**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПРОДУКТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СОЦІАЛЬНОГО ПРАЦІВНИКА З ДІТЬМИ У СКЛАДНИХ ЖИТТЄВИХ ОБСТАВИНАХ**

**ЗМІСТ**

ВСТУП………………………………………………………………………………3

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ……………………………6

1.1. Основні характеристики сучасних ігрових технологій………………………6

1.2. Особливості застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в роботі з дітьми у складних життєвих обставинах………………………………13

1.3. Застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі……16

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ, ЯКІ ПОТРАПИЛИ В СКЛАДНІ ЖИТТЄВІ СИТУАЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ………………………………18

2.1. Організація та проведення дослідження…………………………………18

2.2. Аналіз результатів дослідження……………………………………………21

ВИСНОВКИ………………………………………………………………………..25

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…………………………………………27

**ВСТУП**

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

Гра, як культурний феномен та один з найважливіших засобів розвитку, розглядалася ще в далекій давнині. Про ігри згадується в індійських Ведах, Біблії, творах давніх філософів (Платона, Аристотеля). Цікаво подивитися на корені слова «гра» у стародавніх мовах. Стародавні індуси сприймали життя як божественну гру («ліла»), як ілюзію («майя»), вважаючи, що ілюзія і є гра, і більше того, навіть слово «ілюзія» означало в них «перебування в грі», in lidum (латин. Lidum - гра). У греків грою називали дії, що притаманні дітям (тобто те, що називається «поринати в дитинство»).

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

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

Соціально-педагогічна цінність гри полягає в тому, що вона також сприяє формуванню життєво важливих цінностей, вмінь, навичок та компетенцій, дозволяє на особистісному рівні усвідомити загрози різних соціальних «хвороб», важливість їх попередження чи подолання. Отже, фактично гра - це реальне життя, тільки більш концентроване, більш насичене героями та подіями, з більш жорсткими правилами та вимагає оптимальної активності душі (психологічно-особистісної) й тіла (фізичної).

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

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

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

**Мета роботи** полягає у дослідженні ефективності використання ігрових методик в роботі соціального працівника з дітьми у складних життєвих обставинах.

**Завдання дослідження**:

1) Вивчити теоретичні аспекти ігрової діяльності;

2) Дослідити застосування ігрових методик з дітьми у складних життєвих обставинах;

3) Визначити ефективність ігрових методик для дітей в навчальному та особистісному розвитку.

**Об'єктом дослідження** є соціальна робота з дітьми у складних життєвих обставинах.

**Предметом дослідження** є ігрові засоби та прийоми в роботі соціального працівника з дітьми у складних життєвих обставинах.

В ході реалізації мети дослідження ми застосовували такі **методи дослідження**: метод аналізу інформації та її синтезу, соціологічне спостереження, метод експерименту.

**Теоретична та практична значущість** полягає у можливості використання матеріалів у соціальній роботі з дітьми у складних життєвих обставинах та подальших методичних та соціологічних дослідженнях.

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ**

**1.1. Основні характеристики сучасних ігрових технологій**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

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

**Технологія ділової гри** [14].

1. Етап підготовки до проведення гри

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

Далі йде введення в гру, орієнтація учасників і експертів. Визначається режим роботи, видаються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. При необхідності учасники гри звертаються до ведучого й експертів за консультацією.

2. Етап проведення або процес гри

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

1) позиції, що виявляються стосовно змісту роботи в групі: генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналітик;

2) організаційні позиції: організатор, координатор, контролер, тренер, маніпулятор;

3) позиції, що виявляються стосовно новизни: ініціатор, обережний критик, консерватор;

4) методичні позиції: методолог, критик, методист, підбурювач, програміст;

3. Етап підведення підсумків

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

**Технологія рольової гри**

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

Одним із завдань рольової гри є надання гравцям можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід відмітити, що подібна можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити.

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

– проведення вступних занять. Провідним механізмом входження гравців у інше соціокультурне середовище, у філософію та світогляд ігрового світу є вступні заняття. Учасники заздалегідь отримують інформацію про світ, де їм доведеться жити, про свої мікросоціальні групи та індивідуальні ролі.

– оформлення ігрового простору. Специфічною особливістю соціокультурного простору гри є зовнішній антураж, який включає оформлення ігрового поля, костюми, маски, атрибути (зовнішні), фонову діяльність гри тощо.

На етапі проведення гри важливо враховувати, що ігрові події пред’являють учасникам високі вимоги. Нерідко саме існування гравця у ігровому (віртуальному) світі залежить не тільки від власної сили, від комунікативних, духовних, творчих здібностей, але й від допомоги йому оточуючих. А від втручання гравця в хід ігрових подій завжди залежить життя іншого, його честь, спокій.

**Шоу-технології**

Обов’язковими особливими ознаками шоу-технології є:

- розподіл учасників на виступаючих («сцену») і глядачів («зал»);

- змагальність на сцені;

- заготовлений організаторами сценарій.

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

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

- для залу - набуття досвіду емоційного реагування в культурних формах;

- для активних учасників («сцена») - набуття досвіду індивідуальної й спільної публічної змагальності.

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

*Початкова умова* - наявність групи організаторів. Можуть бути такі варіанти:

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

• група педагогів;

• педагог з групою дітей;

*Завдання групи організаторів:*

• розробка або пошук сценарію шоу;

• підготовка шоу по позиціях «сцена», «зал», ведучий, процедура оцінювання, оформлення;

• розподіл відповідальності (ключові відповідальності дві: режисерська й організація технічної бази).

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

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

**1.2. Особливості застосування настільних просвітницько- профілактичних ігор в роботі з дітьми у складних життєвих обставинах**

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

У сучасній системі освіти просвітницько-профілактична діяльність спрямована на інформування дітей і молоді про наслідки небезпечної поведінки, формування навичок здорового способу життя, культури та позитивного ставлення до власного здоров’я, попередження ризикованої поведінки та порушень прав дитини, формування відповідальної та активної громадської позиції.

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

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

Розглянемо більш детальніше особливості застосування технології настільних просвітницько-профілактичних ігор у професійній діяльності соціальних працівників.

Специфіка застосування ігрової діяльності, зокрема настільних ігор в системі соціально-педагогічної роботи полягає, перш за все, у превентивній, профілактичній, корекційно-розвивальній та соціально-перетворювальній спрямованості гри. Метою таких ігор може бути як безпосередній розвиток якостей особистості, так і демонстрація творчості учасників, їх позицій i можливих перспектив розвитку.

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

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

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

Переваги застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор в професійній діяльності соціальних працівників, окрім вже зазначених, полягають в тому, що:

• у грі людина відкривається, втрачає настороженість, недовіру. У грі іноді легше переконати дитину прийняти нову для неї точку зору;

• настільні інтерактивні ігри мають високу інформаційну продуктивність;

• ігри розраховані на різний вік дітей і дорослих та мають широкий спектр завдань, що дозволяє застосовувати їх у просвітницько- профілактичних програмах з різними віковими групами та категоріями учасників (при модифікації правил й умов гри);

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

Отже, важливо пам’ятати, що уміле педагогічне керівництво іграми забезпечує їх максимальний ефект, сприяє виконанню одного з основних завдань інтерактивної гри - створенню умов для знаходження її учасниками нового значущого досвіду соціальної поведінки, що допоможе їм розібратися в різних життєвих ситуаціях, з розумінням та аналізом яких до цього були певні труднощі.

**1.3. Застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі**

Впровадження у професійну діяльність спеціалістів соціальної роботи ігрових технологій, зокрема настільних просвітницько- профілактичних ігор - процес тривалий, адже, як вже зазначалося вище, потребує не тільки збагачення ігрового інструментарію з різних актуальних питань соціально-педагогічної діяльності, а й його апробації, адаптації та модифікації до потреб різних цільових груп, закладів освіти різного типу та системи освіти в цілому.

Цікавим є той факт, що ідея створення настільних просвітницько-профілактичних ігор для роботи в першу чергу з дітьми та учнівською молоддю, виникла у результаті тривалої роботи співробітників Всеукраїнського громадського центру “Волонтер” у притулках, центрах соціально-психологічної реабілітації, приймальниках-розподільниках для дітей та виховних колоніях України, зокрема з підлітками та молоді найвищої групи ризику з питань профілактики інфікування ВІЛ та ризикованої поведінки [3].

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

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

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

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

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

Зокрема, у співпраці зі спеціалістами Центру «Волонтер» були розроблені дві настільні гри для підлітків «Рожеві окуляри» та «Галопом по Європах!», спрямовані на профілактику торгівлі людьми.

**РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ, ЯКІ ПОТРАПИЛИ В СКЛАДНІ ЖИТТЄВІ СИТУАЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**2.1. Організація та проведення дослідження**

Дане дослідження проводилося в Калуській загальноосвітній школі №6 з дітьми 1-4 класів. Загальна кількість вибірки становила 8 дітей, які потрапили у складні життєві обставини. Спільно із вчителем здійснювалася добірка сюжетно-рольових ігор, які підходили для роботи з цим контингентом дітей, для розвитку комунікативних здібностей, дружніх взаємин дітей.

Метою дослідження була перевірка ефективності розвитку соціалізації у дітей молодшого шкільного віку через сюжетно-рольові ігри.

Спочатку необхідно було виявити рівень соціалізації через ігрову діяльність кожної дитини, щоб побачити їх «слабкі» місця, які необхідно розвивати і «сильні», на які можна опиратися у роботі, і теж їх розвивати.

Для вирішення поставлених завдань, були визначені наступні методи дослідження:

- Спостереження за дітьми в процесі ігрової діяльності;

- Індивідуальне діагностичне обстеження.

У концепції соціального виховання дитини визначено критерії та показники соціалізації:

1. Соціальна компетентність (наявність у дитини знань про норми соціальної поведінки: «що таке добре і що таке погано»; наявність елементарних уявлень про навколишній світ, обізнаність в області взаємин людей в соціумі, усвідомлення власної індивідуальності.

2. Соціальна активність (вільне входження в систему ігрової діяльності, спілкування і соціальна поведінка, ступінь прояву емоцій (переживання і захоплення чи розчарування і невдоволення) від результатів цієї діяльності.

3. Соціальна адаптація (готовність і орієнтованість до вибору соціальної поведінки в дитячому та навколишньому середовищу; ситуативний прояв соціальних якостей (чуйності, чуйності, доброти, взаємодопомоги, емпатії).

На основі критеріїв і показників, були виділені три рівні соціалізації дітей молодшого шкільного віку.

Високий рівень - дитина знає норми соціальної поведінки: «що таке добре і що таке погано»; ефективно взаємодіє з середовищем, здатний чинити так, як прийнято в культурному суспільстві; вільно входити в систему ігрової діяльності, спілкування і соціальної поведінки; проявляє емоції (переживання, захоплення чи розчарування і невдоволення) від результатів цієї діяльності.

Середній рівень - дитина знає норми соціальної поведінки: «що таке добре і що таке погано», але не ефективно взаємодіє з середовищем, здатний чинити так, як прийнято в культурному суспільстві; вільно входити в систему ігрової діяльності, спілкування і соціальної поведінки.

Низький рівень - дитина не знає норми соціальної поведінки: «що таке добре і що таке погано», не взаємодіє з середовищем, не здатний чинити так, як прийнято в культурному суспільстві; не вміє вільно входити в систему ігрової діяльності, спілкування і соціальної поведінки.

Завданням констатуючого етапу дослідницької роботи стало, визначення рівня розвитку соціалізації дітей молодшого шкільного віку.

Таким чином, на початковому етапі даної роботи було визначено вихідний рівень, який виявив стан проблеми соціалізації молодших школярів. Було проведено відбір методик, що дозволяють найбільш ефективно перевірити задані критерії.

Завданням формуючого етапу дослідження була реалізація сюжетно-рольових ігор та визначення ефективності процесу соціалізації в сюжетно-рольових іграх.

З дітьми було проведено такі сюжетно-рольові ігри як: лікарня, бібліотека та магазин.

Завданням контрольного етапу було виявлення ефективності процесу соціалізації молодших школярів в сюжетно-рольових іграх, зіставлення даних діагностики, отриманих до і після реалізації сюжетно-рольових ігор.

З метою діагностування рівня розвитку соціальної компетентності в групі однолітків і самоконтролю школяра був застосований *«Індивідуальний профіль соціального розвитку дитини» (Степанова Г. Б.)*, метою якого є визначення рівня розвитку соціалізації дітей молодшого шкільного віку .

Профіль являє собою перелік критеріїв, за якими в процесі спостереження проводиться оцінка конкретної поведінки дитини за 3-бальною шкалою. Були фіксовані взаємодії дітей на рівні Д-О, тобто «дитина-однолітки».

З метою виявлення рівня розвитку соціальної активності була застосована *методика В. Г. Маралова, В. І. Сітарова «Соціальна активність дітей шкільного віку»* .

У дослідженні ставилося завдання вивчити прояв соціальної активності дітей в різних видах ігрової діяльності.

Для оцінки рівня розвитку соціальної адаптації дітей молодшого шкільного віку, що виявляється у взаємодії з однолітком, була використана *методика «Зробимо разом» Р. Р. Калініної*.

Дана методика дозволяє враховувати такі параметри, як правильне вираження свого бажання і прохання, підтримання контакту з партнером, готовність до співпраці, бажання допомогти партнеру по грі, турбота про партнера, бажання поділитися з ним.

Для проведення методики «Зробимо разом» необхідні мозаїка і картинки із зображенням предмета, що складається з невеликої кількості мозаїчних фігур.

Процедура діагностики в дослідженні передбачала, що діти беруть участь в ній попарно. При підборі пари ми враховували, що діти швидше дотримуються моральних норм при спілкуванні з тими, до кого вони ставляться з симпатією. Тому в пару ми намагалися не підбирати двох друзів. Діти отримували таку інструкцію: «Діти, зараз ми з вами пограємо в мозаїку. З неї можна складати різні візерунки. Давайте, ми по цій картинці складемо візерунок. Спробуйте! »

**2.2. Аналіз результатів дослідження**

За результатами виконання завдань методики «Індивідуальний профіль соціального розвитку дитини» були отримані наступні дані: найбільший відсоток відповідей припадає на середній рівень проявів показників соціального розвитку. Наприклад, за показником «йде на контакт» 70% дітей в контрольній групі і 50% дітей в експериментальній групі отримали по 2 бали, що відповідає середньому рівню. За показником «контролює свою поведінку» 75% дітей в контрольній групі і 60% дітей в експериментальній групі також отримали по 2 бали, що відповідає середньому рівню.

Таку ж закономірність можна простежити за показниками соціалізації «діє самостійно» (80% дітей в контрольній групі і 60% в експериментальній отримали по 2 бали).

Ця закономірність простежується за показниками «встановлює дружні стосунки» (70% і 70% в контрольній та експериментальній групах відповідно виявлено середній рівень); «Підпорядковує свої інтереси інтересам іншого» (65% дітей в контрольній і 75% в експериментальній групах відповідно отримали по 2 бали за даним показником, що відповідає середньому рівню).

Таким чином, можна зробити висновок про те, що більшість дітей, як в контрольній, так і в експериментальній групах, не виявляють в поведінці важливих особливостей, що формуються в процесі соціалізації, стійким чином.

Аналіз отриманих результатів за методикою В. Г. Маралова, В. І. Сітарова «Соціальна активність дітей шкільного віку» показав, що тип соціальної активності у дітей проявляється по-різному в залежності від виду ігрової діяльності. Було підраховано кількість дітей, які у всіх видах діяльності проявили старанність, ініціативність, відповідальність і самостійність (табл. 3.1).

*Таблиця 3.1*

**Розподіл дітей за типами соціальної активності в різних видах ігрової діяльності, %**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тип активності** | **Сюжетно-рольова гра** |
| **виконавчо-ініціативний** | 12,5% |
| **ініціативний** | 37,5% |
| **виконавчий** | 37,5% |
| **реактивний** | 12,5% |

Як бачимо, у дітей молодшого шкільного віку в сюжетно-рольових іграх найбільш виражені ініціативний і виконавчий типи соціальної активності. Виконавчо-ініціативний тип соціальної активності, при якому діти є ініціаторами в спілкуванні, задають тон у грі, самостійні, часто виступають в ролі організаторів, на високому рівні володіють ігровими уміннями, частіше проявляється у дітей в сюжетно-рольових і іграх (21,4% ).

Партнером в грі діти набагато краще сприймають однолітка, ніж дорослого.

При виникненні труднощів в грі (програш) діти з реактивним типом активності реагують агресивно, переривають ігрову діяльність.

Дані, отримані методикою «Зробимо разом» Р. Р. Калініної, ми подали в таблиці 3.2.

*Таблиця 3.2*

**Розподіл досліджуваних в контрольній та експериментальній групах за рівнями морального розвитку, %**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Перший рівень** | **Другий рівень** |
| **Контрольна група** | 30% | 45% |
| **Експериментальна група** | 70% | 55% |

Графічно дані ми представили на рис. 3.1.

 

**Рис. 3.1. Рівні розподілу випробовуваних в контрольній та експериментальній групах за рівнями морального розвитку**

Дані таблиці 3.2 і діаграми дозволяють зробити висновок, що в контрольній та експериментальній групах у цих дітей переважає другий рівень морального розвитку (70% в контрольній і 55% в експериментальній групах відповідно).

Школярі, що показують перший рівень морального розвитку (по 30% і 45% в контрольній та експериментальній групах відповідно) виявляють емоційне ставлення до окремих моральним поняттям і вчинків, діти дають оцінку вчинкам. Дослідження даною методикою показало, що в групах учасників експерименту немає дітей, які перебували б на нульовому або третьому рівень морального розвитку.

Таким чином, результати констатуючого етапу показали, що відмінностей між дітьми в контрольній та експериментальній групах за показниками розвитку соціалізації дітей молодшого шкільного віку, немає. Діти як контрольної, так і експериментальної груп в цілому відповідають середньому рівню соціалізації.

**ВИСНОВКИ**

Ігрові технології є дієвим інструментом в роботі соціального працівника щодо формування моделей безпечної поведінки як у дітей, так і дорослих, зокрема у ситуаціях ризику. До просвітницької та профілактичної роботи із застосуванням ігрових технологій рекомендовано залучати і тих педагогічних працівників закладу освіти та батьків (по можливості), які безпосередньо не включені у процес гри, але можуть надавати додаткову інформацію дітям та молодим людям з питань, які обговорюються у грі. Також важливо розробити та дотримуватися у навчальному закладі єдиної концепції щодо безпечної відповідальної поведінки та здорового способу життя усіма учасниками навчально-виховного процесу.

Керівництво грою, перш за все, є управління ставленням дітей до дійсності. Завдання ведучого гри полягає в тому, щоб не стримувати емоції дітей під час ігрової діяльності, а вміло ними управляти, не нав’язуючи при цьому своєї думки.

Необхідно враховувати й віковий склад тих, хто грає. В одних випадках спілкування дітей молодшого і старшого віку необхідне для підтримки ігрової атмосфери, розвитку міжколективних зв’язків, в інших - небажане, оскільки заважає розвитку духу змагання, творчої розкутості.

Ігрова діяльність під керівництвом педагога (ведучого) тоді залишається грою самобутньою, комплексною, профорієнтаційною, терапевтичною, коректувальною, тобто розвивальною, коли її організатори дотримуються таких принципів [14]:

1. Відсутність примусу будь-якої форми при включенні дітей у гру - вільне й абсолютне залучення дітей у гру гарантує збереження їх ігрового настрою.

2. Принцип розвитку ігрової динаміки - він реалізується через правила ігор, зазначені в інструкціях до їх проведення. Ведучий гри, зберігаючи її нормативну схему, разом з тим повинен стимулювати творчість тих, хто грає, підтримувати динаміку.

3. Принцип підтримки ігрової атмосфери - це підтримка реальних почуттів та емоцій дітей. Способи підтримки ігрової атмосфери різні: стимулюючий ефект суперництва; умови ігрового спілкування, зняття усіх моментів, що провокують конфлікти та ін..

4. Принцип взаємозв’язку ігрової й неігрової діяльності - перенесення педагогом основного сенсу ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей. Співвідношення ігрового й неігрового спроектоване на поступову заміну гри небажаних моделей поведінки чи негативного життєвого досвіду на позитивні безпечні моделі усвідомленого поводження в реальному житті.

Застосовуючи просвітницько-профілактичні та психологічні настільні ігри у професійній діяльності соціальних працівників важливо пам’ятати, що у настільній грі, на відміну від іншого виду ігор, єдиним вікном між гравцями та світом, в якому знаходяться їх персонажі, є ведучий, який описує ситуацію, в якій опинились персонажі, а також зміни ситуації у результаті їх дій. Саме тому від професіоналізму ведучого багато в чому залежить результат гри, а уміле педагогічне керівництво іграми забезпечує їх максимальний ефект.

Професійна майстерність фахівця щодо організації та проведення заходів з використанням ігрових технологій являє собою сукупність теоретичних знань і практичного досвіду, отриманого в результаті професійної, часом тривалої, діяльності. Таким чином, актуальним питанням сьогодні як для вищих навчальних закладів, так і для системи післядипломної освіти соціальних працівників є забезпечення необхідних умов для оволодінням методами й прийомами, уміннями й навичками застосування ігрових технологій в превентивній та профілактичній роботі з різними цільовими групами.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Активізація соціальної роботи в місцевих громадах : досвід впровадження освітньо- профілактичного компонента проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад, 2009-2011 роки» / Безпалько О.В., Веретенко Т.Г., І. Д. Звєрєва, Малієнко Ю.В. та Ж. В. Петрочко. - К. : ТОВ «Основа», 2012. - 148 с.

2. Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки : [ посіб. для спец. приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній ] / за заг. ред.: Р. Х. Вайноли, Т. Л. Лях; Авт.- упор.: Безпалько О. В., Зимівець Н. В., Захарченко І. В., Журавель Т. В., Лютий В. П., Лях Т. Л., Петрович В. С., Закусило О. Ю., Цюман Т. П. - К. : ТОВ „ДКБ „РОТЕКС”, 2007. - 190 с.

3. Журавель Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс] / Т. В. Журавель. - Режим доступу : http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln\_gri\_u\_programah\_fzszh

4. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://lvschool2.org.ua/teacher/pedag-teh/igrovi

5. «Країна Здоровляндія, або Велика подорож»: пізнавальна гра для дітей : [методичні рекомендації та інструкція до гри ] / Журавель Т. В., Лях Т. Л., Нікітіна О. М. - К. : Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. - 20 с.

6. Локк Дж. Сочинения : В 3 т. - Т.1./ Дж. Локк. - М., 1985.

7. Лях Т. Л. Використання інтерактивних методів у програмах з формування здорового способу життя / Т. Л. Лях, Т. В. Журавель // Основи громадського здоров’я: теорія і практика : навч.-метод. посіб. [ Електронний ресурс] / [Т. П. Авельцева, Т. П. Басюк, О. В. Безпалько та ед.] ; за заг. ред. О. В. Безпалько. - Ужгород : ВАТ «Патент», 2008. - С. 152-216. - Режим доступу: http://www.volunteer.kiev.ua/pages/59-potencal\_nastlnih\_proflaktichnih\_gor

8. Лях Т. Л. Використання коміксів у профілактично-виховній роботі : [ методичні рекомендації ] / за заг. ред. І. Д. Звєрєвої. - К. : Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. - 14 с. ( В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»).

9. Мид М. Культура и мир детства / М. Мид. - М., 1988. - 254 с.

10. Настільна просвітницько-профілактична гра «Рожеві окуляри» : [ методичні рекомендації та інструкція до гри ] / Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Журавель Т. В. - К. : Український фонд «Благополуччя дітей», 2011. - 14 с. ( В рамках проекту «Попередження торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад»). - Схвалено Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України для використання у загальноосвітніх навчальних закладах (протокол № 11 від 01.09.2011 р.)

11. Настільна просвітницько-профілактична гра «Стоп насильству!» : [ методичні рекомендації та інструкція до гри ] / Журавель Т. В, Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Сереєва К. В. - К. : Видавничо-поліграфічна компанія «ОБНОВА», 2011. - 20 с. - Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту психології та соціальної педагогіки Київського університету імені Бориса Грінченка (протокол № 1 від 20.09.2011 р.)

12. Настільна просвітницько-профілактична гра «Володар кілець» : [ методичні рекомендації та інструкція до гри ] / Лях Т. Л., Нікітіна О. М., Журавель Т. В. - К. : Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», 2011. - 15 с. ( В рамках проекту «Профілактика ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки серед вихованців колоній для неповнолітніх»).

13. Організація вільного часу школярів : [ навчальний посібник ] / Харченко С.Я, Бєлецька І.В., Гаміна Т.С. - Луганськ : Альма-матер, 2006. - 230 с. - Режим доступу до електронного ресурсу : http://softacademy.lnpu.edu.ua/Programs/Organizacia vilnogo chasu/index.html

14. О теории игры [Електронний ресурс]. - Режим доступу : http://www.igra.effective- it.ru/index.htm - Сайт «Игротехника»

15. Педагогические технологии : [ учеб. пособие для студентов педагогических спеціальностей] / под общ. ред. B.C. Кукушина. — Изд. 4-е, прераб. и доп. — Ростов н/Д : Издательский центр «МарТ» ; Феникс, 2010. — 333 с. : ил. — (Педагогическое образование).

16. Психолого-педагогічна профілактична гра «Пан або пропав» : [ методичні рекомендації та інструкція до гри ] / Каневська Н. М., Войцях Т.В./ за заг. ред. Войцях Т.В. - Черкаси, 2013. - 10 с.

17. Права дитини мовою Прав Людини : [Методичний посібник для працівників закладів освіти] / Автор-упорядник Т.В. Войцях; за ред. В.Г. Панка. - Черкаси: Черкаський ОІПОПП, 2011. - 112 с. - (До 20-річчя ратифікації Україною Конвенції ООН про права дитини).