії.
2. Визначити модераторів з числа учасників групи.
3. Використати деякі дискусійні питання перед початком роботи, а також постійно задавати заздалегідь визначені дискусійні питання протягом усієї гри.

Ведучий самостійно може підбирати дискусійні запитання до кожного заняття, роблячи акцент на тих темах, які б він хотів обговорити з кожною конкретною групою.

2.5. Методичні рекомендації щодо роботи з авторськими сюжетно-рольовими та просвітницькими іграми соціально-психологічного змісту

У цьому розділі представлені авторські ігрові методики, які рекомендовані Вченою радою Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників до впровадження та наразі проходять процес апробації у закладах освіти різного типу: комплект ігрових карток «Права дитини» (автор: Т. В. Войцях, методист обласного центру практичної психології і соціальної роботи Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників, соціальний педагог-правник, магістр соціальної педагогіки) та настільна психологічна гра «Пан або пропав» (автор: Н. М. Каневська, практичний психолог-методист Державного навчального закладу «Монастирищенський професійний ліцей» Черкаської обласної ради).

Враховуючи специфіку запропонованих ігор, а саме високий рівень емоційної напруги психологічної гри «Пан або пропав» та особливі вимоги до дотримання міжнародних стандартів розуміння прав людини під час роботи з комплектом карток «Права дитини», з метою запобігання загроз для учасників (зокрема, «зависання» у негативному життєвому досвіді) чи формування викривленого поняття «прав дитини» тощо), важливою умовою є попередня підготовка ведучого (ведучих) цих ігор, а саме проходження навчального семінару-тренінгу з методики проведення зазначених ігор.

«ПАН АБО ПРОПАВ»: карткова психологічна гра

Автор: Н. М. Каневська, практичний психолог-методист Державного навчального закладу «Монастирищенський професійний ліцей» Черкаської обласної ради

Метою гри є профілактика правопорушень, ризикованої поведінки підлітків та негативних явищ у молодіжному середовищі.

Цільова група – підлітки та молоді люди віком від 13 років.

Кількість гравців – від 2 до 25 осіб.

Мінімальний час проведення гри –45-60 хв.

Гра стане в нагоді соціальним педагогам та практичним психологам закладів освіти різного типу, а також класним керівникам, вихователям закладів інтернатного типу, вихователям гуртожитків, майстрам виробничого навчання для використання в позанавчальній (позакласній) роботі з підлітками щодо попередження та профілактики ризикованої поведінки та формування відповідального ставлення як до власного життя і здоров'я, так і оточуючих.

За допомогою карток, на яких описані ситуації з життя підлітків та молоді, гравець потрапляє у вир подій, пов'язаних з однією із цих ситуацій, переживає в ролі уявного Героя почуття, які викликають ці події й отримує при цьому віртуальний досвід певного життєвого шляху періодом в 10-15 років.

Гра дозволяє проаналізувати такі важливі ситуативні моменти, як:

- входження в ризикову ситуацію («визнання»);
- утримування в ситуації ризику («борги»);
- примус до ризикованих та/або протиправних дій («безвихідні» ситуації);
- настання відповідальності за власні вчинки («логічний наслідок» ситуації).

Отже, протягом гри її учасники мають змогу простежити причинно-наслідкові зв'язки між бажаннями, вчинками та наслідками цих вчинків; виявити «гачки» легкої удачі, везіння, виграшу та інших спокус так званого «драйвового» життя й на основі пережитого Героєм досвіду прийняти своє зважене та відповідальне рішення.

За результатами апробації гри з учнями професійно-технічних навчальних закладів та зі спеціалістами психологічної служби закладів освіти різного типу, рекомендований варіант гри «Пан або пропав» має два сценарії розвитку життєвого шляху підлітків та молоді: «легкий шлях» (який не потребує власних зусиль та пропонує «цікаве драйвове незалежне життя») та «важкий шлях» (який передбачає необхідність вкладення підлітком чи молодою людиною власних зусиль у навчання, особистісний розвиток тощо для досягнення життєвої мети).

Варіанти гри:

1. Обидва «життєві шляхи» розігруються одночасно, в одному колі учасників. В такому випадку повинно бути два ведучих, які «агітують» кожен за свій «шлях».

2. «Життєві шляхи» розігруються одночасно, але у двох окремих колах учасників. В такому випадку з малими групами також працюють два окремих ведучих, але загальне обговорення гри відбувається у загальному колі.

3. «Життєві шляхи» розігруються послідовно: спочатку «легкий», потім «важкий». У такому випадку з групою може працювати один ведучий. Для цього варіанту гри варто врахувати, що час для її проведення збільшується.

Сценарій кожного «шляху» розгортається протягом трьох кіл:

I коло – «Входження у ситуацію»;

II коло – «Розвиток подій»;

III коло – «Кінцевий результат ситуації («Логічний наслідок»)

Сценарій кожного «життєвого шляху» міститься на 75 картках (по 25 карток на коло). Для кожного кола розроблено окремі набори карток із описом ситуацій та їх розвитком для хлопців (картки із синім тлом) та дівчат (картки ж червоним тлом). В залежності від того, хто піднімає руку: хлопець чи дівчина, ведучий дістає з певного відділення коробки ту чи іншу картку.

Беручи до уваги, що гра містить у собі елементи тренінгу, доцільно розташувати на стільцях, створюючи замкнуте коло.

Заняття починається зі вступного слова ведучого про важливість для кожного вміння самостійно приймати рішення щодо власного життя – а отже сформувати в собі вміння обирати і застосовувати в тій чи іншій життєвій ситуації певні дії та вчинки, передбачати їх наслідки та усвідомлювати власну відповідальність за логічний наслідок власних дій та вчинків. Необхідно підкреслити, що люди, які живуть в ситуації маніпулювання (за власним бажанням або з примусу) стикаються із рядом загроз, серед яких – абсолютна втрата здатності до ухвалення самостійних рішень, особиста безпорадність у ситуації вибору, втрата індивідуальності та інші. Доцільно задати учням запитання на зразок: «А чи знаєте ви, чого саме хочете досягти у своєму житті? Які у вас цілі, плани на майбутнє?»

Ведучий знайомить учасників з метою та завданнями гри, акцентує увагу на важливості дотримання правил гри, а саме:

1. На початку гри учасники створюють (в уяві або силует людини з паперу) образ Героя гри, разом з яким вони будуть рухатися по його «життєвому шляху». Необхідно подумати, яким вони хочуть бачити свого Героя у майбутньому? Якої мети він хоче досягти у житті?

2. Учасники гри мають право обрати «шлях», яким буде просуватися у грі його Герой: «легким» чи важким».

3. Ведучий гри роздає картки усім бажаним, хто піднімає руку. Якщо учасник не виявляє бажання, то він не отримує картку.

4. Отримавши картки, гравці у абсолютній тиші знайомляться із змістом своїх карток, не проголошуючи написане на загал. Дозволяється реагувати на прочитане лише за допомогою жестів чи міміки.

5. Учасники отримують картки послідовно коло за колом. При цьому, учасник має право відмовитися від отримання картки з наступного кола того життєвого шляху, який він обрав для свого Героя.

6. Поповнюючи арсенал віртуального досвіду, «Герой» готується розповісти про нього на «зустрічі випускників через декілька років» (по завершенні третього кола).

Обов'язковим та важливим етапом гри є **заключне обговорення (рефлексія)** в загальному колі. Бажано, аби всі учасники поділилися переживаннями, емоціями, думками, враженнями, прийнятим рішенням.

Пропоновані питання для обговорення:

- Чи сподобалося тобі життя твого Героя? Чому так або ні?
- Чи досяг твій Герой, на твою думку, того, чого хотів? Якщо ні, то чому? Якщо так, то завдяки чому?
- Чи хотів би ти прожити життя свого Героя насправді?
- Чи хотів би ти щось змінити у житті свого Героя, якби почати все спочатку? Якщо так, то що, де і на якому етапі? Якщо ні, то чому?
- Чи доводилося вам стикатися із подібними ситуаціями у реальному житті? Чи можете уявити, що переживають та відчувають у таких ситуаціях їх реальні учасники?
- Чи хотіли б ви опинитися на місці учасників реальних подій? Що потрібно робити, аби не потрапити у такі ситуації?
- Від чого, на вашу думку, залежить щастя кожної людини?
- Як ви вважаєте – чому руйнуються мрії?
- Про що ця гра? Для чого ми у неї грали?
- Які висновки дозволяє зробити пережитий вами досвід?

Ведучому (ведучим) у процесі гри важливо дотримуватися таких вимог:

1. Картки роздаються учасникам послідовно: коло за колом за таким алгоритмом: «підняв руку – отримав картку – прочитав – відреагував». Поки ведучий не роздасть усіх карток першого умовного кола, доти має зберігатись абсолютне мовчання учасників. Після

роздачі карток 1-ого кола, ведучий може задати одне питання для проговорення емоцій, які викликали отримані ситуації.

2. Кожен бажаний серед учасників отримує як мінімум по одній картці. Якщо гравців менше ніж 25-ть, то за бажанням учасників, ведучий роздає усі картки кола до останньої. У найактивніших на руках може опинитися декілька карток.

3. Ведучий грає роль «агітатора», «джокера», який роздає картки, використовуючи тактику «провокаційної наполегливості». Саме від його активності та наполегливості буде залежати рівень активності учасників.

4. Роздаючи картки із сценарієм «легкого шляху», сповненого розваг та веселощів, запрошуючи учасників «відірватися на повну», «дозволити собі жити, а не нудіти» тощо, ведучий може використовувати метод реклами на TV, наприклад: «Не важливо, як ти зробиш свій перший крок: рукою, ногою, словом, поглядом, жестом, посмішкою, кольором, - вперед, вгору, вбік, вниз, в майбутнє, в минуле, з останніх сил, просто стоячи на місці! Перша крапля наповнює бокал, перший крок наповнює життя. Чернігівське – зроби перший крок! Живи на повну!»

5. Давши можливість учасникам проговорити емоції після отримання карток першого кола, ведучий продовжує «агітацію»: «Ну що, продовжимо справжнє життя на повну?», мотивуючи гравців знову підняти руку, аби отримати наступну картку з другого кола, а потім з третього.

6. Ведучий повинен бути дуже уважним до емоційного стану гравців по завершенню гри та за потребою провести додаткові вправи для емоційного розвантаження.

Для забезпечення ефективного результату гри, необхідно попередньо провести вступне заняття (тренінг) з підлітками на тему «Цінності мого життя», де обговорити з ними такі запитання (орієнтовно): «Що Вам необхідно мати в житті, аби ви про себе могли сказати, що ви щасливі й успішні?» (усі варіанти відповідей записуються на ватмані); «Чи можна сказати, що якби ви всі це мали, то були б задоволеними й радісними? Можливо, ще хтось хоче щось додати?» (узагальнення відповідей: любляча родина, щасливі діти, цікава робота, фінансова стабільність, самореалізованість тощо); «Як досягти бажаного? Що потрібно для цього зробити? Що залежить особисто від вас?» (записуються усі варіанти відповідей) та інші.

Таким чином, у процесі гри:

- учасники мають можливість одразу побачити та проаналізувати причинно-наслідковий зв'язок у розвитку життєвої ситуації, наслідок і причину, що є цінним для усвідомлення відповідальності за власні вчинки, адже в реальному житті між причиною та наслідком, зазвичай, лежить велика часова відстань й встановити цей зв'язок між вчинком (дією) та його результатом буває доволі непросто;
- у підлітків з'являється можливість подолати стереотипне переконання у власній невразливості та впевненості, що «все погане стається з кимось, а не зі мною», оскільки ігрова подача ситуацій від імені «Я» дозволяє учаснику ототожнити себе з Героєм, відчутти себе в ситуації, отримати власні переживання та емоції.

Саме в цьому полягає цінність застосування гри «Пан або пропав» у профілактичній роботі з підлітками та молоддю, зокрема щодо профілактики підліткових правопорушень, адже замість моралізування, вмовляння «не чинити як не гоже...», повчання з використанням прикладів із чужого життя щодо ризикованих моделей поведінки, які здебільшого викликають у підлітків протест та відмежування, вони отримують досвід розгортання подій залежно від прийнятого ними рішення. Крім того, в реальному житті для багатьох підлітків орієнтація на схвалення групи та страх опинитися в ізоляції не дозволяють їм критично оцінювати власні вчинки. Гра дозволяє спостерігати й розуміти «власну» поведінку, аналізувати все, що відбувається й відстежувати моменти маніпулювання, проаналізувати усі ризиковані «гачки», через які підлітки можуть опинитися у ситуації ризику, а також «спроєкувати» безпечний шлях досягнення мети.

НАБІР ІГРОВИХ КАРТОК «ПРАВА ДИТИНИ»

Автор-упорядник: Т. В. Войцях, методист обласного центру практичної психології і соціальної роботи Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників, соціальний педагог-правник, магістр соціальної педагогіки).

Навчання Правам дитини орієнтоване на послідовне формування в учнів не тільки знань і вмінь, а й ціннісних установок, які будуть їм необхідні, щоб створити справедливий світ, вільний від порушень Прав Людини. Це навчання є планомірним систематичним процесом і передбачає не тільки ознайомлення з тим, що представляють собою Права дитини, а й з тим, що треба робити в інтересах Прав дитини. Мета навчання Правам дитини полягає в тому, щоб допомогти дітям досягти у своєму розвитку такого рівня, коли вони починають розуміти, що таке Права дитини, відчувати їх важливість, необхідність дотримуватися і захищати їх. Досягнення цієї мети забезпечується на кожному занятті використанням інноваційних методик та форм роботи, що передбачають активну участь і взаємодію самих учнів. Першим кроком до вивчення Прав дитини, а надалі Прав Людини можуть стати традиційні для початку нового навчального року Уроки Знань. Підбір методів та форм для проведення таких уроків необхідно здійснювати з урахуванням віку учнів, рівня початкової бази їх знань в галузі Прав Людини та психологічної готовності до вивчення Прав дитини.

Універсальними та ефективними для навчання учнів (будь-якої вікової категорії) Правам дитини є метод малювання на задану тему та робота з тематичними картками. Зокрема, використання тематичних карток дозволяє варіювати виклад матеріалу від ознайомлення з Правами дитини та вивчення змісту основних міжнародних і національних документів до закріплення та перевірки знань учнів з Прав дитини (наприклад, для проведення ігор, вікторин, брейн-рингів, правових КВК, виступів агітбригад тощо).

Для ознайомлення учнів молодшого та середнього шкільного віку з Конвенцією ООН про права дитини рекомендовано використовувати виклад тексту, адаптований для дітей.

Набір складається з трьох варіантів тематичних карток, призначених для роботи з учнями різного шкільного віку. Також, тематичні картки можна використовувати для проведення навчальних семінарів-тренінгів й інших просвітницьких заходів з батьками та педагогічними працівниками.

До набору тематичних карток додаються Пам'ятки для учнів «Каталог прав дитини» та «Твої права = твій вік».

ТЕМАТИЧНІ КАРТКИ «КАТАЛОГ ПРАВ ДИТИНИ: НА ОСНОВІ КОНВЕНЦІЇ ООН ПРО ПРАВА ДИТИНИ»

(для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку)

Комплект № 1

Комплект № 1 «Каталог прав дитини: на основі Конвенції ООН про права дитини» складається з 25 карток, з них:

- 23 картки (1-23 містять) тезисний виклад прав дитини, ілюстрації до них та адаптований для дітей текст статей Конвенції;
- 2 картки (24-25) містять інформацію про посадових осіб, установи, організації та номери Національних «гарячих ліній», куди дитина може звернутися у разі порушення її прав.

Комплект карток № 1 рекомендовано використовувати як демонстраційний матеріал в роботі з дітьми старшого дошкільного та молодшого шкільного віку для ознайомлення з каталогом прав дитини та основними положеннями Конвенції ООН про права дитини (додаток 3).

Комплект № 2

Комплект № 2 «Каталог прав дитини: на основі Конвенції ООН про права дитини» складається з 48 карток, з них:

- 23 картки (1-23) містять тезисний виклад прав дитини та ілюстрації до них;
- 23 картки (1а-23а) містять адаптований текст статей Конвенції;
- 2 картки (24-25) містять інформацію про посадових осіб, установи, організації та номери Національних «гарячих ліній», куди дитина може звернутися у разі порушення її прав.

Комплект карток №2 рекомендовано використовувати як навчальний роздатковий матеріал в роботі з дітьми старшого дошкільного та молодшого шкільного віку для поглибленого вивчення основних положень Конвенції ООН про права дитини та закріплення знань про Права дитини як в рамках уроків, так під час проведення виховних, ігрових та інформаційно-просвітницьких заходів (додаток 4).

Тематичні картки для роботи з дітьми старшого дошкільного та молодшого шкільного віку пройшли успішну апробацію у роботі з учнями з особливими освітніми потребами, зокрема з вихованцями спеціальної школи-інтернату для дітей з розумовою відсталістю. Зокрема, соціальним педагогом було розроблено цикл занять з використанням тематичних карток «Каталог прав дитини», спрямованих на інформування учнів про основні права дитини з метою розвитку у них почуття особистої гідності як повноправних членів

Якщо тобі ще не виповнилось 18 років, ти вважаєшся дитиною. І це зовсім не є образливим. Ти ще ростеш, ходиш до школи, одним словом – формуєшся фізично й духовно.

суспільства; формування у дітей усвідомлення обов'язку поважати права іншої людини; розвиток навичок захисту своїх прав та моделей безпечної поведінки у ситуації ризику порушення прав дитини. Тематичні картки успішно використовуються для проведення узагальнюючих занять з питань захисту Прав дитини (додаток 5).

Таким чином, використання ігрових карток «Прав дитини» для проведення занять сприяють отриманню учнями знань в галузі Прав дитини, а також формуванню вмінь та навичок діяти в різних ситуаціях згідно правових норм, навчитися самостійно керувати власною поведінкою і приймати відповідальні рішення.

Крім того, тематичні картки каталогу № 1 успішно використовуються класними керівниками як для проведення інформаційно-просвітницьких бесід, так і для оформлення постійно діючого стенду в класах « Я та мої права».

ІГРОВІ КАРТКИ «УВАГА! ПРАВА ДИТИНИ»³ ***(для учнів середнього та старшого шкільного віку)***

У цій грі найважливіші права, які записані в Конвенції, представлені у вигляді дорожніх знаків. І дійсно, права дітей, що містяться у Конвенції, можна порівняти з дорожніми знаками: як ми повинні обходитися з дітьми у суспільстві?

Гра складається з 25 карток⁴. Кожна картка демонструє право дитини у формі дорожнього знаку. Картки двосторонні: одна сторона містить дорожній знак з текстом, а інша сторона дорожній знак без тексту.

Двадцять п'ять дорожніх знаків – реальних прав дітей – класифіковані у п'ять груп за певними ознаками (додаток 6).

³ За основу взяті матеріали з сайту Нідерландської секції всесвітньої правозахисної організації «Міжнародний захист дітей» (Defence for Children International, www.defenceforchildren.nl) та з брошури «Вивчаю свої права» – Випуск II. – 2004. – 16 с. (Брошуру видано у рамках спільного проекту Всеукраїнського Комітету Захисту Дітей (ВКЗД) та Нідерландської секції всесвітньої правозахисної організації «Міжнародний захист дітей»).

⁴ Див. електронний додаток П

1. Основоположні, невід’ємні права. Ці права зображені у вигляді *показових знаків* – у колі з блакитним тлом. Це означає, що ці права держави ні під яким приводом не мають права обмежувати. Це такі права як: рівність прав всіх дітей (картка 1), право на піклування (картка 2), право на захист своїх прав та законних інтересів (картка 3) та невід’ємне право на життя (картка 4).

2. Права категорії піклування про дитину. Ці права зображені у вигляді *вказівних знаків* – у квадраті з блакитним тлом. Вони пов’язані з потребами дитини, які необхідні для її фізичного, розумового, психологічного та соціального розвитку. Це такі права, як: право жити у сім’ї (картка 6), на захист життя та медичну допомогу (картка 11), на забезпечення відповідного рівня життя (картка 12), на освіту (картка 13), на розвиток талантів (картка 14) та на відпочинок і гру (картка 16).

3. Права категорії індивідуальних та суспільних потреб дитини. Ці права зображені у вигляді *інформаційно-вказівних знаків* – у квадраті з жовтим тлом. Вони сприяють самовираженню дитини, прояву її індивідуальних якостей та здібностей, а також відображають свободи і можливості дитини приймати участь у суспільному житті. До цієї групи належать такі права та свободи: на ім’я, громадянство та збереження індивідуальності (картка 5); свобода слова та вільного висловлення думок (картка 7); на мирні зібрання та об’єднання (картка 8); на особисте життя (картка 9); на інформацію (картка 10); на національну самобутність (картка 15), а також право знати свої права (картка 25).

4. Права категорії захисту дітей. Ці права зображено у вигляді *заборонних знаків* – у колі, обведеному червоною лінією. Вони спрямовані на захист життя і здоров’я дитини від найгірших соціальних явищ. Це права на захист від усіх форм насильства та жорстокого поводження (картка 17), від викрадення та продажу (картка 18), від найгірших форм дитячої праці і експлуатації (картка 19), від залучення до військових дій (картка 20).

5. Права категорії спеціальних потреб. Ці права зображені у вигляді *знаків пріоритету* – у ромбі з оранжевим тлом. Це означає, що ці права вимагають особливої уваги дорослих, тому що стосуються дітей, котрі перебувають у складних обставинах: сиріт (картка 21), дітей з фізичними та розумовими вадами розвитку (картка 22), дітей-біженців (картка 23) та дітей, які порушили закон (картка 24).

Юстиція і закон подібні до парасольки: ми потребуємо її лише тоді, коли йде дощ. Діти, котрі не стикаються щодня з проблемами у своєму житті, не потребують тісних контактів з юстицією і законом. Багато дітей сприймають свої права як даність, і вони мають певну рацію в цьому. Але коли виникають проблеми (наприклад, коли розлучаються батьки), тоді раптово може постати чимало правових питань.

Запропонована гра має на меті допомогти дітям глибше усвідомити, якими насправді є їхні права та сприяти розумінню відмінностей прав від потреб. Комплект карток можна використовувати як для ознайомлення дітей з їх основними правами, закріпленими Конвенцією ООН про права дитини, так і для закріплення та поглиблення знань про права дитини, формування вмінь аналізувати та знаходити випадки порушення прав дитини в життєвих ситуаціях, розрізняти дії та вчинки людей, що стосуються міжособистісних відносин і не належать до категорії прав дитини.

До гри додаються:

- 25 карток із адаптованим викладом статей Конвенції ООН про права дитини (відповідно до кожного знаку)⁵;

- Пам’ятка для учнів 5-11 класів «Конвенція ООН про права дитини», яка містить адаптований виклад тексту Конвенції, а також інформацію про Національні «гарячі лінії», куди діти можуть звертатися у разі порушення їх прав. Пам’ятка рекомендована як роздатковий матеріал для учнів по завершенню гри;

⁵ **Увага!** Для самостійної роботи учнів використовуються тільки картки з текстом. Зразки знаків із позначенням прав дитини надані в таблиці для зручності роботи вчителя.

- Пам'ятка для учнів «Твої права = дорівнюють твій вік», розроблена на основі чинного законодавства України щодо захисту прав дитини та прав громадянина України.

Перед початком проведення гри рекомендується зробити вступне слово про Конвенцію ООН та наголосити на тому, що офіційно дитиною вважається кожна особа, яка не досягла віку 18 років (стаття 1 Конвенції). Таким чином, права, закріплені Конвенцією, стосуються дітей і підлітків віком до 18 років.

Питання для самоперевірки

1. Які соціально-психологічні й педагогічні функції властиві грі?
2. Гра – одна з форм соціалізації. Як ви це розумієте?
3. Охарактеризуйте особливості сучасних ігрових технологій.
4. В чому полягають особливості застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в роботі з різними цільовими групами?
5. Які переваги та ризики застосування ігрових технологій в роботі з учнями та дорослими?
6. Яких вимог повинен дотримуватися ведучий ігрового заходу?
7. Розробіть сценарний план проведення інформаційно-просвітницького чи профілактичного заходу з використанням настільних ігор.

ПІСЛЯМОВА

Ігрові технології є дієвим інструментом в роботі спеціалістів психологічної служби закладів освіти різного типу щодо формування моделей безпечної поведінки як у дітей, так і дорослих, зокрема у ситуаціях ризику. До просвітницької та профілактичної роботи із застосуванням ігрових технологій рекомендовано залучати і тих педагогічних працівників закладу освіти та батьків (по можливості), які безпосередньо не включені у процес гри, але можуть надавати додаткову інформацію дітям та молодим людям з питань, які обговорюються у грі. Також важливо розробити та дотримуватися у навчальному закладі єдиної концепції щодо безпечної відповідальної поведінки та здорового способу життя усіма учасниками навчально-виховного процесу. Саме тому важливо проводити просвітницьку роботу із зазначених питань і у місцевій громаді, залучаючи її представників (місцеву владу, церкву, державні та громадські установи, бізнес-структури тощо) до активної співпраці із закладами освіти щодо профілактики негативних явищ в освітньому середовищі.

Керівництво грою, перш за все, є управління ставленням дітей до дійсності. Завдання ведучого гри полягає в тому, щоб не стримувати емоції дітей під час ігрової діяльності, а вміло ними управляти, не нав'язуючи при цьому своєї думки.

Необхідно враховувати й віковий склад тих, хто грає. В одних випадках спілкування дітей молодшого і старшого віку необхідне для підтримки ігрової атмосфери, розвитку міжколективних зв'язків, в інших – небажане, оскільки заважає розвитку духу змагання, творчої розкутості.

Характер взаємодії дітей і дорослих у грі визначається самою її природою як діяльності самостійної, добровільної, творчої. Тут виключена авторитарна форма спілкування й показана спільна, колегіальна діяльність, співпраця.

Ігрова діяльність під керівництвом педагога (ведучого) тоді залишається грою самобутньою, комплексною, профорієнтаційною, терапевтичною, коректувальною, тобто розвивальною, коли її організатори дотримуються таких принципів [14]:

1. Відсутність примусу будь-якої форми при включенні дітей у гру – вільне й абсолютне залучення дітей у гру гарантує збереження їх ігрового настрою.

2. Принцип розвитку ігрової динаміки – він реалізується через правила ігор, зазначені в інструкціях до їх проведення. Ведучий гри, зберігаючи її нормативну схему, разом з тим повинен стимулювати творчість тих, хто грає, підтримувати динаміку.

3. Принцип підтримки ігрової атмосфери – це підтримка реальних почуттів та емоцій дітей. Способи підтримки ігрової атмосфери різні: стимулюючий ефект суперництва; умови ігрового спілкування, зняття усіх моментів, що провокують конфлікти та ін..

4. Принцип взаємозв'язку ігрової й неігрової діяльності – перенесення педагогом основного сенсу ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей. Співвідношення ігрового й неігрового спроектоване на поступову заміну гри небажаних моделей поведінки чи негативного життєвого досвіду на позитивні безпечні моделі усвідомленого поведінки в реальному житті.

5. Принцип переходу від простих ігор до складних ігрових форм – пов'язаний з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових завдань і правил – від ігрового стану до ігрових ситуацій, від наслідування до ігрової ініціативи, від локальних ігор до ігор-комплексів, від вікових ігор до універсальних.

Застосовуючи просвітницько-профілактичні та психологічні настільні ігри у професійній діяльності спеціалістів психологічної служби закладів освіти різного типу важливо пам'ятати, що у настільній грі, на відміну від іншого виду ігор, єдиним вікном між гравцями та світом, в якому знаходяться їх персонажі, є ведучий, який описує ситуацію, в якій опинились персонажі, а також зміни ситуації у результаті їх дій. Саме тому від професіоналізму ведучого багато в чому залежить результат гри., а уміле педагогічне керівництво іграми забезпечує їх максимальний ефект.

Ще раз наголошуємо на тому, що ведучий настільних просвітницько-профілактичних

та психологічних ігор повинен:

- бути добре обізнаним з тих питань, які розглядаються у процесі гри (формування здорового способу життя, профілактики ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки тощо);
- використовувати настільну гру тільки у ході реалізації просвітницько-профілактичної програми;
- пам'ятати, що на перших заняттях у рамках реалізації просвітницько-профілактичної програми настільна гра може використовуватися тільки з метою діагностики рівня знань учнівської молоді чи дорослих з тих питань, які заплановані для подальшого поглибленого розгляду;
- дотримуватися чітких інструкцій щодо специфіки використання гри з певними цільовими групами, вибудовуючи роботу із урахуванням обізнаності та життєвого досвіду учасників;
- вибірково та зважено підходити до формування груп гравців, керуючись принципами «не прорекламуй шкідливе», «не нашкодь»;
- ніколи не залишати гравців наодинці з грою, пам'ятаючи про власну відповідальність за можливу викривлену у ході гри інформацію щодо ризикованої поведінки;
- намагатися стимулювати дискусію щодо різних аспектів з тих питань, що розглядаються у грі, не займаючи при цьому роль «суворого вчителя», прагнучи партнерського спілкування.

Професійна майстерність ведучого психологічної чи просвітницько-профілактичної настільної гри є унікальною за своєю природою, адже вона визначається високим рівнем майстерності художнього й морального впливу на особистість, колектив, великі й малі групи людей в умовах дозвілля. Однак професійна майстерність не може бути сформована в процесі навчання, у студентській аудиторії, тут лише закладаються її основи. Професійна майстерність фахівця щодо організації та проведення заходів з використанням ігрових технологій являє собою сукупність теоретичних знань і практичного досвіду, отриманого в результаті професійної, часом тривалої, діяльності. Таким чином, актуальним питанням сьогодні як для вищих навчальних закладів, так і для системи післядипломної освіти педагогічних працівників є забезпечення необхідних умов для оволодіння спеціалістами психологічної служби закладів освіти методами й прийомами, уміннями й навичками застосування ігрових технологій в превентивній та профілактичній роботі з різними цільовими групами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Активізація соціальної роботи в місцевих громадах : досвід впровадження освітньо-профілактичного компонента проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад, 2009–2011 роки» / Безпалько О.В., Веретенко Т.Г., І. Д. Зверева, Малієнко Ю.В. та Ж. В. Петрочко. – К. : ТОВ «Основа», 2012. – 148 с.
2. Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки : [посіб. для спец. приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній] / за заг. ред.: Р. Х. Вайноли, Т. Л. Лях; Авт.-упор.: Безпалько О. В., Зимівець Н. В., Захарченко І. В., Журавель Т. В., Лютий В. П., Лях Т. Л., Петрович В. С., Закусило О. Ю., Цюман Т. П. – К. : ТОВ „ДКБ „РОТЕКС”, 2007. – 190 с.
3. Журавель Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс] / Т. В. Журавель. – Режим доступу : http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln_gri_u_programah_fszh
4. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lvschool2.org.ua/teacher/pedag-teh/igrovi>
5. «Країна Здоровляндія, або Велика подорож»: пізнавальна гра для дітей : [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М. – К. : Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. – 20 с.
6. Локк Дж. Сочинения : В 3 т. – Т.1./ Дж. Локк. – М., 1985.
7. Лях Т. Л. Використання інтерактивних методів у програмах з формування здорового способу життя / Т. Л. Лях, Т. В. Журавель // Основи громадського здоров'я: теорія і практика : навч.-метод. посіб. [Електронний ресурс] / [Т. П. Авельцева, Т. П. Басюк, О. В. Безпалько та ед.] ; за заг. ред. О. В. Безпалько. – Ужгород : ВАТ «Патент», 2008. – С. 152–216. – Режим доступу: http://www.volunteer.kiev.ua/pages/59-potencal_nastlnih_profllaktichnih_gor
8. Лях Т. Л. Використання коміксів у профілактично-виховній роботі : [методичні рекомендації] / за заг. ред. І. Д. Звереві. – К. : Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. – 14 с. (В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»).
9. Мид М. Культура и мир детства / М. Мид. – М., 1988. – 254 с.
10. Настільна просвітницько-профілактична гра «Рожеві окуляри» : [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Журавель Т. В. – К. : Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. – 14 с. (В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»). – Схвалено Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України для використання у загальноосвітніх навчальних закладах (протокол № 11 від 01.09.2011 р.)
11. Настільна просвітницько-профілактична гра «Галопом по Європах» : [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Журавель Т. В. – К. : Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. – 12 с. (В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»). – Схвалено Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України для використання у загальноосвітніх навчальних закладах (протокол № 11 від 01.09.2011 р.)
12. Настільна просвітницько-профілактична гра «Стоп насильству!» : [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Серєєва К. В. – К. : Видавничо-поліграфічна компанія «ОБНОВА», 2011. – 20 с. –

- Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту психології та соціальної педагогіки Київського університету імені Бориса Грінченка (протокол № 1 від 20.09.2011 р.)
13. Настільна просвітницько-профілактична гра «Володар кілець» : [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Журавель Т. В. – К. : Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. – 15 с. (В рамках проекту «Профілактика ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки серед вихованців колоній для неповнолітніх»).
 14. Організація вільного часу школярів : [навчальний посібник] / Харченко С.Я., Белецька І.В., Гаміна Т.С. – Луганськ : Альма-матер, 2006. – 230 с. – Режим доступу до електронного ресурсу : http://softacademy.lnpu.edu.ua/Programs/Organizacia_vilnogo_chasu/index.html
 15. О теории игры [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.igra.effective-it.ru/index.htm> - Сайт «Игротехника»
 16. Педагогические технологии : [учеб. пособие для студентов педагогических специальностей] / под общ. ред. В.С. Кукушина. — Изд. 4-е, перераб. и доп. — Ростов н/Д : Издательский центр «МарТ» ; Феникс, 2010. — 333 с. : ил. — (Педагогическое образование).
 17. Психолого-педагогічна профілактична гра «Пан або пропав» : [методичні рекомендації та інструкція до гри] / Каневська Н. М., Войцях Т.В./ за заг. ред. Войцях Т.В. – Черкаси, 2013. – 10 с.
 18. Права дитини мовою Прав Людини : [Методичний посібник для працівників закладів освіти] / Автор-упорядник Т.В. Войцях; за ред. В.Г. Панка. – Черкаси: Черкаський ОПОПП, 2011. – 112 с. – (До 20-річчя ратифікації Україною Конвенції ООН про права дитини).
 19. «Права дитини мовою прав людини» (набір карткових ігор) : [методичні рекомендації та інструкції] / Додаток до навчально-методичного посібника Войцях Т.В. «Права дитини мовою прав людини» / Войцях Т.В. – 2-ге вид., переробл. і доповн. – Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2013. – 115 с. – Рекомендовано до подання на присвоєння відповідного гри фу Міністерства освіти і науки України засіданням Вченої ради Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників (протокол № 4 від 08 листопада 2013 р.).
 20. П'ятакова, Г.П., Заячківська, Н.М. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі: [Навчально-методичний посібник для студентів та магістрантів вищої школи]. – Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. – 55 с. [Електронний ресурс] — Режим доступу: URL: http://tourlib.net/books_others/pedtehnol1.htm - Все о туризме. Туристическая библиотека.
 21. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [Учебное пособие] / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
 22. «СТОП насильству!»: просвітницько-профілактична настільна карткова гра [Електронний ресурс] : методичні рекомендації та інструкція до гри / Журавель Т. В., Нікітіна О. М., Лях Т. Л. – К. : Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. – Режим доступу: [http://volunteer.kiev.ua/userfiles/instruction_Book_indd%20\(1\).pdf](http://volunteer.kiev.ua/userfiles/instruction_Book_indd%20(1).pdf)
 23. Сухомлинский В. А. Методика воспитания коллектива /В. А. Сухомлинский. – М., 1981.
 24. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей / А. П, Усова. – М., 1976.
 25. Ушинский К. Д. Педагогические сочинения. В 6 т. / Сост. С.Ф. Егоров. – Т.4. – М., 1990.
 26. Шмаков С. А. Волшебное слово «сам»/ С. А. Шмаков. – М., 1988.
 27. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры/ С. А. Шмаков. – М., 1994.

28. Эльконин Д. Б. Психология игры/ Д. Б. Эльконин. – М., 1978.
29. Эльконин Д. Б. Избранные психологические сочинения / Под ред. В. В.Давыдова, В. П. Зинченко. – М., 1989.

Видання підготовлено до друку та віддруковано
редакційно-видавничим відділом ЧОПОПП
Зам. № 1366 Тираж 100 пр.
18003, Черкаси, вул. Бидгошська, 38/1