МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЛІНГВІСТИКИ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Кафедра соціальних технологій

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ
Завідувач кафедри
_____О.М. Котикова
«_____»_____2021р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
ЗДОБУВАЧА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
«МАГІСТР»

Тема: **«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА»**

Виконавець: **Рудь Ксенія Вікторівна**
Керівник: **доктор педагогічних наук, професор кафедри соціальних технологій соціальних технологій Котикова Олена Михайлівна**

Нормоконтролер: _____Н. Є. Новікова

Київ 2021

ЗМІСТ

ВСТУП……..… **3**

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА……..……..… **6**

1.1. Психолого-педагогічна характеристика та сутність основних видів ігрової діяльності…… **6**

1.2 Поняття ігрових технологій: класифікація, структура, функції, алгоритм…… **16**

1.3 Роль гри та ігрових технологій у роботі соціального працівника з клієнтами…… **30**

Висновки до першого розділу……. **42**

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА……. 45

2.1 Організаційна база дослідження……. **45**

2.2 Результати емпіричного дослідження…… **58**

2.3 Практичні рекомендації щодо вдосконалення використання ігрових технологій в діяльності соціальних працівників……. **67**

2.4 Висновки до другого розділу……. **71**

ВИСНОВКИ…… 73

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…… 77

ДОДАТКИ……. 81

ВСТУП

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

Гра є одним з інструментів в арсеналі соціального працівника в процесі розв'язання проблеми організації життя виховного колективу ще й тому, що її можна застосувати з метою діагностики, психокорекції міжособистісних стосунків. Крім того, гра сприяє духовному і фізичному звільненню, зняттю напруги, посиленню відчуття радості від подолання певних труднощів, перешкод. Під час гри людина відчуває насолоду від вільного прояву своїх здібностей.

Сьогодні, коли відбувається переоцінка духовних цінностей, іде розшарування соціальних груп населення, збільшується кількість функціонально неспроможних сімей, віддаляються від виконання виховних завдань заклади освіти, згортається робота з дітьми за місцем проживання. Як наслідок – зростає кількість неповнолітніх, залишених на одинці зі своїми проблемами, та тих, чия поведінка виходить за межі правових та моральних норм.

Актуальність вивчення використання ігрових технологій соціальними працівниками у роботі з різними групами клієнтів пояснюється сьогоднішньою соціально-політичною та економічною нестабільністю в суспільстві, конкретною ситуацією і умовами в освітньо-виховному процесі, несприятливими обставинами вдома, негативним впливом антисуспільних елементів.

Тому дослідження сучасних напрямків соціально-педагогічної роботи з використанням ігрових технологій має важливе значення і як ніколи актуальне саме зараз.

Цю тему досліджували науковці й методисти Виноградова–Бондаренко В.Є, Коваль Л.Г., Звєрєва І. Д., Хлєбік С.Р., Зайцевська Т.Ю, Вайноли Р.Х., Матюхіна Н.П.

Об'єктом дослідження виступають технології в діяльності соціального працівника.

Предметом дослідження є використання ігрових технологій в роботі соціального працівника.

Метою кваліфікаційної роботи є розкрити та обгрунтувати особливості використання ігрових технологій в соціально-педагогічній діяльності з різними групами клієнтів.

Завдання дослідження:

- Дослідити теоретичні аспекти використання ігрових технологій в діяльності соціального працівника
- Здійснити емпіричне дослідження використання ігрових технологій у роботі соціального працівника
- Розробити

практичні рекомендації щодо вдосконалення використання ігрових технологій в діяльності соціальних працівників

Гіпотеза дослідження – виявлення проблем, які існують у застосуванні ігрових технологій соціальними працівниками дозволить розробити практичні рекомендації щодо вдосконалення володіння такими технологіями та їх застосуванням працівниками різних соціальних служб.

Методи дослідження - теоретичний аналіз, синтез, узагальнення, опис, анкетування. Метод теоретичного аналізу використовувався при знаходженні джерел інформації та обробці даного матеріалу. Метод анкетування дав змогу провести емпіричне дослідження . Метод синтезу та узагальнення допоміг при написанні вступу та висновків. Метод опису дав змогу викласти оброблений теоретичний матеріал.

Наукова новизна полягає у виявленні проблем у використанні ігрових технологій соціальними працівниками та розробці рекомендацій щодо

вдосконалення умінь володіння такими технологіями працівників соціальних служб

Практичне значення полягає у можливості використання розроблених рекомендацій щодо вдосконалення володіння ігровими технологіями при перепідготовці соціальних працівників, у процесі навчання на курсах підвищення кваліфікації та у викладанні навчальних дисциплін для майбутніх соціальних працівників, змістом яких виступають психологічні та соціально-психологічні тренінги.

Структура роботи – Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів: Розділ 1. Теоретичні основи використання ігрових технологій у роботі соціального працівника, Розділ 2. Емпіричне дослідження використання ігрових технологій у роботі соціального працівника, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 82 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА

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

Гра є одним із найцікавіших видів людської діяльності, провідною діяльністю соціального працівника, засобом його всебічного розвитку, важливим методом виховання. Гру назвали «супутником дитинства», хоч у житті граються не тільки діти, але й дорослі.

Гра задовольняє соціальну потребу людини в пізнаванні навколишньої дійсності й водночас дає їй змогу поглинути в чарівний світ фантазії. Цей світ, вочевидь, є надзвичайно принадним, адже спонукає людей до творення, прийняття й використання ігрових форм, для проникнення в навколишнє і осягнення його розмаїття – предметів, діяльності, стосунків, моралі.

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». 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. Монтессорі 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. Монтессорі дає науково розроблену систему матеріалу для дитячих занять, запропонувала систему ігрових вправ. Специфіку педагогічного керівництва іграми дітей розкривав у своїх працях Я. Корчак.

Кожна людина – це особливий світ, і пізнати його зможе тільки той, хто розділяє з дитиною її прикрості та хвилювання, її радощі 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. 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.

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. 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 пришкільної ділянки з садом, городом, виноградниками, пасікою, так і спортивним та ігровим майданчикам.

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 уміння 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». 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». 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.

В основі розуміння гри як форми організації життя і діяльності дітей лежать наступні положення:

1. гра покликана вирішувати загально-виховні завдання, серед яких завдання формування моральних громадських якостей дитини є першочерговими;
2. гра повинна носити самодіяльний характер і все більше розвиватися в цьому напрямку за умови правильного педагогічного керівництва;
3. важливою особливістю гри як форми життя дітей є її проникнення в різні види діяльності: праця і гра, навчальна діяльність і гра, повсякденна побутова діяльність і гра.

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 .

Формування гармонійно розвиненої особистості, виховання її соціальної спрямованості є важливе завдання соціальної роботи. В експериментальних психолого-педагогічних дослідженнях гру розглядали з різних точок зору.

Насамперед предметом дослідження багатьох стала спільна сюжетно-рольова гра, характерна для середнього та старшого дошкільного віку, суть якої — відтворення людських відносин між дорослими та ставлення дитини до дорослих. Щодо молодшого дошкільного віку досліджували розвиток предметних дій у грі, виникнення первинних ігрових узагальнень, перенесення значень з одного предмета на інший, включення до гри предметів-заступників, узагальнення та скорочення реальних дій в ігровій ситуації. У тій чи іншій формі ці проблеми знайшли свій відбиток майже переважають у всіх роботах, що стосуються розвитку та особливості виховання. Л.С. Менджеріцкая, Р. І. Жуковська, Н. Я. Михайленко, Є. В. Зворигіна, В. Я. Воронова), так і психологи (Л. А. Венгер, С. Л. Новосьолова, Н. С. Пантіна, Л. С. Славіна, М. І. Лісіна).

Розвиток ігрової діяльності людини нині вивчають як і руслі соціальної роботи, і у психології. Психологи досліджують гру як провідну діяльність клієнта з погляду її структури та динаміки розвитку від первинних форм та до розвитку сюжетно-рольової гри.

Соціальна робота розглядає різні можливості використання ігрової діяльності для формування у клієнта різних знань, навичок та умінь, форми організації гри з тим, щоб виробити практичні рекомендації для вихователів та батьків з урахуванням вікових особливостей. З погляду соціального працівника гра – особливий вид діяльності. Вона виникає у відповідь суспільної потреби у підготовці підростаючого покоління до життя, та корекції поведінки дорослого покоління. Гра впливає на всі сторони психічного розвитку, що неодноразово підкреслювали як соціальні працівники, так і педагоги, і психологи.

У психолого-педагогічній літературі є безліч визначень терміна «гра». П.І. Підкасистий відзначає, що гра є те, що ще не зроблено, а тільки задумано, це процес в який людина занурений настільки, що не часом не помічає, що відбувається навколо, він націлений на результат. Г.К. Силевко вважає, що гра - це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою».

Вплив гри на розвиток людини почали досліджувати у вітчизняній психології та педагогіці у 30-ті роки 20 століття. М.Я. Басов, П.П. Блонський, Л.С. Виготський зробили значний внесок у аналіз гри як виду діяльності. Л.С. Виготський уперше розглянув як провідний вид діяльності дитини дошкільного віку. Гра описувалася як уявна, ілюзорна реалізація нереалізованих бажань.

Базисом гри Л.С. Виготський визначає процес взаємодії дитини з уявним світом ілюзій. Дитина насамперед оперує значеннями, а не предметами. І лише пізніше у шкільному віці він починає поступово усвідомлювати суть навколишнього предметного світу, суть та значення речей. Гра на думку Л.С. Виготського «створює зону найближчого розвитку дитини, у грі дитина завжди вища за свій середній вік, вища за свою звичайну поведінку; він у грі хіба що голову вище самого себе» .

У роботі «Психологія гри» Д.Б. Ельконін «Людська гра - це така діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньо утилітарної діяльності» . Розкриваючи значення гри, особливо рольової гри, Д.Б. Ельконін визначає її як неподільне ціле, що складається з ролі, сюжету, змісту та ігрової дії. Гра є ідентифікацією свого «Я» через відтворення соціальних відносин, що виникають між людьми. Виступаючи в той же час продуктом свідомості дитини, гра поєднує в собі реальність та ідеальність навколишнього світу.

У руслі психолого-педагогічних досліджень, присвячених аналізу терапевтичного змісту гри акцентується увагу на її ролі в організації процесів виховання, навчання та психічного розвитку дітей, їхньої цілеспрямованої підготовки до дорослого життя. Розвиваючи соціально значущі та навчальні вміння та навички, гра визначає психічний розвиток дитини, її самореалізацію. У групі однолітків у процесі гри формуються дружні міжособистісні відносини, взаємовиручка та взаємодопомога, виникає хороший психологічний клімат. Граючи, дитина долає труднощі у спілкуванні, справляється зі своїми комплексами. Також у процесі гри формуються позитивні особисті якості. Дитина стає рішучою, впевненою, самостійною, ініціативною. Він навчається

вести діалог з однолітками та дорослими, вибудовувати довірчі партнерські стосунки. Соціалізуючий вплив гри на розвиток дитини проявляється і в трансформації виховання та навчання у самовиховання та самонавчання. А також формуванні активної позиції дитини як суб'єкта у процесі ігрової діяльності. Гра застосовується у всьому різноманітті і найчастіше у процесі гри досягаються результати кращі, ніж у інших видах діяльності й у тому числі навчальної [32].Гра взаємно важлива як для дитини, так і для соціального працівника, оскільки дозволяє вирішувати широкий спектр виховних та освітніх завдань, наповнювати навчальну діяльність цікавим змістом:

- застосування гри як дидактичного засобу дозволяє набувати нових умінь і навичок, інноваційність ігрових методів у навчанні та вихованні формує розумові дії та цікавій формі;

- за допомогою гри дитина пізнає себе та навколишній світ;

- ігрова діяльність розвиває фізичну природу дитини, виховує фізичні якості, дитина у процесі гри рухається, вивільняє енергію;

- гра розвиває довільні функції психіки дитини, вчить планувати та контролювати поведінкові реакції;

- гра, виступаючи важливим етапом онтогенезу, є значущим періодом розвитку під час якого формуються основи моральної поведінки, розвивається, емоційно-вольова та мотиваційно-потребова сфери психічного життя дитини;

- планування змісту ігрових ситуацій розкривають нові можливості у спільній діяльності дитини та дорослої .

Педагогічна та професійна майстерність сучасного педагога відображена в умінні організовувати діяльність вихованців, розвивати їх творчі здібності, індивідуальність за допомогою гри. Г. К. Селевко виділяє цілий спектр цільових орієнтацій:

- дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність, формування певних умінь та навичок, розвиток трудових навичок;

- що виховують: виховання самостійності, волі, моральних, естетичних позицій, виховання співробітництва, колективізму, комунікативності;

- соціалізуючий вплив .

П.І. Підкасистий та Ж.С. Хайдаров сформулювали список принципів організації ігрової діяльності:

- принцип активності - базовий принцип організації ігрової діяльності, що виявляється у демонстрації інтелектуальних і фізичних здібностей дитини;

- принцип відкритості та доступності, що полягає у можливості вільно брати участь в ігровій діяльності;

- принцип динамічності полягає у постійній зміні психофізіологічного, інтелектуального та емоційного стану дитини в процесі гри;

- принцип наочності полягає в тому, що гра посилює пізнавальний інтерес дитини за умови її відкритості у реальних та ірреальних проявах;

- принцип цікавості та емоційної забарвленості гри як діяльності, що посилює процес пізнання навколишнього світу;

- принцип індивідуальності дозволяє педагогу сконцентрувати увагу на окремій дитині, її особистісних якостях, особливостях, використовувати їх у ході ігрової діяльності;

- принцип орієнтації на груповий характер гри, що полягає у розвитку взаємовідносин, що ґрунтуються на взаємовиручці, взаємодопомозі, умінні вести діалог із ровесниками та дорослими;

- принцип особистісної орієнтованості гри, що передбачає виховання соціально значущих особистісних якостей дитини, її самостійність, цілеспрямованість.

- принцип змагальності, що спонукає дитину до прояву активності в ігровій та пізнавальної діяльності.

Практика застосування ігрових технологій у психолого-педагогічній науці досить актуальна на сьогоднішній день. Ігрова технологія поєднує у собі захоплюючий і пізнавальний моменти у процесі навчання та виховання. Гра

робить навчальну діяльність цікавою, спонукає дитину до саморозвитку, самовиховання та самоосвіти.

Основна цінність застосування ігрових технологій у психології та педагогіці полягає, не лише в обліку вікових особливостей розвитку, а й в обліку самої природи дитини. Застосування гри на заняттях дозволяє педагогу формувати типові соціально схвалювані моделі поведінки, систему цінностей, ефективні стереотипи міжособистісної взаємодії у соціальному середовищі. У рамках ігрової діяльності дитина засвоює більшу кількість різноманітної інформації. У моделюваних педагогом різних ситуаціях він вчиться приймати рішення, робити осмислений моральний вибір. Ігрові форми занять підвищують творчі можливості дитини, дозволяють розкритися та реалізувати свій потенціал.

1.2 Поняття ігрових технологій: класифікація, структура, функції, алгоритм

Поруч із працею і вченням гра — одне із основних видів діяльності, дивовижний феномен існування. Гра - це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою.

У вітчизняній педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розробляли К.Д.Ушинський, П.П.Блонський, С.Л.Рубінштейн, Д.Б.Ельконін, у зарубіжній — З.Фрейд, Ж.Піаже та інші. У їхніх працях, досліджено та обґрунтовано роль гри в онтогенезі особистості, у розвитку основних психічних функцій, у самоврядуванні та саморегулюванні особистості, нарешті, у процесах соціалізації — у засвоєнні та використанні людиною суспільного досвіду.

До структури гри як діяльності особистості входять етапи:

- цілепокладання;
- планування;
- реалізації мети;
- аналізу результатів, у яких особистість повністю реалізує себе суб'єкт.

Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору та елементами змагальності, задоволення потреб, самоствердження, самореалізації.

У структуру гри як процесу входять:

- ролі, взяті граючими;
- ігрові дії як засобу реалізації цих ролей;
- ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними;
- реальні відносини між гравцями;
- сюжет (зміст) - область дійсності, що умовно відтворюється в грі.

Гра - це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою. Більшість ігор відрізняє такі риси:

- вільна діяльність, що розвивається лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізаційний, активний характер цієї діяльності (поле творчості);
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція («емоційна напруга»);
- наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку.

На думку С.А.Шмакова, як феномен педагогічної культури гра виконує такі важливі функції:

- Функція соціалізації.

Гра - є сильний засіб включення дитини до системи суспільних відносин, засвоєння нею багатств культури.

- Функція міжнаціональної комунікації.

Гра дозволяє дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей, оскільки «ігри національні та водночас інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські».

- Функція самореалізації дитини на грі як «полігоні людської практики».

Гра дозволяє, з одного боку, побудувати та перевірити проект зняття конкретних життєвих труднощів у практиці дитини, з іншого — виявити недоліки досвіду.

- Комунікативна функція гри яскраво ілюструє той факт, що гра – діяльність комунікативна, що дозволяє дитині увійти до реального контексту найскладніших людських комунікацій.

- Діагностична функція гри надає можливість педагогу діагностувати різні прояви дитини (інтелектуальні, творчі, емоційні та ін.). Водночас гра — «поле самовираження», в якому дитина перевіряє свої сили, можливості у вільних діях, самовиражає та самостверджує себе. полягає в розкритті переживань дитини, особливостей її характеру, взаємин із дорослими та іншими дітьми. Гра як природний експеримент виявляє деякі приховані симптоми і тенденції, захисні настановлення, конфлікти і способи їх розв’язання дітьми

- Терапевтична функція гри полягає у використанні гри як засобу подолання різноманітних труднощів, що виникають у дитини у поведінці, спілкуванні, вченні. спонтанної гри полягає в наданні дитині можливості емоційного і моторного самовираження, усвідомлення й відреагування напруження, страхів, фантазій. Ігрова терапія активізує життєві сили дітей, підвищує їхній тонус, настрій.

«Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які дитина отримує у рольовій грі. Саме практика нових реальних відносин, у яких рольова гра ставить дитину як з дорослим, так і з однолітками, відносин свободи та співпраці, натомість відносин примусу та агресії, призводить врешті-решт до терапевтичного ефекту ».

- Функція корекції є внесення позитивних змін, доповнень до структури особистісних показників дитини. У грі цей процес відбувається природно, м'яко. полягають в перебудові несприятливих рис у характері дитини (наприклад, сором’язливість, нерішучість, плаксивість, жадібність, агресивність, егоцентризм та ін.) у пошуку способів розв’язання різних життєвих ситуацій.

- Розважальна функція гри, мабуть, є однією з основних її функцій.

В. Кукушин виділяє такі функції гри:

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

- міжнаціональної комунікації - засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей;

- самореалізації - гра як «полігон» людської практики; • комунікативна - оволодіння діалектикою спілкування;

- діагностична - виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;

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 напрямами ігрової діяльності у соціально-педагогічній та психологічній сфері є превентивний, профілактичний, корекційнорозвивальний 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 розрізняти 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 узятої 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 навіяний 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 гритеатралізації у дітей формується вміння за допомогою образотворчих засобів (інтонації, міміки, жесту) 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, сформувати в них уміння працювати з емоціями та уявою. Також бажано, щоб керівник володів основами акторського та ораторського мистецтв, 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 вміння 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, ураховувати 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 .

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 25 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» .

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, настільнодрукарські 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 використовування 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 дозвілля 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, розрізні 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.

Технологія проведення гри складається з таких кількох етапів.

Етап підготовки. Підготовка гри починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації й об'єкта. Змістом сценарію є навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленого завдання, план гри, загальний опис процедури гри, зміст характеристик дійових осіб.

Уведення в гру – наступний етап, на якому відбувається орієнтування учасників та експертів. Визначається режим роботи, формулюється головна мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми й вибору ситуації. Готуються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. У разі необхідності учні звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Допускаються попередні контакти учасників ігри. Однак правилами забороняється відмовлятися від отриманої під час жеребкування ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до гри, придушувати активність, порушувати етику поведінки.

Етап проведення – процес гри. Із початком гри ніхто не має права втручатися та змінювати її перебіг. Тільки ведучий може корегувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети гри. Залежно від модифікації гри можуть бути введені різні типи рольових позицій учасників.

- Позиції, що визначаються стосовно змісту роботи в групі: генератор ідей, розроблювач, імітатор, ерудит, діагностик, аналітик.
- Організаційні позиції: організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер, маніпулятор.
- Позиції, що визначаються стосовно новизни: ініціатор, обережний критик, консерватор.
- Методологічні позиції: критик, методист, проблематизатор.
- Соціально-психологічні позиції: лідер, прийнятий, незалежний, неприйнятий.

Етап аналізу, обговорення й оцінювання результатів гри. Виступи експертів, обмін думками, захист учнями своїх рішень і висновків. Наприкінці вчитель констатує досягнуті результати, указує на помилки, формулює остаточний підсумок заняття. Звертається увага на зіставлення використаної імітації з відповідною галуззю реального життя, установлення зв'язків гри зі змістом навчального предмета.

Заключна частина гри – це не стільки підведення підсумків, скільки аналіз причин, що обумовили фактичні її результати.

1.3 Роль гри та ігрових технологій у роботі соціального працівника з клієнтами

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.

Ігрові технології не випадково знайшли широке застосування у сфері освіти, соціальної роботи, психології, педагогіки, адже вони мають величезний потенціал з точки зору пріоритетної задачі: формування суб’єктної позиції клієнта щодо власної діяльності, спілкування й самого себе.

Пропонуємо розглянути ігрові технології у роботі соціального працівника з різними групами клієнтів.

Ігрові технології з дітьми. 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.

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 організовуються у групову гру, продовжують ігри з предметами, іграшками.

Можу наголосити, що молодший шкільний вік називають вершиною дитинства. Коли дитина зберігає багато дитячих якостей – наївність, легковажність, довірливе підпорядкування авторитету, а також грайливе ставлення до багато чого з чим він стикається. Але поступово починає втрачатися дитяча безпосередність у поведінці, з'являється інша логіка мислення. І саме кожна з особливостей дитини даного віку робить її винятково неповторною і своєрідною.

Пам'ять, як і всі інші психічні процеси у шкільному віці, зазнає суттєвих змін. Пам'ять у віці розвивається під впливом навчання. Посилюється роль словесно-логічного, смислового запам'ятовування та розвивається здатність свідомо керувати своєю пам'яттю та її проявами. У дітей молодшого шкільного віку більш розвинена наочно-образна пам'ять, ніж словесно логічна. Це з переважанням діяльності першої сигнальної системи. Діти краще і швидше запам'ятовують і зберігають у пам'яті конкретні події, особи, предмети та факти, ніж визначення чи пояснення. Для роботи з такою пам'яттю ідеально підходять сюжетно-рольові індивідуальні та колективні ігри. Спортивні ігри добре розвивають психомоторні здібності дитини, а ось використання на педагогічній практиці ребусів, загадок та кросвордів допомагає дітям розвивати свою пам'ять, уважність та розширювати словниковий запас. Ігри та уроки з використанням пластиліну, мозаїки, а також кольорового паперу сприяють розвитку аналітичного розуму та моторики пальців.

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.

Наближаючись до віку 9 – 10 років, діти стають здатними досить довго зберігати увагу і виконувати довільно задану програму дій. Вік молодших школярів найбільш сентитивний для становлення вищих форм довільного запам'ятовування, тому цілеспрямована робота з оволодіння мнемічною діяльністю є найбільш ефективною в цей період. Для становлення та розвитку теоретичної позиції дитини добре підходить гра з правилами, оскільки є сенситивной.

Гра в освітньому закладі не просто весела розвага, а складна форма навчання дитини, яка вимагає часом чималої підготовки вчителя для виконання величезного ряду вправ і прагнення зробити процес навчання досить захоплюючим, а найголовніше ефективним.

Щоб досягти великих успіхів соціальному працівникові необхідно враховувати як особисті якості дитини, а й психологічні і фізіологічні особливості дітей, які безпосередньо впливають перебіг та результат.

В даний час існує три групи ігор, які допомагають соціальним працівникам у вихованні та корекції поведінки дітей молодшого шкільного віку:

1. Ігри, які допомагають дитині керувати власною пам'яттю.

2. Ігри, пов'язані з функціонуванням абстрактного мислення.

3. Ігри, створені задля формування та розвитку «образу я».

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.

Ігрові технології в діяльності соціального працівника з молоддю.

Сьогодні не так просто відволікти молодих людей від комп'ютерних ігор, планшетів та інших гаджетів. Крім традиційних форм, розвитку нових

здібностей, корекції поведінки та організації дозвілля молодих людей в даний час необхідно використовувати нові форми роботи, що відповідають сьогоднішнім захопленням та інтересам. Сучасний досвід показує, що найпривабливішими формами для молоді є ігри. Ця форма розвитку нових здібностей, корекції поведінки та організації дозвілля не лише легко залучає молодих людей у процес, але може виконувати найскладніші завдання, створювати умови на формування життєвих цінностей та орієнтирів.

Гра, яка ще за давніх часів використовувалася як метод навчання та виховання, сьогодні переживає період своєрідного ренесансу. Настільки популярні віртуальні ігри переродилися і вийшли в реальний світ. Як ніколи стало модно грати в рольові та логічні ігри. Не дивно, що першою підтримала цю тенденцію саме молодь.

Ігрові технології стають найбільш ефективним способом як організації дозвілля молоді, а й створення сприятливих умов формування гуманістичних цінностей.

Ф. Шиллер одним із перших став розглядати гру як один з дієвих факторів формування світогляду людини. Він вважав, що людина в грі та за допомогою гри творить себе і світ, у якому живе, що людиною можна стати лише граючи. На значення гри як джерела культури звернув увагу нідерландський історик культури Й. Хейзінга. На його думку, людська культура виникає і розгортається у грі та як гра [1].

Гра - це вид діяльності, в процесі якого людина застосовує вже накопичені знання та досвід, вивчає та доповнює свої уявлення про навколишній світ, набуває нових навичок, необхідних йому для успішного життя. Гра здатна розкрити ще невідомі учаснику власні таланти, фізичні та інтелектуальні здібності, а також розвинути вже існуючі. Гра як простір «внутрішньої соціалізації» людини та засіб засвоєння соціальних установокуявляв собі Л. С. Виготський [3].

С. А.Шмаков виділяє такі риси, властиві більшості ігор:

- вільна діяльність,

за бажанням самої людини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату

(«Процедурне задоволення»);

• творчий, значною мірою імпровізаційний, активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

• емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція («емоційна напруга»);

• наявність прямих чи непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку [8].

Таким чином, гра має багато переваг у формуванні гуманістичних цінностей над іншими видами діяльності. Участь у грі завжди є добровільною, молоді люди самі ініціюють проведення такого заходу.

Незалежно від результату гравці одержують задоволення від проведеного часу в ігровій атмосфері. Учасники гримають певну свободу у прояві свого творчого, інтелектуального, фізичного потенціалу Гра багатогранна і дозволять розкритися особистості з різних сторін. Наявність правил у грі дозволяє негайно побудувати причинно-наслідковий зв'язок між вчинком та його результатом, що є безумовним педагогічним потенціалом гри.

При корекції девіантних форм поведінки підлітків гра – незамінний засіб, тим, що навчальна гра:

- Мотиваційна за своєю природою. Стосовно пізнавальної діяльності, вона вимагає і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, спрямованість. У грі значно легше долаються проблеми, перешкоди, психологічні бар'єри.

- дозволяє вирішувати питання передачі знань, навичок, умінь; домагатися глибинного особистісного усвідомлення учасниками законів природи та суспільства; дозволяє надавати на них виховний вплив; дозволяє захоплювати, переконувати, а деяких випадках, і лікувати. Відрізняється наявністю чітко поставленої ситуаційної мети та відповідного їй педагогічного емоційно-ділового результату.

Ігрові технології з сім'ями. Сім'я – один з головних інститутів соціалізації дітей. Виховні функції цього інститут, досить різноманітні. Для всебічного розвитку відносин в межах даного інституту, участь батьків в процесі використання ігрових технологій є невід'ємною частиною. Ігрові технології дозволяють зробити взаємодію, соціального працівника, дитини та батьків цікавішим, більш пізнавальним та розвиваючим.

Ігрові технології з дорослими. За допомогою ігрових технологій, батьки можуть вирішувати не тільки проблеми пов'язані з дитиною, але і вирішувати особистими проблемами в парі і самостійно як особистості.

Ігрові технології з дорослими відрізняються, тим що пропонована дорослим гра:

1) зазвичай добре відома, улюблена форма діяльності для людини;

2) одна з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників у гру за рахунок змістовної природи самої ігрової ситуації і здатна викликати в них високе емоційне та фізичне напруження. У грі значно легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри дорослих;

3) мотиваційна за своєю природою. По відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, спрямованість;

4) дозволяє: вирішувати питання передачі знань, навичок, умінь, формування компетенцій; домагатись глибинного особистісного усвідомлення учасниками законів природи і суспільства; мати виховний вплив; захоплювати, переконувати, а в деяких випадках – ще й лікувати;

5) багатофункціональна, її вплив на людину неможливо обмежити будьяким одним аспектом, її можливі впливи актуалізуються одночасно;

6) переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. Як суперник, однак, може виступати не тільки людина, але і обставини, і вона сама (подолання себе, свого результату);

7) нівелює значення прикінцевого результату. У такій грі учасника можуть влаштовувати різні типи «призів»: матеріальні, моральні (заохочення, грамота,

широке оголошення результату), психологічні (самоствердження, підтвердження самооцінки) тощо. Під час групової діяльності результат сприймається ним через призму загального успіху, ототожнюючи успіх групи, команди як власний;

8) вирізняється наявністю чітко поставленої ситуаційної мети і відповідного їй педагогічного емоційно-ділового результату .

Ігрові технології з людьми похилого віку. Ігрові технології це не тільки робота з дітьми, молоддю, сім’ями які опинились в складних життєвих обставинах, і потребують вирішення своїх проблем, але й один з методів роботи та взаємодії з людьми похилого віку. Ігрові технології дають можливість людям похилого віку поліпшувати свої когнітивні навички (сприйняття, увагу, пам’ять) і стимулювати мозок.

З віком загальний обсяг мозку та білої речовини, яка зокрема відповідає за здатність до навчання, зменшується. Це робить літніх людей схильними до втрати пам'яті та сприяє погіршенню когнітивних навичок. Подібні зміни неминучі та цілком нормальні, однак якщо регулярно не підтримувати активність мозку.

Ігрові технології зміцнюють нейронні зв'язки у мозку, що дозволяє йому відновлювати раніше пошкоджені зв'язки у білій речовині. Дослідження доводять, що ігрові технології та їх використання з людьми похилого віку знижують ризик захворювання деменцією та позитивно впливає на психічне здоров'я.

Спектр основних завдань соціального працівника надзвичайно широкий: надавати допомогу індивідам та групам; діагностувати труднощі особистого, соціального, духовного характеру, допомагаючи особистості впоратися з цими труднощами шляхом підтримуючого, реабілітуючого, захисного, коригувального впливу; використовувати всі засоби та джерела для соціального захисту. Фахівець повинен вміти реагувати на зміни, що відбуваються в соціумі, вміти їх прогнозувати та проектувати. Здатність діяти у ситуації невизначеності, погоджувати та приймати рішення, працювати у команді – всі ці якості

соціального працівника особливо затребувані у сучасній ситуації. Суспільству потрібні професіонали, здатні вирішувати завдання соціальної роботи як на нормативно-инструктивном, а й у творчому рівні. Метою професійної підготовки майбутнього соціального працівника у університеті є розвиток його особистісного потенціалу, стимулювання професійно значущих якостей та здібностей. Використання різних варіантів та видів дидактичних ігор у процесі університетської освіти дозволяє наблизитися до реалізації цієї мети. Цінність гри полягає в її діагностичному, розвивальному, навчальному, корекційному, виховному, психотерапевтичному потенціалі. У грі розвивається особистісна та професійна позиція майбутнього соціального працівника, відбувається наближення до обраної професії. Різні види гри дозволяють створювати квазіпрофесійні ситуації, здійснюючи пропедевтику майбутньої соціально-педагогічної діяльності студентів. Доброзичливість, рівність, атмосфера загального захоплення та довіри – все це не тільки благотворно позначається на успішності навчання, а й допомагає підвищити самооцінку студента, змінити його статус у групі. Зміст предметів психолого-педагогічного та соціально-педагогічного циклу дозволяє багатопланово використовувати різні види гри: інтелектуальні, рольові, ділові, імітаційні та інші. Участь студентів в ігровій ситуації допомагає їм отримати досвід групової роботи, пошуку, прийняття та узгодження рішень у ситуації невизначеності. Досвід, здобутий у грі, може сприяти розвитку гуманістичної позиції, толерантних моделей поведінки майбутнього соціального працівника. Гра позитивно впливає на розвиток компетенцій, що належать до соціальної взаємодії людини з іншими людьми: здатність конструктивно вирішувати конфлікти; грамотно спілкуватися з різними групами людей; готовність вибудувати толерантні стосунки з людьми різних національностей, релігій, етнічних груп, політичних та ідеологічних переконань та ін. У процесі психолого-педагогічної підготовки студенти набувають власного суб'єктивного досвіду використання інтелектуальних, ділових та сюжетно-рольових ігор. Ділові ігри, поєднуючи соціальний та предметний контекст, моделюють умовну діяльність, відтворюють системи

багатопланових відносин. Підготовка викладача університету до ділової гри є досить тривалою та багатоетапною:

- Вибір об'єкта гри, визначення моделей, сюжетної лінії;

– попереднє опрацювання ігрового процесу, адаптація до особливостей студентської групи;

– вибір та опис ролей;

- Розробка прийомів стимулювання студентів;

- Підготовка необхідних блоків документації та інших матеріалів.

Важливою особливістю ділових ігор є їх багатоваріантність, високий рівень емоційної напруги, особистісної включеності учасників у гру. Всі ці характеристики ділових ігор повною мірою виявлялися в процесі спільного зі студентами проектування та проведення таких ігор як «Розмова соціального працівника з клієнтом», «Взаємодія шкільного психолога та соціального працівника», «Соціальний працівник на батьківських зборах», «Соціально-педагогічний консиліум» » Рольові ігри є більш економічним і менш трудомістким варіантом ігрових технологій. Вони стимулюють гнучкість, свободу вибору студентами різноманітних ролей, привчають відповідально діяти в альтернативних ситуаціях. Серед рольових ігор, що застосовуються в процесі лабораторно-практичних занять щодо курсу «Соціальна педагогіка», такі, як «Конфліктна ситуація дитини з батьками», «Індивідуальна бесіда соціального педагога з батьками школяра», «Моделювання соціальним працівником ситуації успіху для різних учнів» , «Організація продуктивної взаємодії дітей за умов інклюзивного навчання». В одній і тій же рольовій грі протягом семінарського чи лабораторно-практичного заняття можна неодноразово змінювати вихідні параметри, розвиваючи у студентів не фрагментарне, а цілісне сприйняття педагогічної реальності.

Створюючи особливе «креативне середовище» (В.Г. Риндак), гра має суттєвий потенціал для розвитку творчих показників особистості студентів. Відчуття свободи, доброзичлива комфортна атмосфера на заняттях, відсутність

примусу та тиску з боку викладача – все це стимулює становлення та розвиток креативності майбутніх соціальних педагогів.

На семінарських та практичних заняттях з психології, педагогіки, дисциплін спеціальності «соціальна робота» студенти пропонували та програвали нестандартні варіанти дій, оригінальні моделі поведінки соціального працівника у важких життєвих ситуаціях.

Зняти тривожність студентів допомагало застосування ігрової символіки та атрибутики: майбутні соціальні працівники із захопленням брали участь у проектуванні сценарію гри та виконанні ролей. Рольові ситуації використовувалися у розвиток недостатньо сформованих професійно-особистісних якостей майбутніх соціальних працівників: суб'єктності, впевненості, виразності, відповідальності, креативності. Істотна роль гри у розвитку можливості майбутніх соціальних працівників до саморегуляції, до управління своїм емоційно-психічним станом. На практичних заняттях з педагогічної, вікової, соціальної психології та соціальної педагогіки та соціальної роботи використовувалися як інтелектуальні («Що? Де? Коли?», «Брейнринг»), так і імітаційні ігри («Кораблекрушіння», «Робінзонада» та інші). Демократичність, відкритість, обмежений час для відповідей на питання – все це створює значну інтелектуальну та емоційну напругу учасників гри. В інтелектуальних іграх студенти можуть виконувати ролі «ерудиту», «генератора ідей», «критика», «скептика». Інтелектуальні ігри дозволяють розвивати максимально швидку реакцію студентів у непрогнозованій ситуації, стимулювати гнучкість, варіативність мислення.

Гра має значні можливості в розвитку рефлексії студентів, у формуванні у них вміння виходити в рефлексивну позицію. Кожна гра завершувалася індивідуально-особистісною та груповою рефлексією, студенти вчилися аналізувати свою рольову поведінку в контексті професійної етики, виявляючи особистісні труднощі та удачі, вибираючи аргументи для обґрунтування своєї позиції. Умовність гри дозволяла створити рефлексивно-розвивальний простір, що стимулює включення студентів до діалогу. Студенти виступали у критичній

позиції стосовно себе як майбутнього професіонала. Гра розкріпачує: молоді люди більш вільно і відкрито висловлюють свої погляди та почуття, приймають власні емоції та емоції однокурсника, готові до безпосереднього емоційного реагування.

У процесі дослідно-експериментальної роботи зросла кількість студентів, які почали використовувати ігри в період своєї виробничої практики. Студенти високо оцінили позитивний вплив гри на характер міжособистісних відносин у групі, в розвитку своїх професійно-особистісних якостей. Майбутні соціальні педагоги та соціальні працівники відзначали, що стали більш впевнено та осмислено використовувати гру, враховуючи вікові та психологічні особливості дітей, свої власні можливості.

Особливо цінно, що участь студентів в ігровій діяльності позитивно позначається на формуванні вони таких якостей як суб'єктність, креативність, відповідальність, виразність, толерантність, емпатія, рефлексія. Рівень сформованості професійно-особистісних якостей майбутніх соціальних працівників визначався на основі рейтингових, рангових методик, самодіагностики та взаємодіагностики студентів, аналізу різноманітних соціально-педагогічних ситуацій. Для оцінки ефективності формування різних якостей використовувалися стандартні діагностичні методики, адаптовані до особливостей студентських груп.

Застосування гри у процесі підготовки соціальних працівників допомагало їм адресно та цілеспрямовано включати у виробничу практику групової терапії, методи активного навчання, педагогічної корекції та соціальної діагностики.

Так само важливо, що у грі відбувалося освоєння студентами різноманітних моделей поведінки. Для професійно-особистісного розвитку майбутніх фахівців включення до їх психолого-педагогічної підготовки різних видів гри виявилося дуже корисним та перспективним.

Ігрові технології – використання ігор та ігрових вправ, змагань, драматизації, конкурсів, ребусів, кросвордів, головоломок, ігор на виховання комунікабельності. Нестандартний час соціального педагога — це заняття, має

нетрадиційну, гнучку, варіативну структуру і орієнтоване, переважно, підвищення інтересу учнів до правового виховання у вигляді нової форми організації своєї діяльності. Я використовую такі форми, як:

Гра-подорож.

Дискусія, диспут, дебати.

Дуель.

Заняття-сюрприз.

Круглий стіл.

Брейн ринг.

Усний журнал.

Драматизація.

Екскурсія.

Дидактичні ігри та ігрові вправи: «Третій зайвий», «Закінчить пропозицію», «Лови помилку», «Визнач автора», «Хто більше назве», «Аукціон», «Перепутаниця», «Збери прислів'я» (наприклад: Живи своїм розумом , а не чужим добром. Що посієш, те й пожнеш. У світі жити – зі світом творити. Всі люди за своєю природою рівні. », «Конкурс правознавців».

Рольові ігри надають вивченню теми характеру творчості, дозволять виявити артистичні дані клієнтів, сприятимуть повному засвоєнню навчального матеріалу, сприяють соціалізації підлітка. Їх можна використовувати як елемент заняття або як позакласний захід: КВК, «Що? Де? Коли?», «Слідство ведуть знавці», «Своя гра», «Найрозумніший» тощо. Їх можна проводити в рамках тижня права та як позакласні заходи.

Кросворди, чайнворди, ребуси.

Кросворд можу запропонувати класу на початку уроку з метою актуалізації знань чи постановки проблеми нового уроку.

Кросворд, запропонований наприкінці уроку, може стати своєрідним підбиттям підсумків роботи на уроці.

Незамінні кросворди, чайнворди та інші головоломки у тих випадках, коли дітям потрібно дати своєрідну хвилинку відпочинку: перемикання уваги,

можливість подивитися на явища під іншим кутом зору – хороша можливість підтримати розумову активність учнів на уроці. Крім того, кросворди можуть стати формою контролю на якомусь етапі навчання. У цьому випадку він може бути не тільки запропонований учням у готовому вигляді, але також і самі учні можуть скласти кросворд з вивченої теми.

Висновки до першого розділу.

У розділі особливе місце відведено розкриттю сутності поняття «гра» та «ігрові технології», їх характеристикам, було розкрито класифікацію ігрових технологій, їх структуру, функції та алгоритм. Також особливе місце займає питання ролі гри та ігрових технологій в діяльності соціального працівника з клієнтами.

Аналіз літературних джерел показав, що гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання дітей. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна і виховна функції діють у тісному зв`язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває, розширює пізнавальні можливості, виховує особистість. Враховуючи вищезазначене гра стає важливим та необхідним інструментом в роботі соціального працівника та що 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.

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 ігорових технологій полягає у тому, що вони відрізняються одна від одної не тільки формальною моделлю, набором правил, кількісних показників, але, перш за все, цілями. Ігрові технології з однаковими правилами, інформаційною базою можуть бути вельми різними, оскільки використовуються з різною метою. Крім

того, кожний окремий вид гри має численні варіанти. 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.

Проте 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

Підбиваючи підсумки роботи, можна зробити такі висновки:

- 1. Ігрові технології є одним із видів педагогічних технологій, методом навчання в яких є гра. Гру як технологію навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. Гра знаходить дедалі ширше значення у педагогіці.
- 2. Навчальні ігри є цінним засобом виховання розумової активності дітей, що активізують психічні процеси.
- 3. У ході гри учні матимуть змогу максимально засвоїти навчальний матеріал.

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА

2.1. Організаційна база дослідження

В інтересах експериментального обґрунтування використання ігрових технологій в діяльності соціального працівника, нами було проведено емпіричне дослідження на базі підприємств, організацій, установ, підпорядковані Службі у справах дітей виконавчого органу Київської міської ради.

Справжнє емпіричне дослідження проводиться три етапи.

На 1 етапі було сформульовано мету та завдання дослідження, розроблено програму з його виконання, здійснювався аналіз теоретичної бази та пошук адекватних методів дослідження.

На 2 етапі було проведено дослідження, метою якого було виявлення проблем та труднощів з якими стикається соціальний працівник при використанні в своїй діяльності ігрових технологій з різними категоріями населення.

На 3 етапі здійснювалася розробка практичних рекомендацій щодо вирішення виявлених проблем та вдосконалення використання ігрових технологій і діяльності соціального працівника .

Спочатку необхідно було виявити «слабкі» місця з якими стикається соціальний працівник при використанні ігрових технологій в своїй роботі, які необхідно розвивати і «сильні», на які можна опиратися у діяльності, і теж їх розвивати.

Для вирішення поставлених завдань ми розробили анкету та провели анкетування, яке відбувалось в період з серпня по вересень місяць 2021 року. В опитуванні взяли 34 соціальних працівників підприємств, організацій, установ, підпорядкованих Службі у справах дітей виконавчого органу Київської міської ради . У підприємства, організації, установи, підпорядковані Службі у справах дітей виконавчого органу Київської міської ради входять Київський міський центр сім'ї «Родинний дім», Центр соціально-психологічної реабілітації дітей,

Київський міський центр соціально-психологічної допомоги, Київський міський Правобережний центр для ВІЛ-інфікованих дітей та молоді.

В сучасних умовах суспільства більшість емпіричних досліджень проводиться за допомогою методів анкетування та опитування. Анкетування є актуальним та популярним для використання в соціальній роботі, педагогіці, психології, тощо.

Використання анкетування має низку переваг:

- мінімізація впливу дослідника на респондента;
- можливість за короткий час опитати велику кількість людей;
- можливість отримати інформацію про минулі, актуальні та майбутні події;
- більша придатність результатів анкетування до математичного оброблення;
- відносна організаційна та комунікаційна нескладність анкетування (порівняно, наприклад, з інтерв'юванням);
- незначні матеріальні витрати на проведення анкетного опитування.

Недоліки анкетування:

- брак допомоги респондентові з боку дослідника при опрацюванні анкети (в разі заочного анкетування);
- неможливість контролювати вплив на респондента його найближчого соціального оточення;
- залежність від репрезентативного вибору та суб'єктивних чинників (небажання респондентів надавати правдиві відповіді, квапливість і непродуманість відповідей);
- неможливість опитати всіх представників вибіркової сукупності, якщо анкетування носить вибірковий характер;
- залежність надійності та достовірності інформації від репрезентативності вибірки.

Виділяють такі види анкетування:

- контактне — за участю самого дослідника, при безпосередній участі самих досліджуваних;
- заочне — коли анкети з поясненнями висилаються поштою або передаються в один чи інший навчальний заклад, організацію, звідки дослідник планує отримати відповіді для подальшої обробки;
- анкетування в засобах інформації— це анкетування через видання;
- пілотне анкетування — використовується з метою визначення достовірності та об'єктивності опитування (для випробування невеликої кількості досліджуваних).

Наша анкета відповідає заочному виду анкетування, даний вид є найбільш актуальним в даних умовах суспільства.

При розробці анкети ми керувались принципом «Правило лінійки» - суть принципу понягає в тому, що при складанні анкети перші питання йдуть найпростіші (інформація про себе), далі розміщуються більш складні (з варіантами вибору), потім найскладніші (питання з розгорнутою відповіддю, висвітленням власних думок).

Анкета для опитування респондентів, складається з інформації про респондентів (Додаток А):

- ПІП(Прізвище, ім’я, по-батькові)
- Стать
- Рік народження
- Місце проживання
- Місце роботи
- Стаж роботи

та 9 основних питань, які стосуються безпосередньо теми дослідження:

- На вашу думку, чи існує доцільність у використанні ігрових технологій під час роботи з клієнтами?
- Чи використовуєте Ви ігрові технології в своїй діяльності соціального працівника?
- З якою категорією клієнтів використовуєте ігрові технології?

- Якою може бути, на Вашу думку, мета використання ігрових технологій?
- Чи стикались Ви з труднощами використання ігрових технологій в своїй діяльності?
- З якими конкретно труднощами Ви стикались використовуючи ігрові технології в своїй діяльності?
- На Вашу думку, чи є актуальним використання ігрових технологій?
- Як на Вашу думку можна вдосконалити використання ігрових технологій соціальним працівником?

Основне призначення Київського міського центру сім'ї «Родинний дім» – формування сімейної культури столиці, відродження духу сім'ї як основної цінності життя.

Основні завдання центру:

- підвищення ролі сім'ї у суспільстві;
- надання інформаційних, роз'яснювальних послуг з питань соціально-правового захисту різних категорій сімей, індивідуальні консультації;
- сприяння формуванню сім'ї сучасного типу, базованої на партнерстві і взаєморозумінні;
- задоволення і захист економічних, творчих, вікових потреб та інтересів кожного члена сім'ї; надання допомоги сім'ям, які опинилися в скрутних життєвих обставинах;
- популяризації і сприяння відродженню та поширенню національних родинних звичаїв, свят та обрядів, забезпечення підтримкою творчих сімей та обдарованих дітей;
- виконання державних і міських програм у сфері сімейної політики, впровадження цільових програм щодо розкриття творчого і соціального потенціалу сім'ї.
- співпраця з громадськими організаціями.

Київський міський центр соціально-психологічної допомоги надає соціальні послуги сім'ям, які опинились у складних життєвих обставинах м.

Києва (в тому числі громадянам України, які внутрішньо переміщені з Луганської та Донецької областей, АР Крим та особам, які постраждали від домашнього або гендерного насильства).

Перелік послуг:

- соціально – психологічна допомога та реабілітація;
- допомога в оформленні документів;
- надання клієнтам з дітьми тимчасового притулку (до 90 діб) та ін.

На базі Київського міського Правобережного центру для ВІЛ-інфікованих дітей та молоді можна отримати комплексну соціальну допомогу дітям, молоді та сім'ям, яких торкнулася проблема ВІЛ-інфекці:

- Кваліфіковані консультації для родин та доступ до реабілітаційних програм, пов'язаних з проблемою ВІЛ-інфекції;
- Консультації для родин про права, пільги, про необхідну фахову допомогу, а також про державні, громадські та приватні заклади, які надають підтримку та допомогу;
- Консультації фахівців (медичної сестри, психолога, соціального педагога, соціального працівника);
- Доступ до інформаційних ресурсів та розвиваючого обладнання;
- Допомогу в соціальній адаптації та зменшення соціальної ізоляції дітей та молоді.

Завдання центру:

- надання ВІЛ-інфікованим дітям та молоді різних видів соціальних послуг (психологічні, соціально-педагогічні, соціально-медичні, юридичні, інформаційні, соціально-економічні);
- організація клубів за інтересами, здійснення заходів змістовного дозвілля;
- залучення батьків або осіб, що їх замінюють, до співпраці, надання їм методичних порад;
- організація роботи груп взаємодопомоги для ВІЛ-інфікованої молоді, а також батьків або осіб, що їх замінюють;

- співпраця із закладами охорони здоров’я, навчальними закладами та іншими організаціями, які надають допомогу ВІЛ-інфікованим дітям та молоді.

Робота Центру соціально-психологічної реабілітації дітей спрямована на надання психологічних, соціально-педагогічних, соціально-медичних послуг та інформаційних послуг; а також — сприяння розвитку творчих здібностей дітей та молоді з інвалідністю; створення умов для їх повноцінного спілкування.

Реабілітаційні послуги надаються у вигляді індивідуальних та групових занять, а також масових заходів, які спрямовані на відновлення і корекцію патологічних функцій, а також розвиток фізичних якостей.

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;

- мотиваційна за своєю природою (вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);

- ефективний засіб активізації; у грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар’єри;

- дає змогу вирішувати питання формування знань, умінь, навичок; переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання;

- багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом; - має кінцевий результат; у грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний, психологічний; - має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [7, с. 6].

Ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія ;

- елемент системної технології;

- окремий блок або його структурна частина.

Кожен з Центрів, які брали участь в анкетуванні в своїй діяльності використовують ігрові технології, що зумовлює актуальність дослідження даної теми. Ігрові технології мають свої переваги та недоліки.

Переваги використання ігрових технологій у діяльності соціальних працівників з дітьми убачаються в:

1) залученні клієнтів до активної діяльності;

2) суттєвому підсиленні їх мотивації, що дозволяє більше концентруватися і більше докладати зусиль до своєї діяльності, яка здійснюється через ігрові технології, а також, не відволікаючись, довше займатися цією діяльністю;

3) відповідному підвищенні вірогідності успішного досягнення навчальної мети тими, хто навчається.

Позитивно впливаючи через підвищення мотивації на поведінку клієнта як суб'єкта навчання, стимулюючи навчальну активність цього суб'єкта, використання ігрових технологій істотно поліпшує результати навчальної діяльності.

Ігрову технологію можна розглядати як системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Цей засіб заснований на особистісно орієнтованому та діяльнісному підходах, що забезпечує інтенсифікацію пізнавальної діяльності, генералізацію знань і вмінь з метою їх використання в нестандартних умовах.

Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості у самовираженні, самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації. В ігровій діяльності є великий мотиваційний потенціал, необхідний для розвитку іншомовної мовленнєвої діяльності. Відповідно до теорії ігрової діяльності (Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, Ф.О. Сохін та інші) гра – це єдиний вид діяльності, мотив якої закладено в ній самій.

Ігрова діяльність як засіб викладання має такі характеристики: вмотивованість, невимушеність, індивідуальна діяльність студента. Гра в навчальному процесі майбутніх учителів іноземної мови виконує функції розвитку мотиваційної сфери,мислення, довільної поведінки, виступає засобом пізнання, має сприятливий вплив на становлення пізнавальних процесів.

Педагогічна та дидактична цінність гри полягає в тому, що вона дозволяє студентам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, відчути себе в ситуаціях, наближених до майбутньої професійної діяльності.

Найпоширенішим і найпопулярнішим видом ігрової діяльності в навчанні іноземних мов є рольові ігри. Ефективність рольової гри як засобу викладання залежить від дотримання ряду правил: наявності уявної ситуації, усвідомлення студентами ігрового результату, наявності дружньої конкуренції, зацікавленості та залучення всіх учасників групи; фокусації на використанні мови, а не на граматичних та лексичних аспектах; використання, повторення та закріплення вивченого матеріалу. Рольова гра стимулює мислення студентів, підвищує їх мотивацію до вивчення мови і культури; є ефективним засобом навчання іноземної мови, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо).

Навчально-мовленнєва ігрова ситуація спонукає говорити та діяти відповідно до правил гри, посилює та закріплює інтерес до навчання іноземною мовою. Мета будь-якої рольової гри в процесі вивчення іноземної мови полягає в концентрації уваги студентів на комунікативному використанні мовних одиниць, при цьому ситуація рольової взаємодії виступає стимулом до спонтанного мовлення для вирішення певних комунікативних завдань.

Моделювання навчально-мовленнєвої гри починається з постановки комунікативного завдання. Комунікативні завдання відповідно до їхніх функцій у спілкуванні можна поділити на інформативні, регулятивні та оціночні. Залежно від мовленнєвої форми вони можуть бути спрямовані на опис, розповідь чи міркування.

Викладач формулює комунікативні завдання таким чином, щоб забезпечити не лише діяльність, але й взаємодію студентів, тобто змоделювати умови майбутньої професійної комунікації. При цьому висловлювання одного студента має виступати стимулом до мовленнєвої активності інших. Завдання є невід'ємною частиною комунікативної методики навчання іноземних мов взагалі і базуються на моделюванні в аудиторії ситуацій іншомовного спілкування, у

яких кожен з комунікантів виступає в запропонованій йому ролі та вирішує певні екстралінгвальні завдання спілкування, виходячи з його мети, ситуації, обставин комунікації, власних намірів та намірів інших комунікантів, взаємовідносин між ними та ролей, які виконують інші учасники спілкування. Ролі, ситуації спілкування визначає викладач, а сама рольова поведінка і відповідне до неї іншомовне спілкування реалізується учасниками гри самостійно в роботі у парах або групах.

Переваги використання ігрових технологій з молоддю

Сучасна молодь – це молодь покоління Z, яка має свої певні потреби та цінності. Отже, необхідно вибирати ті технології профілактичної роботи, які найповніше відповідатимуть особливостям молоді.

Основними особливостями молоді покоління Z є вміння швидко обробляти інформацію, кліпове мислення, багатозадачність, інфантилізм, командна діяльність, прагнення приймати рішення та ін.

Виходячи з цих особливостей, оптимальними та актуальними технологіями профілактичної роботи будуть ігрові інтерактивні технології. Завдяки їх використанню превентолога вдасться створити сприятливий, дружній простір, заснований на засадах активної взаємодії всіх учасників процесу.

Такі технології сприяють створенню середовища, яке здатне зробити профілактику осмисленою та особистою, т.к. заохочує учасників процесу думати, давати свою оцінку явищам, що вивчаються, і навколишній дійсності, критично мислити, вирішувати проблеми, приймати виважені рішення, співвідносити отриману інформацію з власним досвідом, а чи не просто засвоювати інформацію.

Ігри завжди були технологією засвоєння інформації шляхом її проживання на основі діяльнісної включеності.

Чому саме інтерактивна гра може послужити чудовим помічником у профілактичній роботі з молоддю?

По-перше, слід зазначити, що гра, як правило, передбачає наявність команд, а командна діяльність у покоління Z у пріоритеті.

По-друге, у грі можна застосовувати мультимедійні технології, а візуалізація для покоління Z має особливе значення.

По-третє,деякі ігри передбачають здійснення учасниками кількох задач одночасно: тут включається режим багатозадачності покоління Z. Також не менш важливим є те, що в рамках гри учасники можуть критично мислити, звертатися до свого життєвого.

досвіду та приймати таким чином виважені самостійні рішення. Завдання превентолога в рамках інтерактивної гри - це сприяння її учасникам у засвоєнні нової інформації, яку вони мешкають самостійно.

Визначимо основні параметри організації профілактичної гри на прикладі ігрового заходу щодо протидії вживання психоактивних речовин (ПАР). Мета гри полягає у створенні умов для формування в учасників негативного ставлення до вживання ПАР.

Завдання гри:

- підвищення рівня поінформованості про ПАР та їх негативне вплив на організм людини;
- сприяння формуванню в учасників відповідального ставлення до свого здоров'я;
- сприяння реалізації потреб учасників у самовираженні та спілкуванні.

Адресат - підлітки віком 15-17 років.

Форми, методи та прийоми роботи полягають у роботі у групі (малих групах) та обговоренні.

Опис гри. Учасники поділяються на невеликі команди (4–5 осіб). Гра складається із 3 раундів (у кожному раунді 8 питань).

Командам заздалегідь видаються порожні бланки на кожен раунд, які необхідно вписувати відповіді. У першому раунді містяться питання про тютюн, у другому – про алкоголь, у третьому – про наркотичні речовини.

Хід гри. Ведучий пояснює правила гри учасникам, просить вказати на кожному бланку назву команди та номер раунду. Після того, як все готово, ведучий оголошує учасникам про початок 1 раунду. На проекторі (інтерактивній

дошці) постають питання, відповідні темі раунду, командам необхідно дати відповіді.

На кожне запитання та відповідь відводиться певна кількість часу. Ведучий до питань знову не повертається. Наприкінці раунду ведучий просить команди передати йому бланки із відповідями. Після цього

він починає озвучувати та пояснювати відповіді. Таким чином проходять всі 3 раунди. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал. В результаті проведеної інтерактивної гри команда, яка набрала найбільшу кількість балів виграє.

Профілактична установка формується у межах цієї інтерактивної гри за рахунок розроблених питань на тему профілактики вживання ПАР та роботи учасників у команді. Кожен питання учасниками активно обговорюється, вони діляться своїми знаннями та досвідом один з одним. Важливо, що після кожного тематичного раунду всі питання з відповідями виводяться на екран та пояснюються педагогом. Виходячи з цього, бачимо, що інтерактивна гра відповідає особливостям молоді покоління Z, про які ми говорили раніше.

В даний час у стадії розробки знаходиться ще одна інтерактивна технологія, яка дозволить здійснювати профілактичну роботу з молоддю в режимі онлайн – це квест-книга.

Квест-книга є варіативним текстом, в якому є свій сюжет, але, як правило, він тільки задає певний тон усьому розповіді, а сама дія може змінюватися в залежності від того,як читач відповідає питанням. Квест-книга передбачає більшою мірою індивідуальну профілактичну роботу, але незважаючи на це така технологія дозволяє читачеві зануритися в навколишню дійсність, що описується, критично мислити, давати оцінку подій і явищ, що відбуваються, і найголовніше — вибирати подальший розвиток подій і явищ у квест-книзі. Головна перевага квест-книги – це режим онлайн, тобто можливість відкрити її на будь-якому пристрої

Переваги використання ігрових технологій з сім’ями

Сім'я - це заснована на шлюбі та (або) кровній спорідненості мала група, члени якої об'єднані спільним проживанням та веденням домашнього господарства, емоційним зв'язком, взаємними обов'язками щодо друг до друга.

Сім'єю також називається соціальний інститут, тобто. стійка форма взаємовідносин між людьми, у межах якого здійснюється основна частина їхнього повсякденного життя: сексуальні відносини, дітонародження, первинна соціалізація дітей, значна частина побутового догляду, освітнього та медичного обслуговування, особливо стосовно дітей та осіб похилого віку віку. Сім'я, крім того, - це сильне джерело емоційних реакцій, що у сприятливому разі забезпечує людині підтримку, прийняття, рекреацію. У сім'ї знаходять відображення всі соціальні проблеми, характерні для сучасного суспільства, тому до неї тією чи іншою мірою застосовні всі види технологій соціальної роботи - спрямовані на соціальну реабілітацію інвалідів або дітей-інвалідів, які надають допомогу малозабезпеченим, жінкам, військовослужбовцям тощо. Існують також специфічні технології, призначені надання допомоги сім'ї як такої.

Переваги застосування ігрових технологій в професійній діяльності соціальних поацівників, полягають в тому, окрім зазначених вище, 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 питання 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).

Безсумнівно існують також недоліки використання ігрових технологій або труднощі з якими стикаються соціальні працівники при використанні ігрових технологій в своїй діяльності з різними категоріями населення. В чому і полягає суть нашого дослідження.

2.2 Результати емпіричного дослідження

Охарактеризуємо склад вибірки нашого дослідження (див. табл. 2.1, 2.2, 2.3).

Таблиця 2.1

Розподіл респондентів за статтю

	Чоловічий	Жіночий
N (34)	9	25
%	26,5	73,5

У досліджуваній вибірці жінок виявилося більше, ніж чоловіків, що загалом відбиває співвідношення статей у соціальних установах. Результати представлені на рисунку Рис 2.1.

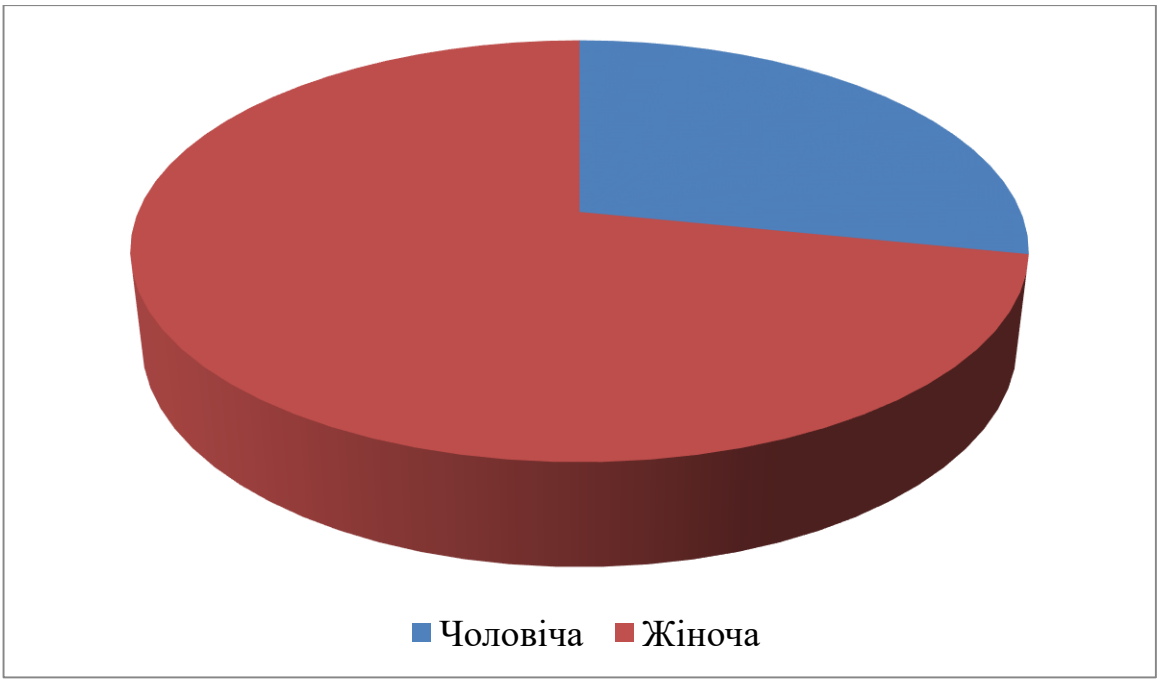

Рис 2.1. Розподіл респондентів за статтю

Таблиця 2.2

Розподіл респондентів за віком

	20-29 років	30-39 років	40-49 років	50-59 років	Старше 60
N (34)	8	11	8	7	0
%	23,5	32,4	23,5	20,6	0

Як видно з таблиці, серед учасників дослідження переважають представники віком 30-39 років (32,4 %), а також значна частина респондентів віком 20-29 років та 40-49 років (по 23,5%). Спеціалістів віком 50-59 років найменший відсоток (20,6%). Результати представлені на рис.2.2

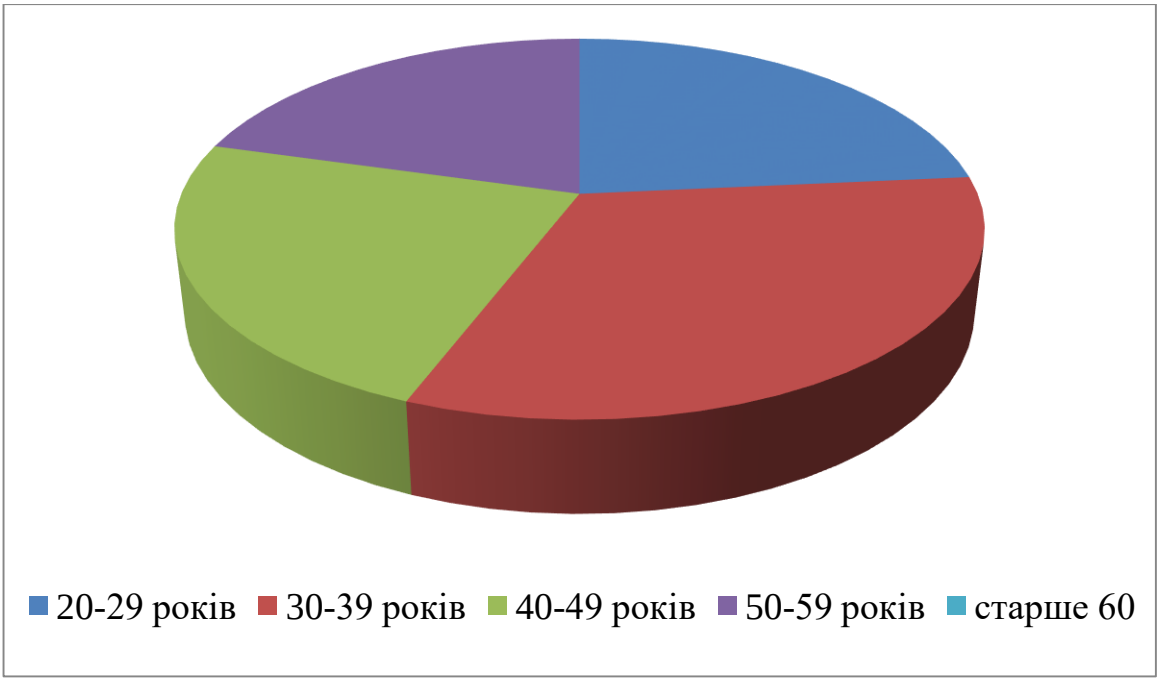

Рис 2.2. Розподіл респондентів за віком

Таблиця 2.3

Стаж роботи в установі/організації (повних років)

	1-3 роки	4-6 років	7-9 років	10 років та більше
N (34)	6	12	10	6
%	17,6	35,4	29,4	17,6

З таблиці видно, що у дослідженні брали участь понад третини (35,4%) фахівців із стажем роботи 4-6 років (29,4%), що пов'язано з віком опитуваних, фахівці, які мають досвід роботи 7-9 роки – 17,6%. Найменший відсоток найбільш та найменш досвідчених соціальних працівників. Всі зазначені результати наочно представлені на рис. 2.3.

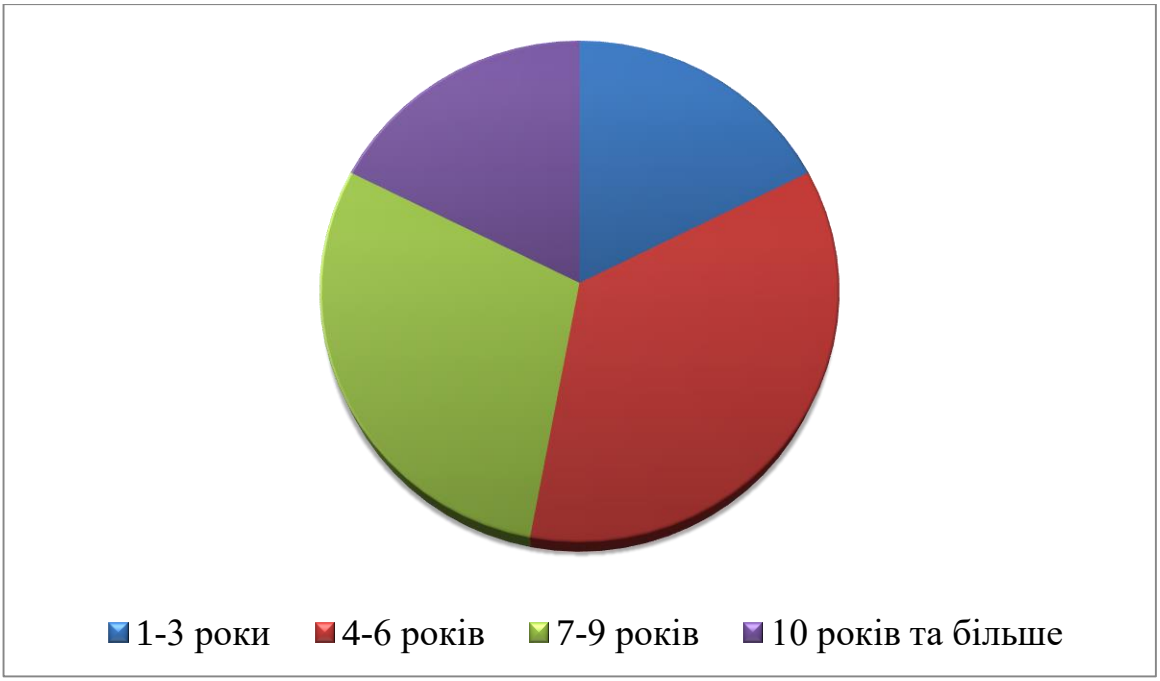

Рис. 2.3. Стаж роботи респондентів у закладі соціальної сфери

На запитання «Чи використовуєте Ви ігрові технології в своїй діяльності соціального працівника?» всі респонденти відповіли «Так, використовую часто»

Таблиця 2.4

Категорія клієнтів з якою використовуються ігрові технології

	Діти	Молодь	Люди старшого віку	Сім'ї
N (34)	13	9	2	10
%	38,2	26,5	5,8	29,5

З таблиці видно, що переважна категорія з якою використовуються ігрові технології соціальними працівниками це діти (38,2%), також великий відсоток займають категорії сім'ї (29,5%) та молодь (26,5%). Найменший відсоток припадає на категорію людей старшого віку (5,8%).

Продемонструємо думки респондентів, щодо труднощів використання ігрових технологій

Таблиця 2.5

Варіанти відповідей	Кількість	Відсоткове співвідношення, %
Так, стикався(стикалась)	9	26,5
Час від часу	13	38,2
Труднощі були незначними	12	35,3

Результати продемонстровано на рис.2.4

Рис.2.4. Чи стикались з труднощами використання ігрових технологій

У таблиці 2.6 подано відповідь на запитання «З якими конкретно труднощами Ви стикались використовуючи ігрові технології в своїй діяльності?»

Таблиця 2.6

Труднощі з якими стикались соціальні працівники, при використанні ігрових технологій з різними групами клієнтів

Варіанти відповідей	Кількість	Відсоткове співвідношення, %
Організаційні	11	32,6

труднощі		
Недостатній досвід опанування мною ігровими технологіями	12	35,3
Відсутність розуміння з боку керівництва	2	5,8
Труднощі в оволодінні ігровими технологіями під час підвищення кваліфікації	5	14,6
Щось інше	4	11,7

Дані таблиці 2.6 показують, що соціальні працівники стикаються з усіма переліченими вище труднощами.

Перше місце займає недостатній досвід опанування соціальними працівниками ігрових технологій (35,3%).

Друге місце займають організаційні труднощі (32,6%). Під організаційними труднощами розуміється:

- складність у підготовці й проведенні інтерактивної гри;
- необхідність чималих часових витрат;
- необхідність хорошої матеріальної бази;

На третьому місці труднощі в оволодінні ігровими технологіями під час підвищення кваліфікації соціальних працівників(14,6%). Ігрові технології мають важливість високого рівня професійної підготовки, відповідальності та професійної компетентності соціального працівника. Також, невеликий відсоток виділив інші труднощі з якими стикались(11,7%). 4 респондентів виділи такі труднощі, з якими стикались при використанні ігрових технологій в сіоїй діялності:

- загроза надмірної захопленості грою, невміння робити висновки;

- пасивність деяких учасників, небажання брати участь
- існує ризик виникнення конфліктних ситуацій;
- можна сильно «зачепити» особистісні позиції, якості або проблеми людини;
- по завершенню гри у деяких учасників можуть залишитись негативні переживання

Та два участики, виділил проблему – відсутності розуміння з боку керівництва (5,8%)

Також в таблиці 2.7 соціальні працівники висловили свою думку, на рахунок актуальності використання ігрових технологій.

Актуальність використання ігрових технологій

Таблиця 2.7

Варіанти відповідей	Кількість	Відсоткове співвідношення, %
Так, актуально	23	67,7
Це залежить від категорії клієнтів, з якими працюєш	10	28,5
Ні, не актуально	1	2,9

Переважна більшість респондентів вважає актуальним використання ігрових технологій в своїй діяльності (67,7%). 28,5 % - респондентів вважає, що актуальність використання ігрових технологій залежить від категорії клієнтів, з якими працюєш.

І лише 2,9% вважає, що використання ігрових технологій не є актуальним в діяльності соціального працівника.

Варіанти вдосконалення використання ігрових технологій соціальними працівниками

Респонденти, запропонували свої варіанти та думки, як можна вдосконалити використання ігрових технологій соціальним працівником. Більшість респондентів запропонувало варіант відвідувати більше семінарів,

курсів, тренінгів для розвитку своїх навичок використання ігрових технологій. Також більше практикуватись, та збагачувати себе новими знаннями, читаючи та вивчаючи нову літературу та співпрацювати з керівництвом.

Отже, ігрові технології та ігрове навчання покликані підняти стратегіюо світи на якісно нову основу. В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуаціївідбувається через запровадження ігрової ситуації: проблемна ситуаціяпроживає учасники у її ігровому втіленні, основу діяльностіскладає ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбуваєтьсяв умовно-ігровому плані. Хлопці діють за ігровими правилами (так,у разі рольових ігор – за логікою розігруваної ролі, в імітаційно-моделюючих іграх поряд із рольовою позицією діють «правила»імітованої реальності).Ігрова обстановка трансформує і позицію вчителя, якийбалансує між роллю організатора, помічника та співучасника спільногоігрової дії.Підсумки гри виступають у подвійному плані – як ігровий та як навчально-пізнавальний результат. Дидактична функція гри реалізується черезобговорення ігрової дії, аналіз співвідношення ігрової ситуації якмоделюючої, її співвідношення з реальністю. Найважливіша роль даноїмоделі належить заключному ретроспективному обговоренню,якому учні спільно аналізують хід та результати гри,співвідношення ігрової (імітаційної) моделі та реальності, а також хіднавчально-ігрової взаємодії.В арсеналі педагогіки початкової школи містяться ігри,сприяють збагаченню та закріпленню у дітей побутового словника,зв'язного мовлення; ігри, спрямовані на розвиток числових уявлень,навчання рахунку, та ігри, що розвивають пам'ять, увагу, спостережливість,що зміцнюють волю.Сучасна дидактика розглядає гру як основу як джерелорозвитку дитини.

При розгляді класифікацій навчальних ігор, запропонованих різними дослідниками, найчастіше їх поділяють за місцем та часомпроведення. Це ігри на повітрі та в приміщеннях, ігри на воді та спортивніймайданчику, зимові та літні ігри. Все це підводить до деякого поділуігор:– у сфері діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові,соціальні, психологічні);– за характером педагогічного

процесу (навчальні, тренінгові,контролюючі,узагальнюючі,пізнавальні,виховні,розвиваючі,репродуктивні,продуктивні,творчі,комунікативні, діагностичні;

– за ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, ділові,імітаційні, змагальні, драматизації);– по предметній галузі (математичні, екологічні, фізичні,мистецтвознавчі,музичні,літературні,прикладні,виробничі, спортивні, народні, туристичні, управлінські,економічні, педагогічні, дозвілля та ін);– по ігровому середовищу (з предметами та без предметів, комп'ютерні,просторово-часові) (Ельконін, 1978, 56).За класифікацією Є.А. Крюкові навчальні ігри поділяються наситуаційні, рольові та ділові. Поєднує всі ці ігри те, що вониособистісно орієнтовані (Крюкова, 1999, 150).Педагогічні ігри різноманітні з: дидактичних цілей;організаційну структуру; вікових можливостей їх використання;специфіку змісту.На думку Т.М. Михайленко, ігрові технології зраджують навчальномупроцесу природну та гуманну для молодшого школяра форму. Навчаючи за допомогою гри, ми вчимо дітей не так як нам, дорослим, зручно датинавчальний матеріал, а як дітям зручно та природно його взяти. Гра виконує такі найважливіші функції, як:1) розважальну (основна функція гри – розважити, доставитизадоволення, надихнути, пробудити інтерес);2) комунікативну (освоєння діалектики спілкування);3) самореалізації (у грі як на «полігоні людської практики»);4) терапевтичну (подолання різних труднощів, що виникаютьв інших видах життєдіяльності);5) діагностичну (виявлення відхилень від нормативногоповедінки, самопізнання у процесі гри);6) корекційну (внесення позитивних змін до структуриособистісних показників);7) міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних всім людейсоціокультурних цінностей);8) соціалізації (включення до системи суспільних відносин,засвоєння норм людського гуртожитку) (Михайленко, 2011, 98)

2.3 Практичні рекомендації щодо вдосконалення використання ігрових технологій в діяльності соціальних працівників

В кризові періоди розвитку суспільства особливо зростає потреба у соціально-педагогічних послугах. У цей час у значної частини населення посилюється почуття страху, самотності, безглуздості існування, зростає соціальна байдужість. Наростаюча тривожність дорослих, їхня агресивність, апатія – все це негативно позначається психічному здоров'ї. Негативні очікування батьків передаються учням,у школах різко зростає кількість конфліктів, дитячих девіацій. Отже, у ситуації сучасної економічної кризи потенційна значимість соціальної роботи нашій країні різко зростає.

Соціальна робота як специфічне суспільне явище характеризується прагненням надати допомогу окремим особам, групам, спільнот, які відчувають певні складнощі у соціальному функціонуванні. Для соціальної роботи характерна орієнтація реальних людей зі своїми життєвими турботами, труднощами, проблемами. Поле діяльності соціального працівника надзвичайно широко: він виявляє осіб, які потребують соціально-медичної, юридичної, психологічної допомоги; сприяє інтеграції діяльності різних державних організацій; допомагає у сімейному вихованні; проводить роботу з інвалідами, дітьми; бере участь у створенні центрів соціальної допомоги. Соціальна робота включає: соціальну терапію, спрямовану на адаптацію та реабілітацію індивіда, на допомогу у вирішенні конфліктних ситуацій; соціальну діяльність із групою (діти різного віку та різної, часто асоціальної, спрямованості); соціальну діяльність за місцем проживання, орієнтовану створення сприятливого мікроклімату, зміцнення общинних зв'язків, стимулювання соціальних ініціатив.

Становлення соціальної роботи відбувалося в Україні за домінуючої ролі соціальної педагогіки, педагогічних аспектів соціальної допомоги та захисту людини.

Вимоги до професіоналізму соціального працівника дуже великі, а функції дуже різноманітні:

- Координація діяльності різних соціальних сфер;

- Власне педагогічна робота з дітьми;

- Організація взаємодії з батьками школярів у напрямі гармонізації їхніх стосунків із дітьми;

– профілактична діяльність із запобігання «деформації соціальних зв'язків» сім'ї.

Серед аспектів діяльності соціальногопрацівника найбільш значущі: діагностичний, орієнтований виявлення особливостей дітей та підлітків; аналітичний, що дозволяє визначити кореляцію проблем особистісного розвитку дитини та соціальних факторів; профілактичний, пов'язаний із попередженням асоціальних вчинків; корекційний, що допомагає адаптації та розвитку дітей та підлітків «групи ризику».

Сенс діяльності соціального працівника, у загальному вигляді, полягає у створенні умов щодо цілеспрямованої соціалізації особистості всупереч стихійності та неорганізованості цього процесу. Соціальне пророзування передбачає навчання та виховання особи, готової до професійної діяльності у сфері соціального захисту, до управління соціальними процесами. Найважливішими професійно-особистісними характеристиками такого спеціаліста виступають суб'єктність, відповідальність, толерантність, креативність, рефлексія, здатність до регулювання свого емоційного стану.

Спектр основних завдань соціального працівника надзвичайно широкий: надавати допомогу індивідам та групам; діагностувати труднощі особистого, соціального, духовного характеру, допомагаючи особистості впоратися з цими труднощами шляхом підтримуючого, реабілітуючого, захисного, коригувального впливу; використовувати всі засоби та джерела для соціального захисту.

Фахівець повинен вміти реагувати на зміни, що відбуваються в соціумі, вміти їх прогнозувати та проектувати. Здатність діяти у ситуації невизначеності, узгоджувати та приймати рішення, працювати у команді – всі ці якості соціального працівника особливо затребувані у сучасній ситуації.

Суспільству потрібні професіонали, здатні вирішувати завдання соціальної роботи як на нормативно-інструктивному, а й творчому рівні. Метою

професійної підготовки майбутнього соціального працівника та підвищення кваліфікації соціального працівника є розвиток його особистісного потенціалу, стимулювання професійно значущих якостей та здібностей.

Особливе місце в процесі підвищення кваліфікації соціального працівника займає аспект оволодіння ігровими технологіями. Цінність ігрових технологій полягає в їх діагностичному, розвиваючому, навчальному, корекційному, виховному, психотерапевтичний потенціалі. Під час підвищення кваліфікації соціального працівника розвивається особистісна та професійна позиція соціального працівника відбувається наближення до професійного оволодіння ігровими технологіями.

Гра позитивно впливає на розвиток компетенцій, що належать до соціального взаємодії людини з іншими людьми:

- здатність конструктивно вирішувати конфлікти;
- грамотно спілкуватися з різними групами людей;
- готовність вибудувати толерантні стосунки з людьми різних національностей, релігій, етнічних груп, політичних та ідеологічних переконань та ін.

Гра має значні можливості в розвитку рефлексії у клієнтів, у формуванні у них вміння виходити в рефлексивну позицію. Кожна гра завершується індивідуально-особистісною та груповою рефлексією, клієнти вчаться аналізувати свою рольову поведінку, виявляти особистісні труднощі та проблеми, вибираючи аргументи для обґрунтування своєї позиції.

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.

Організовуючи 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.

Висновки до другого розділу.

Головне місце у другому розділі займає емпіричне дослідження, його база та результати. Було розроблено анкету та проведено анкетування 34 респондентів

– соціальних працівників, підприємств, організації, установ підпорядкованих Службі у справах дітей виконавчого органу Київської міської ради.
Анкетування було націлено на виявлення та з'ясування труднощів з якими стикаються соціальні працівники при використанні ігрових технологій в свої діяльності.

- Було визначено основні недоліки ігрових технологій в діяльності соціального працівника, це :
  Організаційні труднощі – складність у підготовці й проведенні інтерактивної гри, необхідність в часових витратах, необхідність хорошої матеріальної бази
- Недостатній досвід опанування соціальними працівниками ігрових технологій
- Відсутність з боку керівництва
- Труднощі в опануванні ігровими технологіями під час підвищення кваліфікації

Також респонденти запропонували свої варіанти труднощів з якими стикались:

- загроза надмірної захопленості грою, невміння робити висновки;
- пасивність деяких учасників, небажання брати участь
- існує ризик виникнення конфліктних ситуацій;
- можна сильно «зачепити» особистісні позиції, якості або проблеми людини;
- по завершенню гри у деяких учасників можуть залишитись негативні переживання

Після отриманих результатів були запропоновані практичні рекомендації щодо вдосконалення використання ігрових технологій соціальними працівниками, та продемонстровано відповіді респондентів на рахунок того, як можна покращити використання ігрових технологій.
Більшість респондентів запропонувало варіант відвідувати більше семінарів, курсів, тренінгів для розвитку своїх навичок використання ігрових технологій.

Також більше практикуватись, та збагачувати себе новими знаннями, читаючи та вивчаючи нову літературу та співпрацювати з керівництвом.

ВИСНОВКИ

Відповідно до поставлених завдань можна зробити такі висновки:

1 . Дослідження теоретичних аспектів використання технологій в діяльності соціального працівника свідчить про те, що ігрові технології надають широкі можливості для вирішення проблем різних груп клієнтів.

Гра визначається як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою. Гра задовольняє соціальну потребу людини в пізнанні навколишньої дійсності й водночас відпрацювати реальні проблеми у безпечному середовищі.

Існують такі види ігор, які застосовуються соціальними працівниками у роботі з різними групами клієнтів: сюжетно-рольові ігри, гра-праця, театралізовані ігри, ігри-драматизації, ділові або імітаційні ігри, дидактичні ігри, пізнавальні ігри.

Ігрові технології у діяльності соціального працівника передбачають 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.

Технологія проведення гри складається з таких етапів:

- Етап підготовки – розробка сценарію;
- Уведення в гру – етап на якому відбувається орієнтування учасників та експертів;
- Етап проведення – процес гри;
- Етап аналізу - обговорення та оцінювання результатів;
- Заключна частина – це не стільки підведення підсумків, скільки аналіз причин, що обумовили фактичні її результати.

Застосування ігрових технологій надають широкі можливості для вирішення проблем клієнтів соціальними працівниками, втім, існують певні

труднощі, пов’язані з їх застосуванням, про що свідчать опитування соціальних працівників.

2. Проведене емпіричне дослідження, головним завданням якого було розкрити проблеми використання ігрових технологій в роботі з різними групами клієнтів надає можливість стверджувати, що найбільш актуальними проблемами є залежно від стажу роботи є такі: у віковій категорії від 20 до 29 років є проблеми пов’язані з недостатнім досвідом опанування ними ігрових технологій, у віковій категорії від 30 до 39 років та 40-49 років головні проблеми організаційні та відсутність з боку керівництва, у віковій категорії від 50 до 59 років труднощами є опанування ігровими технологіями під час підвищення кваліфікації. Залежно від групи клієнтів на перший план виходять такі проблеми: з дітьми та молоддю, головні проблеми полягають в пасивності деяких учасників, складності підготовки та великих матеріальних затрат, з людьми похилого віку головною є проблема також в складності організації та сприйманні соціального працівника, з сім’ями – існує ризик виникнення конфліктних ситуацій, можна сильно зачепити особистісні позиції, якості та проблеми людини. З дітьми головним завданням, яке вирішує соціальний працівник виступає розвиток уяви, знайомство їх з навколишнім світом, виховання нових навичок та вмінь.

З молоддю головне завдання, яке вирішує соціальний працівник є корекція поведінки, розвиток нових здібностей. З людьми похилого віку головне завдання, яке вирішує соціальний працівник поліпшення своїх когнітивних навичок (сприйняття, увага, пам’ять) та стимулювати мозок. З сім’ями головне завдання, яке вирішує соціальний працівник – вирішення конфліктних ситуацій,які виникли в середині сім’я, робота з кожним членом пари окремо, пропрацювання особистих труднощів.

Ці результати були отримані на основі застосування анкети, яка мала на меті опитати респондентів, виявити труднощі з якими стикаються соціальні працівники при використанні ігрових технологій в своїй діяльності та опрацювати результати даної анкети.

3. З метою підвищення ефективності використання ігрових технологій у соціальній роботі з різними групами клієнтів нами були розроблені методичні рекомендації, у яких запропоновано соціальному працівникові враховувати такі чинники при використанні ігрових технологій: будь-яка ігрова технологія має бути чітко продуманою, структурованою, виваженою щодо цілей та завдань соціально-просвітницької діяльності та ретельно підготовленою; починаючи гру, ставити чіткі завдання та не втручайтесь у процес групової роботи; уважно спостерігати за динамікою та шляхом досягнення групою мети, непомітно фіксувати спостереження – вони знадобляться вам під час рефлексії; розраховувати час, оскільки гра може тривати 10 хвилин, а обговорення її мінімум втричі довше; у процесі аналізу і підведення підсумків гри дуже важливо не намагатися нав'язати клієнтам свою думку. Адже вони будуть говорити не те, що думають, а те, що від них хочуть почути; не прагнути до негайного розуміння учасниками всієї важливості знайденого ними досвіду у результаті гри.;даючи зворотній зв'язок, керуватися лише зафіксованими спостереженнями та фактами; пам'ятати про почуття групи, використовувати гумор, бути толерантними та конструктивними; у разі, 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»; при підготовці до проведення наступної гри враховувати результати рефлексії та Ваших спостережень, зокрема можливі загрози, які спричинили або можуть спричинити недосягнення мети гри, та продумувати шляхи їх попередження, внесення змін у процес керування грою; важливо відвідувати курси підвищення кваліфікації та розвивати навички володіння ігровими технологіями; збагачувати себе новими та актуальними знаннями, щодо використання ігрових технологій; працювати над покращенням взаємодії не лише з клієнтами але й серед працівників та керівництва, відвідувати тренінги, спрямовані на покращення взаємодії в колективі.

Отже, виявлення проблем, які існують у застосуванні ігрових технологій соціальними працівниками дозволило розробити практичні рекомендації щодо

вдосконалення володіння такими технологіями та їх застосуванням працівниками різних соціальних служб, тобто гіпотеза дослідження виявилась доведеною.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андреев В. И. Педагогика творческого саморазвития / В.И.Андреев. – Казань, 1996. – 568 с.

2. Бабанский Ю.К. Педагогика / Ю.К. Бабанский, Г. Нойнер. – М.:Педагогика, 1984. – 368 с.

3. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современнойобщеобразовательной школе / Ю.К. Бабанский . – М.: Просвещение, 1985. –208 с.

4. Бондаревская, Е.В. Воспитание как возрождение человека культуры и нравственности. Основные положения концепции воспитания в изменившихся социальных условиях / Е.В. Бондаревская. – Ростов н/Д: РГПИ, 1991. – 30 с.

5. Бондаревский В.Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию / В.Б. Бондаревский. – М.: Просвещение, 1985. – 144с.

6. Буряк В.К. Активность и самостоятельность учащихся в познавательной деятельности / В.К.Буряк // Педагогика. – 2007. – № 8. – С. 71–78.

7. Веракса Н.Е. Индивидуальные особенности познавательного развития детей дошкольного возраста / Н.Е. Веракса. – М.: ПЕРСЭ, 2003. – 144 с.

8. Виноградова Н.Ф. «Окружающий мир» / Н.Ф. Виноградова //Учебник «Окружающий мир». – М.: Вентана-Граф, 2012. – 176 с.

9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л.С. Выгодский // Вопросы психологии, 1966. – № 6. – С. 65-80.

10. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. – Санкт-Петербург: Изд-во «Союз», 1997. – 224 с.

11. Газман О.С. В школу с игрой / О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. – М.: Просвещение, 1991. – 92 с.

12. Гамезо М. В. Возрастная и педагогическая психология: Учебник для студентов всех специальностей педагогических вузов // М.В. Гамезо, Л.М. Орлова. – М.: Изд-во МГОПУ АНОО НОУ, 1999. – 234 с.

13. Герасимов С.В. Познавательная активность и понимание /С.В. Герасимов // Вопросы психологии. – 1994. – № 3. – С. 14-15.

14. Гин А.А. Приемы педагогической техники / А.А. Гин. – М.: ВитаПресс, 1999. – 88 с.

15. Глинская Е.А. Межпредметные связи в обучении /Е.А. Глинская, А.В. Титова. – Тула, 1980. – 44 с.

16. Горшкова Т.Н. Развитие интереса и самостоятельное добывание знаний / Т.Н. Горшкова // Начальная школа. – 1999. – №12. – С. 65-67.

17. Губанова О.В. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа /О. В. Губанова, И.С. Левкина. – 1997. – № 6. – С. 36-37.

18. Давыдов В.В. Младший школьник как субъект учебной деятельности / В.В. Давыдов, В.И. Слободчикова // Вопросы психологии. – 1992. – №4 – С. 14-19.

19. Давыдов В.В. Развивающее образование: теоретические основания преемственности дошкольной и начальной школьной ступени / В.В. Давыдов, В.Т. Кудрявцев // Вопросы психологии. – 1997. – № 1. – С. 3-18.

20. Егорова Т.Г. Логическое и образное в познавательной деятельности младших школьников /Т.Г. Егорова // Начальная школа. – 2000, №4 – С. 66-68.

21. Занков Л.В. Дидактика и жизнь. / Л.В. Занков. – М., 1968.

22. Зеленкова Т.В. Активизация творческого воображения у младших школьников / Т.В. Зеленкова // Начальная школа. – 1985. – №10. – С. 4-7.

23. Кропочева Т.Б., Канторович Н.Я. Занимательное природоведение: Методические рекомендации для учителя / Т.Б. Кропочева, Н.Я. Канторович. – Новокузнецк: НГПИ. 1994. – 18 с.

24. Кропочева Т.П. «Нетрадиционные уроки, естествознание в начальной школе/ Т.П. Кропочева // Начальная школа. – 2002. – №1 – С. 57-63.

25. Кропочева Т.П. Активизация учебной деятельности младших школьников на уроках естествознания: монография / Т.П. Корпачева. – Новокузнецк: Изд-во НГПИ, 2001. – 165с.

26. Крюкова Е.А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация /Е.А. Крюкова. –Волгоград, Изд-во «Перемена», 1999. – 195с.

27. Кувалдина Л.Н. Игра как нестандартная форма учёта знаниймладших школьников / Л.Н. Кувалдина // Начальная школа. – 1994. – №12. –С. 47-48.

28. Кудряшова Н.А. Из опыта работы по программе А.А. Плешакова/ Н.А. Кудряшова // Начальная школа. – 2001. – №4. – С. 100-102.

29. Кузьмина Н.М. Нестандартные формы обучения в курсеприродоведения / Н.М. Кузьмина // Начальная школа. – 2003. – №9. – С. 68-72.

30. Лихачев Б.Т. Педагогика / Б.Т. Лихачев // Учебное пособие. – М.:Изд-во «Прометей», 1992. – 528 с.

31. Маркова А.К. Мотивация учения и ее воспитание у школьников /А.К. Маркова, А.Б. Орлова. – М.: Изд-во «Просвещение», 1983. – 45 с.

32. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогическихтехнологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации:материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. –Челябинск: Изд-во «Два комсомольца», 2011. – С. 140-146.

33. Немов. Р.С. Психология / Р. С. Немов. – М.: Владос, 2002. – 608 с.

34. Обухова Л.Ф. Детская возрастная психология / Л.Ф. Обухова. –М.: Просвещение, 1996. – 374 с.35. Оконь В. Введение в общую дидактику / В. Оконь. – М.: Изд-во «Высшая школа», 1990. – 382 с.

36. Охитина Л.Т. Психологические основы урока / Л.Т. Охитина. –М.: Просвещение, 1977. – 96 с.

37. Паламарчук В.Ф. Школа учит мыслить / В.Ф. Паламарчук. – М.: Просвещение, 1987. – 208 с.

38. Петровский А.В. Общая психология: Учебник для студентов пединститутов / А. В. Петровский. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1986. – 464 с.

39. Пидкасистый П.И. Организация деятельности ученика на уроке / П.И. Пидкатистый, Б.И. Коротяев. – М.: Педагогика, 1985. – 80 с.

40. Подласый И.П. Педагогика начальной школы: Учебное пособие /И.П. Подластый. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 71 с.

41. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб., 2006. С. 320.

42. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

43. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.

44. Сергеева С.Б. Активизация познавательной деятельности на уроках природоведения / С.Б. Сергеева // Начальная школа. – 1997. – №4. – С.55-57.

45. Скаткин М.Н. Совершенствование процесса обучения / М.Н.Скаткин. – М.: Педагогика, 1971. – 208 с.

46. Сластенин В.А. Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И Мищенко, Е.Н. Шиянов. – М.: Школа-Пресс, 1997. – 512 с.

47. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры / А.А. Смоленцева. – М \.: Просвещение, 1999. – 97с.

48. Советский энциклопедический словарь. М., 1989. – 1632 с.

49. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников / Н.Ф. Талызина. – М.: Просвещение, 1988. – 175 с.

50. Фадина Г.В. Диагностика и коррекция задержки психического развития детей старшего дошкольного возраста: Учебно-методическое пособие / Г.В. Фадина. – Балашов: «Николаев», 2004. – 68 с.

51. Харитонова Л.А. Проблемные ситуации на уроках природоведения / Л.А. Харитонова // Начальная школа. – 1998. – №4. – С. 57- 60.

52. Шаталов В.Ф. Куда и как исчезли тройки / В.Ф. Шаталов. – М.: Педагогика, 1980. – 16 с.

53. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии / В.М. Шепель. – М.: ЮНИТИ, 1994. – 194 с.

54. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 1986. – 144 с.

55. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 269 с

ДОДАТКИ

Додаток А. Анкета

ПІП учасника опитування_____

Стать _____

Рік народження_____

Я проживаю в населеному пункті _____(вказати назву)

Місце роботи_____(вказати назву)

Стаж роботи в соціальній службі?_____

1. На вашу думку, чи існує доцільність у використанні ігрових технологій під час роботи з клієнтами?

А) Так

Б) Важко сказати

В) Ні

2. Чи використовуєте Ви ігрові технології в своїй діяльності соціального працівника?

А)Так, використовую часто

Б) Використовую інколи

В) Не використовую

_____

3. З якою категорією клієнтів використовуєте ігрові технології?_____

4. Які ігрові технології (ігри) Ви використовуєте?_____

5. Якою може бути, на Вашу думку, мета використання ігрових технологій?

_____

6. Чи стикались Ви з труднощами використання ігрових технологій в своїй діяльності?

А) Так

Б) Час від часу

В) Труднощі були незначними

7. З якими конкретно труднощами Ви стикались використовуючи ігрові технології в своїй діяльності?

А) організаційні труднощі, зокрема_____

_____

Б) недостатній досвід опанування мною ігровими технологіями

В) відсутність розуміння з боку керівництва

Г) труднощі в оволодінні ігровими технологіями під час підвищення кваліфікації

Д) щось інше

8. На Вашу думку, чи є актуальним використання ігрових технологій?

А)Так

Б) Це залежить від категорії клієнтів, з якими працюєш

В) Ні

9. Як на Вашу думку можна вдосконалити використання ігрових технологій соціальним працівником?_____