

DOI 10.18372/2786-5495.1.18924

УДК 316.33:316.27:378.14.00176 (045)

Санжаровець Валентина Миколаївна 

кандидат філософських наук, доцент,
кафедра соціальних технологій,
Національний авіаційний університет,
м. Київ, Україна

valyasanj@gmail.com

Петренко Тетяна Вячеславівна 

кандидат педагогічних наук, доцент,
Національний авіаційний університет,
м. Київ, Україна

petrenkosirak@gmail.com

Новікова Наталя Євгеніївна 

старший викладач,
Національний авіаційний університет,
м. Київ, Україна

ntarkhova@gmail.com

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ

Анотація. Соціальна робота, як сфера діяльності, зосереджена на покращенні якості життя людей, що опинилися у складних життєвих ситуаціях. Це широкий спектр дій, спрямованих на підтримку, консультивання та допомогу різним групам населення у подоланні труднощів та досягненні соціальної адаптації. У сучасному світі, в контексті зростаючих соціальних викликів і потреб, ігрові технології стають необхідним інструментом для надання допомоги різним категоріям клієнтів соціальної роботи. Можливість

створювати інтерактивні та адаптивні підходи сприяє покращенню ефективності роботи та наданню більш якісних послуг соціальними працівниками. З точки зору соціальної роботи, різноманітність ігор стає потужним інструментом для досягнення різних цілей в роботі з клієнтами. Ігри використовуються як засіб підвищення ефективності взаємодії та сприяння розвитку різних аспектів особистості.

Ключові слова: соціальний працівник, ігровий метод, клієнти, соціальні проблеми.

Annotation. Social work, as a field of activity, is focused on improving the quality of life of people who find themselves in difficult life situations. This is a wide range of actions aimed at supporting, counseling and helping different population groups to overcome difficulties and achieve social adaptation. In today's world, in the context of growing social problems and needs, gaming technologies remain a necessary tool for providing assistance to various categories of social work clients. Ability to create interactive and adaptive approaches to improve work efficiency and provide better services by social workers. From the perspective of social work, the variety of games becomes a powerful tool to achieve different goals in working with clients. Games are used as a means of increasing the effectiveness of interaction and promoting the development of various aspects of the personality.

Key words: social worker, game method, clients, social problems.

Вступ. Використання ігрових технологій в соціальній роботі відкриває нові можливості для покращення рівня спілкування, навчання та соціально-психологічної адаптації в різних сферах життя. Ця технологія дозволяє ефективно впроваджувати різноманітні програми інтервенції та реабілітації в соціальній сфері, сприяючи розвитку навичок спілкування, розв'язанню конфліктів і підвищенню рівня самосвідомості.

Аналіз досліджень і публікацій. Підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого: Аристотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк [1], Я. Коменський. Дана тема також цікавила К. Ушинського [2] та досліджується сучасними науковцями [3 - 9].

Метою дослідження є проведення якісного аналізу сформованості діяльності майбутніх працівників соціальної сфери за допомогою ігрових технологій в професійній реалізації.

Завданням дослідження є здійснення аналізу наукових підходів до ігрових технологій та особливостей їх використання соціальними працівниками в професійній діяльності в роботі з клієнтами.

Результати дослідження. У філософському словнику гра визначається як форма фізичної та інтелектуальної активності, що не має конкретних практичних цілей і надає можливість індивідуам для самореалізації, що виходить за рамки їх поточних соціальних ролей. Протягом історії людства гра завжди виконувала важливу функцію у формуванні особистості та вихованні громадянина. Ігри можуть відрізнятися у різні історичні періоди, але їх основне призначення залишається стійким і незмінним.

У період Нового часу педагоги-сенсуалісти надавали велике значення використанню ігрових методів у навчанні. Джон Локк (1632-1704), який відкрив нові горизонти для психології і педагогіки у своєму творі «Досвід про людський розум» неодмінно звернув увагу на роль гри у вихованні. Його цікавило, як гра відображає особливості життя народу та як вона може бути корисною у процесі навчання. «Усі ігри і розваги дітей, – писав він, – повинні бути такими, щоб, дякуючи їм, вироблялися хороші й корисні звички, тому що в іншому випадку вони породять погані звички» [1, с. 6].

К. Ушинський стверджував, що в грі діти не лише розважаються, але й прагнуть до самовираження через цікаві та значущі заняття. Він вбачав у грі

можливість для дітей жити, відчувати та діяти, і наголошував, що гра допомагає дітям краще розуміти власну ідентичність, що відкриває шлях до індивідуального підходу у їхньому вихованні [2].

Вирішення соціальних проблем - ще одна ціль соціальної роботи. Для цього використовуються методи, спрямовані на надання допомоги та підтримки людям, які страждають від різних проблем.

Методи соціальної роботи традиційно базувалися на комунікаційних та психологічних стратегіях, спрямованих на покращення життя клієнтів. Однак, в сучасному середовищі, ігрові технології поступово входять у цей контекст, доповнюючи та розширюючи можливості соціальних працівників у взаємодії зі своїми клієнтами.

Знання та вміння використовувати ігрові технології набувають особливої важливості та дозволяють створювати інноваційні підходи до вирішення проблем, залучати цільові групи до активної участі у програмах соціальної підтримки та розвитку, а також створювати безпечні середовища для самовираження та самореалізації. Важливим аспектом є індивідуальний підхід до вибору та використання ігрових технологій в соціальній роботі. Використання ігор також сприяє підвищенню мотивації та активності у процесі самовдосконалення. Використання ігрових технологій у соціальній роботі дозволяє досягати різних результатів: від поліпшення якості життя клієнтів до підвищення їхньої самооцінки їхнього самовпевнення та впорядкованості. Ці технології відкривають нові можливості для інтерактивного навчання та розвитку, зробивши процес допомоги більш цікавим, ефективним та енергійно насиченим. Вони є важливим інструментом у соціальній роботі через їхню здатність створювати невимушену атмосферу для взаємодії та навчання. Вони використовуються в різних контекстах і можуть бути класифіковані залежно від їхньої спрямованості та цілей.

Серед ігрових методів можна виділити *ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри.*

1. *Ігри-вправи*, такі як кросворди, ребуси та вікторини, сприяють активізації певних психічних процесів і допомагають закріпити знання. Їх потрібно вивчати і використовувати не тільки для розваги, але й для отримання нових навичок:

2. *Ігрові дискусії* є формою колективного обговорення спільних питань, де учасники мають змогу висловлювати свої думки та обмінюватися ідеями. Цей метод сприяє розвитку аналітичних і критичних навичок, а також досягнути більш глибокого розуміння проблеми.

3. *Ігрові ситуації* – це метод, який використовує проблемні ситуації для активізації інтересу та розумової діяльності. Цей підхід орієнтований на співвідношення між теорією та практикою в контексті тем, що досліджувалися або досліджуються. Він сприяє розвитку аналітичних здібностей, уміння зробити висновки та прийняти рішення у нетипових ситуаціях. Він використовується для активізації знань, умінь та навичок, необхідних для вирішення різноманітних завдань, також сприяє зниженню напруги та втоми, стимулює навчальний інтерес та емоційний стан студентів.

4. *Рольова гра* – це метод, який дозволяє відтворити ситуації у визначених ролях. Цей підхід спонукає до переосмислення позиції та зміни психологічної перспективи. Він надає можливість учасникам відчувати себе як частину ситуації з власними правами та відповідальністю за прийняті рішення. Рольова гра сприяє активному засвоєнню інформації, розвитку інтелекту та спілкувальних навичок. Цей метод також сприяє змінам у взаємодіях та сприяє розвитку атмосфери співпраці та співробітництва.

5. *Ділова навчальна гра* - це практичне заняття, що передбачає відтворення ситуацій діяльності фахівців і керівників у сфері виробництва. Цей метод включає моделювання складних проблем та прийняття управлінських рішень. Ділова навчальна гра комбінує навчальну та майбутню професійну діяльність, акцентуючи колективний підхід. Вона допомагає зрозуміти й подолати протиріччя між абстрактними знаннями та реальною професійною практикою,

дозволяє розвивати особистісні та професійні навички, взаємодіяти з іншими учасниками та сприяє індивідуальному навчанню, враховуючи колективний характер професійної діяльності.

Один із способів використання ігор - це терапевтія, що дозволяє клієнтам виразити свої емоції та розуміти їх краще, ігри створюють сприятливе середовище для роботи над психологічними труднощами та емоційними викликами.

У ході дослідження було проведено опитування соціальних працівників з метою збору інформації щодо різних аспектів їхньої практичної діяльності та особистого досвіду у сфері використання ігрових технологій зі своїми клієнтами.

На першому етапі для детального розуміння реального стану справ у сфері використання ігрових технологій діючими соціальними працівниками було проведено заочне анкетування серед 67 працівників названих вище закладів соціальної роботи та деяких інших. Першим аспектом, який було проаналізовано в результаті дослідження, став загальний стаж роботи кожного із спеціалістів у сфері соціальної роботи. Результати представлені на рисунку 1.

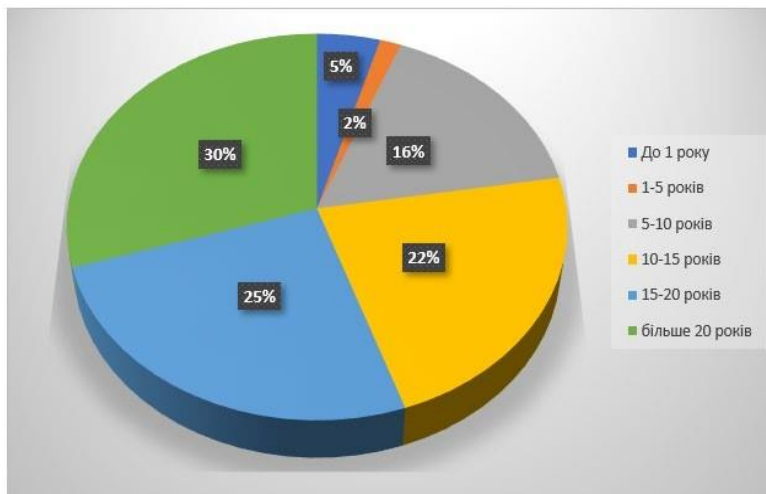


Рис. 1. Розподіл респондентів за стажем роботи у закладі соціальної сфери

Як видно з діаграми, учасниками дослідження були різноманітні групи працівників. Лівову частку респондентів склали спеціалісти зі значним стажем роботи - 10-15 років (22 %), високим стажем роботи – 15-20 років (25%) та дуже високим стажем роботи, що склав більше 20 років (30%).

Наступним, *другим аспектом* дослідження була проінформованість спеціалістів щодо можливостей використання ігрових технологій в соціальній роботі. Респонденти відповідали на питання «Чи знаєте Ви про можливість використання ігрових технологій в соціальній роботі?» і мали варіанти відповідей «так» і «ні». Результати аналізу відповідей наведені на рисунку 2.

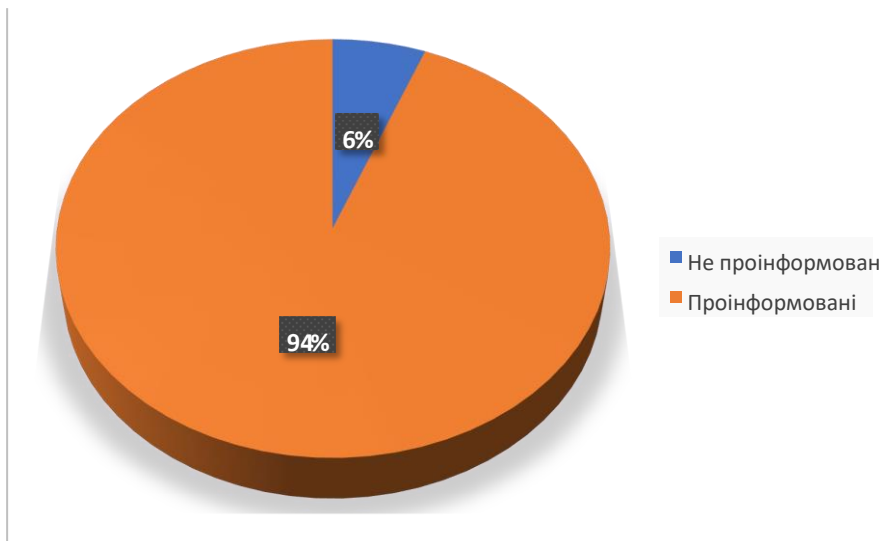


Рис. 2. Проінформованість респондентів щодо можливості використання ігрових технологій в соціальній роботі

Згідно з отриманими результатами видно, що значний відсоток респондентів (94%) проінформований про існування ігрових технологій та можливість їх використання в соціальній роботі. У подальшому в результатах дослідження будуть враховуватися лише відповіді тих респондентів, які зазначили, що знають про можливість використання ігрових технологій.

Третій етап включав виокремлення групи спеціалістів, які безпосередньо використовують ігрові технології в процесі своєї діяльності. Діаграму аналізу результатів цього етапу можна побачити на рисунку 3.

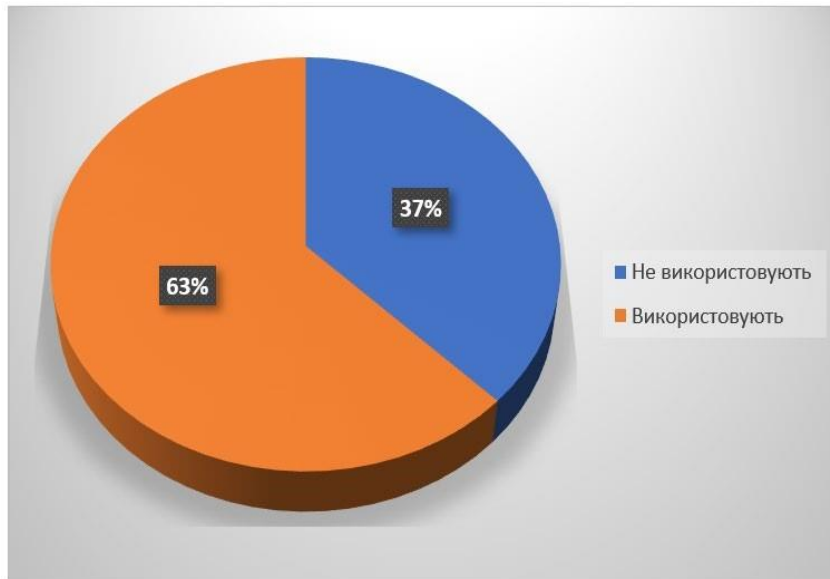


Рис. 3. Відсоткове відношення використання ігрових технологій серед проінформованих спеціалістів

Серед опитаних спеціалістів більша половина використовує ігрові технології у своїй практичній професійній діяльності (63%).

Таким чином, трансформаційна гра, яка спирається на метод позитивної терапії, використовує комплексний підхід для змін в людині, тобто аналізуються і опрацьовуються 4 важливі сфери діяльності людини, їх тісний взаємозв'язок. Такий підхід дозволяє отримати внутрішню гармонію і цілісність. Гра моделює реальне життя через метафору, допомагає побачити учасникам свої слабкі та сильні сторони, прожити життєві ситуації за ігровим столом та набути досвіду, знайти новий шлях вирішення своїх життєвих проблем, розкрити свій внутрішній потенціал. Саме у грі і проходить певна трансформація, усвідомлення через поле, допомога учасників та ведучого.

За висновками Г. Донець та І. Євтушенко, - «їхньою специфікою є те, що завдяки невимушеній атмосфері гри легше оминається система психологічних захистів людини і виявляються невирішені внутрішні конфлікти та суперечності суб'єкта самопізнання. Це сприяє пошуку причин виникнення ригідних якостей, які дисфункціонально впливають на життя аналізанда» [3, с. 51].

Вдосконалення методик: збір відгуків учасників дозволяє ігровим технологіям постійно вдосконалюватися. Отримання реакцій і відгуків дозволяє адаптувати гру до потреб користувачів, усувати недоліки та змінювати аспекти, які не сприймаються клієнтами.

Участь та відчуття важливості: зворотній зв'язок стимулює учасників, підсилюючи їхній внесок.

Висновки. Отже, було проведено дослідження у контексті використання ігрових технологій для навчання та тренінгів у соціальній роботі з клієнтами та соціальними працівниками. Отримані рекомендації є важливим елементом для створення ефективних та адаптованих ігрових методик.

Результати проведеного емпіричного дослідження допомогли глибше зрозуміти сучасні проблеми, пов'язані з можливостями подальшого використання ігрових технологій в соціальній роботі. Зібрані в результаті опитування дані вказують на безумовну важливість використання ігрових технологій задля позитивної динаміки клієнтів соціальної роботи. Важливим є покращення рівня обізнаності студентів щодо використання ігрових технологій.

Список використаних джерел

1. Джон Локк. Два трактати про правління/ пер. з англ. Павло Содомора. Київ : Наш Формат, 2020. 312 с.
2. Ушинський К. Вибрані педагогічні твори: у 2 т. Т. 1: Теоретичні проблеми педагогіки. Київ : Рад. шк., 1983. 488 с.

3. Донець Г., Євтушенко І. Загальна характеристика психологічних трансформаційних ігор як психокорекційної методики у роботі психолога-практика. *Вісник Львівського університету. Серія психологічні науки*. 2020. Вип. 7. С. 45 - 52.

4. Петренко Т., Санжаровець В. Сучасні технології у підготовці фахівців соціальної сфери. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка. Психологія: зб.наук.пр.* - Київ : Національний авіаційний університет, 2018. - Вип. 2 (13). 38 с.

5. Мельник Ю. Б., Стадник А. В. Психологічна трансформаційна гра «Му Дао» як ефективний метод роботи психолога. Харків: НДІ ХОГОКЗ, 2020. (Препринт / ХОГОКЗ). <https://doi.org/10.26697/Preprint.Melnyk.Stadnik.1.2020>

6. Melnyk, Yu. B., Stadnik, A. V., & Pypenko, I. S. (2020). Resistance to post-traumatic stress reactions of vulnerable groups engaged in pandemic liquidation. *International Journal of Science Annals*, 3(1), 35 – 44. <https://doi.org/10.26697/ijsa.2020.1.5e>

7. Фролова М., Момоток О., Мартинова А. (2024) Інтерактивні педагогічні технології активізації навчання в ЗВО. *Соціальні та гуманітарні технології: філософсько-освітній аспект: Матеріали X міжнародної науково-теоретичної конференції*. – Черкаси : ЧДТУ, 2024. 203 с.

8. Yengalycheva, I. (2023). Ігрові технології у соціальній роботі з дітьми групи ризику: переваги та труднощі. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*, (2(53)). С. 48 - 51. <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.53.48-51>

9. Залізник А. (2023). Рухлива гра як засіб формування фізичних якостей у дітей дошкільного віку. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. Вип. 1(9) - Умань : Візаві. 128 с. [https://doi.org/10.31499/2706-6258.1\(9\).2023.279338](https://doi.org/10.31499/2706-6258.1(9).2023.279338)