



*Лях Т. Л.,  
канд. пед. наук, доцент кафедри  
соціальної педагогіки  
та корекційної освіти  
Інституту психології  
і соціальної педагогіки  
Київського міського  
педагогічного університету  
імені Б. Д. Грінченка,  
голова методичної ради  
Всеукраїнського громадського  
центру “Волонтер”*

## **НАСТІЛЬНІ ІГРИ ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕТОД ПРОСВІТНИЦЬКО-ПРОФІЛАКТИЧНОЇ РОБОТИ**

*В статті представлено опыт разработки и внедрения специалистами Всеукраинского общественного центра “Волонтер” настольных интерактивных просветительско-профилактических игр в программах по содействию здоровью детей и молодежи.*

Наразі в Україні просвітницько-профілактична діяльність спрямована на інформування дітей і молоді про наслідки небезпечної поведінки, вироблення навичок здорового способу життя, а також сприяє формуванню культури та позитивного ставлення до власного здоров'я. Вона здійснюється навчальними закладами, медичними установами, соціальними службами та громадськими організаціями, засобами масової інформації.

Спеціалісти соціальної сфери використовують широкий арсенал форм і методів просвітницько-профілактичної роботи у галузі сприяння здоров'ю. Спостерігається тенденція поступового розуміння цими фахівцями низької ефективності пасивних методів навчання у процесі формування життєвих навичок і навичок здорового способу життя та переходу до активних. Нині все частіше використовуються інтерактивні методи просвітницько-профілактичної роботи з метою не тільки попередження певних хвороб і негативних явищ, а й (згідно з рекомендаціями ВООЗ) покращання якості життя певної особи.

До інтерактивних методів просвітницько-профілактичної роботи належать настільні ігри, які останнім часом набули широкої популярності серед соціальних педагогів і соціальних працівників.

Проблемі формування здорового способу життя присвячено ряд наукових досліджень. Зокрема у працях О. Балакіревої, О. Вакулєнко, Л. Ващенко, Л. Жаліло, Н. Комарової, Р. Левіна, О. Яременка адаптовано до українського контексту міжнародні концептуальні засади сприяння здоров'ю як теоретичні основи формування здорового способу життя. Вітчизняні теоретики та практики О. Безпалько, Н. Заверико, Н. Зимівець, Т. Журавель, В. Оржеховська, О. Нікітіна, О. Песоцька, В. Петрович, Л. Сущенко, О. Стойко, С. Терницька, В. Шкуркіна запропонували нові соціально-педагогічні технології формування здорового способу життя дітей та молоді.

*Метою* цієї статті є аналіз специфіки використання інтерактивних ігор у профілактичній роботі, зокрема – настільних ігор; висвітлення досвіду розробки та впровадження спеціалістами Всеукраїнського громадського центру “Волонтер” просвітницько-профілактичних ігор у програмах зі сприяння здоров'ю.

Відомо, що до інтерактивних методів можуть бути віднесені ті методи навчання, котрі організують процес соціальної взаємодії, на підставі якого в учасників виникає певне “нове” знання, що народилося безпосередньо в ході цього процесу взаємодії або стало його результатом.

Як вже зазначалося, в Україні під час реалізації просвітницько-профілактичних програм і проведення окремих заходів спеціалісти соціальної сфери усе частіше віддають перевагу інтерактивним методам навчання дітей та молоді. Така популярність у різноманітних фахівців, що займаються формуванням здорового способу життя, інтерактивних методів (а саме – ігор) має і зворотний бік. Інколи спеціалісти не сприймають цей метод як достатньо серйозний, що вимагає копіткої підготовки. Можливо, це відбувається тому, що у назві методу одним із слів є саме гра, що найчастіше сприймається більшістю як забавка. Тому, на жаль, інтерактивну гру найчастіше використовують як спосіб зняття напруги, з метою розважитися, познайомитися, і рідше – для вирішення завдань, спрямованих на особистісний розвиток, опрацювання певної теми, розвиток життєвих навичок.

Специфіка ігрової діяльності у просвітницько-профілактичній роботі полягає, перш за все, у профілактичній та корекційній спрямованості гри.

Метою таких ігор може бути як безпосередній розвиток якостей особистості, так і демонстрація творчості учасників, їх позицій і можливих перспектив розвитку. Програвання певних ситуацій, залучення учасників гри до ситуації вибору є реальним шляхом розвитку творчої особистості, таких її якостей, як творчий інтерес, допитливість, бажання пізнати себе, впевненість у власних силах, оптимізм тощо.

Одним з основних завдань інтерактивної гри є створення умов для знаходження її учасниками нового значущого досвіду соціальної поведінки, що допоможе їм розібратися в різних життєвих ситуаціях, з розумінням та аналізом яких до цього були певні труднощі. Взаємодія у цьому випадку виступає каталізатором і доповнює систему знань, що були раніше в учасників, і уявлень стосовно певних життєвих ситуацій. Таким чином, інтерактивну гру можна визначити як інтерактивний метод навчання, заснований на досвіді, отриманому у результаті спеціально організованої взаємодії учасників із метою зміни індивідуальної моделі поведінки [1].

Російський науковець В. Кругліков стверджує, що ігровому навчанню властиві ті ж самі риси, що і грі: вільна розвиваюча діяльність, що виконуються за настановами ведучого (вчителя, вихователя), але без його диктату. Учасники процесу таку діяльність здійснюють без примусу, за бажанням, із задоволенням від самого процесу діяльності. Творча, імпровізаційна, активна за своїм характером діяльність – емоційно забарвлена, піднесена, здійснюється на основі здорової конкуренції і відбувається у межах прямих та опосередкованих правил, що відображають зміст гри й елементи суспільного досвіду; має імітаційний характер; обумовлена місцем дії, тривалістю, рамками простору та часу.

Ігрове навчання відрізняється від інших педагогічних технологій тим, що гра добре відома, звична й улюблена форма діяльності людини будь-якого віку. Також вона є одним з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників до ігрової діяльності за рахунок змістовної суті самої ігрової ситуації і здатний викликати в учасників високу емоційну та фізичну напругу. У грі значно простіше долати труднощі, перепони, психологічні бар'єри; вона є мотиваційною за своєю суттю. Стосовно пізнавальної діяльності вона потребує і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, цілеспрямованість, дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь та навичок, досягати глибини особистісного усвідомлення учасниками законів природи, суспільства, безпечної поведінки, відповідальності.

Гра дозволяє здійснювати на них виховний вплив, захоплювати їх увагу, переконувати, здійснювати терапевтичний вплив. Вона є багатофункціональною, адже її вплив на людину неможливо обмежити якимось одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно.

Гра – це переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. В ролі суперника може виступати не лише людина, але й обставини, і сама особистість, що грає (подолання себе, свого минулого результату). Вона нівелює значення кінцевого результату. У грі учасника влаштовує будь-який приз: матеріальний, моральний (заохочення, грамота, привселюдне оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження, підвищення самооцінки) тощо. Причому за умов групової діяльності результат сприймається через призму загального успіху, сприймається результат успіху команди як свій власний. У навчанні гра вирізняється наявністю чітко визначеної мети та відповідного їй педагогічного результату [2].

Враховуючи усе вищезазначене, слід наголосити на потенціалі застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор у програмах із формування здорового способу життя дітей і молоді. У грі діти, як і дорослі, діють так, як би вони діяли в найекстремальніших ситуаціях, на межі сил подолання труднощів. Причому такий високий рівень активності досягається ними майже завжди добровільно, без примусу.

Тому висока активність, емоційна забарвленість гри породжує і високий ступінь відкритості учасників, що є дуже важливим для спеціаліста, який займається просвітницько-профілактичною роботою. Людина у грі відкривається, втрачає насторогу, недовіру. Це пояснюється тим, що учасник гри, вирішуючи завдання, надзвичайно захоплюється, а тому не готовий до протидії з іншого боку.

Експериментально було доведено, що у ситуації певної розсіяності уваги іноді легше переконати людину прийняти нові для неї погляди (В. В. Бойко, 1983). Можливо, цим, деякою мірою, визначається висока продуктивність навчального впливу настільних ігор.

Досвід розробки та впровадження настільних ігор з актуальних питань сприяння здоров'ю дітей та молоді свідчить про важливість їх використання лише у рамках просвітницько-профілактичних програм, що підвищує результативність такої роботи, створює ситуацію успіху та викликає здоровий азарт у засвоєнні нових знань, відпрацюванні навичок її учасниками.

Спеціалісти Всеукраїнського громадського центру “Волонтер” (далі – ВГЦ “Волонтер”), які першими в Україні за підтримки Дитячого фонду ООН (ЮНІСЕФ) розробили настільні інтерактивні просвітницько-профілактичні ігри, виокремлюють ряд їх особливостей [4].

Найчастіше настільна гра призначена для невеликої за кількістю осіб групи (до 5–8 осіб), хоча за умови індивідуального підходу у просвітницько-профілактичній роботі може грати й одна особа (ігри на основі пасьянсу тощо).

Гра проводиться зазвичай у спокійній атмосфері за зручним столом.

Часто у настільних іграх з ігровим полем використовується дайси (гральні кості), виконані у вигляді шестигранного кубика з нанесеними на його сторонами числами від 1 до 6.

Розрізняють декілька видів настільних просвітницько-профілактичних ігор:

- карткові;
- з кубиками;
- вікторини;
- стратегічні;
- імітаційні;
- рольові [1].

Спеціалісти ВГЦ “Волонтер” рекомендують до просвітницької роботи залучати працівників закладу, вихователів, педагогів, батьків (за змогою), які безпосередньо не включені у процес гри, але можуть надавати додаткову інформацію дітям та молодим людям з питань, які обговорюються у грі. Також вони наголошують на важливості розробки політики щодо здорового способу життя, ВІЛ / СНІДу та ризикованої поведінки, до чого бажано долучати дітей, молодь, вчителів, вихователів, працівників закладу, батьків. Тому важливо ознайомити місцеву громаду, церкву, державні та громадські установи, бізнес-структури з розробленою політикою закладу та тією просвітницькою роботою, яка ведеться в його стінах, та активно залучати їх до неї. У разі виникнення дискусійних питань доцільно запросити їх до діалогу.

У настільній грі, на відміну від іншого виду ігор, єдиним вікном між гравцями та світом, в якому знаходяться персонажі, є ведучий (майстер), який описує ситуацію, в якій опинились персонажі, а також зміни ситуації у результаті їхніх дій. Від професіоналізму ведучого багато в чому залежить результат гри.

У методичних рекомендаціях щодо проведення настільних ігор “Волонтер кілець”, “Крок за кроком”, “Пригоди у країні Здоровляндії” з вихованцями притулків для дітей, колоній та слідчих ізоляторів [3], спеціалісти ВГЦ “Волонтер” наголошують на тому, що ведучий повинен:

- бути добре обізнаним у питаннях формування здорового способу життя, профілактики ВІЛ / СНІДу та ризикованої поведінки;
- використовувати настільну гру тільки у ході реалізації просвітницько-профілактичної програми;
- ніколи не використовувати гру на перших заняттях у рамках просвітницько-профілактичної програми;
- дотримуватися чітких інструкцій щодо специфіки використання гри з певними цільовими групами, вибудовуючи роботу із урахуванням обізнаності та життєвого досвіду учасників;
- вибірково та зважено підходити до формування груп гравців, керуючись принципами “не прорекламуй шкідливе”, “не нашкодь”;
- ніколи не залишати гравців наодинці з грою, пам’ятаючи про власну відповідальність за можливе викривлення у ході гри інформації про ризиковану поведінку;
- намагатися стимулювати дискусію з різних аспектів здоров’я, не виступаючи при цьому в ролі “суворого вчителя”, а прагнучи партнерського спілкування.

До *переваг* настільних інтерактивних ігор слід віднести:

- активність всіх учасників;
- можливість програвати різні моделі поведінки, інші ролі;
- можливість одержання нового соціального та особистісного досвіду в процесі гри;
- наявність обов’язкового етапу рефлексії (багато інших видів ігор багато втрачають від відсутності такого);
- можливість особистісного зростання учасників;
- можливості застосування інтерактивних настільних ігор у діагностиці, корекції, профілактиці;
- можливість застосування інтерактивних ігор для різних категорій учасників (за умови модифікації правил та умов гри);
- глибокий рівень засвоєння інформації завдяки емоційним переживанням;
- вироблення вміння слухати та чути інших, адже знання “пропускаються через себе”, і деякі висновки людина робить самостійно або під час групового обговорення;
- навчання через обмін досвідом або пасивне спостереження;
- взаємодія, активізація мислення;
- можливість аналізу своїх дій, відчуття набуття досвіду;
- можливість обміну досвідом та думками;
- вироблення вміння співпрацювати;

- здорова конкуренція у процесі здобуття нової інформації та закріплення отриманої;
- різноманіття форм, невідомість їх для учасників;
- можливість у невимушеній формі й атмосфері набувати досвід;
- розвиток індивідуальних здібностей та стимулювання, тим самим, до активної суспільно корисної діяльності, здорового способу життя; висока інформаційна продуктивність гри.

До *недоліків* у використанні настільних інтерактивних ігор у просвітницько-профілактичній роботі слід віднести:

- складність у підготовці та проведенні настільної гри, що вимагає від ведучого високого рівня обізнаності не лише в методиці її використання, але й власне у тематиці;
- необхідність чималих часових витрат;
- важливість високого рівня професійної підготовки ведучого; обмеженість застосування;
- існує ризик зіткнення особистісних амбіцій і різноманітних особливостей поведінки людини;
- загроза надмірної захопленості грою, невміння робити висновки; недоцільність використання у надмірно великих групах;
- потреба у високій відповідальності ведучого;
- пасивність деяких учасників, небажання долучатися до гри (тому важливо використовувати настільну гру на 5–6 занятті у рамках просвітницько-профілактичної програми);
- неможливість повного розкриття свого потенціалу учасником;
- можливість “зацепити” особистісні позиції, якості або приховані проблеми людини;
- негативні переживання деяких учасників по завершенню гри, адже не всі знання можна набувати саме через цей метод.

Для того, що мінімізувати означені слабкі сторони, слід застосовувати настільні інтерактивні ігри як один із компонентів просвітницько-профілактичної програми та враховувати нижченаведені рекомендації, розроблені вітчизняним дослідником В. П. Лютим [1].

Вибір виду гри і конкретної методики залежить від завдань профілактичної інтервенції, віку та соціокультурних особливостей конкретної групи, з представниками якої проводиться профілактична робота.

Участь у просвітницько-профілактичних настільних іграх сприяє самовиявленню учасників і спонукає їх до пошуку інформації за проблемою. Деякі їх види дають можливість учасникам відчути себе на

місті іншої людини, краще зрозуміти мотивацію своєї поведінки та поведінки оточуючих, спробувати використати нові способи вирішення складних ситуацій.

Для залучення учасників ведучому необхідно запропонувати їм зіграти в гру та пояснити, чому він обрав саме ігрову форму і для чого вона буде проводитись, а також детально повідомити, чого ця гра вимагатиме від учасників.

Слід обов'язково враховувати, що участь у грі повинна бути добровільною. Тому учасник, який не має бажання грати або відповідного для цього настрою, може залишитися в позиції спостерігача або арбітра (якщо це передбачено умовами гри).

Для посилення мотивації участі в грі ведучому можна оговорити винагорода, яку отримають переможці та учасники. Така винагорода може бути матеріальною або моральною, реальною або символічною. Проте винагорода не повинна бути занадто цінною, інакше учасники будуть більш орієнтовані на досягнення результату, а не на процес гри, що не відповідає інтересам профілактичної роботи.

Умови завдання та правила гри мають визначатися чітко й однозначно. За необхідністю їх доцільно декілька разів повторити та пояснити на певних прикладах. Якщо умови та правила гри занадто складні, їх слід надрукувати і роздати учасникам для ознайомлення спочатку самостійно, а потім – усім разом. Не слід починати гру, поки всі учасники зрозуміють її умови та правила. Ведучий повинен пам'ятати про те, що правила гри не можна змінювати під час самої гри.

Якщо проведення гри передбачає участь асистентів або ведучого із числа учасників заходу, вони повинні бути проінструктовані на попередньому етапі. На роль асистентів краще підходять учасники, які вже мали досвід участі у подібних іграх.

Якщо завдання гри досить складні та виконуються малими групами (командами), кожній такій групі доцільно виділити фасилітатора. До завдань фасилітатора входить допомога команді у розподілі ролей та обов'язків, надання порад щодо джерел інформації тощо.

Порядок гри та дії ведучого визначається її сценарієм, умовами і правилами.

Перед початком гри ведучому ще раз варто наголосити на правилах гри та критеріях визначення переможців (якщо гра має змагальний характер).

У процесі гри ведучий повинен чітко дотримуватись нейтральної позиції.

Якщо гра має складний сценарій, для контролю за дотриманням правил та визначенням переможців варто створити журі, бажано з числа нейтральних та авторитетних для учасників гри осіб.

Після завершення гри необхідно чітко оголосити її результати, нагородити переможців (якщо це передбачено).

Доцільно провести з учасниками обговорення результатів гри та того досвіду, що отримали учасники, запропонувати їм сформулювати висновки, які вони зробили для себе з гри.

*Отже*, наразі в Україні існує досвід розробки та впровадження у просвітницько-профілактичних програмах інтерактивних настільних ігор. Однак цей досвід свідчить про те, що перед спеціалістом, який застосовуватиме ці ігри у своїй роботі, постає завдання не лише оволодіти методикою їх проведення, але й мати високий рівень знань про здоровий спосіб життя та ризиковану поведінку.

Залишається актуальним *подальше дослідження* специфіки застосування настільних просвітницько-профілактичних ігор із різними цільовими групами дітей та молодих людей при здійсненні первинної, вторинної та третинної профілактики.

### *Література*

1. Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ / СНІДу та ризикованої поведінки : посіб. для спец. приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній / [О. В. Безпалько, Н. В. Зимівець, І. В. Захарченко та ін.] ; за заг. ред. : Р. Х. Вайноли, Т. Л. Лях. – К. : ТОВ “ДКБ “РОТЕКС”, 2007. – 190 с.
2. Инновационные методы обучения в гражданском образовании / [В. В. Величко, Д. В. Карпиевич, Е. Ф. Карпиевич, Л. Г. Кирилук]. – 2-е изд. доп. – Минск : Медисон, 2001. – 168 с.
3. Лях Т. Л. Використання інтерактивних методів у програмах з формування здорового способу життя / Т. Л. Лях, Т. В. Журавель // Основи громадського здоров'я: теорія і практика : навч.-метод. посіб. / [Т. П. Авельцева, Т. П. Басюк, О. В. Безпалько та ін.] ; за заг. ред. О. В. Безпалько. – Ужгород : ВАТ “Патент”, 2008. – С. 152–216.
4. Програма профілактики ВІЛ / СНІДу та ризикованої поведінки серед неповнолітніх у притулку для неповнолітніх / Т. В. Журавель, Т. Л. Лях // Соціальна робота в Україні: теорія і практика. – 2006. – № 3 (15). – С. 109–125.