

## ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ

**Резюме**

Стаття розглядає використання ігрових технологій в соціальній роботі. Соціальна робота, як сфера діяльності, зосереджена на покращенні якості життя людей, що опинилися у складних життєвих ситуаціях. Це широкий спектр дій, спрямованих на підтримку, консультування та допомогу різним групам населення у подоланні труднощів та досягненні соціальної адаптації.

**Метою** статті було дослідити особливості технологій з клієнтами соціальної роботи. У сучасному світі, в контексті зростаючих соціальних викликів та потреб, ігрові технології стають необхідним інструментом для надання допомоги різним категоріям клієнтів соціальної роботи. Це передбачало виконання таких **завдань**: обґрунтування вимог до формування компетентності здобувачів вищої освіти за ОПП «Соціальна робота». У процесі дослідження застосовувались теоретичні, загальнонаукові та емпіричні **методи**. Дослідження охоплювало здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр», які здобувають освіту за ОПП «Соціальна робота» у Національному авіаційному університеті.

**Результати.** 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.

**Висновок.** Запобігання соціальним проблемам - одна з ключових цілей соціальної роботи, досягнення цієї мети використовується за допомогою різноманітних методів, такі як інформаційні кампанії, коучинг, освітні програми, тренінги та консультації. Мета цих методів - підвищення обізнаності та знань людей, а також розвиток навичок, що допоможуть уникнути соціальних проблем. Соціальні проблеми часто з'являються як наслідок нерівності в суспільстві, конфліктів, втрати роботи, надмірного стресу або неповноцінного доступу до основних життєвих потреб. Розуміння коренів та природи цих проблем є ключовим для розроблення стратегій їх вирішення та покращення якості життя людей, що їх стосуються.

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

**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 та підвищенню рівня самосвідомості.

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, Я. Коменський, Г. Сковорода; філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін.

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

**Завдання дослідження:** проаналізувати наукові підходи до ігрових технологій та особливостей їх використання в соціальними працівниками професійній діяльності в роботі з клієнтами.

У філософському словнику гра визначається як «форма фізичної та інтелектуальної активності, що не має конкретних практичних цілей і надає можливість індивідуумам 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 та 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 в вихованні. Його цікавило, як гра відображає особливості життя англійського 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» (Джон Лок, 2020: 6).

К. Ушинський стверджував, що в грі діти не лише розважаються, але й прагнуть до самовираження через цікаві та значущі заняття. Він вбачав в 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 (Ушинський, 1949: 200).

Соціальна робота, як дисципліна, має своє коріння у різних суспільних реаліях та культурних умовах, її еволюція тісно пов'язана з розвитком суспільства та зміною соціальних вимог. Зростання потреб у підтримці та допомозі різним групам населення вплинуло на становлення та розвиток методів і технологій соціальної роботи. Класифікація методів соціальної роботи становить суттєвий аспект для систематизації та розуміння широкого спектру підходів, які використовуються у професійній практиці. Цей аспект сприяє упорядкуванню знань та досвіду, сприяючи обміну інформацією між спеціалістами цієї галузі, сприяє розвитку та удосконаленню професії соціального працівника, дозволяючи досліджувати, аналізувати та розробляти нові, більш ефективні стратегії роботи з клієнтами.

Вирішення соціальних проблем - ще одна ціль соціальної роботи. Для цього використовуються методи, спрямовані на надання допомоги та підтримки людям, які страждають від різних проблем. Це можуть бути методи консультування, психотерапії, реабілітації, а також організація соціальних послуг та програм підтримки (Т. Петренко, & В. Санжаровець, 2018: 38).

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. Технології в соціальній роботі визначаються як система послідовних дій професіонала, націлених на досягнення конкретних соціально-педагогічних завдань з попередньо визначеними результатами. Вони включають у себе ряд вимог, алгоритмів та інструкцій, але важливо зауважити, що послідовність дій, навіть найефективніших, не завжди гарантує стовідсотковий результат через різноманітність соціальних умов та обставин.

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. Навчання майбутніх соціальних працівників використанню ігрових технологій є надзвичайно важливим, оскільки це надає їм можливість впроваджувати інноваційні підходи у своїй практиці. Знання цих технік дає змогу розвивати креативність та адаптуватися до потреб різних соціальних груп, забезпечуючи ефективніше виконання соціальних завдань та підвищення якості надання послуг.

Соціальна робота з'явилася як відповідь на соціальні проблеми, що виникали в суспільстві протягом різних історичних епох. Перед виникненням визначеної професії соціального працівника, багато соціальних потреб задовольнялись за допомогою благодійності та релігійних установ. Передача обов'язків з допомоги бідним та нужденним може бути відстежена впродовж історії багатьох цивілізацій. У середньовіччі важливу роль відігравали благодійні монастирі, які забезпечували харчування, притулок та допомогу бідним. Однак, ідея систематизованої соціальної роботи виникла в епоху індустріальної революції, коли соціальні та економічні зміни призвели до загострення проблем масової бідності, бездомності та інших соціальних викликів.

У сучасному суспільстві ігрові технології набувають все більшої популярності як ефективний інструмент для спілкування, навчання та розвитку. Поняття «технологія» походить від двох грецьких слів: «techne» – мистецтво, майстерність, вміння та «logos» – наука, закон. Одним із ключових елементів цих технологій є гра, яка виступає основним каталізатором взаємодії та навчання.

У соціальному контексті ігрові технології відіграють важливу роль у сприянні вирішенню соціальних проблем, спілкуванню та розвитку необхідних навичок серед різних категорій клієнтів. Ігрові технології виходять за межі простого розважального використання та знайшли широке застосування в сфері соціальної роботи. Цей науковий огляд спрямований на висвітлення ключових аспектів ігрових технологій в соціальній роботі, їхніх переваг та впливу на професійну діяльність.

Ігрові технології у соціальній роботі відрізняються від інших методик своєю спрямованістю на використання гри для досягнення соціальних та педагогічних цілей. Їхня важлива риса полягає у створенні сприятливого середовища для взаємодії та співпраці між учасниками. На відміну від

інших технологій, ігрові методи стимулюють творчий підхід до розв'язання проблем та активне залучення учасників до спільних завдань (Щербань, 2014).

Вони охоплюють настільні ігри, рольові та творчі ігри. Завдяки іграм, можна стимулювати розвиток дитини, вчасно виявляти та вирішувати проблеми психічного розвитку. Для підлітків ігри можуть бути способом відкриття світу та вивчення соціальних навичок. Дорослим ігрові технології допомагають у професійному розвитку та самовдосконаленні, зокрема, в тренінгах для соціальних працівників. Також вони застосовуються для реабілітації людей зі спеціальними потребами, допомагаючи відновити психоемоційний стан.

Важливим аспектом є індивідуальний підхід до вибору та використання ігрових технологій в соціальній роботі. Конкретний вибір технології залежить від особливостей групи, характеристик клієнтів, їхніх потреб та цілей соціального втручання. Мета використання ігрових технологій у соціальній роботі полягає в тому, щоб навчити, підтримати та заохотити клієнтів у процесі їхнього особистісного розвитку. Це може включати в себе розвиток емоційного інтелекту, сприяння співпраці та взаєморозумінню, вирішення конфліктів та розвиток комунікаційних навичок. Використання ігор також сприяє підвищенню мотивації та активності у процесі самовдосконалення.

Ігрові технології позитивно впливають на розвиток комунікаційних навичок, самосвідомості, співпраці та розвитку критичного мислення. Вони сприяють формуванню позитивних відносин та адаптації до соціальних змін у різних категоріях, включаючи дітей, молодь, людей з особливими потребами та вирішення конфліктних ситуацій. 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. Сприяють активізації участі, стимулюють творчий підхід до вирішення проблем, а також допомагають підвищувати мотивацію учасників досягати поставлених цілей, через ігрові методи дозволяє створити доступне та ефективне спілкування, сприяючи їхньому розвитку та інтеграції в суспільство.

Використання різноманітних ігрових підходів дозволяє соціальним працівникам ефективно спілкуватися з клієнтами, створювати довіру, сприяти їхньому розвитку та досягненню психосоціальних цілей. Вони використовуються в різних контекстах і можуть бути класифіковані залежно від їхньої спрямованості та цілей.

**Результати.** 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 рис 1.

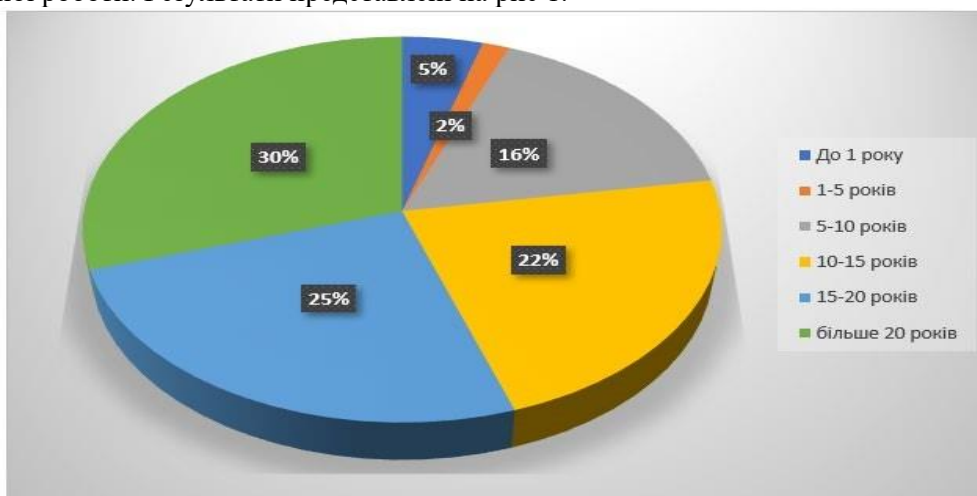
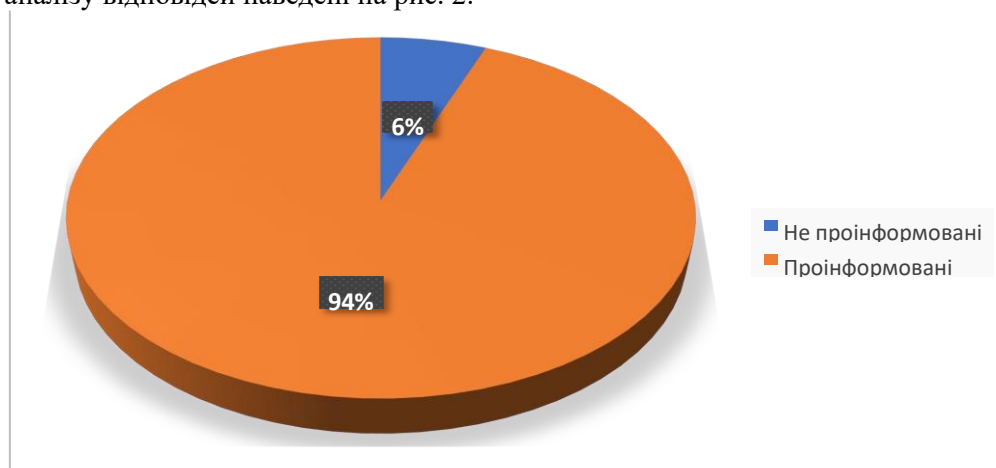


Рис. 1. Розподіл респондентів за стажем роботи у закладі соціальної сфери  
Як видно із діаграми учасниками дослідження були різноманітні групи працівників. Левову

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%).

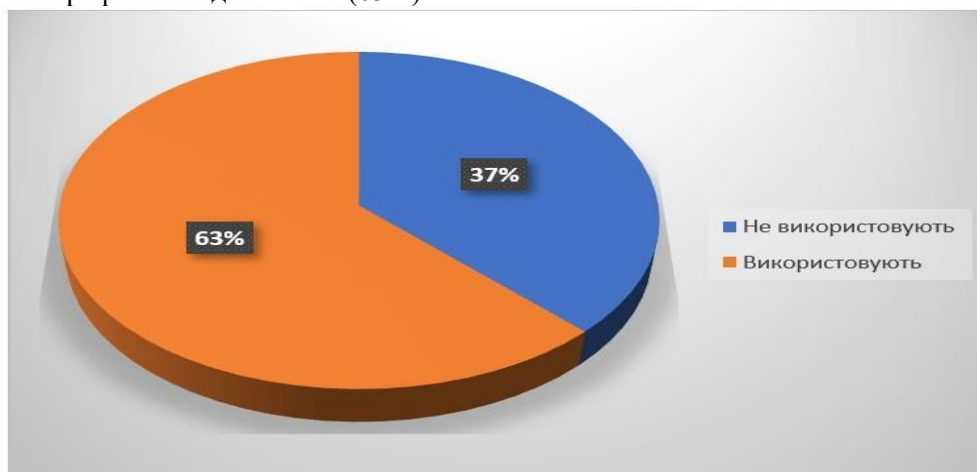
Наступним аспектом дослідження була проінформованість спеціалістів щодо можливостей використання ігрових технологій в соціальній роботі. Респонденти відповідали на питання «Чи знаєте Ви про можливість використання ігрових технологій в соціальній роботі?» і мали варіанти відповідей «так» і «ні». З повним переліком питань анкетування можна ознайомитись в Додатку А. Результати аналізу відповідей наведені на рис. 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. В 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 рис.3. Серед опитаних спеціалістів більша половина використовує ігрові технології в своїй практичній професійній діяльності (63%).



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

Таким чином, трансформаційна гра, яка спирається на метод позитивної психотерапії 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. Дана гра моделює реальне життя через метафору, допомагає побачити учасникам свої слабкі та сильні сторони, прожити життєві ситуації за ігровим столом та набуті 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.

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

Участь та відчуття важливості: зворотній зв'язок стимулює учасників, підсилюючи їхній внесок. Сприйняття того, що їхні відгуки мають вагу для подальшого розвитку ігрових методик, збільшує зацікавленість учасників у процесі та мотивує їх давати конструктивну зворотню інформацію.

Адаптація до потреб користувачів: збір зворотного зв'язку дозволяє налаштовувати ігрові сценарії, забезпечуючи більшу відповідність їхнім потребам та вимогам. Це особливо важливо в соціальній роботі, де індивідуальний підхід є ключовим фактором успіху.

**Дискусія.** Серед цих методів можна виділити ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри. Ігри-вправи, такі як кросворди, ребуси та вікторини, сприяють активізації певних психічних процесів та допомагають закріпити знання. Їх потрібно вивчати і використовувати не тільки для розваги, але й для отримання нових навичок:

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

2. 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.

3. 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 відчути 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.

4. 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.

5. Один із способів використання ігор - це терапевтичні ігри, які дозволяють клієнтам виразити свої емоції та зрозуміти їх краще. Ці ігри створюють сприятливе середовище для роботи над психологічними труднощами та емоційними викликами.

**Висновки.** у контексті розробки ігрових технологій для навчання та тренінгів у соціальній роботі з клієнтами та соціальними працівниками, рекомендації є важливим елементом для створення ефективних та адаптованих ігрових методик. Ці пропозиції спрямовані на підтримку індивідуального підходу до потреб різних груп клієнтів, що максимізує відповідність матеріалу та програм конкретним групам і підвищує їхню взаємодію та участь у процесі.

Результати проведеного емпіричного дослідження допомогли глибше зрозуміти сучасні проблеми, пов'язані з можливостями подальшого використання ігрових технологій в соціальній роботі. Аналізуючи різними методами зібрані в результаті дослідження статистичні дані, можна зробити висновок, що загальна незацікавленість майбутніх соціальних працівників у вивченні та застосуванні ігрових технологій в професійній діяльності пов'язане з такими факторами як: низька загальна інформованість студентів про ефективність та значущість ігрових технологій в практичній діяльності соціальних працівників; низький рівень довіри студентів до ігрових технологій через упереджене відношення щодо ефективності ігрових технологій (гра є скоріш розвагою аніж ефективним інструментом роботи); відсутність особистого досвіду використання ігрових технологій, або участі у заходах де задіяно використання ігрових технологій. Зібрані в результаті опитування діючих соціальних працівників дані вказують на безумовну важливість використання ігрових технологій задля позитивної динаміки клієнтів соціальної роботи, тому важливим є

покращення рівня обізнаності студентів щодо використання ігрових технологій, адже в перспективі це на пряму буде сприяти забезпеченню виконання основних цілей соціальної роботи.

### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Джон Локк. Два трактати про правління. пер. з англ. Павло Содомора. К.: Наш Формат, 2020. 312 с.
- Ушинський К. (1949). Вибрані педагогічні твори. Київ: Рад. школа, 418 с.
- Дичківська І. (2004). Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав.
- Мельничук І. Підготовка майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій: результати педагогічного експерименту. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка. 2010. № 3. С. 75-82.
- Т. Петренко, & В. Санжаровець (2018). Сучасні технології у підготовці фахівців соціальної сфери. Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка. Психологія: зб.наук.пр. К.: Національний авіаційний університет, Вип.2 (13). 38 с.
- Щербань П. (2014). Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання [Електронний ресурс] / Петро Щербань. Режим доступу: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2664/1/scherban.pdf>

### REFERENCES

- Dzhon Lokk. Dva traktaty pro pravlinnia [Two treatises on government]/ per. z anhl. Pavlo Sodomora. K.: Nash Format, 2020. 312 s.
- Ushynskiy K. D. (1949) Vybrani pedahohichni tvory [Selected pedagogical works]. Kyiv: Rad. shkola, 418 s.
- Dychkivska, I. Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii [Innovative pedagogical technologies]. Kyiv: Akademvydav, 2004.
- Melnichuk I. (2010) Pidhotovka maibutnix sotsialnykh pratsivnykiv zasobamy interaktyvnykh tekhnolohii: rezultaty pedahohichnoho eksperymentu [Training of future social workers by means of interactive technologies: results of a pedagogical experiment]. Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Serii: Pedahohika. № 3. S. 75-82.
- T. Petrenko, & V. Sanzharovets (2018) Suchasni tekhnolohii u pidhotovtsi fakhivtsiv sotsialnoi sfery [Modern technologies in the training of specialists in the social sphere]. Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Serii: Pedahohika. Psykholohiia: zb.nauk.pr.-K.: Natsionalnyi aviatsiinyi universytet, Vyp.2 (13). 38 s.
- Shcherban P (2014) Stanovlennia ihrovykh tekhnolohii yak innovatsiinoi formy navchannia [Development of game technologies as an innovative form of education] [Elektronnyi resurs] / Petro Shcherban. Rezhym dostupu: [http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2664/1/scherban.pdf.].

**V. Sanzharovets, T. Petrenko, N. Novikova**

### GAME TECHNOLOGIES IN THE WORK OF SOCIAL WORKERS

#### *Abstract*

*The article examines the use of gaming technologies in social work. 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 groups of the population to overcome difficulties and achieve social adaptation.*

*The purpose of the article was to investigate the features of technologies with clients of social work. In today's world, in the context of growing social challenges and needs, gaming technologies are becoming a necessary tool for providing assistance to various categories of social work clients. This included the following tasks: substantiating the requirements for the formation of the competence of higher education applicants under the Social Work Program. Theoretical, general scientific and empirical methods were used in the research process. The study covered higher education recipients of the BA "Bachelor" who are studying under the OPP "Social Work" at the National Aviation University.*

*The **results.** The ability to create interactive and adaptive approaches contributes to the improvement of work efficiency and the provision of higher quality services by social workers. From the point of view of social work, the variety of games becomes a powerful tool for achieving various 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 personality.*

***Conclusion.** Prevention of social problems is one of the key goals of social work, achieving this goal is used with the help of various methods, such as information campaigns, coaching, educational programs, trainings and consultations. The purpose of these methods is to increase people's awareness and knowledge, as well as the development of skills that will help avoid social problems. Social problems often appear as a result of inequality in society, conflicts, job loss, excessive stress or poor access to basic life needs. Understanding the roots and nature of these problems is key to developing strategies to solve them and improve the quality of life of the people affected by them.*

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