Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
Факультет психології, соціальної роботи та спеціальної освіти
Кафедра соціальної педагогіки та соціальної роботи

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Ігрові технології в закладах загальної середньої освіти як засіб профілактичної діяльності

студентки IV-го курсу
групи СПб-1-22-4.0з
ОПП Соціальна педагогіка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 231 Соціальна робота
Степери Аліси Анатоліївни

Науковий керівник:
Мартинюк Яна Вячеславівна
Викладач кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи

Київ – 2026

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФІЛАКТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ 8
1.1. Сутність та класифікація ігрових технологій та їх місце в сучасному освітньому процесі закладів загальної середньої освіти 8
1.2. Зміст та особливості профілактичної діяльності у закладах загальної середньої освіти 20
1.3. Роль психологічної служби у профілактичній діяльності закладів загальної середньої освіти з використанням ігрових технологій 26
Висновок до розділу 1 34
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФІЛАКТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ 36
2.1. Стан використання ігрових технологій у профілактичній діяльності закладів загальної середньої освіти 36
2.2. Програма профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій у закладах загальної середньої освіти 46
Висновки до розділу 2 58
ВИСНОВКИ 59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 63
ДОДАТКИ 70

ВСТУП

Актуальність теми. Важливість теми роботи обумовлена трансформаціями, які характерні для системи загальної середньої освіти нашої країни. Вони передбачають поступову переорієнтацію освітнього процесу на особистісно орієнтовану модель навчання та виховання. За цих обставин великої ваги набуває психологічне благополуччя учнів, створення безпечного, підтримуючого та сприятливого освітнього середовища, а також систематичне попередження негативних соціальних явищ у середовищі дітей і підлітків. Наразі підлітки зіштовхуються з численними внутрішніми та зовнішніми стресорами, серед яких зростання рівня емоційного напруження, соціальної тривожності, проявів агресивної поведінки, а також труднощі соціальної адаптації у колективі. Це підкреслює необхідність пошуку ефективних педагогічних і психологічних інструментів, здатних одночасно поєднувати навчальний, виховний та профілактичний вплив і формувати у підлітків уміння адекватно реагувати на життєві виклики.

Сучасні соціальні виклики, включно з нестабільною суспільно-політичною ситуацією, наслідками воєнних конфліктів, вимушеним переміщенням родин та адаптацією до дистанційних і змішаних форм навчання, істотним чином впливають на психологію й емоції учнівської молоді. У цьому контексті профілактичні заходи у школах набуває вагомого значення, перетворюючись на невід’ємну складову психічного здоров’я дітей і підлітків. Недостатньо активне або формальне проведення профілактичних заходів може призводити до накопичення негативних емоцій, проявів конфліктної поведінки та зниження мотивації до навчання, що знижує ефективність освітнього процесу загалом.

Традиційні методи виховної та профілактичної роботи, такі як лекції, інструктажі, тематичні бесіди або інформаційно-просвітницькі заходи, часто не дозволяють забезпечити достатній рівень залучення учнів.

Підлітки, особливо у 12–15 років, схильні до активного експериментування та потребують практичної участі у діяльності, яка стосується реальних життєвих ситуацій. Це зумовило потребу в новітніх педагогічних ноу-хау, які спроможні сприяти поліпшенню пізнавальної діяльності та одночасно формувати соціальні й поведінкові компетентності.

Серед сучасних педагогічних інновацій на вагому увагу заслуговують технології ігор, які виступають природною формою пізнання та соціалізації дитини. Гра дозволяє учням моделювати різні життєві ситуації, відпрацьовувати поведінкові стратегії та формувати навички саморегуляції у безпечному середовищі. Використання ігрових методів у профілактичній діяльності сприяє створенню психологічно комфортного середовища, де учні можуть без страху помилки аналізувати поведінкові варіанти, приймати рішення та розвивати критичне мислення. Ненасильницький, інтерактивний вплив через гру відповідає гуманістичним принципам сучасної освіти та забезпечує ефективне залучення кожного учня до освітнього процесу. Особливе значення набуває використання ігрових технологій у діяльності психологічної служби й шкільних педагогів. Інтерактивні, рольові, тренінгові та цифрові ігрові методики ефективно застосовуються для профілактики булінгу, агресивної та девіантної поведінки, емоційного вигорання та соціальної дезадаптації учнів. Через ігрові ситуації підлітки формують емпатію, навички співпраці, відповідальність і здатність до конструктивного вирішення конфліктів, що є ключовими чинниками формування освітнього простору, що характеризується безпекою й підтримкою.

Вагомим аспектом є інтеграція цифрових технологій у профілактичну діяльність, зокрема застосування гейміфікації, онлайн-симуляцій і навчальних ігор. Використання цифрових ігрових платформ дозволяє підвищити мотивацію учнів, індивідуалізувати профілактичні програми та адаптувати їх до потреб сучасного покоління, для якого

цифрове середовище є природним простором соціальної взаємодії та пізнання. Ці підходи сприяють розвитку критичного мислення, прийняття зважених рішень та формуванню навичок безпечної поведінки в реальних і віртуальних ситуаціях.

Крім того, задіяння технологій, пов’язаних і іграми, забезпечує комплексну взаємодію навчального, виховного та психологічного компонентів освітнього процесу. Через ігрову діяльність учні не лише засвоюють соціально прийнятні моделі поведінки, а й відчувають задоволення від процесу навчання, що підвищує загальний рівень психологічного благополуччя та формує позитивну мотивацію до саморозвитку.

Отже, актуальність дослідження визначається необхідністю науково обґрунтованого та практично реалізованого використання технологій, пов’язаних з іграми, у профілактичній роботі шкіл. Комплексний аналіз можливостей ігрових методів для запобігання психологічним, соціальним і поведінковим ризикам здобувачів освіти сприятиме зростанню ефективності процесу навчання й виховання, покращенню ститану психіки й формуванню гармонійної особистості у складних умовах сучасного суспільства. Впровадження ігрових технологій у профілактичну роботу надає педагогам ефективні інструменти для створення безпечного, підтримуючого та інтерактивного освітнього середовища, що відповідає потребі учнів і сприяє розвитку їхньої самостійності, соціальної відповідальності та навичок безпечної поведінки. Такий підхід забезпечує не лише формування знань, а також умінь, але і розвиток ціннісних орієнтацій і соціально значущих компетентностей, необхідних для успішної соціалізації підлітків у сучасному суспільстві.

Об’єкт дослідження представляє собою профілактичні дії у закладі загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – задіяння ігрових технологій у ході профілактичної роботи з здобувачами освіти 7 і 8-х класів закладу.

Мета дослідження – це теоретичне обґрунтування та впровадження програми профілактичної діяльності з використанням технологій з іграми для 7-8 класів загальноосвітніх шкіл.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати базу, класифікацію ігрових технологій та їх місце в сучасному освітньому процесі.

2. Розкрити сутність та специфіку профілактичної діяльності у загальноосвітніх школах, виявити роль у цьому процесі психологічної служби.

3. Визначити стан задіяння ігрових технологій у ході профілактичних заходів.

4. Розробити та впровадити програму профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій.

База проведення експерименту. Експеримент був проведений на базі школи l-lll ступенів № 300 м. Києва.

Вибірка дослідження:

В експерименті бали участь здобувачі освіти 7–8 класів (підлітковий вік є найбільш релевантним для профілактичних заходів). Робота передбачала участь 56 учнів 7 і 8-го класів. Із цієї групи 28 становили експериментальну групу та 28 – контрольну.

Методи дослідження:

1.**Теоретичні методи:** аналіз, систематизація, узагальнення наукової літератури з теми дослідження.

2.**Емпіричні методи:** спостереження, опитування соціальних працівників, аналіз документації центрів соціальних служб.

Для визначення рівня соціально відповідальної поведінки та профілактичних умінь:

– Методика діагностики схильності до девіантної поведінки (адаптовані опитувальники для підлітків).

– Анкета «Ставлення до ризикованої поведінки».

– Методика визначення рівня комунікативних та організаторських здібностей (КОС).

– Методика визначення рівня емпатії (наприклад, опитувальник емпатійних тенденцій).

– Тест на рівень сформованості навичок безпечної поведінки.

Авторський інструментарій (який планується розробити):

– Авторська анкета «Рівень сформованості профілактичних умінь здобувачів освіти».

– Карта педагогічного спостереження за поведінковими проявами учнів у процесі ігрової діяльності.

– Шкала оцінювання сформованості навичок конструктивної взаємодії.

При цьому **методи дослідження** об’єднують у собі теорію, емпіричні методи, експеримент, а також методику математичної статистики**.**

Структура кваліфікаційної роботи. Структурно дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу та загальних висновків, а також списку використаних джерел, який містить найменування і додатки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФІЛАКТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

1.1. Сутність та класифікація ігрових технологій та їх місце в сучасному освітньому процесі закладів загальної середньої освіти

Ігрові технології в сучасній педагогічній науці розглядаються як комплекс методів, прийомів і заходів з організації навчання, які ґрунтуються на використанні гри як провідного засобу навчання та розвитку самого здобувача освіти. Науковці підкреслюють, що гра має природну для дитини мотиваційну основу, завдяки чому навчальна діяльність набуває особистісного сенсу й емоційної значущості. Саме це зумовлює актуальність ігрових технологій у контексті трансформацій школи та упровадження компетентнісного підходу (табл. 1.1) [2; 14; 16].

Таблиця 1.1

Ігрові технології в сучасному освітньому процесі у закладах загальної середньої освіти

Фактор аналізу	Змістовна характеристика	Освітнє значення	Практичний результат
Філософсько-педагогічна сутність	Ігрові технології ґрунтуються на базовій потребі учня у грі як формі пізнання та соціалізації	Забезпечення гуманістичної спрямованості освіти	Гармонійне включення учнів у навчальний процес
Мотиваційний потенціал	Орієнтація на внутрішню мотивацію, інтерес і самореалізацію учнів	Підвищення стійкої навчальної мотивації	Активна участь учнів у навчанні
Індивідуалізація навчання	Можливість вибору ролей, темпу та стратегій життєдіяльності	Вивчення характеру учня	Більш ефективні заходи

Фактор аналізу	Змістовна характеристика	Освітнє значення	Практичний результат
Комунікативний чинник	Формування взаємодії, співпраці та відповідальності в групі	Розвиток соціальних і комунікативних компетентностей	Зміцнення колективної культури класу
Розвиток критики в інтелектуальній діяльності	Аналіз проблем, ухвалення рішень, прогнозування наслідків	Перехід до осмисленого навчання	Формування аналітичних умінь
Емоційний інтелект	Усвідомлення та регуляція емоцій у процесі гри	Психоемоційний розвиток особистості	Підвищення емоційної стійкості
Інклюзивний потенціал	Залучення учнів з особливими освітніми потребами	Формування середовища рівності	Соціальна інтеграція дітей
Профілактична функція	Моделювання життєвих ситуацій і поведінкових стратегій	Запобігання девіантній поведінці	Формування безпечних моделей поведінки
Цифровий вимір	Використання електронних ігор, симуляторів, онлайн-платформ	Розширення дидактичних можливостей	Підвищення наочності навчання
Роль педагога	Проєктування, керування та рефлексія ігрової діяльності	Забезпечення педагогічної доцільності гри	Перетворення гри на навчальний інструмент
Психологічний клімат	Створення атмосфери співпраці та підтримки	Зниження рівня шкільного стресу	Позитивне освітнє середовище
Адаптивність	Інтеграція в традиційне, змішане та дистанційне навчання	Гнучкість освітнього процесу	Універсальність застосування
Творчий розвиток	Заохочення до експериментування та ініціативи	Формування креативного мислення	Розвиток творчого потенціалу
Оцінювання результатів	Використання формувального оцінювання у грі	Підтримка позитивної самооцінки	Підвищення впевненості учнів
Загальний освітній ефект	Поєднання навчальної, виховної та розвивальної функцій	Комплексний розвиток особистості	Підвищення якості роботи загальноосвітніх закладів

Джерело: складено автором самостійно

В теоретичному вимірі ігрові технології розглядаються як складова інтерактивних та інноваційних педагогічних технологій. Вони поєднують у собі елементи діяльнісного, особистісно орієнтованого та конструктивістського підходів, що дозволяє учням бути активними суб'єктами освітнього процесу. За спостереженнями Н. В. Савченка та О. П. Ковальчука, ігрові методи сприяють формуванню навчальної автономії, відповідальності та здатності до саморегуляції [17; 24].

Сутність ігрових технологій полягає не лише у використанні окремих ігрових елементів, а у цілісному проєктуванні освітнього процесу на основі ігрової логіки. Це передбачає наявність чітко визначеної мети, правил, ролей, зворотного зв'язку та очікуваного результату. М. І. Андрушко наголошує, що саме структурованість і педагогічна доцільність відрізняють ігрові технології від спонтанної гри [3; 8].

Класифікація ігрових технологій у сучасному навчанні загальноосвітніх шкіл є важливим науково-методичним питанням, оскільки саме систематизація різновидів ігрового навчання дозволяє ефективно інтегрувати їх у педагогічну практику. У сучасній педагогічній науці ігрові технології розглядаються як комплекс методів, форм і шляхів забезпечення навчання, що забезпечують активну взаємодію учнів, підвищують мотивацію до навчання та сприяють формуванню ключових компетентностей. Науковці підкреслюють, що ігрове навчання поєднує пізнавальну, комунікативну та діяльнісну складові освітнього процесу, створюючи умови для особистісно орієнтованого розвитку школярів [48].

Таблиця 1.2

Класифікація ігрових технологій у процесі навчання в закладах загальної середньої освіти

Особливість класифікації	Види ігрових технологій	Характеристика та педагогічне призначення	Освітній результат
За дидактичною метою використання	Навчальні ігри	Спрямовані на засвоєння нового навчального матеріалу через активну діяльність учнів	Формування первинних знань і розуміння навчального змісту
	Тренувальні ігри	Використовуються для закріплення інформації, створення практики і конкретних умінь	Створення практичних компетентностей
	Контролюючі ігри	Дають можливість перевірки знань у ненапруженій і мотиваційній формі	Об’єктивне оцінювання навчальних досягнень
	Узагальнювальні ігри	Забезпечують систематизацію та повторення навчального матеріалу	Розвиток логічного мислення та узагальнення знань
За характером навчальної діяльності	Рольові ігри	Моделювання соціальних або навчальних ситуацій із розподілом ролей	Розвиток комунікативних і соціальних навичок
	Імітаційні ігри	Відтворення реальних процесів або подій у навчальному середовищі	Формування критичного мислення
	Ділові ігри	Орієнтовані на прийняття управлінських або колективних рішень	Створення цікавих навичок співробітництва
	Проєктні та гейміфіковані технології	Поєднання ігрової та дослідницької діяльності	Формування дослідницьких і творчих компетентностей
Відповідно до використання	Традиційні ігрові технології	Реалізуються без використання цифрових засобів	Активізація навчальної діяльності

Особливість класифікації	Види ігрових технологій	Характеристика та педагогічне призначення	Освітній результат
діджітал технологій	Цифрові освітні ігри	Онлайн-вікторини, симулятори, інтерактивні платформи	Індивідуалізація та інтерактивність навчання
	Гейміфікація	Задіяння механік ігри (бали, рейтинги, рівні) у навчанні	Підвищення мотивації та залученості учнів
За педагогічними функціями та психологічним впливом	Мотиваційні ігри	Стимулюють інтерес до навчальної діяльності	Підвищення навчальної мотивації
	Комунікативні ігри	Забезпечують взаємодію та співпрацю учнів	Розвиток соціальних компетентностей
	Розвивальні ігри	Спрямовані на розвиток мислення та творчості	Інтелектуальний розвиток учнів
	Соціалізаційні ігри	Формують навички командної роботи та соціальної адаптації	Соціальна інтеграція школярів
	Рефлексивні ігри	Передбачають самооцінювання та аналіз результатів діяльності	Формування навичок саморефлексії

Джерело: складено автором самостійно

Серед найпоширеніших підходів – розподіл ігрових технологій за дидактичною метою їх використання. У межах цього підходу виокремлюють навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнювальні ігри. Навчальні ігри направлені на вивчення нових знань, тренувальні – на формування практичних умінь і навичок, тоді як контролюючі дозволяють здійснювати перевірку рівня знань у ненав’язливій формі. Узагальнювальні ігри застосовуються для систематизації навчального матеріалу та формування логіки учнівської думки. Вказане групування

забезпечує педагогові можливість добору оптимальної ігрової технології відповідно до етапу уроку та освітніх завдань [3].

Важливим критерієм класифікації є характер навчальної діяльності учнів. За цим показником виділяють рольові, імітаційні, ділові, сюжетно-моделювальні та проєктно-ігрові технології. Рольові та імітаційні ігри дозволяють моделювати соціальні або історичні ситуації, допомагаючи формуванню критики та навичок комунікації. Ділові ігри формують навички прийняття рішень і командної взаємодії, тоді як проєктно-ігрові технології орієнтовані на дослідницьку діяльність учнів і створення освітнього продукту. Зазначені види ігрових технологій особливо ефективні в компетентнісно орієнтованому навчанні, оскільки поєднують навчальну та практичну діяльність школярів [14].

У сучасних умовах цифровізації освіти значного поширення набуває класифікація ігрових технологій за рівнем використання інформаційно-комунікаційних технологій. Відповідно розрізняють традиційні ігрові технології, цифрові ігри та гейміфікацію освітнього процесу. Цифрові ігрові інструменти включають онлайн-вікторини, інтерактивні платформи, освітні симулятори та віртуальні середовища навчання, що дозволяють здійснювати формувальне оцінювання та індивідуалізувати навчальний процес. Гейміфікація передбачає використання окремих ігрових механік – балів, рейтингів, рівнів, досягнень – у неігровому освітньому середовищі, що значно підвищує навчальну мотивацію здобувачів освіти [7].

Окрему групу становить класифікація ігрових технологій за педагогічними функціями та психологічним впливом на особистість учня. У цьому контексті виокремлюють мотиваційні, комунікативні, розвивальні, соціалізаційні та рефлексивні ігрові технології. Їх застосування сприяє розвитку пізнавальної активності, формуванню емоційного інтелекту, навичок співпраці та самостійності здобувачів освіти. Дослідники наголошують, що комплексне використання різних типів ігрових технологій забезпечує не лише засвоєння знань, а й

комплексне створення особистості школяра, здатної до творчої діяльності та адаптації в сучасному інформаційному суспільстві [19].

Гейміфікація передбачає використання ігрових механік у неігровому освітньому середовищі. Дослідження Д. В. Вербовецького та І. Г. Сікорського доводять, що гейміфікація підвищує навчальну мотивацію, сприяє мотивації школярів до активного пізнання й створює позитив у розумінні процесу навчання [1; 43].

У контексті закладів загальної середньої освіти ігрові технології виступають ефективним засобом реалізації вікової специфіки школярів. Точку зору про гру як провідну діяльність молодших школярів підтверджують дослідження М. Мачинської та М. Оприска, які підкреслюють значення гри для адаптації учнів до шкільного навчання [35; 49].

У базовій та старшій школі ігрові технології набувають інших форм, зокрема рольових, ділових, імітаційних ігор та навчальних симуляцій. Вони спрямовані на розвиток критичного мислення, комунікативних умінь і соціальної компетентності. За висновками Л. І. Бойка та О. М. Петренка, саме такі форми гри дозволяють моделювати реальні життєві ситуації та формувати відповідальні поведінкові стратегії [16; 19].

Особливе місце ігрові технології посідають у формуванні ключових компетентностей учнів, визначених державними стандартами загальної середньої освіти. Через гру ефективно розвиваються уміння співпраці, комунікації, ініціативності та креативності. Це підтверджують дослідження П.Дячука, Л. Перфільєвої та О. Ломаки, які акцентують увагу на компетентнісному потенціалі ігрових технологій [11; 21]. Цифровізація освіти значно розширила можливості використання ігрових технологій у шкільному середовищі. Цифрові ігрові ресурси, онлайн-платформи та мобільні застосунки дозволяють інтегрувати ігрові елементи в дистанційне та змішане навчання. Дослідження О. Ю. Жигадло та Г. П. Шевченко

засвідчують ефективність цифрових ігрових інструментів для формувального оцінювання та зворотного зв’язку [12; 18].

Технології гейміфікації також виконують важливу виховну функцію в процесі навчання. У такий спосіб формуються моральні цінності, норми поведінки та навички соціальної взаємодії. А. О. Звягінцева та Т. М. Журавель підкреслюють, що ігрова діяльність забезпечує емпатію, толерантне ставлення, а також відповідальність учнів [13; 39].

У сучасній педагогіці ігрові технології розглядаються як ефективний засіб профілактики навчальної пасивності та зниження зацікавленості у навчанні. Ці технології дозволяють зменшити рівень тривожності, страху помилки та формалізму в навчанні. За результатами досліджень Б. І. Савченка, гра створює психологічно безпечне середовище для навчання, де учень відчуває себе впевнено [19]. Важливим аспектом є інтеграція ігрових технологій у різні навчальні предмети. Наукові праці В. В. Волошеної, І.В.Мельникової та К.Ангеловської демонструють ефективність ігрових методів у викладанні математики, мови й літератури [6; 36]. Це свідчить про універсальність ігрових технологій та їх адаптивність до різних освітніх контекстів.

Разом із тим, дослідники звертають увагу на необхідність педагогічно виваженого використання ігрових технологій. Надмірна ігровізація може призводити до зниження навчальної дисципліни та поверхового засвоєння знань. На цьому наголошують Д. О. Крайнов та В. В. Писменний, підкреслюючи важливість балансу між ігровими та традиційними методами навчання [31; 38]. Місце ігрових технологій у сучасному освітньому процесі визначається також рівнем готовності педагогів до їх використання. Професійна компетентність учителя, його методична культура та здатність до інновацій є ключовими чинниками ефективності ігрового навчання. Це підтверджують дослідження Л. М. Височан, Є. О. Бохонька та І. П. Гончарової [4; 27].

Ігрові технології сприяють реалізації базових засад Нової української школи. Вказане, зокрема, стосується дитиноцентризму, партнерської педагогіки та навчання через діяльність. Вони забезпечують активну участь учнів у навчальному процесі та сприяють формуванню позитивного освітнього досвіду. Ці положення обґрунтовані у працях колективів авторів з проблем інноваційних педагогічних технологій [7].

Подальше осмислення сутності ігрових технологій у сучасному освітньому процесі потребує звернення до їх філософсько-педагогічних засад. Гра здавна розглядалася як універсальний механізм соціалізації та пізнання світу, що поєднує інтелектуальний, емоційний і діяльнісний компоненти розвитку особистості. У шкільній освіті ігрові технології виконують роль містка між природними потребами дитини та формалізованими вимогами навчальних програм, забезпечуючи гармонійне включення учня в освітній простір. Важливою ознакою ігрових технологій є їх здатність активізувати внутрішню мотивацію навчання. Якщо традиційні форми навчання були орієнтовані переважно на зовнішній контроль й оцінювання, то гра апелює до інтересу, допитливості та прагнення до самореалізації. Саме завдяки цьому навчальна діяльність перестає сприйматися як примусова, а набуває характеру особистісно значущого процесу, що підвищує стійкість навчальної мотивації.

Ігрові технології також сприяють індивідуалізації навчання в умовах масової школи. У межах гри кожен учень може обирати власну роль, темп і стратегію діяльності, що дає можливість брати за базис особливості рівня підготовки та пізнавальні інтереси. Це особливо важливо в умовах різнорівневих класів, де традиційні методи часто не забезпечують повноцінної участі всіх здобувачів освіти.

Суттєвим є й комунікативний потенціал ігрових технологій. Колективні та групові ігри створюють умови для активної взаємодії між учнями, формування навичок співпраці, взаємодопомоги та відповідальності за спільний результат. У такому форматі навчання

соціальні компетентності формуються природно, без штучного нав’язування правил і норм поведінки [17].

У сучасному освітньому процесі ігрові технології дедалі частіше вивчаються в якості результативного інструменту критичного мислення. Проблемні ігрові ситуації, рольові конфлікти та моделювання реальних подій змушують учнів аналізувати інформацію, порівнювати альтернативні рішення та прогнозувати наслідки власних дій. Це сприяє переходу від репродуктивного засвоєння знань до їх осмисленого застосування. Особливе місце ігрові технології посідають у формуванні емоційного інтелекту учнів. Через ігрову взаємодію школярі вчаться розпізнавати свої почуття й емоційний стан інших осіб, управляти емоціями, розв’язувати конфліктні ситуації. Такий досвід є надзвичайно цінним для соціального становлення особистості та формування психологічної стійкості.

За інклюзивного навчання технології, що досліджуються, інтегровані в загальноосвітній простір. Гра знижує бар’єри у спілкуванні, сприяє прийняттю різноманітності та створює атмосферу рівності й партнерства. Завдяки цьому ігрові методи набувають не лише навчального, а й соціально-виховного значення. Ігрові технології й ігрові форми ефективно реалізують превентивні програми, вони запобігають девіаціям та розвитку асоціальних проявів. У грі учні мають можливість безпечного «програвання» конструктивних моделей поведінки.

Сучасні цифрові ігрові технології значно розширюють дидактичні можливості в місці здобування освіти. Використання електронних ігор, симуляторів і навчальних платформ дозволяє інтегрувати в освітній процес елементи віртуальної реальності, що підвищує наочність і практичну спрямованість навчання. При цьому цифрова гра стає не самоціллю, а засобом досягнення чітко визначених освітніх результатів. Водночас ефективність ігрових технологій залежна від методологічної майстерності викладача. Учитель повинен уміти грамотно проєктувати ігрову

діяльність, визначати її мету, добирати відповідні методи та здійснювати рефлексію результатів. Без чіткого педагогічного керівництва гра ризикує перетворитися на розвагу, що не має достатньої навчальної цінності [50].

Ігрові технології допомагають сформувати позитивний психологічний клімат у класі. Атмосфера співпраці, емоційної підтримки та взаємної поваги знижує рівень шкільного стресу та сприяє підвищенню навчальної успішності. У такому середовищі здобувачі освіти охочіше беруть участь у навчальній діяльності та демонструють більшу відкритість до навчання.

Вагомою перевагою ігрових технологій є їх адаптивність до різних освітніх моделей і концепцій. Вони можуть бути інтегровані як у традиційний урок, так і у змішане чи дистанційне навчання. Це робить ігрові методи універсальним інструментом, здатним відповідати викликам сучасної освіти.

Ігрові технології також стимулюють розвиток креативного потенціалу учнів. У процесі гри школярі мають змогу експериментувати, пропонувати нестандартні рішення та проявляти ініціативу. Такий досвід є важливим для формування креативного мислення, що розглядається ігровий формат, який дозволяє здійснювати ненав’язливий контроль знань, без активного акценту на помилках. Це сприяє підтриманню позитивної самооцінки здобувачів освіти [35].

Отже, сутність ігрових технологій полягає у поєднанні навчальних, виховних і розвивальних завдань на основі ігрової діяльності, що відповідає потребам і можливостям сучасних учнів. Теоретичні положення, розглянуті в наукових джерелах, створюють міцну основу для втілення ігрових технологій у шкільну практику. Ігрові технології займають стійке та багатовимірне місце в сучасному навчанні. Крім того, поєднують навчальні, виховні та розвивальні функції, відповідають віковим і психологічним особливостям учнів та забезпечують реалізацію інноваційних освітніх підходів. Їх системне та методично обґрунтоване втілення дозволяє всебічно розвивати особистості.

1.2. Зміст та особливості профілактичної діяльності у закладах загальної середньої освіти

Практика профілактичних заходів спрямована на запобігання негативним явищам у розвитку, поведінці та соціалізації здобувачів освіти. У науковому дискурсі вона розглядається як цілісна система педагогічних, психологічних і соціальних заходів, що забезпечують формування здорового, безпечного та мотиваційно сприятливого освітнього середовища. Як зазначає Б. І. Савченко, профілактична педагогіка орієнтується не лише на корекцію вже наявних проблем, а передусім на їх випередження через активізацію внутрішніх ресурсів особистості дитини [2]. Сутність профілактичної діяльності в ЗЗСО полягає у формуванні в учнів стійких ціннісних орієнтацій, соціально прийнятних моделей поведінки та навичок саморегуляції. Вона охоплює як навчальний, так і виховний компоненти освітнього процесу, інтегруючись у зміст уроків, позакласну діяльність та шкільне середовище загалом. На думку Л.І.Бойка, профілактика – це базис для розвитку соціокультурної адаптації школярів [16].

Вагомим напрямом профілактичної діяльності є превенція девіантної поведінки, зокрема агресії, булінгу, адиктивних проявів та соціальної ізоляції школярів. Тому важливими є ігрові педагогічні технології, які створюють безпечні умови для проживання складних соціальних ситуацій у змодельованій формі. Дослідження Л. М. Височан, Є. О. Бохонько та І. П. Гончарової доводять, що гейміфіковані формати навчання знижують рівень шкільної тривожності [4]. Психолого-педагогічний напрям профілактичної діяльності передбачає формування емоційного інтелекту, комунікативних засобів взаємодії. Як підкреслює Т. М. Журавель, ігрова діяльність є природним середовищем розвитку дитини, у межах якого відбувається ненав’язливе засвоєння соціальних норм і правил поведінки [39]. Саме тому це результативний механізм профілактики.



Рис. 1.1. Компоненти профілактики у школах

За спостереженнями Д. В. Щербини, імітаційно-ігрове навчання ефективно формує активну комунікативну позицію школярів [56]. Окреме місце у структурі профілактичної діяльності займає здоров'язбережувальний напрям, що передбачає забезпечення психічного здоров'я. Ігрові технології, інтегровані в уроки фізичної культури та позакласні заходи, сприяють підвищенню мотивації до рухової активності. Це підтверджують дослідження Г. Череповської, Ю. Костюченка та В. Данилова [53].

У сучасних умовах цифровізації освіти профілактична діяльність дедалі частіше реалізується із застосуванням цифрових ігрових ресурсів. Цифрова гейміфікація дозволяє поєднати профілактичні завдання з формуванням інформаційної культури та цифрової грамотності здобувачів освіти. Як зазначає І. Г. Сікорський, використання цифрових ігрових середовищ сприяє підвищенню залученості учнів в активну життєдіяльність [43].

Педагогічні можливості гейміфікації у профілактичній діяльності полягають у створенні ситуацій успіху. Д. В. Вербовецький підкреслює, що ігрові механіки дозволяють учителю впливати на поведінкові установки здобувачів освіти без прямого тиску, що є особливо важливим у профілактичній роботі [1].

М. І. Андрушко наголошує, що вікові особливості здобувачів освіти визначають специфіку профілактичної діяльності в початковій, базовій та старшій школі. У початкових класах переважають сюжетно-рольові та дидактичні ігри, спрямовані на адаптацію та соціалізацію дітей [3].

У базовій середній школі профілактична діяльність орієнтована на подолання кризових явищ підліткового віку, зокрема зниження навчальної мотивації та зростання ризикованої поведінки. За результатами досліджень О.І. Салати та О. С. Трухан, гейміфікація сприяє збереженню прагненню навчатися та зменшенню проявів навчальної дезадаптації [42]. Важливим аспектом профілактичної діяльності є підготовка педагогів до використання ігрових та інтерактивних технологій. Як зазначають В. В. Кириленко, Н. М. Кириленко та А. І. Крижановський, ефективність профілактичної роботи – це саме сфера педагогічних інновацій [27].

Інтеграція профілактичної діяльності у зміст навчальних предметів розширює її педагогічні можливості. Ігрові методи на уроках мови, математики чи інформатики дозволяють одночасно вирішувати навчальні та виховні завдання. Це підтверджують дослідження І. В. Мельникової та К. Ангеловської щодо застосування ігрових елементів [36]. Мова йде про ключові компетентності, зокрема соціальної, громадянської та підприємницької. Дослідники доводять, що ігрові технології сприяють розвитку відповідальності, уміння діяти як командний гравець та приймати рішення [11].

У контексті сучасних викликів, зокрема дистанційного та змішаного навчання, профілактична діяльність потребує нових форм реалізації. З. А. Звягінцева зазначає, що ігрові технології в умовах дистанційної

освіти допомагають зберігати емоційний контакт між учителем і здобувачами освіти [13].

Важливою складовою профілактичної діяльності, яке мінімізує ризики психологічного тиску, конфліктів та дезадаптації здобувачів освіти. У цьому контексті профілактика розглядається не як сукупність разових заходів, а як довготривалий педагогічний процес, інтегрований у повсякденну шкільну практику. Як наголошує Н. В. Савченко, інтерактивні педагогічні технології дозволяють створити атмосферу партнерства між учителем і учнями, що є ключовою умовою ефективної профілактики [24].

Одним із перспективних напрямів профілактичної діяльності є використання проєктно-ігрових технологій, які поєднують навчальні, виховні та соціалізуючі функції. Проєктна гра стимулює самостійність, відповідальність та критичне мислення учнів, сприяючи формуванню вмінь і адекватної поведінки. За результатами досліджень Г. Скасківа, проєктно-ігрові підходи особливо ефективні у профілактиці пасивності та навчальної апатії школярів [44].

Профілактична діяльність у закладах загальної середньої освіти тісно пов’язана з формуванням морально-етичних цінностей та соціальних норм. Ігрові технології дозволяють моделювати моральні дилеми та етичні конфлікти, що сприяє розвитку рефлексивного мислення учнів. Як зазначає О. М. Петренко, ігрове середовище створює умови для безпечного осмислення наслідків власних рішень без реальних негативних втрат [19]. Окрему увагу в системі профілактичної роботи слід приділяти розвитку комунікативної культури школярів. Командні ігри, рольові вправи та симуляції сприяють формуванню навичок ефективного спілкування, толерантності та емпатії. Про це свідчать дослідження О. В. Матвієнко та М. М. Євдокимова [34].

У сучасній школі профілактична діяльність дедалі частіше реалізується в умовах міждисциплінарної інтеграції. Поєднання ігрових

методів із навчальним змістом різних предметів дозволяє комплексно впливати на особистісний розвиток учнів. За спостереженнями Л. Колток та М. Грицишин, використання ігрових педагогічних технологій у початковій школі сприяє одночасному розвитку пізнавальної активності та соціальних навичок [29]. Цифрові ігри безпосередньо стосуються профілактичної діяльності, особливо в контексті формувального оцінювання та самоконтролю. О. Ю. Жигадло зазначає, що цифрові ігрові платформи дозволяють учням усвідомлювати власні освітні досягнення та коригувати поведінку в навчальному процесі [12]. Це дає і відповідальність, і саморефлексію.

Профілактична діяльність у ЗЗСО також спрямована на формування позитивної навчальної мотивації як чинника запобігання академічній неуспішності. Гейміфікація, на думку Д. О. Крайнова, дозволяє перетворити навчальні труднощі на виклики, що стимулюють інтерес та внутрішню мотивацію учнів [31]. Це особливо актуально в умовах зростання освітніх навантажень. Значний профілактичний потенціал мають ігрові технології у виховній роботі, зокрема під час позакласних заходів. З. А. Звягінцева підкреслює, що ігрові форми виховної діяльності сприяють адеватному і позитивному мікроклімату в учнівському колективі [13].

У старшій школі профілактична діяльність набуває більш усвідомленого характеру та спрямовується на формування життєвих компетентностей і професійного самовизначення. Ділові та економічні ігри дозволяють моделювати реальні соціально-економічні процеси, сприяючи формуванню активної життєвої позиції. І. О. Шаповалова наголошує на значенні економічних ігор як засобу соціальної профілактики [54].

Профілактичний потенціал ігрових технологій реалізується також у формуванні правової культури здобувачів освіти. Рольові ігри та симуляції правових ситуацій допомагають школярам засвоювати норми права через

практичний досвід. За висновками Ю. І. Литвинчука, ігрове навчання у шкільній освіті сприяє усвідомленню соціальної відповідальності та правових наслідків поведінки [47]. Важливою умовою ефективної профілактичної діяльності є системна взаємодія місця здобування освіти з батьками та громадою. Ігрові та тренінгові формати спільних заходів сприяють формуванню єдиного виховного простору. Як зазначає Г. В. Товканець, залучення батьків до ігрових форм роботи підвищує результативність профілактичних заходів у початковій школі [49].

Профілактична діяльність виконує компенсаторну функцію, спрямовану на підтримку здобувачів освіти із груп ризику. Ігрові технології дозволяють знизити рівень соціальної ізольованості таких дітей та сприяти їхній інтеграції в учнівський колектив. Б. І. Савченко підкреслює, що профілактична педагогіка має бути орієнтована на інклюзивні підходи [2].

Актуальним є питання сталого розвитку профілактичної діяльності в освіті. В. В. Писменний наголошує, що гейміфікація в освіті повинна узгоджуватися з цілями сталого розвитку, формуючи відповідальне ставлення до суспільних і глобальних викликів [38]. У цьому контексті профілактична діяльність набуває стратегічного значення. Міжнародний досвід підтверджує ефективність гейміфікації як інструменту профілактики навчальних та поведінкових проблем. Результати систематичних оглядів свідчать, що ігрові підходи позитивно впливають на залученість здобувачів освіти та соціально-емоційний розвиток [62]. Це підтверджує універсальний характер ігрових технологій у профілактичній педагогіці.

Отже, профілактична діяльність в школах – це по суті багаторівнева система педагогічних впливів, що реалізується через інтеграцію ігрових, інтерактивних і цифрових технологій. Її педагогічні можливості полягають у формуванні гармонійно розвиненої, соціально відповідальної постаті учня, здатної до саморозвитку та конструктивної взаємодії з соціумом.

Профілактична діяльність стає багатовимірним педагогічним явищем, що поєднує різні напрями та методи впливу. Це ігрові й гейміфіковані технології, які відкривають широкі педагогічні можливості для формування безпечного, мотиваційного та розвивального освітнього середовища.

1.3. Роль психологічної служби у профілактичній діяльності закладів загальної середньої освіти з використанням ігрових технологій

Психолого-педагогічні передумови використання ігрових технологій у профілактичній роботі з здобувачами освіти зумовлені необхідністю створення таких освітніх умов, які забезпечують гармонійний розвиток особистості, зниження рівня психологічної напруги та попередження девіантної поведінки. Сучасна профілактична педагогіка дедалі частіше звертається до ігрових форм як до ефективного інструменту впливу на емоційну, мотиваційну та поведінкову сфери учнів (табл. 1.3).

Таблиця 1.3

Психолого-педагогічні передумови використання ігрових технологій у профілактичній роботі з учнями

Психолого-педагогічна передумова	Сутнісна характеристика	Значення для профілактичної роботи з учнями	Очікуваний профілактичний ефект	Автори, джерела
Вікові психологічні особливості учнів	Домінування ігрової мотивації, емоційність, потреба у визнанні та підтримці	Дає змогу адаптувати профілактичні заходи до вікових потреб школярів	Підвищення залученості, зниження опору виховному впливу	Б. І. Савченко [2], Т. М. Журавель [39]

Психолого-педагогічна передумова	Сутнісна характеристика	Значення для профілактичної роботи з учнями	Очікуваний профілактичний ефект	Автори, джерела
Провідна роль гри у соціалізації	Гра як модель реальних соціальних ситуацій та норм поведінки	Дозволяє безпечно відпрацьовувати соціально прийнятні форми поведінки	Формування навичок конструктивної взаємодії	Л. І. Бойко [16], О. М. Петренко [19]
Мотиваційний потенціал ігрових технологій	Поєднання навчальної та емоційної складових діяльності	Активізує внутрішню мотивацію до участі у профілактичних програмах	Усвідомлене прийняття соціальних норм	О. І. Салата, О. С. Трухан [42]
Безпечне емоційне середовище	Відсутність страху помилки, добровільність участі	Створює умови для відкритого обговорення проблемної поведінки	Зменшення тривожності та агресії	Н. В. Савченко [24]
Діяльнісний підхід у навчанні	Навчання через активну діяльність і взаємодію	Профілактика здійснюється не декларативно, а через дію	Стійке закріплення позитивних моделей поведінки	Ю. І. Литвинчук [47]
Комунікативна спрямованість гри	Активна міжособистісна взаємодія школярів	Забезпечення емпатії	Попередження конфліктів і булінгу	О. В. Матвієнко, М. М. Євдокимов [34]
Моделювання проблемних ситуацій	Ігрове відтворення ризикованих або кризових ситуацій	Дає змогу аналізувати наслідки поведінки без реального ризику	Формування відповідального вибору	Г. І. Дзятківська [10], Б. І. Савченко [2]
Рефлексивний потенціал гри	Усвідомлення власних дій та переживань	Забезпечує самокорекцію поведінки учнів	Розвиток самоконтролю та саморегуляції	Д. В. Щербина [56]

Психолого-педагогічна передумова	Сутнісна характеристика	Значення для профілактичної роботи з учнями	Очікуваний профілактичний ефект	Автори, джерела
Інтерактивність і зворотний зв’язок	Постійна взаємодія учасників та миттєва реакція	Дозволяє педагогові коригувати профілактичний вплив	Підвищення ефективності профілактичних заходів	Г. П. Шевченко [18]
Ціннісно-орієнтаційний аспект	Формування моральних і соціальних цінностей через гру	Профілактика девіантної поведінки на ціннісному рівні	Становлення позитивної життєвої позиції	А. М. Король [30]
Індивідуалізація навчального впливу	Можливість врахування індивідуальних особливостей учнів	Забезпечує адресність профілактичної роботи	Зростання результативності педагогічного впливу	М. І. Андрушко [8]
Колективний характер ігрової діяльності	Спільне досягнення мети та командна взаємодія	Формує відповідальність за груповий результат	Розвиток соціальної відповідальності	Г. В. Товканець [49]
Емоційно-ціннісне підкріплення	Позитивні емоції як чинник запам’ятовування	Підсилює виховний ефект профілактичних заходів	Тривале засвоєння соціально прийнятних норм	О. М. Петренко [19]
Інтеграція цифрових ігрових інструментів	Використання цифрової гейміфікації	Підвищує актуальність профілактики для сучасних учнів	Залучення учнів до профілактики в онлайн-середовищі	Д. В. Касьянов [26], Г. Скасків [46]
Педагогічне керівництво і грою	Цілеспрямоване управління ігровою діяльністю	Забезпечує відповідність гри профілактичним цілям	Системність і результативність профілактичної роботи	Н. В. Савченко [24], Л. І. Бойко [16]

Джерело: складено автором

За переконанням Б. І. Савченка, ігрові технології дозволяють трансформувати профілактичну діяльність у природний і ненав'язливий процес особистісного розвитку [2].

Психологічною основою застосування ігрових технологій є провідна роль гри у розвитку дитини, особливо в молодшому та підлітковому віці. Гра виступає специфічною формою активності, що поєднує пізнання, емоційне переживання та соціальну взаємодію. Як зазначає Т. М. Журавель, ігрова діяльність створює умови для безпечного проживання життєвих ситуацій, що має особливе значення у профілактиці тривожності та поведінкових порушень [39].

Психологічна служба закладів загальної середньої освіти відіграє ключову роль у забезпеченні профілактичної діяльності, спрямованої на унеможливлення девіантної поведінки, конфліктів, булінгу та соціальної дезадаптації. У сучасних умовах трансформації освітнього середовища особливої актуальності набуває використання інноваційних педагогічних заходів, ключові з яких – ігрові технології як ефективний інструмент психологічного впливу та соціально-педагогічної підтримки школярів [24].

Таблиця 1.4

Використання ігрових технологій у роботі шкіл

Сфера профілактики	**Види ігрових технологій**	**Психолого-педагогічні завдання**	**Очікувані результати для учнів**	**Цільова група**
Формування безпечного освітнього середовища	Командні ігри, інтерактивні вправи	Попередження соціальної ізоляції та конфліктності	Позитивний психологічний клімат у колективі	Усі учні
Первинна профілактика девіантної поведінки	Сюжетно-рольові та імітаційні ігри	Формування соціально прийнятних моделей поведінки	Усвідомлення наслідків власних дій	Учні груп ризику
Соціальна адаптація учнів	Адаптаційні ігрові вправи	Зниження рівня тривожності та страху	Полегшення адаптації до школи	Учні 1-х, 5-х класів

Сфера профілактики	Види ігрових технологій	Психолого-педагогічні завдання	Очікувані результати для учнів	Цільова група
Розвиток емоційного інтелекту	Психологічні ігри на емоційне розпізнавання	Розвиток саморегуляції та емпатії	Контроль емоцій та розуміння інших	Учні середнього віку
Профілактика булінгу	Рольові та тренінгові ігри	Формування толерантності та взаємоповаги	Зменшення проявів агресії	Учнівські колективи
Попередження міжособистісних конфліктів	Комунікативні ігри	Розвиток навичок конструктивного спілкування	Покращення взаємин між учнями	Усі вікові групи
Формування мотивації до саморозвитку	Гейміфікація (бали, рейтинги, рівні)	Підвищення внутрішньої мотивації	Активна участь у психологічних заходах	Учні середньої та старшої школи
Профілактика стресу та емоційного виснаження	Релаксаційні та терапевтичні ігри	Формування психологічної стійкості	Зниження тривожності	Учні в умовах підвищеного стресу
Робота з учнями груп ризику	Корекційно-розвивальні ігри	Зміна деструктивних поведінкових установок	Соціальна інтеграція	Учні груп ризику
Розвиток комунікативної культури	Інтерактивні групові ігри	Формування культури спілкування	Підвищення соціальної компетентності	Усі учні
Співпраця з педагогами	Ігрові тренінги для соціальних педагогів	Узгодження виховних підходів	Покращення взаємодії «соціальний педагог–учень»	Педагогічний колектив
Робота з батьками	Психолого-педагогічні ігрові тренінги	Підвищення батьківської компетентності	Єдність виховного впливу	Батьки учнів
Дистанційна психологічна підтримка	Онлайн-квести, цифрові симуляції	Забезпечення доступності психологічної допомоги	Залучення учнів у дистанційному форматі	Учні під час онлайн-навчання

Сфера профілактики	Види ігрових технологій	Психолого-педагогічні завдання	Очікувані результати для учнів	Цільова група
Профілактика соціальної дезадаптації	Соціально-рольові ігри	Формування соціальних навичок	Успішна соціалізація	Підлітки
Реалізація едьютейнмент-підходу	Освітньо-розважальні ігри	Підтримка яскравих емоцій	Посилення зацікавленості учнів	Усі вікові категорії

Джерело: складено автором

Профілактична діяльність психологічної служби передбачає системне формування безпечного освітнього середовища шляхом розвитку емоційної стійкості, комунікативних умінь і соціальної компетентності здобувачів освіти. Ігрові технології створюють умови для ненасильницького засвоєння соціальних норм поведінки, оскільки гра виступає природною формою діяльності дитини, що забезпечує психологічний комфорт та відкритість до взаємодії. Використання ігрових методів у роботі практичного психолога дозволяє ефективно реалізовувати первинну профілактику ризикованої поведінки. Через сюжетно-рольові, імітаційні та тренінгові ігри здобувачі освіти отримують можливість моделювати життєві ситуації, аналізувати власні реакції та формувати навички конструктивного вирішення проблемних ситуацій.

Психологічна служба застосовує ігрові вправи і це сприяє гармонійному входженню дитини у соціум класного колективу. Важливим напрямом профілактичної роботи є попередження булінгу та міжособистісних конфліктів. Ігрові технології дозволяють організувати дискусії на складні соціальні теми, розвитку емпатії та формування толерантності. У процесі командних ігор здобувачі освіти навчаються співпраці, взаємоповазі та відповідальності за спільний результат [34].

Гейміфікація як сучасна форма інтеграції ігрових механік у психологічну діяльність сприяє підвищенню залученості школярів до

профілактичних програм. Використання рейтингових систем, рівнів досягнень, заохочень і символічних нагород підвищує внутрішню мотивацію учнів до саморозвитку та дотримання соціально прийнятної поведінки. Цифрові ігрові інструменти значно розширюють можливості психологічної служби у здійсненні профілактичної роботи. Онлайн-квести, інтерактивні симуляції та навчальні платформи забезпечують індивідуалізацію психологічного супроводу, дозволяючи враховувати вік школярів [23].

У профілактичній діяльності важливим є формування емоційного інтелекту школярів. Ігрові технології створюють ситуації емоційного переживання, що сприяє розвитку саморегуляції, здатності розпізнавати власні почуття і це є основою психологічної безпеки освітнього середовища. Значний потенціал мають ігрові тренінги, спрямовані на профілактику стресових станів та психоемоційного виснаження учнів. У контексті сучасних соціальних викликів такі форми роботи допомагають знижувати рівень напруження, формувати навички психологічної стійкості та адаптивної поведінки [47].

Психологічна служба також використовує ігрові технології у роботі з учнями груп ризику. Ігрове середовище дозволяє уникнути прямого моралізаторського впливу, натомість сприяє поступовій корекції поведінкових моделей через власний досвід діяльності та рефлексії. Важливою складовою профілактичної діяльності є співпраця психолога з педагогами та батьками. Ігрові методики застосовуються під час тренінгів, батьківських зустрічей і педагогічних консиліумів, що забезпечує єдність виховного впливу та формування позитивного психологічного клімату у шкільному середовищі.

Ігрові технології сприяють розвитку комунікативної культури учнів, що виступає одним із ключових факторів профілактики соціальних конфліктів. Завдяки інтерактивним вправам школярі опановують навички діалогу, активного слухання та ненасильницького спілкування [34].

Особливого значення набуває використання едьютейнмент-підходу, який поєднує навчання та розвагу. Такий формат дозволяє психологічній службі ефективно реалізовувати профілактичні програми без перевантаження учнів, забезпечуючи позитивне емоційне сприйняття виховних заходів. В умовах цифровізації освіти психологічна служба дедалі активніше інтегрує ігрові онлайн-середовища у профілактичну діяльність. Це дозволяє здійснювати психологічну підтримку навіть у дистанційному форматі навчання, зберігаючи сталість виховного процесу та доступність психологічної допомоги.

Отже, використання ігрових технологій є ефективним інструментом профілактики психологічних і соціальних ризиків серед учнівської молоді. Поєднання психолого-педагогічних підходів із потенціалом гри забезпечує формування безпечного, мотиваційного та розвивального освітнього середовища, орієнтованого на гармонійний розвиток особистості школяра та попередження негативних проявів поведінки.

Висновок до розділу 1

У підсумку розгляду теоретичних засад використання ігрових технологій у профілактичній діяльності загальноосвітніх закладів слід констатувати, що ігрові підходи посідають важливу позицію і ґрунтуються на міждисциплінарному поєднанні педагогіки, психології, соціальної роботи та теорії комунікації, що дає змогу розглядати гру як ефективний інструмент виховного та профілактичного впливу на особистість здобувача освіти. Теоретичний аналіз засвідчив, що ігрові технології відповідають віковим, психологічним та соціальним особливостям дітей і підлітків.

Важливим теоретичним положенням є усвідомлення профілактичної роботи, що направлена на запобігання девіантним проявам, ризикованій поведінці та соціальній дезадаптації здобувачів освіти. У цьому контексті ігрові технології виступають засобом непрямого педагогічного впливу, що дозволяє уникати надмірної нормативності та повчальності, характерних для традиційних форм профілактики. Теоретичні підходи доводять, що саме ігрове середовище сприяє зниженню психологічного опору з боку здобувачів освіти.

Вивчення джерел дозволяє виявити функції ігрових технологій у профілактичній діяльності, серед яких – соціалізуюча, комунікативна та корекційна. Теоретично обґрунтовано, що через гру учні набувають досвіду взаємодії, відповідального прийняття рішень, прогнозування наслідків власної поведінки, що є важливим чинником профілактики негативних соціальних явищ. Крім того, ігрові технології створюють умови для розвитку емпатії, що розглядаються як базові компоненти профілактичної роботи.

Гра не повинна розглядатися як разовий або епізодичний захід, а має бути інтегрованою складовою виховної та освітньої роботи. Такий підхід передбачає узгодження ігрових методів із загальношкільними програмами

профілактики, співпрацю педагогів, психологів та соціальних педагогів, а також урахування соціального контексту, в якому перебувають здобувачі освіти.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФІЛАКТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

2.1. Стан використання ігрових технологій у профілактичній діяльності закладів загальної середньої освіти

Профілактична робота направлена на забезпечення у здобувачів освіти соціально відповідальної поведінки, розвиток навичок безпечної життєдіяльності, попередження проявів девіантної та ризикованої поведінки. У сучасних педагогічних дослідженнях підкреслюється, що традиційні форми профілактичної роботи (лекції, бесіди, інструктажі) не завжди забезпечують достатній рівень залучення здобувачів освіти до активної діяльності. Саме тому значної актуальності набуває використання гейм-технологій, які дозволяють створити інтерактивне освітнє середовище, у якому учні можуть моделювати різні життєві ситуації, відпрацьовувати навички прийняття рішень, формувати комунікативні та соціальні компетентності.

Ігрові технології у профілактичній діяльності школи розглядаються як педагогічні методи, що поєднують елементи навчання, соціального тренінгу та психологічної підтримки. Їх застосування дозволяє організувати процес навчання й виховання таким чином, щоб учні не лише отримували інформацію про безпечну поведінку, а й практично відпрацьовували відповідні моделі дій. У процесі рольових, ситуаційних, командних та тренінгових ігор створюються умови для формування навичок конструктивної взаємодії, розвитку емпатії, відповідального ставлення до власної поведінки та поведінки інших.

Для вивчення стану використання ігрових технологій у профілактичній діяльності був організований експеримент на базі середньої школи № 300 м. Києва. Залучено 56 здобувачів освіти 7–8 класів, які були розподілені на 2 групи: експериментальну (28 учнів) й контрольну

(28 учнів). Експериментальна група брала участь у профілактичних заняттях із використанням ігрових технологій, а контрольна група обмежилася використанням традиційних педагогічних методів.

На констатувальному етапі було здійснено первинну діагностику рівня сформованості профілактичних умінь, комунікативних здібностей, емпатії та ставлення до ризикованої поведінки у підлітків. Формувальний етап передбачав реалізацію системи профілактичних занять із використанням ігрових технологій, що включали рольові ігри, тренінгові вправи, командні завдання та моделювання життєвих ситуацій. На контрольному етапі здійснювалося повторне діагностування для визначення динаміки змін у поведінкових та соціально-психологічних характеристиках учнів.

Для забезпечення об’єктивності результатів дослідження було використано комплекс діагностичних методик, які дозволили у повній мірі оцінити сформованість профілактичних компетентностей здобувачів освіти. До них увійшли як відомі психолого-педагогічні методики, так і авторські інструменти, розроблені спеціально для дослідження ефективності ігрових технологій у профілактичній роботі. Застосування декількох методик дозволило отримати комплексну характеристику поведінкових, соціальних і комунікативних особливостей здобувачів освіти підліткового віку.

Констатувальний етап передбачає задіяння таких методик: діагностика схильності до девіацій, анкета «Ставлення до ризикованої поведінки», методика визначення комунікативних та організаторських здібностей, опитувальник емпатійних тенденцій, тест на рівень сформованості навичок безпечної поведінки, анкета щодо сформованості профілактичних умінь здобувачів освіти. Паралельно здійснювалося педагогічне спостереження за поведінковими проявами учнів у ході колективних завдань, причому результати фіксувалися у спеціально розробленій карті спостереження.

Формувальний етап – це систематичне використання ігрових технологій у профілактичній діяльності. У процесі проведення ігрових занять застосовувалися рольові ігри, ситуаційні моделювання, групові тренінги та командні вправи, спрямовані на розвиток навичок безпечної поведінки, комунікації та конструктивної взаємодії. Під час цих занять педагог здійснював спостереження за поведінкою здобувачів освіти та оцінював рівень прояву соціальних і комунікативних навичок за допомогою карти педагогічного спостереження та шкали оцінювання сформованості навичок конструктивної взаємодії.

На контрольному етапі експерименту проводилося повторне застосування основних діагностичних методик, що використовувалися на початку дослідження. Це дозволило визначити динаміку змін у поведінці здобувачів освіти, оцінити ефективність застосування ігрових технологій та провести компаративний аналіз результатів обох груп. Наприкінці використовувалися методи математичної статистики – відсотковий аналіз та t-критерій Стьюдента.

У дослідженні для отримання комплексної інформації про рівень сформованості профілактичних умінь, особливості поведінки та соціально-психологічні характеристики учнів було використано вісім діагностичних методик, що поєднували стандартизовані психологічні інструменти та авторські розробки.

З метою систематизації використаного діагностичного інструментарію у таблиці 2.1 подано загальну характеристику методик, застосованих у педагогічному експерименті.

Таблиця 2.1

Методики дослідження стану використання ігрових технологій у профілактичній діяльності

№	Методика	Мета застосування	Коротка характеристика	Етап використання
1	Методика діагностики схильності стосовно девіантної поведінки	Виявлення схильності учнів до порушення соціальних норм	Опитувальник із 30 тверджень, що оцінюють імпульсивність, агресивність та схильність до ризику	Констатувальний, контрольний
2	Анкета «Ставлення до ризикованої поведінки»	Визначення ставлення учнів до ризику та небезпечних ситуацій	Анкета з 25 питань щодо ставлення до небезпечних дій і соціальних ризиків	Констатувальний, контрольний
3	Методика КОС	Оцінка комунікативних та організаторських здібностей	Опитувальник із 30 тверджень, що характеризують комунікативну активність та здатність до організації спільної діяльності	Констатувальний, контрольний
4	Методика визначення рівня емпатії	Визначення здатності учнів до співпереживання	Опитувальник із 20 тверджень, що оцінюють емоційну чутливість та соціальну підтримку	Констатувальний, контрольний
5	Тест на рівень сформованості навичок безпечної поведінки	Визначення практичних навичок безпечної поведінки	Тест із 20 ситуаційних завдань, що моделюють небезпечні життєві ситуації	Констатувальний, контрольний
6	Авторська анкета «Рівень сформованості профілактичних умінь учнів»	Комплексна оцінка профілактичних компетентностей	Анкета з 20 питань щодо самоконтролю, відповідальної поведінки та протидії ризику	Констатувальний, контрольний

№	Методика	Мета застосування	Коротка характеристика	Етап використання
7	Карта педагогічного спостереження	Фіксація поведінкових проявів учнів у процесі гри	Система критеріїв для оцінювання активності, взаємодії та дотримання правил	Формувальний
8	Шкала оцінювання навичок конструктивної взаємодії	Оцінка рівня взаємодії учнів у груповій діяльності	Шкала з 15 критеріїв, що визначають рівень співпраці та комунікації	Формувальний, контрольний

Джерело: складено автором

1. Методика діагностики схильності до девіантної поведінки (адаптований опитувальник для підлітків). Дана методика спрямована на виявлення рівня схильності здобувачів освіти до окремих форм поведінки, пов’язаної з девіаціями, у т.ч. порушення соціальних норм, агресивних проявів, імпульсивних дій та ігнорування правил безпеки. Опитувальник містить низку тверджень, що характеризують поведінкові установки підлітків, на які респонденти відповідають за шкалою згоди або частоти прояву поведінки. За результатами обробки визначається рівень ризику девіантної поведінки (низький, середній або високий), що дозволяє виявити групу учнів, які потребують підвищеної профілактичної уваги.

2. Анкета «Ставлення до ризикованої поведінки». Ця анкета використовується для визначення того, як підлітки сприймають різні види ризикованої поведінки, а також для оцінки їх готовності брати участь у потенційно небезпечних ситуаціях. Питання анкети стосуються ставлення до порушення правил, участі у небезпечних розвагах, впливу однолітків на поведінку та здатності оцінювати можливі наслідки ризикованих дій. Результати дозволяють встановити рівень схильності до ризику та ступінь усвідомлення небезпеки певних поведінкових моделей.

3. Методика визначення рівня комунікативних та організаторських здібностей (КОС). Методика КОС застосовується для діагностики розвитку соціальних компетентностей учнів. Це серія запитань, які дозволяють визначити рівень комунікативних умінь, активність у соціальній взаємодії, готовність до співпраці.

4. Методика визначення рівня емпатії (опитувальник емпатійних тенденцій). Ця методика спрямована на оцінювання здатності учнів розуміти емоційний стан інших людей, співпереживати та виявляти чуйність у міжособистісних стосунках. Опитувальник включає твердження, що відображають різні аспекти емпатійної поведінки, зокрема здатність співчувати, підтримувати інших та враховувати почуття співрозмовника. Визначення рівня емпатії є важливим для дослідження соціально-психологічного розвитку підлітків, оскільки цей показник безпосередньо пов’язаний із формуванням конструктивної поведінки та попередженням конфліктів.

5. Тест на рівень сформованості навичок безпечної поведінки. Методика передбачає аналіз поведінкових реакцій здобувачів освіти у різних життєвих ситуаціях, пов’язаних із потенційною небезпекою. Тест містить опис типових ситуацій (наприклад, тиск однолітків, небезпечні пропозиції, конфлікти, використання інтернету), до яких пропонується декілька варіантів дій. Учні обирають найбільш ймовірний для себе варіант поведінки. Результати тесту дають можливість виявити показник і рівень навичок безпечної поведінки та здатність підлітків приймати відповідальні рішення у ризикованих ситуаціях.

6. Авторська анкета «Рівень сформованості профілактичних умінь здобувачів освіти». Ця анкета була розроблена спеціально для проведення дослідження та спрямована на оцінювання рівня сформованості у школярів умінь, необхідних для запобігання небезпечним або ризикованим ситуаціям. Питання анкети стосуються здатності здобувачів освіти розпізнавати ризики, протидіяти негативному впливу оточення, звертатися

по допомогу та дотримуватися правил безпечної поведінки. Аналіз результатів дозволяє визначити ступінь готовності здобувачів освіти до конструктивної поведінки.

7. Карта педагогічного спостереження за поведінковими проявами здобувачів освіти у процесі ігрової діяльності. Цей інструмент використовувався для фіксації поведінки учнів під час участі в ігрових заняттях. У карті спостереження відображаються такі показники, як активність учнів, готовність до співпраці, дотримання правил гри, уміння вирішувати конфлікти, прояви відповідальності та взаємодопомоги. Педагог або психолог заповнює карту на основі безпосереднього спостереження за поведінкою здобувачів освіти у процесі виконання ігрових завдань.

8. Шкала оцінювання сформованості навичок конструктивної взаємодії. Дана шкала призначена для оцінювання рівня розвитку соціальних навичок здобувачів освіти, необхідних для ефективної взаємодії з однолітками. Вона передбачає оцінювання таких показників, як уміння слухати інших, виявляти особисту думку, працювати колективно, домовлятися та конструктивно розв’язувати конфлікти. Оцінювання здійснюється за кількісною шкалою, що дозволяє визначити рівень сформованості навичок конструктивної взаємодії та простежити їх зміни в процесі експериментальної роботи.

Використання комплексу психолого-педагогічних та авторських методик дозволило всебічно дослідити стан сформованості профілактичних умінь у підлітків та оцінити ефективність застосування ігрових технологій у профілактичній роботі загальноосвітніх закладів загальної середньої освіти. Сполучення анкетування, тестування та педагогічного спостереження забезпечило отримання об’єктивних результатів.

У подальшому – здійснено первинну діагностику рівня сформованості профілактичних умінь, соціально відповідальної поведінки,

комунікативних здібностей, емпатійності й потенціалу безпечної поведінки здобувачів освіти 7-го й 8-го класів. Отримані результати дозволили визначити вихідний стан досліджуваних показників у контрольній та експериментальній групах і створили основу для подальшого аналізу ефективності застосування ігрових технологій у профілактичній діяльності.

Аналіз результатів показав, що на початковому етапі дослідження значна частина здобувачів освіти має незначні профілактичні уміння. Зокрема, частина підлітків демонструє схильність до ризикованої поведінки, недостатній рівень комунікативної культури та обмежені навички безпечної поведінки. Такі результати підтверджують необхідність систематичної профілактичної роботи у місці здобування освіти.

Для узагальнення результатів діагностичного етапу був забезпечений кількісний аналіз (табл. 2.2).

Таблиця 2.2

Проведення констатувального етапу експерименту

Досліджуваний показник	**Рівень**	**Експериментальна група (28 учнів)**	**Контрольна група (28 учнів)**
Схильність до девіантної поведінки	Високий (відсутність схильності)	21 %	22 %
	Середній	46 %	44 %
	Низький (виражена схильність)	33 %	34 %
Ставлення до ризикованої поведінки	Високий (усвідомлення ризиків)	25 %	24 %
	Середній	43 %	45 %
	Низький	32 %	31 %
	Високий	23 %	21 %
	Середній	48 %	50 %

Досліджуваний показник	Рівень	Експериментальна група (28 учнів)	Контрольна група (28 учнів)
Комунікативні та організаторські здібності	Низький	29 %	29 %
Рівень емпатії	Високий	26 %	27 %
	Середній	45 %	44 %
	Низький	29 %	29 %
Навички безпечної поведінки	Високий	22 %	23 %
	Середній	47 %	46 %
	Низький	31 %	31 %
Рівень профілактичних умінь	Високий	20 %	21 %
	Середній	46 %	45 %
	Низький	34 %	34 %

Джерело: складено автором

У більшості здобувачів освіти домінує середній рівень сформованості профілактичних умінь, що характерно для підліткового віку, коли соціальні та поведінкові навички перебувають на стадії активного формування. Водночас близько третини учнів демонструють низький рівень сформованості навичок безпечної поведінки та підвищену схильність до ризикованих дій.

Особливу увагу привертає той факт, що лише близько п’ятої частини здобувачів освіти обох груп має високий рівень сформованості профілактичних умінь. Більшість підлітків потребує цілеспрямованої педагогічної підтримки у формуванні навичок безпечної поведінки, конструктивної взаємодії та відповідального ставлення до власних вчинків. Отримані результати підтверджують доцільність гейм-технологій, які можуть підвищити ефективність профілактичної діяльності у місці здобування освіти.

Крім кількісних результатів, важливу інформацію було отримано в процесі педагогічного спостереження за поведінкою здобувачів освіти у ході групових завдань.

У цілому було встановлено, що частина здобувачів освіти демонструє недостатній рівень співпраці у колективі, схильність до конфліктів або пасивність у процесі спільної діяльності. Також спостерігалася недостатня здатність деяких підлітків до аналізу ризикованих ситуацій та прогнозування можливих наслідків власної поведінки.

2.2. Програма профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій у закладах загальної середньої освіти

Метою формувального експерименту було формування у підлітків соціально відповідальної поведінки, розвиток навичок безпечної життєдіяльності, попередження ризикованих форм поведінки та вдосконалення комунікативних і соціальних компетентностей здобувачів освіти. Реалізація програми здійснювалася в експериментальній групі школярів 7–8 класів середньої школи № 300 м. Києва та передбачала систематичне використання різних видів ігрових технологій у профілактичній роботі.

Розробка програми ґрунтувалася на сучасних психолого-педагогічних підходах до організації профілактичної діяльності у загальноосвітньому закладі. Було виявлено. що ефективне формування соціально значущих якостей особистості відбувається у процесі активної діяльності школярів. Ігрові технології розглядалися як ефективний педагогічний інструмент, що дозволяє поєднати навчальну, виховну та профілактичну функції освітнього процесу.

Зміст програми був направлений на формування у підлітків низки важливих компетентностей, серед яких особливе місце посідають навички безпечної поведінки, відповідальне ставлення до власних дій, здатність до співпраці, комунікативна культура та емпатійність. У процесі реалізації програми учні залучалися до різноманітних видів ігрової діяльності, що передбачали дискусію щодо можливих варіантів поведінки та колективне вироблення оптимальних рішень.

Програма профілактичної діяльності складалася з комплексу тематичних занять, що проводилися протягом навчального семестру у формі тренінгових занять, рольових ігор, ситуаційного моделювання, командних вправ та інтерактивних дискусій. Кожне заняття було спрямоване на формування конкретних соціальних та поведінкових

навичок, а також на створення у підлітків здатності до усвідомленого аналізу власної поведінки. Одне заняття (40–45 хвилин) відповідало структурі шкільного уроку та дозволяло органічно інтегрувати профілактичні заходи у навчально-виховний процес.

Початковий етап реалізації: основна увага приділялася формуванню позитивного психологічного клімату у групі та розвитку навичок взаємодії між здобувачами освіти. Для цього використовувалися ігри-знайомства, командні вправи та тренінгові завдання, спрямовані на довіру, взаємоповагу та готовності до співпраці. Такі вправи дозволяли створити сприятливу атмосферу для подальшої профілактичної роботи та забезпечували активне залучення здобувачів освіти до навчального процесу. Наступний етап програми був спрямований на формування у підлітків комунікації й конструктивного вирішення конфліктних ситуацій. У процесі рольових ігор здобувачі освіти моделювали типові життєві ситуації, пов’язані з міжособистісними конфліктами, тиском однолітків або необхідністю прийняття складних рішень. Учасники гри по черзі виконували різні соціальні ролі, що дозволяло їм краще зрозуміти позицію інших людей та розвинути здатність до емпатії.

Особливе місце у програмі займали ігрові заняття, спрямовані на профілактику ризикованої поведінки підлітків. У процесі ситуаційного моделювання здобувачі освіти аналізували різні життєві ситуації, пов’язані з можливими небезпеками, такими як участь у небезпечних розвагах, конфлікти з однолітками, використання небезпечних предметів або перебування у незнайомому середовищі. У ході обговорення здобувачі освіти визначали можливі ризики та пропонували безпечні способи вирішення проблемної ситуації.

Важливим компонентом програми стало використання командних ігор, які сприяли розвитку навичок співпраці та відповідальності за спільний результат діяльності. У таких іграх здобувачі освіти працювали у малих групах, виконуючи спільні завдання, що вимагали координації дій,

розподілу ролей та взаємної підтримки. Подібна форма роботи дозволяла формувати у підлітків почуття колективної відповідальності та сприяла розвитку організаторських здібностей.

Одним із напрямів реалізації програми було формування у підлітків критики у мисленні. Використовувалися інтерактивні ігри-дискусії, у ході яких учні аналізували різні життєві ситуації, висловлювали власні думки та аргументували свою позицію. Такий формат роботи сприяв розвитку вміння оцінювати можливі наслідки власних дій та приймати відповідальні рішення. Значну увагу під час реалізації програми було приділено розвитку емпатійних якостей здобувачів освіти. У процесі спеціальних ігрових вправ підлітки вчилися розпізнавати емоційний стан інших людей, співпереживати їм та надавати підтримку у складних ситуаціях. Такі вправи сприяли формуванню гуманістичних цінностей та підвищували рівень соціальної чутливості здобувачів освіти.

У подальшому використовувалася спеціально розроблена карта педагогічного спостереження, у якій фіксувалися прояви комунікативної активності, рівень участі у груповій роботі, здатність до співпраці та дотримання правил гри. Отримані дані дозволяли оцінити динаміку змін у поведінці здобувачів освіти та коригувати зміст профілактичних занять.

Паралельно з педагогічним спостереженням здійснювалося оцінювання рівня сформованості навичок конструктивної взаємодії здобувачів учнів. Для цього використовувалася спеціальна шкала оцінювання, що включала критерії співпраці, комунікації, взаємної підтримки та здатності до вирішення конфліктів. Результати оцінювання дозволяли визначити, наскільки ефективно ігрові технології сприяють розвитку соціальних компетентностей підлітків.

У процесі реалізації програми було встановлено, що ігрова діяльність стимулює інтерес підлітків до обговорення соціально важливих проблем та сприяє глибшому усвідомленню значення безпечної поведінки. Учні більш охоче беруть участь у колективному обговоренні та виявляють ініціативу

у процесі виконання групових завдань. Важливим результатом впровадження програми став більш високий рівень комунікаційних умінь учнівського колективу. Спільна участь у командних іграх та тренінгових вправах сприяла формуванню позитивних міжособистісних відносин, зменшенню кількості конфліктних ситуацій та розвитку атмосфери взаємної підтримки у групі.

Узагальнену характеристику програми профілактичної діяльності подано у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Програма профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій

№ заняття	Тема заняття	Мета заняття	Ігрові технології та методи	Очікуваний результат
1	Знайомство та формування групи	Створення позитивного психологічного клімату	Ігри-знайомства, командні вправи	Формування довіри між учнями
2	Я і моя поведінка	Усвідомлення відповідальності за власні дії	Рольова гра, інтерактивна дискусія	Формування самоконтролю
3	Спілкування без конфліктів	Формування навичок комунікації	Рольові ігри й вправи	Формування конструктивної комунікації
4	Вплив однолітків	Усвідомлення тиску групи	Ситуаційні ігри	Навички протидії негативному впливу
5	Безпечна поведінка у повсякденному житті	Формування навичок безпеки	Ситуаційне моделювання	Усвідомлення ризиків
6	Прийняття рішень	Розвиток критичних можливостей	Ігри-дискусії	Навички аналізу ситуацій
7	Емпатія та взаєморозуміння	Розвиток здатності до співпереживання	Психологічні ігри	Підвищення рівня емпатії

№ заняття	Тема заняття	Мета заняття	Ігрові технології та методи	Очікуваний результат
8	Робота у команді	Формування навичок співпраці	Командні ігри	Розвиток колективної відповідальності
9	Конфлікт і способи його вирішення	Формування навичок медіації	Рольові ігри	Зниження конфліктності
10	Моя безпечна поведінка	Узагальнення отриманих знань	Тренінгова гра	Закріплення навичок
11	Життєві цінності	Формування відповідального ставлення до життя	Ігрова дискусія	Усвідомлення особистих цінностей
12	Підсумкове заняття	Оцінювання змін у поведінці	Командна гра	Узагальнення досвіду

Джерело: складено автором

У програмі використані такі ігрові технології:

Гра 1. «Ланцюг знайомств»

Мета: формування позитивної атмосфери у групі та налагодження взаємодії між здобувачами освіти.

Хід гри: здобувачі освіти стають у коло. Кожен представляється й називає позитивну рису характеру. Наступний учасник повторює ім’я та рису попереднього учня і додає свою інформацію. Гра продовжується доти, доки всі учні не представлять себе.

Результат: гра сприяє формуванню довіри у групі, розвитку пам’яті та комунікативних навичок.

Гра 2. «Складне рішення»

Мета: формування навичок прийняття відповідальних рішень у складних ситуаціях.

Хід гри: здобувачам освіти пропонується кілька життєвих ситуацій (наприклад, пропозиція взяти участь у небезпечній розвазі або порушити

правила). Учасники мають обговорити можливі варіанти поведінки та визначити найбільш безпечний і відповідальний.

Результат: здобувачі освіти навчаються аналізувати ризики та прогнозувати наслідки власних дій.

Гра 3. «Зміна ролей»

Мета: розвиток емпатії та розуміння позиції іншої людини.

Хід гри: здобувачі освіти отримують ролі учасників конфліктної ситуації (наприклад, двоє друзів, які посварилися). Після розігрування ситуації учасники змінюються ролями та намагаються відтворити ситуацію з іншої позиції.

Результат: формується здатність до співпереживання та розуміння мотивів поведінки інших людей.

Гра 4. «Командний виклик»

Мета: розвиток навичок спільного ухвалення рішень.

Хід гри: здобувачів освіти об’єднують у невеликі групи. Кожна команда отримує завдання (наприклад, знайти рішення умовної проблемної ситуації). Успіх виконання залежить від здатності учнів співпрацювати.

Результат: формуються навички взаємодії, відповідальності та командної роботи.

Гра 5. «Небезпечна ситуація»

Мета: формування поведінки, яка безпечна.

Хід гри: здобувачам освіти пропонується опис небезпечної ситуації (наприклад, конфлікт із незнайомцем або ризикована пропозиція від однолітків). Вона мають обрати найбільш безпечний варіант дій.

Результат: розвивається здатність швидко оцінювати небезпеку та приймати правильні рішення.

Профілактична програма

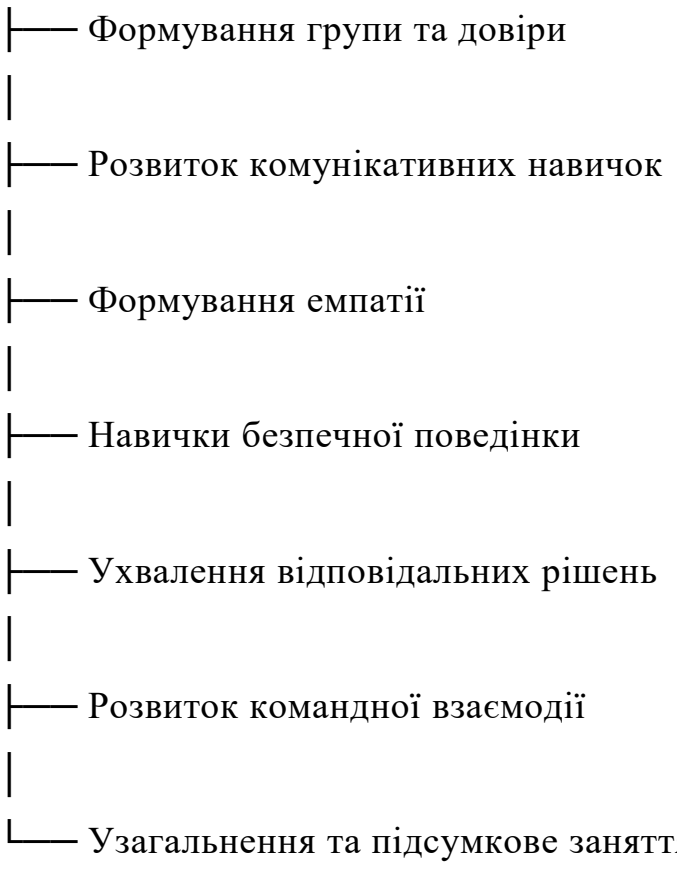


Рис. 2.1. Структура програми профілактичної діяльності

У подальшому розпочався контрольний етап дослідження, у дослідженні брали участь ті самі здобувачі освіти 7–8 класів середньої школи № 300 м. Києва (експериментальна й контрольна групи). Експериментальна група упродовж формувального етапу була залучена до профілактичних занять із використанням ігрових технологій, а контрольна група обмежилася традиційними методами. Повторна діагностика проводилася за допомогою згаданих вище інструментів.

Проведено компаративний аналіз до та після формувального етапу експерименту. Узагальнені результати подано у таблиці 2.4.

Таблиця 2.4

Компаративний аналіз стосовно констатувального і контрольного етапів (у %)

Показник	Рівень	Експерим. група (до)	Експерим. група (після)	Контр. група (до)	Контр. група (після)
Прихильність девіантній поведінці	Високий	21	39	22	26
	Середній	46	45	44	46
	Низький	33	16	34	28
Ставлення до ризикованої поведінки	Високий	25	43	24	28
	Середній	43	41	45	47
	Низький	32	16	31	25
Комунікативні здібності, потенціал комунікації	Високий	23	42	21	25
	Середній	48	44	50	52
	Низький	29	14	29	23
Рівень емпатії	Високий	26	44	27	30
	Середній	45	43	44	46
	Низький	29	13	29	24
Навички безпечної поведінки	Високий	22	46	23	28
	Середній	47	40	46	48
	Низький	31	14	31	24

Профілактичні уміння	Високий	20	48	21	27
	Середній	46	39	45	48
	Низький	34	13	34	25

Джерело: складено автором

Відсоток здобувачів освіти із високим рівнем профілактичних умінь зросла з 20 до 48%, а кількість учнів із низьким рівнем цього показника зменшилася з 34% до 13%. Подібна тенденція спостерігається і щодо розвитку навичок безпечної поведінки, комунікативних здібностей та емпатії.

Особливо помітні зміни відбулися у сфері безпечної поведінки. Позитивна динаміка також простежується у розвитку комунікації. Використання командних ігор, рольових вправ та групових завдань сприяло розвитку навичок співпраці, відповідальності та взаємної підтримки. Здобувачі освіти стали більш активними у процесі спільної діяльності, демонстрували більшу відкритість до спілкування та готовність до колективного вирішення проблем.

У процесі ігрових вправ, спрямованих на зміну ролей та аналіз емоційних станів інших людей, підлітки навчалися краще розуміти почуття інших та проявляти співчуття. Це сприяло формуванню більш сприятливого психологічного клімату у групі.

Для наочного представлення результатів дослідження доцільно використати графічні матеріали.

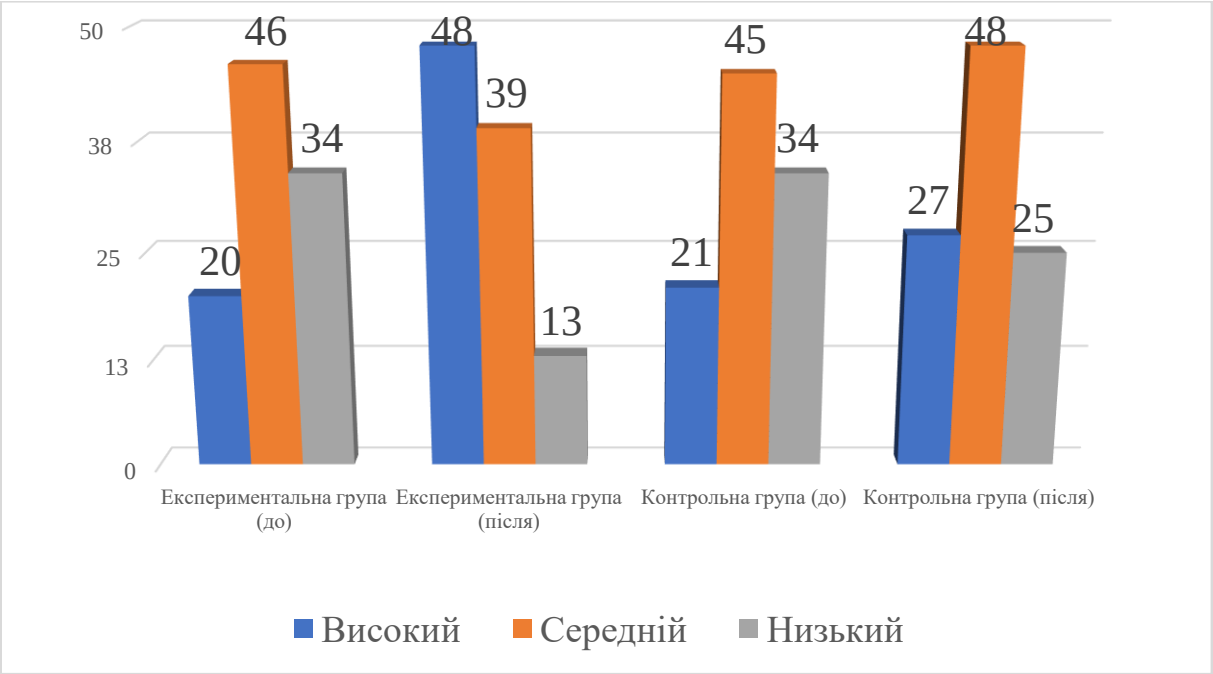


Рис. 2.2. Динаміка сформованості профілактичних умінь здобувачів освіти (%)

Джерело: складено автором самостійно

Діаграма виявляє вагоме збільшення числа школярів із високим рівнем профілактичних умінь після реалізації програми ігрових занять.

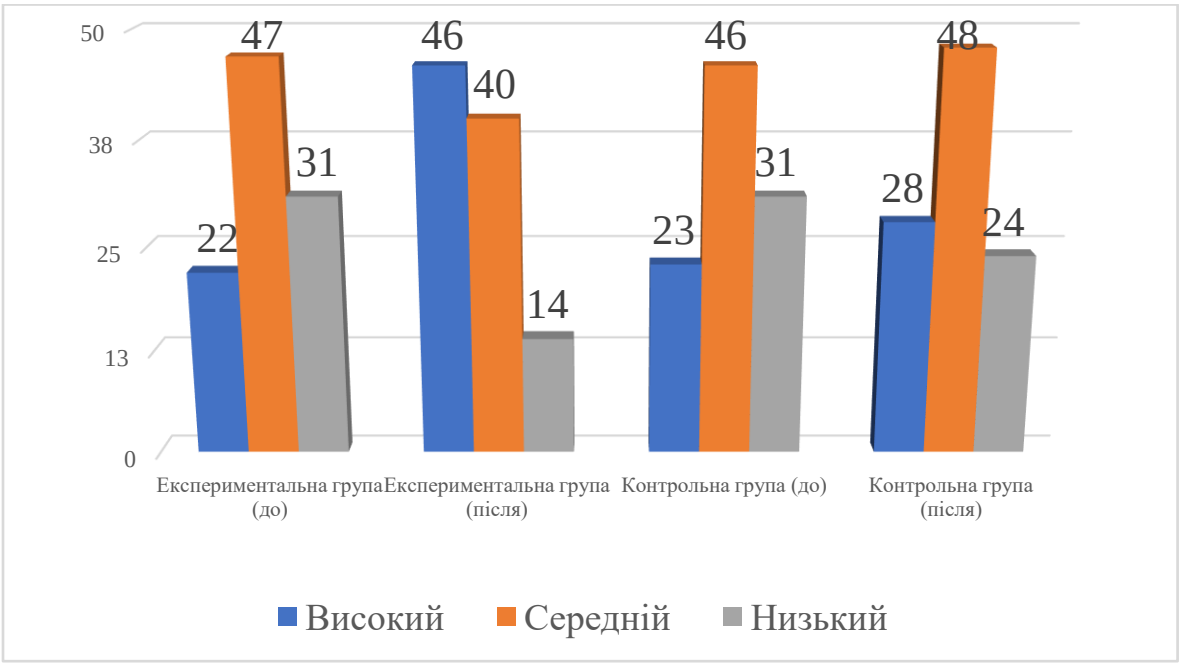


Рис. 2.3. Динаміка розвитку навичок безпечної поведінки (%)

Джерело: складено автором самостійно

Результати виявляють, що частка здобувачів освіти експериментальної групи із низьким показником потенціалу безпечної поведінки – значно зменшилася.

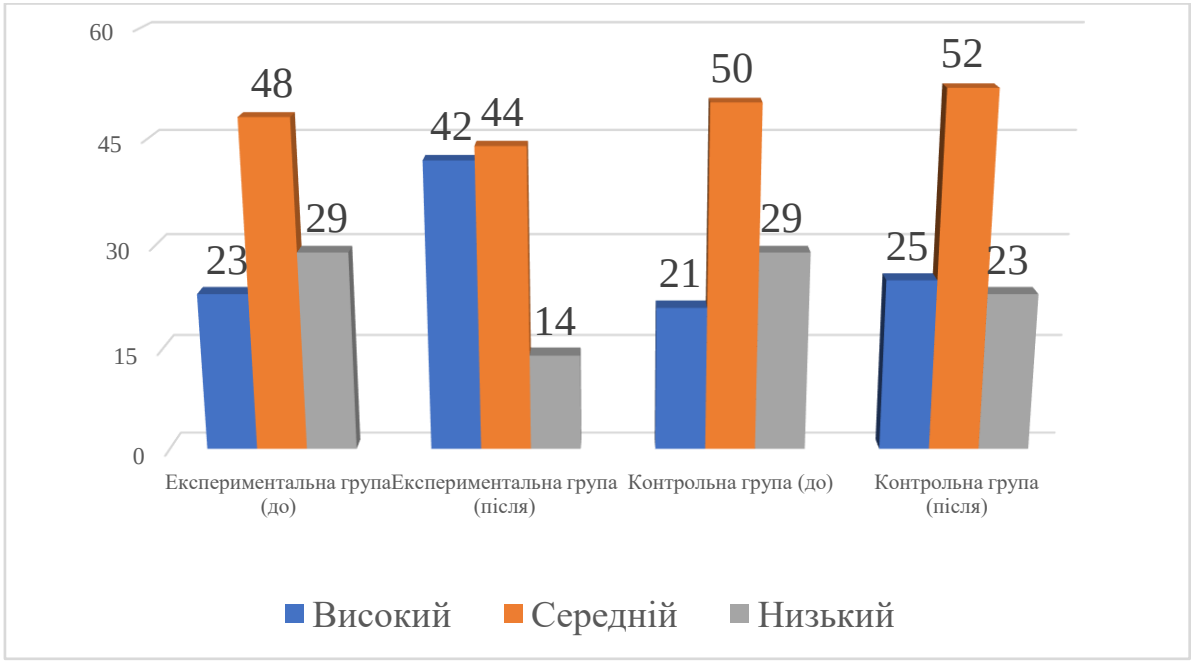


Рис. 2.4. Динаміка розвитку комунікативних здібностей (%)

Джерело: складено автором самостійно

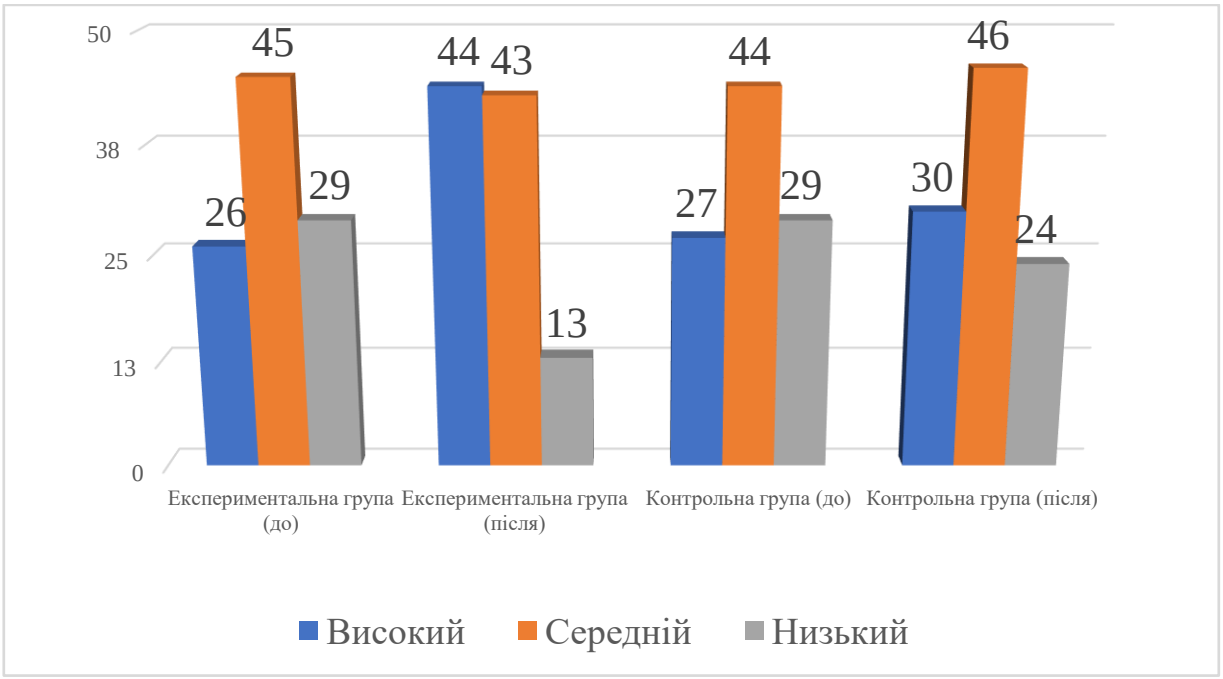


Рис. 2.5. Динаміка розвитку емпатії (%)

Джерело: складено автором самостійно

Для перевірки достовірності змін було використано t-критерій Стьюдента.

Таблиця 2.5

Результати статистичної перевірки ефективності програми

Показник	Серед. бал ЕГ до	Серед. бал ЕГ після	Серед. бал КГ до	Серед. бал КГ після	t-емпіричне	Показник значущості
Допустимість девіантної поведінки	2,1	1,4	2,2	2,0	2,31	$p < 0,05$
Ставлення до ризикованої поведінки	2,3	1,5	2,4	2,2	2,45	$p < 0,05$
Комунікативні здібності	2,2	2,9	2,1	2,3	2,67	$p < 0,05$
Рівень емпатії	2,3	3,0	2,4	2,5	2,51	$p < 0,05$
Навички безпечної поведінки	2,1	3,1	2,2	2,4	2,73	$p < 0,05$
Профілактичні уміння	2,0	3,2	2,1	2,4	2,86	$p < 0,05$

Отримані значення t-емпіричного перевищують критичні показники відносно рівня значущості $p < 0,05$. Таким чином, статистично значущі відмінності експериментальної й контрольної груп.

Таким чином, використання інтерактивних ігрових методик сприяє формуванню у підлітків соціально відповідальної поведінки, розвитку комунікативних навичок, емпатії та спроможності ухвалювати рішення у складних життєвих ситуаціях.

Висновки до розділу 2

Здійснено експериментальне дослідження ефективності використання ігрових технологій у профілактичній роботі закладах загальної середньої освіти. На підставі аналізу літератури та педагогічної практики було розроблено програму профілактичної роботи, спрямовану на формування у підлітків соціально відповідальної поведінки.

На констатувальному етапі здійснена комплексна діагностика рівня сформованості профілактичних умінь здобувачів освіти. Виявлено, що значна частина підлітків недостатньо усвідомлює ризики небезпечної поведінки та потребує цілеспрямованої педагогічної підтримки.

На формувальному етапі експерименту було реалізовано програму профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій. Програма включала систему тренінгових занять, рольових ігор, ситуаційного моделювання та командних вправ.

Контрольний етап дослідження засвідчив наявність позитивної динаміки у розвитку досліджуваних показників у експериментальній групі. У той же час в контрольній групі зазначені зміни були відносно менш вираженими.

ВИСНОВКИ

Таким чином, ми прийшли до таких висновків:

1. Ігрові технології є одним із ефективних інструментів освіти, а також сукупністю педагогічних методів, форм і прийомів, що базуються на використанні гри як провідного виду діяльності здобувачів освіти. Особливістю ігрових технологій є поєднання навчального, виховного та розвивального потенціалу, що сприяє активному залученню здобувачів освіти до освітнього процесу та підвищує їхню мотивацію до навчання.

Визначено, що сутність ігрових технологій полягає у створенні спеціальних ситуацій, які виконують важливі функції у сучасному освітньому процесі, серед яких навчальна, виховна, комунікативна, соціалізуюча та діагностична. Завдяки використанню ігрових форм роботи педагог має можливість не лише передавати здобувачам освіти необхідні знання, а й формувати у них здатність до співпраці, толерантність та критичне мислення.

Особливу увагу в дослідженні було приділено класифікації ігрових технологій, що використовуються у педагогічній практиці. Зокрема, виділено дидактичні, рольові, ділові, ситуаційні, тренінгові та імітаційні ігри. Кожен із цих видів має власні педагогічні можливості та може використовуватися для вирішення різних освітніх і виховних завдань.

Дослідження показало, що рольові та ситуаційні ігри є особливо ефективними для формування соціальних і комунікативних компетентностей здобувачів освіти. У процесі виконання певних ролей учні мають можливість відтворювати різні життєві ситуації, аналізувати поведінку людей та знаходити оптимальні способи розв’язання проблем. Такий підхід сприяє формуванню у підлітків соціального досвіду та розвитку навичок конструктивної взаємодії.

Вагомим аспектом застосування ігрових технологій є їх інтеграція у різні напрями освітньої діяльності, зокрема навчальну, виховну та профілактичну роботу.

Результати аналізу підтверджують те, що ігрові технології мають значний педагогічний потенціал і можуть ефективно застосовуватися у різних напрямах освітньої діяльності, зокрема у профілактичній роботі з підлітками.

2. Проаналізовані особливості розкриття змісту та особливостей профілактичної роботи. Вона направлена на попередження девіантної поведінки здобувачів освіти, формування навичок безпечної життєдіяльності та розвиток соціально відповідальної поведінки. Профілактична робота розглядається як комплекс педагогічних, психологічних та соціальних заходів, що здійснюються з метою запобігання негативним проявам у поведінці здобувачів освіти.

Встановлено, що профілактична діяльність у місці здобування освіти має системний характер і включає різні напрями роботи, зокрема інформаційно-просвітницький, виховний, психолого-педагогічний та соціальний. Кожен із цих напрямів спрямований на формування у підлітків відповідального ставлення до власної поведінки та усвідомлення можливих наслідків ризикованих дій. Особливе місце у системі профілактичної діяльності займає формування навичок безпечної поведінки.

У дослідженні встановлено, що ефективність профілактичної роботи залежить від педагогічних методів, які забезпечують активну участь учнів у навчанні. Традиційні форми – лекції чи бесіди – не завжди дозволяють досягти бажаного результатум. Важливу роль відіграє психологічна служба закладу освіти. До її основних функцій належать діагностика психоемоційного стану здобувачів освіти, консультування педагогів і батьків, проведення профілактичних тренінгів та участь у розробці програм виховної роботи.

Практичний психолог та соціальний педагог здійснюють моніторинг поведінкових проявів здобувачів освіти, виявляють фактори ризику та організовують індивідуальну і групову профілактичну роботу. Така діяльність спрямована на своєчасну допомогу підліткам. Крім того, психологічна служба активно співпрацює з педагогічним колективом, адміністрацією місця здобування освіти та батьками учнів. Така взаємодія сприяє створенню цілісної системи профілактичної роботи та забезпечує узгодженість дій усіх учасників освітнього процесу.

У процесі дослідження було встановлено, що одним із ефективних напрямів діяльності психологічної служби є організація тренінгових занять та інтерактивних програм.

3. Водночас, у практиці шкільної роботи ігрові методи застосовуються епізодично і не завжди мають системний характер. Більшість педагогів визнає ефективність ігрових технологій, проте не всі мають достатній досвід їх використання у профілактичній роботі. Це пов’язано з недостатньою методичною підготовкою педагогів та обмеженістю часу для організації інтерактивних занять. У межах констатувального етапу експерименту використовувався комплекс психолого-педагогічних методик, що дозволив оцінити рівень комунікативних здібностей, емпатії, навичок безпечної поведінки та ставлення до ризикованої поведінки.

Результати дослідження показали, що значна частина здобувачів освіти має середній або низький рівень сформованості профілактичних умінь. Зокрема, було виявлено недостатній рівень розвитку навичок безпечної поведінки та обмежену здатність до аналізу ризикованих ситуацій. Крім того, у процесі педагогічного спостереження було встановлено, що частина здобувачів освіти демонструє труднощі у комунікації з однолітками та не завжди здатна конструктивно вирішувати конфліктні ситуації. Особливої актуальності набуває використання ігрових

технологій, які дозволяють створити активне навчальне середовище та сприяють формуванню соціально значущих якостей особистості.

Отримані результати стали підґрунтям для розроблення спеціальної програми профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій.

4. Розроблена й впроваджена програма профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій. У межах дослідження було розроблено та апробовано програму профілактичної діяльності з використанням ігрових технологій, спрямовану на формування у підлітків соціально відповідальної поведінки та розвиток навичок безпечної життєдіяльності.

Програма включала систему інтерактивних занять, що проводилися у формі рольових ігор, тренінгів, ситуаційного моделювання та командних вправ. У процесі реалізації програми здобувачі освіти брали участь в ігровій діяльності, що дозволяло моделювати реальні життєві ситуації та відпрацьовувати навички прийняття відповідальних рішень.

Формувальний етап експерименту показав, що використання ігрових технологій сприяє підвищенню активності учнів та їх зацікавленості у профілактичних заняттях. У ході дослідження було встановлено, що інтерактивні ігрові методи сприяють здатності до співпраці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес / Д. В. Вербовецький. Освітній дискурс. 2023. № 43. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734560/
2. Аналіз застосування ігрових технологій у профілактичній педагогіці / Монографія / Б. І. Савченко. Дніпро : ДНУ, 2023. 184 с.
3. Андрушко М. Ігрові технології навчання в початковій школі : методичні рекомендації. Львів : Видавництво ЛНУ, 2018. URL: https://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2015/03/OSOBLYVOSTI-VYKORYSTANNYA-IHROVYKH-PEDAHOHICHNYKH-TEKHNOLOHIY-V-OSVITNOMU-PROTSESI-POCHATKOVOYI-SHKOLY.pdf
4. Височан Л. М., Бохонько Є. О., Гончарова І. П. Gamification as an effective learning tool for future teachers. *Інноваційна педагогіка*. 2023. № 1(58). С. 52–55.
5. Волошена В. В. Gamification as an interactive means of teaching mathematics. *Проблеми сучасного підручника*. 2024. Вип. 33. С. 57–67.
6. Гейміфікація в освітньому процесі / Колектив авторів. Технологія і техніка друкарства. 2019. Т. 3(65). URL: https://ttdruk.vpi.kpi.ua/article/view/202000
7. Гейміфікація як освітня стратегія : навч. посібник / За ред. М. І. Андрушко. Київ : Освіта, 2023. 208 с.
8. Головко Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка*. Серія «Педагогіка». 2015. Т. 1(1). С. 17–20.
9. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі : методологічні аспекти. ТНПУ, 2025. URL: https://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13013/1/9Dzyatkivska.pdf
10. Дячук П., Перфільєва Л., Ломака О. Педагогічний потенціал ігрової технології навчання у контексті формування ключових компетентностей

школярів 6-7-літнього віку. *Збірник наук. праць Уманського державного педагогічного університету*. 2023. URL: https://znp.udpu.edu.ua/article/view/270394

11. Жигадло О. Ю. Application of digital game-based tools for formative assessment at foreign language lessons. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2022. № 1(87). С. 139–150.
12. Звягінцева А. О. Використання ігрових технологій у виховній роботі початкової школи в умовах дистанційної освіти. Херсон : ХДУ, 2024. URL: https://ekhsuir.kspu.edu/items/d3680de0-dacb-4ce3-a4b9-307109d97440.
13. Ігри в навчанні: сучасні технології та підходи / Колективна монографія. Львів : Видавництво ЛНУ, 2023. 312 с.
14. Ігри в навчанні: сучасні технології та підходи / Колективна монографія / За ред. І. О. Шевченка. Львів : Видавництво ЛНУ, 2023. 312 с.
15. Ігрові методи в навчанні та вихованні школярів : монографія / За ред. Л. І. Бойка. Харків : ХНУ, 2023. 312 с.
16. Ігрові підходи в освіті : колективна монографія / За ред. О. П. Ковальчука. Одеса : ОНУ, 2023. 284 с.
17. Ігрові ресурси та цифрові інструменти в загальній середній освіті : навч.-метод. посібник / За ред. Г. П. Шевченко. Київ : НАУ, 2022. 304 с.
18. Ігрові технології і мотивація учнів : психологічні аспекти / Колективна монографія / За ред. О. М. Петренко. Харків : ХНУ, 2022. 232 с.
19. Ігрові технології і мотивація учнів : психологічні аспекти / Монографія / За ред. Т. М. Журавель. Львів : Ліга-Прес, 2023. 256 с.
20. Ігрові технології і мотивація учнів 6-7-літнього віку : зб. наук. праць / За ред. П. Дячука. Умань : УДПУ, 2023. 200 с.
21. Інноваційні педагогічні технології : гейміфікація та ігрові методи в освіті / Колективна монографія. Одеса : ОНУ, 2024. 288 с.
22. Інтеграція цифрових засобів в освітній процес: гейміфікація, як новітня освітня технологія. *Технології електронного навчання*. 2025. URL: https://journals.uran.ua/texel/article/view/348686.

23. Інтерактивні технології у шкільній педагогіці : монографія / За ред. Н. В. Савченко. Київ : КНУ, 2024. 328 с.
24. Касьянов Д. В. Gamification in contemporary ukrainian research. *Scientific notes of Junior Academy of Sciences of Ukraine.* 2024. № 30. URL: https://snman.science/index.php/sn/article/view/278
25. Кириленко В. В., Кириленко Н. М., Крижановський А. І. Застосування ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*. 2023. № 69. С. 43–55.
26. Книщ Ю., Гейник Т., Яцюк С., Марценюк І. Гейміфікація на уроках інформатики в початковій школі. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2023. № 4. URL: https://journals.vnu.volyn.ua/index.php/pedagogy/article/view/1398
27. Колток Л., Грицишин М. Використання ігрових педагогічних технологій в освітньому процесі початкової школи. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2023. №1. С. 75–80.
28. Король А. М. Використання ігрових технологій як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів базової середньої освіти на уроках німецької мови. Кривий Ріг : КДПУ, 2025. URL: elibrary.kdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/12439.
29. Крайнов Д. О. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів у початковій школі. *Інформаційно-комунікаційні технології в освіті*. 2025. № 14. URL: https://e-journals.udu.edu.ua/index.php/ikt/article/view/1502
30. Журавель Т., Удовенко Ю. Профілактика деструктивної поведінки підлітків : навчальн-метод. посіб. Київ : Вид-во ФОП Буря О.Д., 2022.
31. Кулінка Ю. С., Савченко Л. О., Волкова Н. В. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання. Кривий Ріг : КПІ ДВНЗ «КНУ», 2012. URL: https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/4254

32. Мар’єнко М. В., Борисюк І. Ю. Гейміфікація освітнього процесу під час вивчення дисциплін природничо-математичного циклу учнями ЗЗСО. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2025. URL: [1])
33. Матвієнко О. В., Євдокимов М. М. Ігрові технології як інструмент розвитку комунікативної культури молодших школярів. *Освітньо-науковий простір*. 2024. № 7(2). URL: https://ess.npu.edu.ua/index.php/ess/article/view/139.
34. Мачинська Н., Оприск М. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. URL: https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/1715.
35. Мельникова І. В., Ангеловська К. Застосування елементів ігрової технології на уроках української мови та літератури. Studia Methodologica. 2024. № 57. URL: https://journals.tnpu.ternopil.ua/index.php/sm/article/view/969
36. Методика застосування ігрових елементів у навчанні : навч. посібник / За ред. І. В. Коваленко. Київ : Освіта, 2022. 264 с.
37. Писменний В. В. Problems of gamification in education in the context of sustainable development goals. *Scientific Notes of Junior Academy of Sciences of Ukraine*. 2025. URL: https://snman.science/index.php/sn/article/view/313
38. Психолого-педагогічні аспекти ігрової діяльності школярів : монографія / За ред. Т. М. Журавель. Львів : Ліга-Прес, 2023. 256 с.
39. Романюк І. М. Використання ігрових технологій у вищій школі. URL: https://ela.kpi.ua/bitstreams/972fed06-5c01-4809-8086-e0b0a6c00bf6/download
40. Ромашина З., Березняк Є. Usage of gamification as an interactive educational method in teaching foreign languages. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2025. URL: https://journals.uran.ua/sr_edu/article/view/338621
41. Салата О. І., Трухан О. С. Gamification as a means of improving the efficiency of the learning process in secondary education. *Continuing Professional Education: Theory and Practice*. 2023. Т. 3. С. 45–58.
42. Сікорський І. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. Т. 3(65). URL: https://ttdruk.vpi.kpi.ua/article/view/202000

43. Скасків Г. Використання проектно-ігрових технологій при навчанні інформатики. *Збірник наук. праць Уманського державного педагогічного університету*. 2024. URL: https://znp.udpu.edu.ua/article/view/189123
44. Сущенко Л. Впровадження навчально-ігрових технологій у закладах вищої освіти як вектор розвитку інноваційного потенціалу особистості. *Вища освіта України*. 2024. URL: https://journals.udu.kyiv.ua/index.php/vou/article/view/238
45. Технології гейміфікації в освітньому процесі SMART-ТНПУ при навчанні інформатики / Г. Скасків. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені В. Гнатюка*. Серія: педагогіка. 2025. № 1. С. 170–177.
46. Технології ігрового навчання у шкільній освіті : методологія і практика / Монографія / Ю. І. Литвинчук. Київ : НУШ-Інновації, 2025. 248 с.
47. Технології ігрового навчання у шкільній педагогіці : монографія / За ред. І. О. Шевченко. Львів : ЛНУ, 2022. 312 с.
48. Товканець Г. В. (ред.) Ігрові технології в розвивальному середовищі початкової школи : методичні рекомендації. Ужгород : РІК-У, 2023. URL: https://pedagogical.msu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/01/igrovi-tehnologi%D1%97_metodichni-rekomendaczi%D1%97.pdf
49. Мартинюк Я. В. Іноваційні технології організації волонтерської діяльності. Інноваційні практики наукової освіти: Матеріали Всеукр. науково-практ. конф., м. Київ, 8-11 груд. 2021 р. Київ, 2021. С. 570
50. Товт В., Сусла В. Ігрові технології едьютейнменту і гейміфікації у спортивному тренуванні на початкових етапах підготовки юних спортсменів. *Науковий вісник Ужгородського університету*. Серія: Педагогіка. Соціальна робота. 2024. № 54. URL: https://visnyk-ped.uzhnu.edu.ua/article/view/303921
51. Соціально-педагогічна та психосоціальна підтримка дітей із числа внутрішньо переміщених осіб у період літнього оздоровлення в умовах

воєнного часу / Т. Спіріна та ін.; ред. С. Сапіга. Київ: ФОП Буря О.Д., 2023. 182 с.

52. Умарова А. Ігрові технології навчання на уроках географії. *Дефектолог*. 2012. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/11087/1/Suchasyi_technologii_navchania_Ch_%201_N_%202.pdf
53. Хорошковська О. Використання ігрових вправ у процесі формування усного мовлення. *Початкова школа*. 2012. URL: URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/11087/1/Suchasyi_technologii_navchania_Ch_%201_N_%202.pdf
54. Череповська Г., Костюченко Ю., Данилов В. Використання ігрових технологій на уроках фізичної культури в початковій школі. *Вересень*. 2023. № 98. URL: https://september.moippo.mk.ua/index.php/sept/article/view/238.
55. Шаповалова І. О. Економічна гра як стимул формування активної життєвої позиції. *Економіка в школі України*. 2013. URL: URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/11087/1/Suchasyi_technologii_navchania_Ch_%201_N_%202.pdf
56. Спіріна Т., Дорошок Д. Соціально–педагогічна підтримка підлітків із числа ВПО в умовах літнього оздоровлення. Соціальна робота: реалії та перспективи : зб. наук. пр. Всеукр. наук.–практ. конф., присвяч. 110–річчю Полт. нац. пед. ун–та імені В. Г. Короленка (9–10 трав. 2024 р., м. Полтава) / за заг. ред. Н. О. Сайко, В. І. Березан. Полтава : ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2024. С. 209–210.
57. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі. *Імідж сучасного педагога*. 2014. URL: URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/11087/1/Suchasyi_technologii_navchania_Ch_%201_N_%202.pdf.
58. Щербина Д. В. Формування активної комунікативної позиції учнів засобами імітаційно-ігрового навчання : монографія. Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2012. URL:

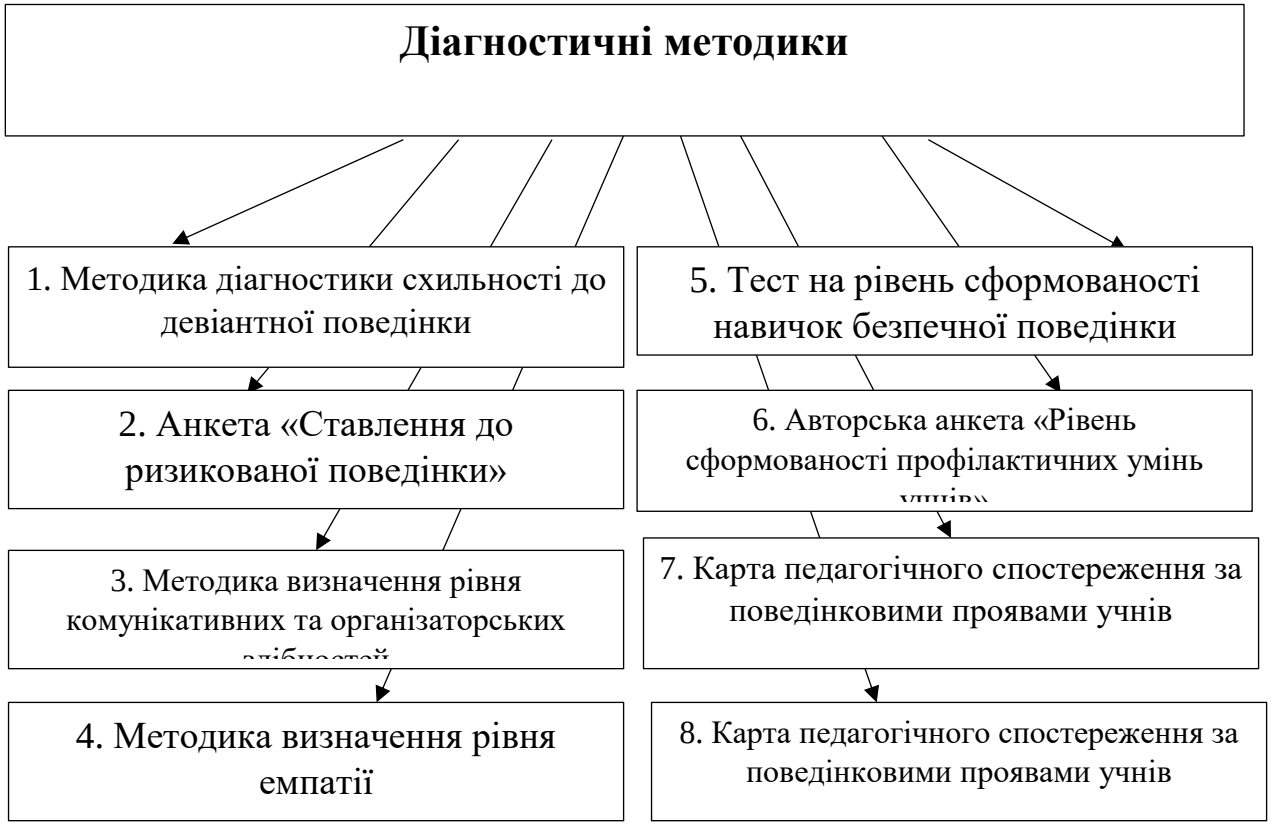
https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/11087/1/Suchasyi_technologii_navchania_Ch_%201_N_%202.pdf

59. Humeniuk I. Gamification elements in the process of Ukrainian language training of pedagogy specialists. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*. 2024. T. 10. C. 126–132.
60. Карпенко, О., Спіріна, Т., Нохріна, І. (2025). Організація освітнього процесу у закладах вищої освіти України в період воєнного стану. Social Work and Education. 12(1). С. 33–43.
61. Romashyna Z., Bereznyak Є. Usage of gamification as an interactive educational method in teaching foreign languages. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2025. URL: https://journals.uran.ua/sr_edu/article/view/338621
62. Rudenko Y. Using of gaming technologies in professional lingvodidactic education of future educators of preschool educational institutions. *Educological Discourse*. 2019. URL: https://od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/310
63. Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review / *Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade*. 2025. № 2. С. 306–323.
64. Videogame as Means of Communication and Education: Philosophical Analysis. *WISDOM*. 2025. T. 21. URL: https://wisdomperiodical.com/index.php/wisdom/article/view/626

ДОДАТКИ

Додаток А

Діагностичні методики, які використовувалися при експерименті



Джерело: розроблено автором

1. Методика діагностики схильності до девіантної поведінки (30 тверджень)

Інструкція:

Здобувач освіти оцінює, наскільки твердження характерне для нього, за 5-бальною шкалою:

1 – зовсім нехарактерно, 2 – мало характерно, 3 – іноді трапляється, 4 – часто, 5 – завжди.

Питання / твердження:

1. Я іноді роблю речі, про які пізніше шкодую.
2. Іноді мені подобається порушувати правила школи.
3. Я легко піддаюся тиску однолітків, навіть якщо це неправильно.
4. Я іноді брешу, щоб уникнути покарання.
5. Мені важко дотримуватися розпорядку та правил.
6. Я часто сперечаюся з дорослими.
7. Я схильний ображати інших, коли злюся.
8. Мені подобається робити те, що заборонено.
9. Я легко відволікаюся на небезпечні або шкідливі дії.
10. Я іноді проявляю агресію без причини.
11. Мені важко контролювати свої емоції у конфлікті.
12. Я іноді роблю необдумані вчинки під впливом настрою.
13. Мені подобається сперечатися з однолітками.
14. Я часто роблю вибір, не думаючи про наслідки.
15. Я схильний уникати відповідальності.
16. Мені складно дотримуватися правил групових ігор.
17. Я іноді користуюся брехнею для досягнення власних цілей.
18. Я схильний ризикувати навіть у небезпечних ситуаціях.
19. Я легко втрачаю терпіння, коли щось не виходить.
20. Мені подобається порушувати обмеження, навіть якщо це шкодить іншим.

21.Я іноді навмисно дражню інших людей.

22.Мені складно визнавати свої помилки.

23.Я можу піддаватися компанії, навіть якщо це неправильно.

24.Я іноді ігнорую правила безпеки.

25.Я іноді проявляю неповагу до авторитетів.

26.Мені складно працювати в команді, коли треба підкорятися правилам.

27.Я іноді роблю небезпечні речі заради уваги.

28.Мені складно зупинитися, коли хочу щось зробити.

29.Я схильний до суперечок і конфліктів.

30.Мені важко контролювати імпульсивні дії.

Шкала оцінювання:

0–40 – низька схильність до девіантної поведінки

41–70 – середня

71–100 – висока

2. Анкета «Ставлення до ризикованої поведінки» (25 питань)

Інструкція:

Здобувач освіти відповідає: Так / Іноді / Ні

Питання:

1. Я вважаю, що пробувати алкоголь у підлітковому віці – нормально.
2. Я готовий брати участь у небезпечних іграх, якщо друзі мене підбадьорюють.
3. Я уникаю ситуацій, що загрожують здоров’ю.
4. Іноді я порушую правила дорожнього руху на вулиці.
5. Мені подобається ризикувати, навіть якщо це небезпечно.
6. Я вважаю, що бійки іноді – нормальний спосіб вирішення конфлікту.
7. Я готовий порушити правила школи, щоб досягти своїх цілей.

8. Я боюся робити небезпечні вчинки.
9. Мені цікаво пробувати нові види спорту або активностей, навіть ризиковані.
10. Я готовий виконати завдання, навіть якщо воно небезпечне для здоров’я.
11. Я уникаю контактів із сумнівними компаніями.
12. Іноді я роблю речі заради гострих відчуттів.
13. Я вважаю, що куріння – це непотрібна звичка.
14. Я готовий сперечатися з правилами, якщо вони здаються мені несправедливими.
15. Я не підтримую ризиковані витівки друзів.
16. Мене приваблює думка про те, щоб порушувати правила.
17. Я боюся за своє життя або здоров’я під час небезпечних ігор.
18. Я готовий втрутитися, якщо хтось порушує правила безпеки.
19. Я вважаю, що небезпечні витівки – це нормально для підлітків.
20. Я обережно ставлюся до ризику.
21. Мене лякає думка про можливі негативні наслідки ризику.
22. Я іноді роблю вчинки, які шкодять мені або іншим.
23. Я готовий відмовитися від небезпечної дії, якщо відчуваю загрозу.
24. Я схильний слухати друзів, навіть якщо вони пропонують небезпечне.
25. Я вважаю, що ризик – це частина життя, але треба його контролювати.

Шкала оцінювання:

Так – 2, Іноді – 1, Ні – 0

0–10 – низька толерантність до ризику

11–20 – середня

21–40 – висока

3. Методика визначення рівня комунікативних та організаторських здібностей (КОС, 30 питань)

Інструкція:

Здобувач освіти оцінює, наскільки твердження характерне для нього, за 5-бальною шкалою:

1 – ніколи, 2 – рідко, 3 – іноді, 4 – часто, 5 – завжди

Питання:

1. Я легко знаходжу спільну мову з новими однокласниками.
2. Я можу організувати команду для виконання завдання.
3. Я слухаю думку інших і враховую її при прийнятті рішень.
4. Мені подобається брати участь у групових проектах.
5. Я здатний вирішувати конфлікти мирним шляхом.
6. Я допомагаю однокласникам організовувати роботу.
7. Мені легко домовлятися про правила спільної гри.
8. Я активно пропоную свої ідеї у групі.
9. Я можу делегувати завдання іншим членам команди.
10. Я здатний підтримувати порядок у колективі.
11. Мені важко працювати в команді, якщо є незгоди.
12. Я допомагаю вирішувати непорозуміння між однокласниками.
13. Я уважно слухаю інших, коли вони висловлюють думку.
14. Я легко беру на себе відповідальність за групове завдання.
15. Я стараюся враховувати інтереси всіх членів команди.
16. Я намагаюся мотивувати однокласників до роботи.
17. Я легко приймаю конструктивну критику від інших.
18. Я можу змінювати план дій, якщо команда не згодна.
19. Я здатний підтримувати позитивний мікроклімат у групі.
20. Я ініціюю обговорення спільних рішень.
21. Я готовий брати участь у командній діяльності навіть у складних ситуаціях.
22. Я слідкую, щоб усі члени групи дотримувалися правил.

23. Я допомагаю новачкам адаптуватися у групі.
24. Я легко знаходжу компроміс у суперечливих ситуаціях.
25. Я готовий висловлювати власну думку перед командою.
26. Я підтримую активну участь всіх членів команди.
27. Я можу організувати невелику групу для виконання завдання без допомоги дорослого.
28. Я здатний оцінювати ефективність командної роботи.
29. Я допомагаю розподілити завдання відповідно до здібностей членів команди.
30. Я здатний вести групу до спільної мети.

Шкала оцінювання:

0–40 – низький рівень

41–70 – середній

71–100 – високий рівень

4. Методика визначення рівня емпатії (20 питань)

Інструкція:

Учень оцінює твердження за 5-бальною шкалою:

1 – ніколи, 2 – рідко, 3 – іноді, 4 – часто, 5 – завжди

Питання:

1. Мені важко не помічати, коли комусь погано.
2. Я намагаюся допомогти тому, хто сумує.
3. Я розумію, як почувають себе мої однокласники у складних ситуаціях.

4. Я можу зрозуміти настрій людей без слів.
5. Я враховую емоції інших при прийнятті рішень.
6. Я відчуваю радість, коли радіють інші.
7. Я переживаю, коли бачу, що комусь боляче.
8. Я легко розпізнаю почуття людей за мімікою та жестами.
9. Я слухаю друзів, коли вони хочуть поділитися проблемою.
10. Я стараюся підтримати тих, хто переживає труднощі.
11. Я відчуваю емоційний зв’язок з іншими людьми.
12. Я здатний заспокоїти друга у стресовій ситуації.
13. Я цікавлюся почуттями інших.
14. Я готовий допомогти, навіть якщо мені це незручно.
15. Я можу зрозуміти емоції однокласників, які відрізняються від моїх.
16. Я намагаюся не ображати інших словами чи діями.
17. Я співпереживаю, навіть якщо сам не знаю, як допомогти.
18. Я реагую на сигнали страху або тривоги інших.
19. Я відчуваю відповідальність за емоційний стан однокласників.
20. Я намагаюся діяти так, щоб не засмучувати інших.

Шкала оцінювання:

0–20 – низький рівень

21–35 – середній

36–50 – високий рівень

5. Тест на рівень сформованості навичок безпечної поведінки (20 ситуацій)

Мета тесту:

визначити рівень сформованості у підлітків практичних навичок безпечної поведінки у різних життєвих ситуаціях (у школі, на вулиці, під час спілкування з однолітками, у конфліктних або потенційно небезпечних ситуаціях).

Інструкція для здобувачів освіти:

Уважно прочитайте кожну ситуацію та оберіть варіант відповіді, який, на вашу думку, є найбільш правильним і безпечним.

Ситуації тесту

1

Ти переходиш дорогу, але світлофор ще не перемкнувся на зелене. Що ти робиш?

а) Перебігаю дорогу, якщо машин небагато.

б) Чекаю зеленого сигналу світлофора.

в) Переходжу дорогу разом з іншими людьми.

Правильна відповідь: б

2

Друг пропонує полазити по будівельному майданчику.

а) Погоджуюся, бо це цікаво.

б) Відмовляюся, бо це небезпечно.

в) Йду разом із ним, але обережно.

Правильна відповідь: б

3

Ти помічаєш, що однокласники почали сваритися і ситуація може перерости у бійку.

а) Приєднуюся до конфлікту.

б) Намагатися заспокоїти їх або покликати дорослого.

в) Стою поруч і спостерігаю.

Правильна відповідь: б

4

Ти побачив незнайомий предмет на дитячому майданчику.

а) Беру його в руки, щоб роздивитися.

б) Повідомляю дорослим або вчителю.

в) Відношу його друзям, щоб разом подивитися.

Правильна відповідь: б

5

Під час гри на спортивному майданчику хтось отримав травму.

а) Продовжую гру.

б) Звертаюся по допомогу до дорослого або вчителя.

в) Намагаюся самостійно допомогти, навіть якщо не знаю як.

Правильна відповідь: б

6

Ти отримав повідомлення від незнайомої людини в інтернеті з пропозицією зустрітися.

а) Погоджуюся.

б) Повідомляю батькам або вчителю.

в) Ігнорую і нікому не кажу.

Правильна відповідь: б

7

Ти бачиш, що друзі хочуть перебігти дорогу у небезпечному місці.

а) Йду разом із ними.

б) Пропоную перейти дорогу у дозволеному місці.

в) Стою і чекаю їх на іншому боці.

Правильна відповідь: б

8

Під час уроку фізкультури ти відчув погіршення самопочуття.

а) Продовжую виконувати вправи.

б) Повідомляю вчителю.

в) Сідаю і мовчу.

Правильна відповідь: б

9

Друг пропонує спробувати алкоголь.

а) Погоджуюся.

б) Відмовляюся і пояснюю, що це шкідливо.

в) Погоджуюся, якщо ніхто не дізнається.

Правильна відповідь: б

10

Ти помітив дим у коридорі школи.

а) Ігнорую.

б) Повідомляю вчителю або дорослим.

в) Іду подивитися ближче.

Правильна відповідь: б

11

Ти знайшов на вулиці чужий гаманець.

а) Беру його собі.

б) Передаю дорослому або поліції.

в) Залишаю там, де знайшов.

Правильна відповідь: б

12

Ти залишився вдома сам і почув, що хтось стукає у двері.

а) Відчиняю двері.

б) Не відчиняю і повідомляю батькам.

в) Відчиняю і питаю, хто це.

Правильна відповідь: б

13

Ти побачив, що хтось із друзів знущається з іншого учня.

а) Приєднуюся.

б) Захищаю учня або повідомляю дорослого.

в) Ігнорую.

Правильна відповідь: б

14

Ти граєшся біля водойми без дорослих.

а) Підходжу близько до води.

б) Відходжу від води та шукаю дорослого.

в) Стою біля берега.

Правильна відповідь: б

15

Ти побачив оголений електричний провід.

а) Торкаюся, щоб перевірити.

б) Повідомляю дорослим.

в) Обходжу стороною.

Правильна відповідь: б

16

У громадському транспорті виникла штовханина.

а) Штовхаюся у відповідь.

б) Намагаюся відійти в безпечне місце.

в) Кричу на інших пасажирів.

Правильна відповідь: б

17

Ти помітив, що однокласник приніс до школи небезпечний предмет.

а) Прошу дати подивитися.

б) Повідомляю вчителю.

в) Ігнорую.

Правильна відповідь: б

18

Під час гри хтось порушує правила і це може призвести до травми.

а) Продовжую гру.

б) Пропоную зупинити гру та дотримуватися правил.

в) Виходжу з гри мовчки.

Правильна відповідь: б

19

Ти загубився у великому торговому центрі.

а) Бігаю і шукаю батьків сам.

б) Звертаюся до охорони або працівника магазину.

в) Чекаю на місці.

Правильна відповідь: б

20

Друг пропонує кататися на велосипеді без шолома по жвавій дорозі.

а) Погоджуюся.

б) Відмовляюся і пропоную безпечне місце для катання.

в) Їду обережно.

Правильна відповідь: б

Оцінювання результатів

За кожну правильну відповідь (варіант б) здобувач освіти отримує 1 бал.

Максимальний результат – 20 балів.

Рівні сформованості навичок безпечної поведінки:

0–10 балів – низький рівень

11–15 балів – середній рівень

16–20 балів – високий рівень

6. Авторська анкета

«Рівень сформованості профілактичних умінь здобувачів освіти» (20 питань)

Мета методики:

визначити рівень сформованості у підлітків умінь, пов’язаних із профілактикою ризикованої та девіантної поведінки: самоконтролю, відповідального прийняття рішень, здатності протидіяти негативному впливу однолітків та дотримуватися безпечної поведінки.

Інструкція для здобувачів освіти:

Прочитайте кожне твердження та визначте, наскільки воно відповідає вашій поведінці.

Шкала відповідей:

1 – ніколи

2 – рідко

3 – часто

4 – завжди

Питання анкети

1. Я думаю про можливі наслідки своїх вчинків перед тим, як діяти.
2. Я можу відмовитися від пропозиції друзів, якщо вона може зашкодити мені.
3. Я намагаюся уникати небезпечних ситуацій.
4. Я вмію контролювати свої емоції у складних ситуаціях.
5. Я дотримуюся правил безпеки у школі та поза нею.
6. Я допомагаю друзям уникати небезпечних або неправильних вчинків.
7. Я намагаюся розв’язувати конфлікти мирним шляхом.
8. Я не підтримую ризиковані або небезпечні розваги.
9. Я намагаюся поводитися відповідально у громадських місцях.
10. Я вмію сказати «ні», якщо мене змушують робити щось небезпечне.
11. Я намагаюся діяти так, щоб не завдати шкоди іншим людям.
12. Я контролюю свою поведінку навіть тоді, коли злюся.
13. Я дотримуюся правил під час ігор та командної роботи.
14. Я стараюся допомагати тим, хто опинився у складній ситуації.
15. Я думаю про свою безпеку під час активних ігор або занять спортом.
16. Я намагаюся бути прикладом відповідальної поведінки для інших.
17. Я можу пояснити друзям, чому певні дії можуть бути небезпечними.
18. Я намагаюся уникати конфліктів із однолітками.

19.Я відповідально ставлюся до власного здоров’я.

20.Я аналізую свої помилки та намагаюся їх виправляти.

Інтерпретація результатів

20–40 балів – низький рівень сформованості профілактичних умінь

41–60 балів – середній рівень

61–80 балів – високий рівень

7. Карта педагогічного спостереження за поведінковими проявами учнів у процесі ігрової діяльності

Мета:

виявити поведінкові прояви учнів під час використання ігрових технологій у профілактичній діяльності.

Інструкція:

Педагог під час проведення ігрових занять оцінює поведінку учнів за визначеними критеріями.

Критерії спостереження:

1. Активність учня у грі
2. Ініціативність у виконанні завдань
3. Здатність працювати у команді
4. Дотримання правил гри
5. Вміння вислуховувати інших
6. Готовність допомагати членам команди
7. Конструктивна поведінка у конфліктних ситуаціях
8. Вміння пропонувати рішення проблемних ситуацій
9. Контроль емоцій під час гри
10. Прояви емпатії до інших учасників

11.Відповідальність за спільний результат

12.Повага до думки інших учасників

13.Здатність приймати колективні рішення

14.Самостійність у виконанні завдань

15.Підтримка позитивної атмосфери в групі

Шкала оцінювання

0 – не проявляється

1 – проявляється частково

2 – проявляється повністю

Максимальний бал: 30

Рівні сформованості поведінкових проявів

0–10 – низький рівень

11–20 – середній рівень

21–30 – високий рівень

8. Шкала оцінювання сформованості навичок конструктивної взаємодії (15 критеріїв)

Мета:

визначити рівень сформованості навичок ефективної взаємодії здобувачів освіти у колективній діяльності.

Інструкція:

Педагог оцінює прояви поведінки здобувача освіти під час групової роботи або ігрових занять.

Критерії оцінювання

1. Активне слухання співрозмовників

2. Уміння висловлювати власну думку
3. Врахування думки інших учасників
4. Участь у колективному обговоренні
5. Уміння аргументувати свою позицію
6. Готовність до компромісу
7. Здатність мирно вирішувати конфлікти
8. Повага до партнерів по взаємодії
9. Підтримка інших учасників діяльності
10. Ініціативність у груповій роботі
11. Дотримання правил взаємодії
12. Уміння координувати спільні дії
13. Відповідальність за спільний результат
14. Створення позитивного психологічного клімату
15. Здатність допомагати іншим у виконанні завдань

Шкала оцінювання

0 – навичка відсутня

1 – низький рівень прояву

2 – середній рівень

3 – високий рівень

Максимальний бал: 45

Рівні сформованості

0–15 – низький рівень

16–30 – середній рівень

31–45 – високий рівень