

Автор статті:

Інна Палько,

викладач кафедри соціальних технологій

НАСТІЛЬНА ПРОСВІТНИЦЬКО-ПРОФІЛАКТИЧНА ГРА ЯК ОДИН З ЕФЕКТИВНИХ ІНСТРУМЕНТІВ ФОРМУВАННЯ МІЖКУЛЬТУРНОЇ ТОЛЕРАНТНОСТІ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ

Упровадження у професійну діяльність соціальних педагогів ігрових технологій, зокрема настільних провітницько-профілактичних ігор – процес тривалий, адже потребує не тільки збагачення ігрового інструментарію з різних актуальних питань соціально-педагогічної діяльності, але і його адаптації до різних цільових потреб груп, також актуальним залишається питання забезпечення науково-методичного супроводу щодо навчання фахівців методиці проведення даних ігор [1, с.51]. Специфікою використання настільних ігор в соціально-педагогічній діяльності є превентивна, профілактична, корекційно-розвивальна та соціально-перетворювальна спрямованість гри, що цілком закономірно може бути використана для розвитку якостей особистості та демонстрації творчості як учасників гри, так і модератора. Крім того, досвід використання настільних ігор свідчить про підвищення результативності роботи, створення ситуацій успіху та виникнення здорового азарту у засвоєнні нових знань, відпрацюванні навичок її учасниками тощо.

Обґрунтування та практичне застосування ігор, які доцільно використовувати в практиці соціальної роботи, знайшли відображення у працях О.В. Безпалько, Р.Х. Вайноли, Л.Ю. Закусило, Н.В. Зимівець, І.В. Захарченко, Т.В. Журавель, В.П. Лютого, Т.Л. Лях, В.С. Петрович, Т.П. Цюман та інших. Крім того, питання апробації та впровадження в навчальний процес настільних профілактичних ігор, спрямованих на протидію негативним явищам в освітньому середовищі та в соціумі займаються науковці-практики Т.Л. Лях, Т.В. Журавель, О.М. Нікітін, а також Всеукраїнська благодійна організація «Український фонд «Благополуччя дітей» та Всеукраїнський громадський центр «Волонтер», зокрема в рамках реалізації проектів відповідно до угоди про співпрацю Міністерством освіти і науки України та Міжнародною організацією з міграції (МОМ) [1, с.5].

Метою даного дослідження є аналіз специфіки використання просвітницько-профілактичних настільних ігор у соціально-педагогічній діяльності та висвітлення досвіду їх розробки студентами спец. «Соціальна педагогіка» в рамках діяльності Центру міжкультурної толерантності ЖДУ ім. І. Франка.

Настільна гра – гра, основана на маніпуляції з відносно невеликим набором предметів, що можуть цілком зручно розташуватися на столі чи в руках гравців. Ігри даної категорії не вимагають активного переміщення гравців, наявності додаткового технічно складного інвентаря та спеціальних споруд, ігрових майданчиків [2, с.12]. Часто у настільних іграх з ігровим полем використовуються дайси (гральні кості). Найчастіше настільна гра призначена для невеликої за кількістю осіб групи (до 5-8 осіб), хоча з умови індивідуального підходу у просвітницько-профілактичній роботі може грати і одна особа [1, с. 48].

Кашлев С.С. визначає наступні функції педагогічної гри, які рівноправно розділяє і настільна гра: дидактична (оволодіння знаннями, вміннями і навичками); власне педагогічна (одне з педагогічних засобів, метод організації та стимулювання діяльності учнів, складова багатьох організаційних форм навчання або виховання, а також

педагогічних технологій); прогностична (сприяє набуттю учасниками гри досвіду поведінки і діяльності для майбутньої життєдіяльності); діагностична (дає інформацію про рівень розвитку, навченості або вихованості учасників гри; спонукає до самопізнання); мислительна і смислотворча (передбачає інтенсивну розумову діяльність учасників, тлумачення ними сенсу змісту гри); рефлексивна (сприяє зняттю у учасників напруги (фізичного, емоційного, інтелектуального), викликаного навантаженням на нервову систему в ході навчальної та інших видів діяльності, відновлення фізичних сил і душевної рівноваги) [3, с.24-40]. Крім того, дослідниками феномену гри виділено і інші функції гри: соціалізація (включення дитини в систему суспільних відносин); міжнаціональна комунікація (засвоєння загальнолюдських цінностей, культури представників різних національностей); самореалізація (можливість проявити себе); діагностика і самодіагностика; терапевтична і корекційна функції (використання гри як засобу подолання різних труднощів у поведінці, спілкуванні, навчанні і т. п., внесення позитивних змін в структуру особистісних показників); розважальна функція (приносить задоволення, спонукає інтерес, переживання радості від спільної діяльності та спілкування з іншими учасниками гри) [5, с.48].

Розглянувши різні підходи до класифікації ігор, беручи до уваги, що соціальна педагогіка розглядає гру в першу чергу як інтерактивний метод педагогічної взаємодії, на підставі якого в учасників виникають нові знання, вміння та навички, що народилися безпосередньо в ході цього процесу або стали його результатом; враховуючи специфіку ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи, науковці пропонують до розгляду наступну класифікацію настільних просвітницько-профілактичних ігор: за сферою діяльності – соціальні, психологічні, соціально-педагогічні; за провідною метою – пізнавальні, розвивальні, навчальні, активізуючі, діагностичні, комунікативні, рольові, ділові (у т.ч. імітаційні), модельовані, стратегічні, комбіновані; за тематичною спрямованістю – тематичні, універсальні; превентивні, інформаційно-просвітницькі, профілактичні, корекційні; за віком учасників – для дошкільників, для учнів молодшого шкільного віку, для підлітків середнього та старшого віку, для студентів; для дорослих; за соціально-професійним статусом – для дітей та учнівської молоді загальної системи освіти; для вихованців закладів пенітенціарної системи; для фахівців соціальної сфери; для педагогічних працівників; універсальні; за ступенем емоційності – без емоційної напруги; з легкою емоційною напругою; емоційно напружені; дуже емоційні; за кількістю гравців – одиночні, колективні, командні; за ступенем складності – прості, середньої складності, складні, комбіновані; такі, що потребують попередньої підготовки; за часом проведення – з фіксованим часом проведення, короткотривалі, довготривалі, безкінечні (в які можна грати доки не набридне); за технічними засобами (наявними аксесуарами) – карткові; з кубиками та фішками; з ігровим полем / без ігрового поля; лото; вікторини [1, с.49]. Також ігри розрізняються за ступенем кооперації гравців. Якщо під кооперацією в цілому ми розуміємо спільну діяльність людей, то по відношенню до настільних ігор ступінь кооперації можна позначити так: кожен за себе (всі інші учасники гри є суперниками гравця, він виграє або програє одноосібно); команда на команду (гравці спочатку згруповані в команди, яких може бути дві або більше); коаліційна (кооперативна) гра (учасники грають командою проти гри). Ступінь кооперації особливо необхідно враховувати при організації ігрового процесу – наприклад, другий і третій типи ігор можна використовувати як для командотворення, так як і змагальні. Крім того, вони сприяють профілактиці конфліктів, розвивають комунікативні навички. Ще один підхід до класифікації настільних ігор, що може бути нам корисна, це класифікація ігор за формою

гри і її складових: настільно-друковані ігри (ці ігри можна розділити на карткові та коробкові з полями, фішками, кубиками, фігурками і іншими елементами); настільно-тактичні (такі ігри добре розвивають стратегічне мислення та залишають чималий простір для творчості); колекційні-карткові ігри (у стартовий ігровий набір входить певна кількість базових карт, розширювати ігрові можливості можна прибрати додаткові набори карт або, як їх інакше називають, — розширення); словесні гри (це особливий вид настільних ігор, основний ігровий процес тут побудований на уяві і комунікації учасників. Обов'язковою фігурою в організації словесної гри виступає модератор або оповідач) [4]. Ілюшина М.І, Артьомова О.В. розглядають настільну гру як власне гру (має такі ж позитивні якості, як і інші ігрові технології); гра-завдання (гра включає в себе спеціально розроблені за повною тематикою питання та проблемні ситуації); гра-образ (опора на переважно зорове сприйняття, яскравість і барвистість, що тримає увагу гравців); гра-шлях (символічне відображення процесів, механізмів побудови чи функціонування чогось) [2, с.12].

Зі студентами IV курсу спеціальності «Соціальна педагогіка» в рамках діяльності Центру міжкультурної толерантності ЖДУ ім. І. Франка, було здійснено спробу не лише навчитися використовувати вже створені настільні ігри в соціально-педагогічній діяльності, але і розробити власну настільну гру, за основу взявши будь-яку, що вже розроблена, та наповнивши її зміст матеріалом, спрямованим на формування міжкультурної толерантності.

Проте, спочатку студенти створили та проаналізували каталог існуючих настільних просвітницько-профілактичних ігор, наприклад: гра «Рожеві окуляри» (поінформування про явище торгівлі людьми та її протидії), «Галопом по Європах!» (поінформування про проблему трудового трафіку й торгівлі людьми, проаналізувати причини та наслідки та виробити навички відповідальної поведінки), «Володар кілець» (збільшення рівня знань, уявлень та розуміння щодо проблем, пов'язаних з ВІЛ / СНІД, ризикованою стосовно ВІЛ-інфекції поведінкою), «Країн Здоровляндія, або Велика подорож» (тема – здоровий спосіб життя), «Крок за крок» (набуття комплексу знань та формування навичок відповідальної поведінки відносно власного здоров'я, зокрема, усвідомленню проблем ВІЛ/СНІД та інших наслідків ризикованої поведінки та ін.), «Фото-фішка» (просвіта з питань здоров'я та профілактики негативних явищ), «СТОП насильству!» (розгляд питання запобігання насильству в сім'ї та жорсткому поводженню з дітьми, а також висвітленню механізму взаємодії органів та служб у сфері протидії вказаним явищам), а також ігрові картки «Увага» Права дитини» (права дитини, які записані в Конвенції, представлені у вигляді дорожніх знаків), «Каталог прав дитини: на основі Конвенції ООН про права дитини», психологічна гра «Пан або пропав» (профілактика правопорушень, ризикованої поведінки підлітків та негативних явищ у молодіжному середовищі), «Країна гідності» (поінформування про соціальні права та їх зв'язки з соціальною політикою).

Звісно, що для роботи у площині питання міжкультурної толерантності ми частково використовували описані вище настільні ігри, проте виникла потреба у розв'язанні протиріччя між потребою у наявності тематичних ігор з теми та їх відсутністю, тому проаналізувавши механіку створення, студенти мали можливість у мікрогрупах розробити власні настільні ігри. Для розробки та проведення настільної гри було використано наступні технологічні етапи: підготовчий, ігровий, заключний, аналіз результатів. Підготовчий етап включає розробку гри (моніторинг ситуації — вибір дидактичної цілі для гри — складання плану її розробки — написання концепції, включаючи правила і рекомендації з організації гри, а також визначення назви гри, вибір

вікової категорії учнів, мети та завдань гри — підготовка та створення матеріального її забезпечення). Наступним кроком є введення учасників гравців в гру (постановка цілей — знайомство з правилами — розподіл ролей — комплектування груп). Ігровий етап включає власне проведення гри (групова робота з учасниками та групова дискусія). Заключний етап — обов'язково проводиться заключна рефлексія (обговорення результатів гри, зворотній зв'язок з учасниками, дискусія тощо) з використанням питань, заздалегідь підготовлених ведучим у процесі підготовки до гри. Після обговорення відбувається нагородження переможців (можливо, умовне нагородження, залежно від мети) та/або заохочення інших (або усіх) учасників гри. Аналіз результатів — розробка методів оцінки результатів гри в цілому і її учасників окремо або етап аналізу рівня досягнення очікуваних результатів та/або причин їх недосягнення з метою уникнення чи попередження можливих ризиків при подальшому проведенні заходу з використанням даної настільної гри та виправлення недоліків. Можливі варіанти структури настільної гри: знайомство з реальною ситуацією; побудова її імітаційної моделі; постановка головних завдань групам, уточнення їх ролі в грі; створення ігрової проблемної ситуації; вичленування необхідного для вирішення проблеми теоретичного матеріалу; вирішення проблеми; обговорення та перевірка отриманих результатів; корекція; реалізація прийнятого рішення; аналіз підсумків роботи; оцінка результатів роботи [1; 5]. Важливо пам'ятати про підготовку компетентного модератора, що допоможе здійснити вмиле керівництво грою та створить умови для знаходження учасниками нового значущого соціального досвіду поведінки у заданих умовах гри.

Зазначимо, що найпопулярнішими в розробці для студентів стали карткові настільні ігри та ігри з ігровим полем, проте різні за кооперацією та рівнем складності (від поінформування відносно проблеми та з'ясування рівня знань щодо теми до моделювання ситуації). До прикладу можемо запропонувати кілька з розроблених студентами та апробованих ігор:

- настільна гра «Толерантність» має на меті познайомити учасників з поняттям «толерантність» та складається з 108 карток (54 картки-запитання і 54 картки-відповіді), що розподілені на три тематичні кола (1 коло — основні категорії теми; 2 — види толерантності та основні прояви інтолерантності; 3 коло — законодавча база, що сприяє формуванню толерантності);
- настільна гра «Правова веселка» — це гра на ігровому полі, що складається з різнокольорових секторів, з кубиками та фішками, де перемагає той, хто першим дійде до фінішу; кожен колір сектор — питання різних типів: червоний — категорійний апарат питання «права людини», синій — історія розвитку прав людини, жовтий колір — законодавча база щодо дотримання прав людини, білий колір — перехід ходу).
- Крім того, до прикладу можна навести ще три студентські модифікації гри на ігровому полі — «Володар знань», «Мої права», «Соціополія», основна суть яких полягала одноосібному чи командному фінішуванню, правильно відповідаючи на тематичні питання гри;
- настільна гра «Дерево толерантності» має на меті сформувати в учасників гри толерантне ставлення до Іншого, відповідно, гру складає ігрове поле з намальованим на ньому деревом, на якому розміщено 36 яблук, пронумерованих від 1 до 6. Кожен колір яблука відповідає певному виду толерантності (вікова, міжкультурна, міжрелігійна, ґендерна та ін.). На яблуках описані життєві ситуації, що містять аспект стереотипності, «мови ворожнечі», утиснення чи дискримінації. Кожен учасник по

черзі кидає 2 кубики (1 – кольоровий, 2 – цифровий), визначаючи колір та цифру, що визначає вибір ситуації для дискусії. Гра не передбачає визначення переможців, проте велика значення відводиться модератору, який повинен вміти ініціювати різні моделі розв'язання ситуації, що містять проблему) тощо.

Отже, використання у професійній підготовці майбутніх соціальних педагогів ігрових технологій, зокрема розробка та апробація власної тематичної настільної просвітницько-профілактичної гри, є ефективним інструментом, основними критеріями якого є когнітивний (можливість інтеріоризувати власний соціальний досвід, опанувати нові та поглибити наявні знання з теми, створюючи гру та модеруючи її), мотиваційний (участі у спілкуванні, побудові взаємовідносин, спрямованість на досягнення результатів та оцінка своєї участі в діяльності) та діяльнісний (участь у реалізації проекту, де діяльність визначається як значима, можливість проявляти ініціативу в діяльності та творчому підході). Крім того, інтеграційним критерієм ефективності виступає готовність до соціальних дій, тобто використання даного інструменту в їх подальшій професійній діяльності тощо.

Використана література:

1. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : навч.-метод. посіб. / автор.-упоряд. Т.В. Войцях. — Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. — 92 с.
2. Илюшина М.И. Инновационные игровые технологии в работе с замещающими семьями / М.И. Илюшина, О.В. Артёмова. — Калуга : РПА «Креатив», 2013. — 47 с.
3. Кашлев С. С. Педагогика : теория и практика педагогического процесса : учеб. пособие. В 3 ч. / С. С. Кашлев. — Минск : Зорны верасень, 2005. — Ч. 1. — С. 24—40.
4. Романова Т.Ю. Потенциал современных настольных игр в школе [Электронный ресурс] / Т.Ю. Романова. — Режим доступа к ресурсу : http://slovo.mosmetod.ru/avtors_kie-materialy/item/731-romanova-t-yu-potentsial-sovremennykh-nastolnykh-igr-v-shkole/731-romanova-t-yu-potentsial-sovremennykh-nastolnykh-igr-v-shkole.
5. Сивашинская Е. Ф. Педагогические системы и технологии : курс лекций для студ. пед. спец. вузов / Е. Ф. Сивашинская, В. Н. Пунчик ; под. общ. ред. Е. Ф. Сивашинской. — Минск : Экоперспектива, 2010. — 196 с.