

(ChangeMakers), щоб розробити і впровадити повну онлайн-факультативну програму з соціального маркетингу, охорони здоров'я.

Таким чином, соціальне партнерство одночасно є і результатом, і активним чинником формування громадянського суспільства, в якому різні соціальні групи, прошарки і класи зі своїми специфічними інтересами створюють свої організації, через які формують стійку соціальну спільноту, що забезпечує соціальну та політичну стабільність в суспільстві.

#### Література

1. Бех, І. (2018). Особистість на шляху до духовних цінностей. Монографія. Київ-Чернівці. «Букрек».
2. О.А.Гришова. Економіка праці та соціально-трудові відносини. Підручник. – Режим доступу: [https://pidruchniki.com/14871001/ekonomika/ekonomika\\_pratsi\\_ta\\_sotsialno-trudovi\\_vidnosini](https://pidruchniki.com/14871001/ekonomika/ekonomika_pratsi_ta_sotsialno-trudovi_vidnosini)
3. J. Ui, Choistealbha, P., Slevin - Режим доступу: <https://library.iated.org/view/UICHOISTEALBHA2016APA>
4. K. HERNIK Educational Research Institute (POLAND). - Режим доступу <https://library.iated.org/view/HERNIK2012FRO>
5. M. Ryan-Harshman, E. Vogel, B. Atkins, J. McLean, C. Myco, H. Jones Taggart. - University of Ontario Institute of Technology (CANADA) ChangeMakers (CANADA) – Режим доступу: <https://library.iated.org/view/RyanHARSHMAN2016PUB>
6. E. Vogel, B. Muirhead, N. Hattangadi, B. Atkins, J. McLean, C. Myco – Режим доступу: <https://library.iated.org/view/VOGEL2017ITS>

Тарасова Т. В., м. Київ

### МЕТОДИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ ПРОСОЦІАЛЬНОЇ ПОВЕДІНКИ ПІДЛІТКІВ УРАЗЛИВИХ КАТЕГОРІЙ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

*Використання в рамках ігрових технологій методів активізації мислення та підвищення креативного потенціалу через висловлення думок і вибір позиції суб'єктами освітнього процесу; аналізу, систематизації і планування; зворотнього зв'язку перетворюють їх в ефективні засоби формування просоціальної поведінки підлітків уразливих категорій.*

Проблема формування просоціальної поведінки особистості, тобто діяльності особистості на благо Іншої широко вивчається як у вітчизняній науці, так і вченими за кордоном. Однак, процесу освіти і виховання підлітків на основі загальнолюдських цінностей та утвердження соціально

значущої мотивації життєдіяльності перешкоджають різноманітні негативні виклики сучасності у поєднанні з масовою міграцією населення та гібридною війною проти України. У той же час курс на Європейський вибір актуалізував необхідність вивчення та адаптацію кращих виховних практик зарубіжного досвіду до національних реалій освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти. Зупинимось на найбільш ефективних, з нашої точки зору, які застосовувалися в ході експериментального дослідження «Ігрові технології формування просоціальної поведінки підлітків уразливих категорій».

Серед методів висловлення думок і вибору позиції (етап «цілепокладання» технологічної структури гри) як-от: «Мікрофон», «Коло ідей», «Займи позицію», «Прес», «Незакінчені речення» тощо, *метод «Мозкової атаки» (мозкового штурму, обмолоту, «банку ідей», брейнстормінгу* (з англійської - *brainstorming*) є найбільш застосованим в практиці роботи з підлітками уразливих категорій. Він історично пов'язаний із XVII ст. - часом розквіту морських подорожей, та появою книги Алекса Осборна «Управляемое воображение» у 1953 році, що викликало масове поширення і захоплення асоціативними методами. Як спосіб колективного продукування ідей заради розв'язання певної задачі в атмосфері толерантності, довіри, співробітництва, змагальності, відвертості метод сприяє підвищенню творчої активності і креативності підлітків уразливих категорій за рахунок пошуку нових ідей і пропозицій. Метод сприяв добровільному визначенню підлітками 5-9 класів «ролей»: генератори ідей, експерти, опоненти, спостерігачі, «завсвободою» (підлітки, які забезпечували дотримання регламенту, правил мозкового штурму) в ході підготовки ігор «За законами Дружби», гри-драматизації з циклу обрядового календаря «День добродіяння», гри-епопеї «У пошуках скарбів».

*Метод «Прес» (PRES- Position – Reason – Example - Solution), що має чотирирівневу структуру (позиція «Я вважаю, що...» - обґрунтування «...тому що...» - приклади «...наприклад,...» - висновки «Отже (тому), я*

вважаю...») допоміг підліткам уразливих категорій навчитися формулювати і висловлювати думку з ряду дискусійних питань: «Що я знаю про квест-гру?», «Роль української мови у світі і в державі?!», «Спілкуватися українською – престижно!» в ході підготовки проведення квест-ігор: «Об'єднані Україною» (7-8 кл.) та «Говоримо українською» до Дня української писемності та мови (5-6 кл.). Застосування даного методу в ході підготовки гри-фестивалю «За порогами» для підлітків 7 кл. на етапі «Планування» дозволило з'ясувати погляди ініціативної групи на проблему як самої форми проведення гри, так і її змістового наповнення (гра-фестиваль присвячена історії козацтва, визначними датами січневого календаря для історії України та відзначенню 115-річчя з дня народження відомого українського кобзаря, автора Запорозького маршу Є. Адамцевича), сприяло розвитку у підлітків навичок асертивності, уміння узагальнювати, систематизувати і застосовувати отримані знання; формувати командну компетентність.

Застосування методу «Незакінчені речення» в налагодженні ігрової діяльності з підлітками допомагає їм стисло, суттєво, переконливо і вільно висловлювати свою ідею, підбираючи форму конструювання власної думки, таким чином, підвищуючи мовленнєву компетентність; демонструючи одночасно і обізнаність з теми обговорення. Підлітки працювали з наступними відкритими реченнями: «Підлітки уразливих категорій – це...», «Ризиковані способи взаємодії – це...». Методика дозволила ранжувати їх пріоритетні висловлювання з урахуванням їх віку та статі.

Серед методів організації обговорень та дискусій, що часто зустрічаються на етапі планування ігрової діяльності (метод «Інтерактивної дискусії», «Акваріум», «Лабіринт дій», «Німої дискусії», «Скрайбінг», «Усна історія»), значне місце відводиться методу конфліктів. Метод застосовувався нами з метою вчити підлітків уразливих категорій на конкретних життєвих прикладах аналізувати інформацію та брати уявну відповідальність за прийняття обґрунтованого рішення в обмежений термін

часу та (чи) за умови недостатньої інформації шляхом «програвань» їх ситуаційно-рольових елементів. Особлива виховна цінність даного методу полягає в тому, що він допомагає налагодити конструктивну міжособистісну і групову взаємодію, сприяє формуванню навичок асертивності тобто вміння відстояти себе у міжособистісних стосунках, поважаючи свої права і права інших людей. Адаптований автором варіант гри-проживання «Біла ворона»(для підлітків 7 кл.) був спрямований на формування у підлітків уразливих категорій якостей просоціальної особистості: прихильне ставлення до інших, толерантність, взаємодопомога, емпатія.

Метод «Лабіринту дій» склав основу завдань в ході проведення з підлітками уразливих категорій (8-9 кл.) гри «Майстерня успіху» з метою вироблення у останніх умінь оцінювати ситуації, знаходити правильний вихід із складного становища й одночасно контролювати власний психо-емоційний стан.

Метод «Акваріуму» дозволяє підліткам не лише самостійно вирішувати свій «рольовий» внесок у дискусіях (активний учасник, слухач, спостерігач), й контролювати своїх однокласників щодо дотримання регламенту, правил, а головне - змінювати позиції учасників: активний промовець стає спостерігачем, і навпаки. Застосування даного методу в ході підготовки «Капелюшної дискусії» на етапі підведення підсумків гри-фестивалю «За порогами» був спрямований на формування в підлітків уразливих категорій умінь асертивності, аналізу, систематизації; узагальнення думок і пропозицій, оцінення результатів і вкладу кожного.

Метод Скрайбінгу (з англійської scribe - робити ескіз) виник завдяки роботам британського художника Е. Парка для наукової організації. Він дозволяє поєднати розповідь чи пояснення з графічною ілюстрацією головного змісту сказаного. До прикладу, до створення портрету підлітка з просоціальною поведінкою в ході аналізу результатів сюжетно-рольової гри «Людина починається з Добра» (підлітки 5 кл.) на етапі підведення підсумків команди демонстрували свої роботи, ілюстровані малюнками,

висловлюваннями відомих людей, різними гаслами: «Добра людина добра і вчить»; «Знаєш і вмєєш сам - навчи цього інших»; «Погане товариство і доброго чоловіка зіпсує» тощо. Таким чином, використання цього методу дозволяє підліткам уразливих категорій краще усвідомити інформацію, чітко уявивши її особливості, складові тощо.

Метод «Усна історія» зайняв активну позицію у виховній практиці сучасної освіти завдяки поєднанню глибинного інтерв'ю біографічного характеру із засобами фото-відеофіксації з метою отримання нових знань через призму переживань, свідчень, вироблення позицій, досвіду. Термін був запропонований Б. д'Оревіллі у 1852 році та отримав поширення (з 1938 року) у працях професора Колумбійського університету А. Невінса, інтенсивність його розвитку припадає на другу половину ХХ ст. У підготовці бесіди на тему «Традиційні звичаї колективної допомоги українського народу» (6-7 кл.), засіданні круглого столу «Волонтерство: за і проти» (8-9 кл.), застосуванні технології соціальної практики: «Лист пораненому» проведенні зустрічі з відомими волонтерами, учасниками та ветеранами ЗСУ: «Наперекір долі», «Випробування – «на відмінно» - послугоувалися записами спогадів, переживань, які зафіксували підлітки.

Методи «Сінквейн» (Сенкан), «Німої дискусії», «Валіза, смітник, м'ясорубка» застосовувався нами під час рефлексії ігрової діяльності. «Сінквейн» представляє собою п'ятирядкову віршовану форму, яка виникла в Росії на початку ХХ ст. під впливом японської поезії. Доведено, що в основі його будови (перший рядок – ключове слово – тема; другий – два прикметники, що характеризують поняття; третій – три дієслова, які демонструють характер дії об'єкта; четвертий рядок – речення із авторським ставленням до об'єкта; заключний рядок – слово-резюме) лежить гармонійне поєднання трьох освітніх систем: особисто орієнтованої, інформаційної та діяльнісної. Варіантом методу «Сінквейну» є технологія «Сенкан» (від французької – п'ять), що сприяє розвитку критичного мислення на стадії синтезу та рефлексії (Методична скарбничка, с. 238). Метод застосовувався

нами двічі в одному ігровому полі, спочатку з метою визначення обізнаності підлітків щодо запропонованої теми фестивальної гри «Пісенна душа українського народу в світовій культурі» (8-9 кл.), потім як висновок, підбиття підсумків.

Метод «Німої дискусії» розвитку навичок письмової комунікації та чіткого формування думки у підлітків шляхом фіксування власної позиції за умови заборони обговорення, подання реплік і можливості апелювання не лише до тесту твердження, але й до висловлювань однокласників (Величко, 2001). Особливістю даного методу є підбір альтернативних тверджень (до прикладу, «Успіх завжди залежить від тебе?» «Успіху сприяє погнання обставин..»), а синтез вербального і невербального спілкування на етапі аналізу в ході дискусії посилює ефективність обговорюваної теми як основи технологічної підготовки гри (до прикладу, гра-епопея «Відповідь сучасних заporожців загарбникам» (9 кл.).

Таким чином, серед різноманітних методів роботи з підлітками уразливих категорій щодо формування у них просоціальної поведінки вважаємо охарактеризовані вище як такі, що довели виховну ефективність.

#### Література

1. Амеліченко, Н. (Ред.). (2017). *Методичні рекомендації для вчителів загальноосвітньої школи з питань висвітлення тем (модулів) «Вибірчий процес», «Політична система в Україні: участь громадян», «Законодавство для молоді» і «Молодь в урядових програмах» як складових громадянської освіти*. Київ.
2. Величко, В. В., Дергай, А. В., Карпівич Д. В., Савчик О. М. (2001). *Межкультурне образование в школе*. Минск.
3. Воронцов, С. (2007). *Продуктивные деловые игры во внутришкольном управлении: Теория, технология*. М: 5 за знания.
4. Методична скарбничка. *Спільна історія. Діалог культур*. Взято з: [http://www.novadoba.org.ua/sites/default/files/files/common\\_history\\_book/methodical.pdf](http://www.novadoba.org.ua/sites/default/files/files/common_history_book/methodical.pdf) (226-249).
5. Ягупов, В. (Ред.). (2002). *Педагогіка: навчальний посібник*. Київ: Либідь.