

**Журавель Т.В., Лях Т.Л.**



**Використання інтерактивних методів  
у програмах з формування здорового способу життя  
у підлітків і молоді**

Журавель Т. В., Лях Т. Л. Використання інтерактивних методів у програмах з формування здорового способу життя // 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.

# Використання інтерактивних методів у програмах з формування здорового способу життя у підлітків і молоді

**Мета:** надати інформацію щодо використання інтерактивних методів у програмах з формування здорового способу життя підлітків, відпрацювати навички їх впровадження.

## **Завдання:**

- 1) розглянути існуючі підходи до навчання підлітків та молоді;
- 2) проаналізувати особливості проведення просвітницько-профілактичної роботи з використанням інтерактивних методів для аудиторії підлітків;
- 3) розглянути інтерактивні методи, що використовуються у програмах формування здорового способу життя та опанувати навички їх використання у роботі з підлітками.

**Ключові слова:** метод, підходи до навчання, активні методи, пасивні методи, інтерактивні методи, кейс-стаді, казкотерапія, театр-форум, рольові ігри.

**Необхідне забезпечення:** мультимедійний проектор, альбоми для фліпчарту, фліпчарт, роздаткові матеріали, настільні ігри „Володар кілець”, „Пригоди у країні Здоровляндії”, „Крок за кроком”, набір кейс-стаді „Фотофішка” (з іграми можна познайомитись у ресурсних, консультативних центрах, центрах громадського здоров'я УФ «Благополуччя дітей», а також замовити у Всеукраїнському громадському центрі «Волонтер» за адресою: [vgs\\_volunteer@ukr.net](mailto:vgs_volunteer@ukr.net)).

**Тривалість:** 3 дні по 8 годин.

**Категорія учасників тренінгу:** працівники соціальних служб, закладів освіти та охорони здоров'я, психологи, представники громадських організацій та органів управління.

**Кількість учасників тренінгу:** 20-25 осіб.

**Кількість тренерів:** 2 тренери.

**Тренінгове приміщення:** простора кімната; стільці (за кількістю учасників і тренерів), розміщені у центрі кімнати у формі кола; 4 столи, розміщені у кутах кімнати; допоміжний стіл для тренерів.

## Структура тренінгу

### День 1

Рекомендований час	Зміст	Хв.	С.
<b>11.30-13.00</b>	<b>Сесія 1 „Підходи до навчання”</b>	<b>1 год. 30 хв.</b>	
11.30-11.45	Відкриття семінару: привітання учасників, інформація щодо діяльності Українського фонду „Благополуччя дітей”, проекту “Покращення громадського здоров’я шляхом підвищення потенціалу місцевих громад”, презентації тренерів, мети і завдань тренінгу, вирішення організаційних питань.	15	
11.45-12.05	Знайомство „Правда і неправда”.	20	
12.05-12.15	Вироблення правил роботи групи.	10	
12.15-12.45	Визначення очікувань учасників тренінгу „Класики”.	30	
12.45-13.00	Інформаційне повідомлення „Пасивні, активні та інтерактивні методи навчання”.	15	
<b>14.00-15.30</b>	<b>Сесія 2 „Особливості проведення соціально-просвітницького тренінгу з підлітками”</b>	<b>1 год. 30 хв.</b>	
14.00-14.10	Вправа на активізацію „Один – два – хлоп”.	10	
14.10-14.20	Мозковий штурм „Категорії підлітків”.	10	
14.20-15.20	Робота в групах „Що необхідно враховувати у просвітницько-профілактичній діяльності з різними категоріями підлітків?”.	60	
15.20-15.30	Вправа на завершення „Крапка”.	10	
<b>16.00-18.00</b>	<b>Сесія 3 „Інтерактивні ігри та особливості їх використання у просвітницько-профілактичній роботі”</b>	<b>2 год.</b>	
16.00-16.10	Вправа на активізацію „Таємничий звук та дружні руки”.	10	
16.10-16.30	Інформаційне повідомлення „Умови ефективного використання інтерактивної гри”	20	
16.30-17.40	Інтерактивна гра „Острів”.	1 год. 10 хв.	
17.40-18.00	Підведення підсумків дня „Класики”.	20	

### 2 день

<b>9.00-12.00</b>	<b>Сесія 4 „Казкотерапія як метод попередження ризикованої поведінки серед дітей та підлітків”</b>	<b>2 год. 30 хв.</b>	
9.00-9.05	Ранкове привітання: ознайомлення учасників тренінгу із завданнями дня, регламентом роботи, ранкова рефлексія, продовження знайомства.	5	
9.05-9.20	Повторення правил роботи групи „Казковий приклад”.	15	
9.20-9.45	Вправа “Казкотерапія: використання у профілактичній роботі”.	25	
9.45-10.15	Вправа “Можливості роботи з казкою”.	30	
10.15-11.30	Вправа “Структура казкотерапевтичного заняття”.	1 год. 15 хв.	
<b>12.00-14.00</b>	<b>Сесія 5 „Можливості використання методу кейс-стаді у просвітницько-профілактичній роботі”</b>	<b>2 год.</b>	
12.00-12.05	Вправа на активізацію "Кіт і Миша”.	5	
12.05-12.15	Інформаційне повідомлення „Метод кейс-стаді”.	10	
12.15-12.30	Робота з текстом: вправа „3 питання”.	15	

Рекомендований час	Зміст	Хв.	С.
12.30-13.00	Робота в групах по розв'язанню проблемних ситуацій.	30	
13.00-14.00	Презентація різновиду кейс-стаді – „Фото-фішка”.	60	
15.00-17.00	<b>Сесія 6 „Настільні ігри та їх можливості у профілактичній діяльності”</b>	<b>2 год.</b>	
15.00-15.15	Вправа на активізацію “Велетні, Чарівники, Гноми”.	10	
15.15-15.40	Вправа “Моя улюблена гра”.	25	
15.40-17.00	Вправа “Настільна гра: можливості у профілактичній роботі”.	1 год. 25 хв.	
17.30-19.00	<b>Сесія 7 Настільні ігри та їх можливості у профілактичній діяльності</b>		
17.30-17.40	Вправа на активізацію “У вас місце є?”	10 хв.	
17.40-18.50	Вправа “Ігрова майстерня”.	1 год. 10 хв.	
18.50-19.00	Підведення підсумків дня „Класики”.	10 хв.	
<b>3 день</b>			
<b>9.00-11.00</b>	<b>Сесія 8. Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання</b>	<b>2 год.</b>	
9.00-9.10	Ранкове привітання: ознайомлення учасників тренінгу із завданнями дня, регламентом роботи, ранкова рефлексія, продовження знайомства.	10	
9.10-9.20.	Повторення правил роботи групи.	10	
9.20-9.40	Вправа “Можливості театру у профілактичній роботі”.	20	
9.40-11.00	Вправа “Форум-театр: поняття, мета та завдання, підготовка”.	1 год. 20 хв.	
<b>11.30-13.00</b>	<b>Сесія 9 „Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання”</b>	<b>1 год. 30 хв.</b>	
11.30-11.35	Вправа на активізацію “Мафія”.	5	
11.35-12.55	Вправа “Постановка форум-театру”.	1 год. 25 хв.	
<b>14.00-15.30</b>	<b>Сесія 10 „Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання”</b>	<b>1 год. 30 хв.</b>	
14.00-14.10	Вправа на активізацію „Три аміго”.	10	
14.10-15.30	Вправа “Можливості форум-театру у профілактиці негативних явищ”.	1 год. 20 хв.	
<b>15.00-18.00</b>	<b>Сесія 11 „Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання</b>	<b>3 год.</b>	
15.00-15.10	Вправа на активізацію “Бомба і Щит”.	10	
15.10-17.00	Вправа “Можливості форум-театру у профілактиці негативних явищ”.	1 год. 50 хв.	
17.00-17.30	Визначення досягнень очікувань учасників тренінгу за методикою “Класики”.	30	
17.30-17.40	Підсумкова (заключна) оціночна анкета.	10	
17.40-17.50	Історія для натхнення.	10	
17.50-18.00	Вручення сертифікатів. Закриття семінару.	10	

## ХІД ПРОВЕДЕННЯ ТРЕНІНГУ



### День перший

#### Сесія 1 „Підходи до навчання”

**В** Відкриття семінару (15 хв.): привітання учасників, інформація щодо діяльності Українського фонду „Благополуччя дітей”, проекту “Покращення громадського здоров’я шляхом підвищення потенціалу місцевих громад”, презентації тренерів, мети і завдань тренінгу, вирішення організаційних питань, заповнення анкет удачника семінару (додаток 15).

#### **В** Знайомство „Правда і неправда”.

Мета: познайомити учасників, сприяти згуртованості групи; створити комфортну, доброзичливу атмосферу під час подальшої роботи.

Час: 20 хв.

Ресурси: стікери одного кольору за кількістю учасників, ручки.

Хід проведення:

Тренер пропонує кожному учаснику на стікері, що роздані разом із роздатковими матеріалами заздалегідь, написати ручками 3 речі про себе, з них: 2 – правдиві, 1 – вигадану. Після чого, прикріпити стікер з надписами на бейдж. Тривалість виконання даного завдання – 3 хвилини. По закінченні учасникам пропонується підвестися і пересуваючись аудиторією у довільному порядку знайомитись одне з одним, представляючись (ім’я, місто, місце роботи та посада) та називаючи про себе зафіксовані на стікерах 3 речі. Після чого, та людина, з якою знайомилися, має відгадати, що є правдою, а що - вигадкою відносно характеристик свого колеги. Однією з умов є – познайомитися у такий спосіб з найбільшою кількістю осіб.

Після того, як учасники познайомляться, тренер пропонує всім повернутися до кола.

Далі проводиться обговорення вправи.



Запитання для обговорення:

1. Що нам дало виконання цієї вправи?
2. Які почуття виникали у вас, коли ви дізнавалися правду і вигадки про партнерів?
3. Кого з учасників вам було найскладніше розгадати? Чому?
4. Як ви себе зараз відчуваєте?
5. Чи можемо ми продовжувати?
6. Що необхідно нам для ефективної роботи під час тренінгу?

#### **В** Вироблення правил роботи групи.

Мета: обґрунтувати необхідність вироблення і дотримання певних правил, на яких базується взаємодія людей у групі, прийняти правила для продуктивної роботи під час тренінгу.

Час: 10 хв.

Ресурси: заздалегідь прикріплений на видному місці ватман із написом „Правила роботи”.

Хід проведення:

Тренер пропонує учасникам відповісти на запитання „Що таке правила?”. На наступному етапі - пропонує учасникам назвати норми поведінки, які допоможуть зробити роботу на тренінгу ефективною та комфортною для всіх. Кожне правило, перш ніж записати, обговорюється з групою. Після обговорення один із тренерів фіксує його на ватмані розбірливим почерком червоним маркером.



До уваги тренера!

Необхідно звернути увагу учасників на те, що правила – це певні норми поведінки, дотримання яких можна було б проконтролювати.

Орієнтовними правилами можуть бути такі:

- Говорити по черзі (правило руки);
- Дотримуватись регламенту;
- Бути доброзичливими;
- Правило двох рук (якщо хоча б одній людині в колі не зручно, наприклад, тому що стає шумно, вона має право підняти обидві руки, повертаючи увагу оточуючих);
- Бути активними;
- Працювати у групі від початку і до кінця.

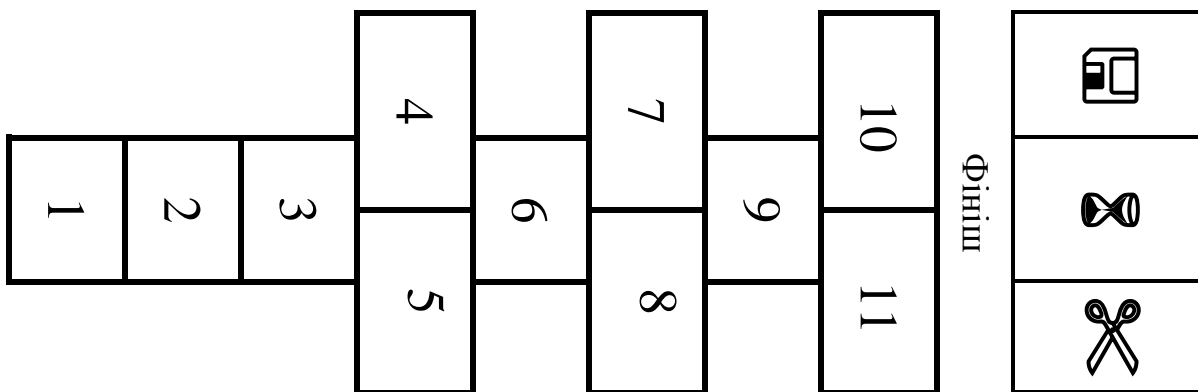
Доцільно після прийняття правил ще раз звернути увагу учасників на необхідність їх ретельного дотримання. А, в разі потреби, робити це й надалі.

### Визначення очікувань учасників тренінгу „Класики”.

Мета: визначити очікування учасників, сформувати у них мотивацію щодо участі у тренінгу.

Час: 30 хв.

Ресурси: стікери різних кольорів, вирізані у формі кола, з розрахунку 11 од. на особу по кількості учасників; плакат із перерахованими назвами сесій усього тренінгу; ватман з намальованими класиками, наприклад:



Кількість клітинок відповідає кількості учбових сесій тренінгу.

Хід проведення:

Кожний учасник отримує 11 стікерів. Тренер звертає увагу на плакат з перерахованими назвами 11 сесій тренінгу, стисло коментуючи кожну з них. На наступному етапі він звертається до учасників із пропозицією обдумати, якого результату (ів) вони хотіли б досягти наприкінці кожної із сесій, і просить записати їх на окремих стікерах. На виконання даної роботи відводиться 10 хв.

Після чого, учасникам пропонується озвучити свої очікування від сесій та розмістити їх на відповідних клітинках „класиків”.



Запитання для обговорення:

1. Які прагнення та побажання відображені в наших очікуваннях??

2. Чому було запропоновано сформулювати очікування як бажані результати роботи на тренінгу?
3. З якою метою ми проводили цю вправу?

### **Інформаційне повідомлення „Пасивні, активні та інтерактивні методи навчання”.**

Мета: ознайомити учасників з підходами до навчання, існуючими у педагогіці.

Час: 15 хв.

Ресурси: мультимедійна презентація або ж ватман з опорною структурно-логічною схемою.

Хід проведення:

Тренер виступає інформаційним повідомленням, поданим у додатку 1.



Запитання для обговорення:

1. Чи була наведена інформація для вас важливою?
2. Для яких навчальних закладів характерне використання пасивних, активних та інтерактивних підходів у навчанні? З чим це пов'язано?
3. Чи можна стверджувати, що одна з форм навчання (активна, пасивна чи інтерактивна) є універсальною? Обґрунтуйте власну позицію.

## **Сесія 2 „Особливості проведення соціально-просвітницького тренінгу з підлітками”**

### **Вправа на активізацію „Один – два – хлоп”.**

Мета: сприяти активізації учасників, розвитку уваги, уваги, реакції, спонукати до творчості, сприяти емоційному піднесенню.

Час: 10 хв.

Хід проведення:

Група працює в парах. Спочатку пари декілька разів по черзі рахують до трьох. Потім їх просять замінити цифру 1 звуком і рухом, і продовжити рахунок використовуючи це нововведення. Потім рухом і звуком потрібно замінити цифру 2, а потім 3. Пари продовжують по черзі “рахувати” до трьох використовуючи вже тільки звуки і рухи. Цю гру можна продовжувати до будь-якого непарного числа, використовуючи слова і фрази замість звуків і рухів. Рухи та звуки придумує ведучий. Бажано експериментувати зі складністю звуків та рухів.

### **Мозковий штурм „Категорії підлітків”.**

Мета: виділити специфічні категорії підлітків, які потребують особливого підходу у проведенні профілактичних просвітницьких інтервенцій.

Час: 10 хв.

Ресурси: ватман, маркери.

Хід проведення:

Тренер пропонує учасникам поміркувати та виділити специфічні категорії підлітків, які потребують особливого підходу у проведенні профілактичних просвітницьких інтервенцій. Усі пропозиції фіксуються на ватмані.



До уваги тренера!

Мозковий штурм є найбільш вільною формою дискусії. Його головна функція – генерування ідей, але ні в якому разі не аналіз та обговорення запропонованих учасниками рішень. Можна виділити шість основних правил проведення мозкового штурму: відсутність критики,

заохочення ідей, рівноправність учасників, свобода асоціацій, запис усіх ідей, час для осмислення.



Запитання для обговорення:

1. Чи була дана робота для вас важливою? Чому?
2. Чи всі запропоновані категорії підлітків охоплені на сьогодні профілактичними програмами?

### **В** Робота в групах „Що необхідно враховувати у просвітницько-профілактичній діяльності з різними категоріями підлітків?”.

Мета: проаналізувати особливості проведення просвітницького-профілактичної діяльності з різними категоріями підлітків, виділити можливі ускладнення у роботі тренера з даними учасниками.

Час: 60 хв.

Ресурси:

Хід проведення:

Тренер об'єднує учасників у 5 підгруп та звертає їх увагу на наробки, отримані на попередньому етапі роботи під час мозкового штурму. Підгрупам пропонується обрати одну з виділених категорій підлітків та проаналізувати протягом 20 хв. особливості проведення просвітницько-профілактичної діяльності з даною категорією підлітків, виділити можливі ускладнення у роботі тренера з даними учасниками.



Запитання для обговорення:

1. Чи було важко / легко виконувати завдання?
2. Що спільного між виділеними особливостями проведення просвітницько-профілактичної діяльності з обраними вами групами підлітків?
3. Що відмінного?
4. На що, в першу чергу, необхідно звертати увагу при розробці тренінгової профілактичної програми для підлітків?

Далі тренер звертає увагу учасників на схему педагогічної взаємодії (директор Міждисциплінарного центру дидактики вищої школи Білефельдського університету В.-Д. Веблер), подану у додатку 3. Головний висновок, до якого тренер підводить учасників, – необхідність визначення цільової групи, на яку спрямована просвітницько-профілактичної діяльності. Адже саме від цільової групи залежить мета, визначається зміст просвітницького заходу, відповідно до якого підбираються й відповідні методи.

Також він наголошує й на тому, що окрім загальних, існують і специфічні моменти, які слід враховувати при проведенні просвітницько-профілактичної діяльності, котрі впливають саме з особливостей тієї чи іншої категорії підлітків.

Для прикладу тренер коментує рекомендації організатору профілактичних програм з вихованнями притулків для неповнолітніх, подані у додатку 4.

Тренер звертає увагу учасників на схему додатку 5 про важливість врахування фізіологічних та психологічних особливостей підлітків при розробці просвітницько-профілактичних заходів/програми.



До уваги тренера!

У разі, якщо учасники задають питання щодо особливостей вибудовування профілактичних програм з підлітками, доцільно зробити нижче наведений коментар.

У якості базового компоненту профілактичної роботи з підлітками є формування в них, перш за все, **позитивного ставлення до власного майбутнього та розвитку**. Орієнтація тільки на теперішнє не стимулює їх до позитивних змін. Формування певних ціннісних орієн-



тацій та відмова від усталених звичок, зазвичай, не відбувається одночасно. Це певний процес, що триває кілька етапів, на кожному з яких дитині необхідні певна інформація та підтримка.

Психологи виокремлюють такі етапи зміни поведінки неповнолітніх:

<b>Етапи зміни поведінки дитини</b>	<b>Дії фахівця (психолога, соціального педагога)</b>
Дитина навіть не замислюється про те, що її звична поведінка може бути небезпечною	Звернути увагу на те, яких ризиків зазнає дитина, яка веде такий спосіб життя
Неповнолітній починає замислюватися над своїми вчинками	Дати конкретну інформацію про ступінь ризику, допомогти проаналізувати всі “за” та “проти” щодо зміни поведінки
Дитина готова діяти, щоб змінити свою поведінку	Навчити новим навичкам поведінки, техніці самоконтролю, заохочувати успіхи, допомогти змінити звичне оточення, навчити уникати ризикованих ситуацій
Дитина працює над зміною своєї поведінки	Забезпечити систему підтримки з боку оточуючих та фахівців, формувати впевненість в досягненні позитивного результату
У дитини сформовані навички позитивної поведінки	Стимулювати в дитини почуття гордості за досягнутий результат

### **Вправа на завершення „Крапка”.**

Мета: сприяти емоційному піднесенню учасників групи, підвести до думки про важливість дотримання певних вимог у своїй діяльності.

Час: 10 хв.

Хід проведення:

Група вільно, не зупиняючись, переміщується аудиторією. Ведучий просить кожного визначити крапку на підлозі та запам'ятати її. Потім ведучий дає завдання кожному подумки обрати собі по одній людині, але не показувати, хто це є. Згодом, коли ведучий каже: «Вперед!», кожен гравець повинен ніжно та без агресії відвести обрану ним людину до своєї умовної крапки на підлозі.



До уваги тренера!

Як правило, учасники у своїй більшості достатньо агресивно пересувають один одного на умовні крапки. Тому можна наприкінці гри підвести учасників до думки, що й фахівець з профілактики, поставлений у певні рамкові умови, може не враховувати багатьох особливостей, а нав'язувати свої дії та переконання.

## **Сесія 3 „Інтерактивні ігри та особливості їх використання у просвітницько-профілактичній роботі”**

### **Вправа на активізацію „Таємничий звук та дружні руки”.**

Мета: сприяти зближенню учасників, налагодженню позитивної атмосфери.

Час: 10 хв.

Хід проведення:

Група стає в коло. Всі учасники придумують тихий звук, який вони здатні відтворювати протягом тривалого часу, і навчають йому своїх двох сусідів, що стоять праворуч і ліворуч.

Усі члени групи беруться за руки і запам'ятовують долоні своїх сусідів. Потім усі заплющують очі, схрещують руки, закривають лікті долонями і спокійно ходять по кімнаті.

Коли всі учасники рівномірно розподілилися по кімнаті, ведучий подає сигнал і всі починають відтворювати свою мелодію, одночасно прислуховуючись до звуків навколо, намагаючись розпізнати мелодії своїх сусідів.

Метою гри є розташуватися по колу в тому ж порядку, що на початку гри.

Тренер наголошує: „Коли ви знаходите одного зі своїх сусідів, ви перевіряєте його долоні, знайомі вам, і продовжуєте відтворювати свій звук у такий спосіб, щоб інший ваш сусід зміг знайти вас. Учасники можуть відкрити очі тільки в тому випадку, якщо вони тримають за руки обох сусідів”.



Запитання для обговорення:

1. Чи було важко виконувати завдання?
2. Що допомагало вам знайти своїх сусідів?
3. Чи дозволила ось така активна взаємодія встановити більш тісні взаємостосунки?
4. Що дають групі подібні ігри на початку тренінгового заняття?
5. Цю гру можна віднести до пасивних, активних чи інтерактивних методів?

### ☞ Інформаційне повідомлення „ Умови ефективного використання інтерактивної гри”.

Мета: ознайомити учасників з особливостями використання інтерактивних ігор у профілактично-просвітницькій роботі.

Час: 20 хв.

Ресурси: мультимедійна презентація або ж ватман з опорною структурно-логічною схемою.

Хід проведення:

Тренер виступає інформаційним повідомленням, поданим у додатку 6.



Запитання для обговорення:

1. Чи була наведена інформація для вас важливою?
2. Що дають учасникам інтерактивні ігри?
3. Що необхідно враховувати під час планування та проведення інтерактивних ігор?

### ☞ Інтерактивна гра „Острів”.

Мета: ознайомити учасників з особливостями використання інтерактивних ігор у профілактично-просвітницькій роботі.

Час: 1 год. 10 хв.

Ресурси: мультимедійна презентація, або ж ватман з опорною структурно-логічною схемою.

Хід проведення:

Тренер пропонує учасникам розрахуватися на „перший-другий”. Перші номери залишаються в аудиторії (вони гратимуть роль „аборигенів”), другі ж - виходять у коридор (вони гратимуть роль „рятівників”). Тренери розподіляються поміж групами для подачі інструкції гри.

Інструкція гри для аборигенів:

„Ви – плем'я аборигенів. На цьому острові ви єдині людські істоти. Ви чули, що десь є й інші істоти, подібні до вас, але ніколи їх не бачили.

Ви ніколи не покидали острів, бо не вмієте робити човнів, не вмієте майструвати взагалі. І хоч острів ваш багатий на деревину (її імітують листочки формату А4), однак, з неї ви вмієте робити лише полум'я.

На вашому острові є діючий вулкан. Споконвіку він діяв та був невід'ємною й звичною для вас частиною острова.

У вашого племені є вожак. Він ретельно слідкує за часом та кожні 2 хвилини запрошує усіх до поклоніння вулканові. Він вигукує слово „Барбамбія”, і де б не був би кожний абориген, що б він не робив, усе покидає та, піднімаючи руки до гори, біжить до вожака із криком „Кергуду”. Після чого повертається до своєї роботи. І так кожні 2 хв. свого життя.

На вашому острові є священня річ – скотч, який знайшли на узбережжі після шторму. Одного разу до нього прилипнув один з аборигенів, тому відтоді, щоб такого більше не траплялося, до скотчу суворо заборонено торкатися аж до загрози смертельного покарання.

Ваше життя сите, мирне, спокійне, безпечне.

Однак щойно щось прогуркотіло над островом і впало поруч із вашим поселенням. З цього залізного птаха вийшли якісь люди... Вони вмовлятимуть вас побудувати міст на сусідній острові, але вам необхідно пам’ятати:

1. Доти, доки усі чужинці не поклоняться вожакові разом із вами, ви не маєте права говорити з ними. Між собою так, але з ними – ні!
2. Ви не вмієте нічогосінько робити – ні клеїти, ні різати, ні піднімати. Тому самостійно ви нічого не берете. Чекаєте доки чужинець вам усе пояснить і зробить разом із вами!
3. Якщо чужинець грубий з вами, ви маєте право відповісти йому також грубістю, або ж ігнорувати його!
4. Ви не можете торкатися руками скотчу ВЗАГАЛІ! Він для вас – страшна і священна річ!

Ресурси, які є на вашому острові: папір формату А4 (0,5 пачки); скотч; скріпки; маркери. Отже, чекаємо на чужинців!”



До уваги тренера!

Бажаніше, щоб група сама обрала вожака та прорепетирувала заклик-відповідь „Барбамбія – Кербуду”. У вожака має бути годинник для відслідковування часу.

Інструкція гри для рятівників:

„Ви – досвідчений рятівельний загін. Справжні професіонали! Ви бували у найзапекліших місцях і врятували сотні-тисяч людей. Ось і сьогодні ви прилетіли на далекий острів аборигенів. Ваш рятівельний загін дізнався від сейсмологів, що через 24 години вулкан знищить острів, а разом із ним зникне унікальне плем’я аборигенів.

Та сталося несподіване. Гелікоптер, на якому ви дісталися острову, невіправно зламався. Тому ви також стали заручниками на цьому острові.

Але вихід є, бо не були б ви тоді справжніми професіоналами! Поруч з цим островом є ще один, потрапивши на який ви і аборигени будете у цілковитій безпеці. Для цього вам необхідно разом збудувати міст, який би з’єднавав 2 острови. У аборигенів є для цього ресурси, однак є одна умова: ви не можете торкатися будівельних матеріалів руками, тому це доведеться робити лише поверх руки аборигена.

Після будівництва моста, вам необхідно перевести аборигенів на інший острів.

На виконання цього завдання у вас є 50 хвилин”.

Після інструкцій тренер з групою рятівників повертаються до аудиторії. Тренер показує рятівникам місце, де має бути побудовано міст, та розпочинає гру командою „Гра почалася!”.

Після того, як міст буде збудовано (або ні...) – через 50 хв. тренер припиняє гру. Дякує учасникам за зіграні ролі та участь та запрошує усіх повернутися до кола.

Наступні 20 хв. тренінгу присвячені обговоренню гри.



Запитання для обговорення:

1. Які ваші враження від участі у даній грі?
2. Чи впоралися ви із завданням?
3. Як діяла кожна група?
4. Які етапи вирішення проблеми ви пройшли під час виконання завдання?
5. Які асоціації можна провести між тим, що відбувалося під час гри, і просвітницько-профілактичною діяльністю з підлітками?
6. Які висновки ви для себе зробили?

7. І знову запитання, на яке ми вже шукали сьогодні відповідь... То що ж дають учасникам інтерактивні ігри?

 До уваги тренера!

Починаючи гру, ставте чіткі завдання та не втручайтесь у процес групової роботи. Натомість уважно спостерігайте за динамікою та шляхом досягнення групою мети. Непомітно фіксуйте спостереження – вони знадобляться вам під час рефлексії.

У процесі аналізу і підведення підсумків гри дуже важливо не намагатися нав'язати учасникам свою думку. Тому, даючи зворотній зв'язок ведучого, керуйтеся лише зафіксованими спостереженнями та фактами; пам'ятайте про почуття групи, використовуйте гумор, будьте толерантними та конструктивними.

Також не варто прагнути до негайного розуміння учасниками всієї важливості знайденого ними досвіду у результаті гри, адже не випадково серед тренерів та педагогів з приводу ефективності того або іншого методу часто можна почути фразу: «Результат через півроку».

Уразі, якщо час, запланований на проведення гри вичерпано, гру та обговорення обов'язково слід довести до кінця.

## Підведення підсумків дня „Класики”.

Мета: підвести підсумки роботи за день та отримати зворотний зв'язок від учасників.

Час: 20 хв.

Ресурси: великий аркуш паперу з намальованими класиками та попередньо прикріпленими учасниками очікуваннями.

Хід проведення:

Учасникам пропонується звернути увагу на „класики”, де вони на початку семінару зафіксували свої очікування. Тренер пропонує віднайти свої очікування та, проаналізувавши їх, зробити коментарі щодо того, чи справдились вони.

Якщо очікування справдились, то тренер пропонує їх забрати із „класиків”. У разі, якщо в учасників виникли запитання до пройденого матеріалу, тренер фіксує їх на стікерах та кладе на клітинку, номер якої відповідає наступній сесії, таким чином стимулюючи учасників до дискусії наступного дня.

**Сесія 4 „Казкотерапія як метод попередження ризикованої поведінки серед дітей та підлітків”**

**☞ Ранкове привітання:** ознайомлення учасників тренінгу із завданнями дня, регламентом роботи, ранкова рефлексія, продовження знайомства.

Тренер вітається з учасниками, знайомить їх із завданнями сьогодення та регламентом роботи.

Також звертає увагу учасників на поле з „класиками”, коментуючи результати підведення підсумків попереднього дня, здобутки та питання, які викликали.

У разі, якщо були зафіксовані питання, тренер дає відповіді, або ж орієнтує на сесію, де воно буде висвітлене.

На наступному етапі тренер пропонує кожному порівняти себе з певним казковим героєм, занотувати його стікері та віддати цей папірець. Тренер зачитує папірці, а учасники мають здогадатися про кого з колег йде мова.

**☞ Повторення правил роботи групи „Казковий приклад”.**

Мета: пригадати правила роботи групи, сприяти створенню атмосфери довіри та доброзичливості для конструктивної роботи.

Час: 15 хв.

Ресурси: картки, на яких зазначені правила роботи групи.

Хід проведення:

Тренер об'єднує учасників у мікрогрупи за кількістю правил роботи. Кожна група отримує картку, де зазначене одне з правил, прийнятих вчора. Завдання мікрогрупам – продемонструвати це правило за допомогою казки. Завдання слухачів – відгадати зміст правила.

**☞ Вправа “Казкотерапія: використання у профілактичній роботі”.**

Мета: ознайомити учасників з методикою казкотерапії у контексті здійснення профілактичної роботи з підлітками.

Час: 25 хв.

Ресурси: мультимедійна презентація, матеріали додатку 7 – частина 1, картки із визначеннями.

Хід проведення:

Перший етап (15 хв.)

Тренер просить учасників протягом декількох хвилин подумати над терміном “казкотерапія” та занотувати собі у блокнот асоціації, які виникають щодо даного слова.

Далі всі учасники по колу презентують свої асоціації, а тренер занотовує їх на аркуші фліпчарту.

Після того, як всі учасники висловились, тренер зачитує напрацювання групи, підсумовує сказане і дає декілька визначень поняття “казкотерапія”, в яких, як правило, кожен з учасників зможе упізнати свої асоціації.

**☞ До уваги тренера!**

Бажано, щоб визначення і наступне інформаційне повідомлення подавалось за допомогою мультимедійного проектору.

Отже, казкотерапія – це:

- лікування казкою;
- процес пошуку сенсу буття, розшифровки знань про світ і систему взаємозв'язків у ньому;
- процес створення зв'язку між казковими подіями та реальним життям.

- процес перенесення казкових персонажів у реальне життя;
- процес активізації особистісного потенціалу та власних ресурсів людини;
- процес об'єктивізації проблемних ситуацій;
- процес покращення внутрішнього та навколишнього світу;
- можливість доторкнутись до таємниці, реалізувати власну мрію, відчувати почуття захищеності.

Другий етап (10 хв.)

Далі тренер подає інформаційне повідомлення “Використання казкотерапії у попередженні ризикованої поведінки серед дітей та підлітків” (Додаток 7, частина 1).

Наприкінці вправи проводиться загальне обговорення.



Запитання для обговорення:

1. Чи була наведена інформація для вас важливою?
2. Чи любите ви казки? Чи є серед вас люди, які мали досвід створення власних казок?
3. Яка роль казки у роботі з профілактики негативних явищ у підлітковому та молодіжному середовищі?

### ☞ Вправа “Можливості роботи з казкою”.

Мета: проаналізувати можливості використання казок у просвітницько-профілактичній роботі з підлітками та молоддю

Час: 30 хв.

Ресурси: фліпчарт та ватман із намальованою скарбничкою, маркери; мультимедійний проектор та презентація “Можливості роботи з казкою”; роздаткові матеріали (додаток 7, частина 2).

Хід проведення:

Перший етап (15 хв.)

Тренер пропонує учасникам об'єднатись у пари та протягом десяти хвилин обговорити та занотувати у своїх блокнотах можливості роботи з казкою: яким чином можна використати казку під час проведення заняття з формування здорового способу життя та попередження ризикованої поведінки; які методи можуть використовуватись як допоміжні під час роботи з казкою.

Далі тренер просить кожну групу по черзі презентувати свої напрацювання, які занотуються ним на фліпчарті. Таким чином, на аркуші фліпчарту буде сформовано так звану скарбничку можливостей роботи з казкою.

Другий етап (15 хв.)

На наступному етапі тренер робить міні-презентацію за допомогою мультимедійного проектора “Можливості роботи з казкою” (Додаток 7, частина 2).

Після презентації, тренер може запропонувати учасникам обмінятись досвідом щодо використання подібних методик у своїй роботі або ж думками щодо можливостей використання отриманої інформації у майбутньому.

### ☞ Вправа “Структура казкотерапевтичного заняття”.

Мета: розглянути структуру казкотерапевтичного заняття та проаналізувати її компоненти.

Час: 1 г. 15 хв.

Ресурси: папірці із назвами казок по бажаній кількості підгруп; роздатковий матеріал до додатку 7 – частини 3; роздатковий матеріал додатку 8.

Хід проведення:

Перший етап (10 хв.)

Тренер пропонує учасникам витягти з торбинки по одному папірчику, на якому записана назва казки. Відповідно до назв учасники об'єднуються у підгрупи.

На першому етапі роботи у створених підгрупах учасникам пропонується ознайомитись зі структурою казкотерапевтичного заняття (Додаток 7, частина 3).

Другий етап (25 хв.)

Кожній підгрупі відповідно до її назви пропонується казка, в якій підіймаються проблеми здоров'я, здорового способу життя або ризикованої поведінки. На основі даної казки з використанням поданої на попередньому етапі структури казкотерапевтичного заняття учасникам пропонується розробити схему власного заняття.

Третій етап (40 хв.)

На завершальному етапі представники кожної підгрупи презентують тексти казок, а також тематику і структуру розробленого ними на основі казки заняття.

Наприкінці вправи проводиться загальне обговорення.



Запитання для обговорення:

1. Що необхідно враховувати при розробці казкотерапевтичного заняття?
2. Чи важко вам було виконувати завдання?
3. Який, на ваш погляд, мають потенціал казки при використанні їх у просвітницько-профілактичних програмах?

## Сесія 5 „Можливості використання методу кейс-стаді у просвітницько-профілактичній роботі”



### Вправа на активізацію "Кіт і Миша".

Мета: сприяти зближенню групи та налагодженню позитивної атмосфери, активізувати учасників для подальшої роботи

Час: 5 хв.

Хід проведення:

Всі учасники об'єднуються у підгрупи по три особи, двоє людей залишаються незадіяними. Ці підгрупи з 3-х осіб рівномірно розташовуються в аудиторії так, щоб між ними можна було пробігти. Вони нерухомо стоять на місці, взявши людину, що опинилася посередині, під руки. Двоє незадіяних гравців розподіляють ролі – Кота і Миші, після чого Кіт починає наздоганяти Мишу, бігаючи між підгрупами з 3-х осіб. Кіт і Миша повинні імітувати певні звуки, відповідні до цих тварин – писк та нявчання. Коли Миша втомиться, вона може приєднатися до однієї з підгруп, узявши людину, що стоїть із краю, під руку. Тоді людина, що знаходиться з протилежного краю підгрупи, стає Мишею і тікає від переслідувача-Кота. Якщо Кіт піймає Мишу, вони обмінюються ролями (тобто Кіт перетворюється на Мишу і починає втікати від Миші, яка перетворилась на Кота) і гра продовжується.



### Інформаційне повідомлення „Метод кейс-стаді”.

Мета: ознайомити учасників з особливостями використання методу „кейс-стаді”.

Час : 10 хв.

Ресурси: Мультимедійна презентація, або за її відсутності – на великих аркушах паперу занотовані ключові моменти інформаційного повідомлення.

Хід проведення:

Тренер подає учасникам міні-лекцію (див. Додаток 9). По завершенню тренер переходить до наступної вправи, яка дозволяє більш глибоко проаналізувати метод „кейс-стаді”.



### Робота з текстом: вправа „3 питання”.

Мета: ознайомити учасників з особливостями використання методу „кейс-стаді” у підлітковій та молодіжній аудиторії.

Час : 15 хв.

Ресурси: Роздатковий матеріал додатку 9.

Хід проведення:

Тренер об'єднує учасників у 3 підгрупи та пропонує їм ознайомитись з текстом додатку 9. Після чого кожній групі пропонується поміркувати над одним питанням та через 5 хв. презентувати відповідь на загальне коло.

Пропоновані питання:

- група 1: Переваги методу кейс-стаді.
- група 2: Недоліки методу кейс-стаді.
- група 3: Що необхідно враховувати при конструюванні кейсу для підлітків та молодих людей?

По завершенні групи на загальне коло представляють результати власних міркувань.



Запитання для обговорення:

1. Що було новим у щойно поданій інформації?
2. Які труднощі можуть виникнути при роботі з кейсами у підлітковій аудиторії?



### **Робота в групах по розв'язанню проблемних ситуацій.**

Мета: відпрацювати навички роботи з кейс-стаді.

Час : 30 хв.

Ресурси: Картки із нижче наведеними у додатку 11.

Хід проведення:

Тренер об'єднує учасників у декілька підгруп та пропонує їм попрацювати над розв'язанням проблемних ситуацій, а результати представити через 10 хв. на загальне коло. Кожна підгрупа отримує по одній ситуації.

Через 10 хв. тренер пропонує підгрупам почерзі зачитати ситуацію та представити на загальне коло шлях її розв'язання.



Запитання для обговорення:

1. Чи важко вам було працювати над ситуаціями?
2. Які можливості дає використання методу кейс-стаді у просвітницько-профілактичній роботі з підлітками та молодими людьми?



### **Презентація різновиду кейс-стаді – „Фото-фішка”.**

Мета: ознайомити учасників із різновидом кейс-стаді у фото та малюнках; відпрацювати навички роботи з кейс-стаді.

Час : 60 хв.

Ресурси: Картки із ситуаціями з ігрового комплекту „Фотофішка”, інструкція до „Фотофішки”.

Хід проведення:

Тренер робить презентацію ігрового комплекту проблемних ситуацій „Фотофішка” та знайомить учасників з правилами роботи з ними.

На наступному етапі тренер об'єднує учасників у декілька груп та пропонує кожному учаснику обрати одну із карток і пропрацювати її на міні-групу.

За 20 хв. до завершення вправи тренер просить усіх учасників повернутися до загального кола та поділитися враженнями від роботи із ситуаціями.



Запитання для обговорення:

1. Які ваші враження від роботи з кейсами?
2. Чи впорались ви з завданнями?



3. Як ви почували себе у ролі ведучого, у ролі учасника?

4. Які висновки ви для себе зробили?

 До уваги тренера!

Робота у даній вправі вимагає наявності відповідної кількості комплектів гри „Фотофішка”. У разі, якщо комплект всього один, то варто продемонструвати і обговорити усі картки, потім об’єднати учасників у пари для роботи з 1 картою на мікрогрупу.

## Сесія 6 „Настільні ігри та їх можливості у профілактичній діяльності”

### Вправа на активізацію “Велетні, Чарівники, Гноми”.

Мета: сприяти зближенню групи та налагодженню позитивної атмосфери, активізації учасників, розвитку почуття товариськості, а також реакції, уваги

Час: 10 хв.

Ресурси: ватман, на якому зафіксований пріоритет сили.

Хід гри:

Група об’єднується у дві команди і кожна з них самостійно вирішує, будуть вони Велетнями, Чарівниками чи Гномами. Команди шикуються у дві лінії обличчям одна до одної і по команді, одночасно, роблять жест та вимовляють звук, характерний для обраної ними ролі. Уся група заздалегідь домовляється про значення цих жестів. Команда, що програє, повинна бігти до свого «будинку» перш ніж її наздожене інша команда. Мета команди-переможця – доторкнутися до максимальної кількості гравців іншої команди, які по тому приєднуються до їхньої команди.

Жести і звуки для:

- Велетнів: руки вгору і войовничий клич;

- Чарівників: сичать, одна рука попереду, пальці розчепірені;

- Гномів: гарчачи, пригинаються до землі зі скорченими пальцями.

Пріоритет сили:

- Велетні перемагають Чарівників;

- Чарівники перемагають Гномів;

- Гноми перемагають Велетнів.

### Вправа “Моя улюблена гра”.

Мета: сприяти аналізу учасниками особливостей використання настільних ігор під час проведення занять з профілактики негативних явищ серед підлітків та молоді

Час: 25 хв.

Ресурси: ватман, маркери.

Хід проведення:

Учасникам пропонується поміркувати та висловити свої думки щодо наступного:

1. Які настільні ігри вони пам’ятають?

2. Які особливості настільних ігор є найбільш цікавими та захоплюючими?

3. Як, на їх думку, можна використати настільні ігри під час проведення занять з профілактики негативних явищ серед підлітків та молоді.

Проводиться обговорення у групі.

 До уваги тренера!

Варто фіксувати відповіді учасників на останні два запитання. Цей матеріал допоможе під час наступних етапів роботи.

### Вправа “Настільна гра: можливості у профілактичній роботі”.

Мета: познайомити учасників з профілактичними настільними іграми, розробленими спеціалістами Всеукраїнського громадського центру „Волонтер”.

Час: 1 г. 25 хв.

Ресурси: комплекти ігор: „Пригоди у країні Здоровляндії”, „Володар кілець” та „Крок за кроком”.

Хід проведення:

Перший етап (20 хв.)

Тренер робить презентацію “Особливості настільної гри” (Додаток 12).

Після презентації учасники можуть поставити уточнюючі запитання та висловити свої коментарі щодо матеріалу.

Другий етап (60 хв.)

На даному етапі учасники об’єднуються у три групи.

Тренер пропонує кожній групі зібратись окремо навколо заделегіть підготованих робочих столиків у трьох кутках кімнати. Групи отримують на розгляд різні настільні ігри, спрямовані на попередження ризикованої поведінки та формування здорового способу життя:

Перша група – гра “Пригоди у країні Здоровляндії”;

Друга група – гра “Крок за кроком”;

Третя група – гра “Володар кілець”

☞ До уваги тренера!

Усі запропоновані на розгляд ігри розроблені Всеукраїнським громадським центром “Волонтер” за підтримки Дитячого фонду ООН в Україні ЮНІСЕФ у рамках проекту „Профілактика ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки серед вихованців притулків для неповнолітніх”.

Доцільно зауважити, що ці ігри використовуються у програмі з профілактики ВІЛ/СНІДу та ризикової поведінки серед неповнолітніх, що затверджена Міністерством України у справах сім’ї, дітей та молоді наказом № 692 від 05.11.2004р. Тематичний план програми подано у додатку 13.

Кожній групі протягом двадцяти хвилин необхідно ознайомитись з грою. та відповісти на перелік запитань:

1. Сильні та слабкі сторони гри.

2. Що варто змінити?

3. Чим можна підсилити?

Через кожні 20 хвилин групи будуть за годинниковою стрілкою переходити до наступного столика та знайомитись з наступною грою. Необхідно, щоб всі чотири групи ознайомились з усіма запропонованими іграми.

До уваги тренера: варто заздалегіть підготуватись до проведення вправи, підібравши для неї асистентів, які будуть відповідати за кожен з трьох ігрових столів, розповідати групам правила гри та слідкувати за точністю виконання завдань.

Наприкінці вправи проводиться загальне обговорення.

## Сесія 7 Настільні ігри та їх можливості у профілактичній діяльності

### ☞ Вправа на активізацію “У вас місце є?”

Мета: сприяти зближенню групи та емоційному піднесенню учасників.

Час: 10 хв.

Хід проведення:

Всі учасники об’єднуються у пари, беруть один одного під руки і стоять по колу. Кожна з пар наразі є уявним готелем, в якому немає місць. Ведучий знаходиться у центрі кола, він є подорожнім і має підходити до кожної пари – уявного готелю і запитувати: “У Вас місце є?”, на що з “готелю” йому відповідають: “Ні, немає”. У той час, поки ведучий таким чином шукає

місце, завданням учасників з “готелів” є за спільною домовленістю мінятись парами так, щоб ведучий не встиг зайняти їх місце. Якщо ведучий всигає вскочити в якийсь “готель”, то учасник, що залишився без місця, стає ведучим.

### **Вправа “Ігрова майстерня”**

Мета: відпрацювати навички розробки настільних ігор профілактичного спрямування.

Час: 1 год. 10 хв.

Ресурси: маркери, аркуші А4, ватмани, гральні кості.

Хід проведення:

Перший етап (50 хв.)

На основі інформації, власного аналізу та групових висновків, зроблених у минулій сесії, учасникам пропонується у тих же групах, в яких вони працювали, розробити власну настільну гру за поданою схемою:

1. Назва гри
2. Вікова категорія учасників
3. Мета та завдання гри
4. Коротка інструкція до гри
5. Допоміжні матеріали до гри (поле, картки, завдання тощо).



До уваги тренера!

Тематики, за якими групи розробляють ігри можуть бути як обрані самими учасниками, шляхом мозкового штурму, так і запропоновані самим тренером для кожної з груп.

Пропоновані тематики ігор для чотирьох груп:

- Здоровий спосіб життя;
- Попередження ВІЛ/СНІД;
- Профілактика тютюнопаління;
- Попередження вживання наркотиків.

Другий етап (20 хв.)

Групи презентують розроблені ігрові матеріали.

На наступному етапі тренер запрошує учасників до обговорення вражень.

### **Підведення підсумків дня „Класики”.**

Мета: підвести підсумки роботи за день та отримати зворотний зв'язок від учасників.

Час: 10 хв.

Ресурси: великий аркуш паперу з намальованими класиками та попередньо прикріпленими учасниками очікуваннями.

Хід проведення:

Учасникам пропонується звернути увагу на „класики”, де вони на початку семінару зафіксували свої очікування. Тренер пропонує віднайти свої очікування та, проанлізувавши їх, зробити коментарі щодо того, чи справдились вони.

Якщо очікування справдились, то тренер пропонує їх забрати із „класиків”. У разі, якщо в учасників виникли запитання до пройденого матеріалу, тренер фіксує їх на стікерах та кладе на клітинку, номер якої відповідає наступній сесії, таким чином стимулюючи учасників до дискусії наступного дня.

**Сесія 8. Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання**

**В Ранкове привітання:** ознайомлення учасників тренінгу із завданнями дня, регламентом роботи, ранкова рефлексія, продовження знайомства.

Тренер вітається з учасниками, знайомить їх із завданнями сьогоdnішнього дня та регламентом роботи.

Також звертає увагу учасників на поле з „класиками”, коментуючи результати підведення підсумків попереднього дня, здобутки та питання, які викликали.

У разі, якщо були зафіксовані питання, тренер дає відповіді, або ж орієнтує на сесію, де воно буде висвітлене.

На наступному етапі тренер пропонує кожному представитись та розповісти про свій досвід, пов'язаний із театральним мистецтвом.

**В Повторення правил роботи групи „Пантоміма”**

Мета: пригадати правила роботи групи, сприяти створенню атмосфери довіри та доброзичливості.

Час: 10 хв.

Ресурси: картки, на кожній з яких написано по одному правилу.

Хід проведення:

Тренер об'єднує учасників у підгрупи за кількістю вироблених правил роботи групи. Кожна підгрупа обирає по одній картці з правилом. Завдання кожної підгрупи – показати за допомогою пантоміми обране правило. Завдання глядачів – відгадати, що це за правило.

Далі проводиться обговорення.



Запитання для обговорення:

1. Для чого необхідно повторювати правила?
2. Чому повторення правил було запропоновано у такий спосіб?

**В Вправа “Можливості театру у профілактичній роботі”.**

Мета: проаналізувати можливості використання театального мистецтва у проведенні профілактичних заходів для підлітків та молоді.

Час: 20 хв.

Ресурси: ватман, маркери.

Хід проведення:

Перший етап (10 хв.)

Учасники об'єднуються у три підгрупи і заповнюють наведену нижче таблицю, яку тренер озвучує та закріплює на фліпчарті:

“Можливості театру у профілактичній роботі з підлітками та молоддю”

Досвід, що мають учасники групи, з організації різних видів театральних дійств	Сильні сторони здійснення профілактичної роботи через театральне дійство	Проблемні аспекти такої роботи

Другий етап (10 хв.)

Тренер пропонує кожній групі озвучити свої напрацювання та проводить обговорення у групі:



Запитання для обговорення:

1. Чим корисна для вас ця робота?
2. Як можна використати досвід учасників у організації профілактичних заходів засобами театрального мистецтва?

### **Вправа “Форум-театр: поняття, мета та завдання, підготовка”.**

Мета:

Час: 1 год. 20 хв.

Ресурси: мультимедійний проектор, мультимедійна презентація, роздатки додатку 13.

Хід проведення:

Перший етап (30 хв.)

Тренер робить презентацію матеріалу, в якому розкрито поняття форум-театру, його історію, мету та завдання, а також особливості його підготовки (Додаток 14).

Другий етап (20 хв.)

На даному етапі тренер акцентує увагу на особливостях роботи джокера у форум-театрі. Шляхом мозкового штурму учасники відповідають на наступне запитання:

- У чому полягають функції джокера у форум-театрі?



До уваги тренера!

Функції джокера під час підготовки форум-театру можуть бути наступними: діагностична, прогностична, організаторська, оптимізуюча...

Тренер робить наголос на тому, що саме від особистості джокера і його вміння працювати з аудиторією залежить перебіг форум-театру та його ефективність.

Тренер звертається до групи з пропозицією подумати над тим, якими знаннями, навичками та особистісними якостями повинен володіти джокер, щоб успішно справлятися зі своїми функціями та ефективно проводити форум-театр.

Учасники об'єднуються у три групи і протягом 10 хв. малюють портрет джокера, в якому намагаються відобразити основні знання, уміння та навички, необхідні йому.

Після проведеної роботи групи презентують свої напрацювання Триває обговорення.

Третій етап (30 хв.)

На наступному етапі тренер пропонує протягом 15 хв. ознайомитись і з роздатковим матеріалом, в якому представлено широку інформацію щодо методики форум-театру (додаток 13), і сформулювати запитання, які виникли під час презентації або роботи з матеріалом.

Обговорення у групі.

**Запитання для обговорення:**

1. Які ваші враження від отриманої інформації?
2. Які запитання виникли у вас після презентації та роботи з текстом?

**Сесія 9 „Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання”**

### **Вправа на активізацію “Мафія”.**

Мета: комунікативна гра, розвиває реакцію, увагу, почуття товарищескості, вміння спілкуватись в колективі та підвищує якість спілкування в групі

Час: 5 хв.

Хід проведення:

Один із учасників стає “Мафією”. Цей вибір може бути зроблений за допомогою жеребкування. Наприклад, гравці по черзі витягують паперові картки з капелюха, одна з яких заздалегідь має особливу мітку. При використанні такого методу розподілу, кожен гравець витягає одну картку, нікому її не показує і ховає у кишеню. Якщо група надалі буде знову грати в цю гру, картки потрібно буде повернути.

Інший спосіб жеребкування полягає в наступному. Група стає в коло, повернувшись спиною до центру, очі заплющені. Ведучий або ведуча торкається спини чи плеча одного з гравців у колі, це означає, що дана особа стає Мафією. У деяких випадках, працюючи з певним контингентом, простіше вибрати Мафію, ніж пускати цей вибір на самоплив. Задача Детектива (якого також можна обрати за допомогою жеребкування або призначити): розкрити, хто з гравців є Мафією. Коли Детектив і Мафія вже обрані, уся група, за винятком Детектива, вільно ходить по аудиторії. Мафія дивиться в очі будь-кому з гравців, підморгує йому, це означає, що цей гравець вже «мертвий». Людина, яку «умертвили», рахує подумки до трьох і «вмирає» тихенько чи, за бажанням, грає сцену «вмирання». Детектив висуває обвинувачення проти Мафії лише тоді, коли він впевнений, хто це. Детективу дозволяється припуститися двох безпідставних обвинувачень. Якщо ж третє обвинувачення знову помилкове, то Мафія перемогла. У цій грі присутня можливість “саботажу” і великий потенціал для обговорення.

### Вправа “Постановка форум-театру”.

Мета: відпрацювати навички організації форум-театру.

Час: 1 год. 25 хв.

Ресурси: ватман, маркери,

Хід вправи:

Перший етап (10 хв.)

Шляхом мозкового штурму тренер з групою формують перелік тем, які були б найбільш актуальними для розгляду даною групою під час форум-театру. Тренер занотовує запропоновану групою проблематику без обговорення.

Другий етап (55 хв.)

На наступному етапі тренер ще раз зачитує сформований перелік проблем і разом з групою обирає 4 найгостріші проблеми. Учасники об'єднуються у чотири групи відповідно до обраних проблем.



До уваги тренера!

Можна запропонувати учасникам самостійно визначитись, над якою з проблем їм було б цікавіше працювати, але при цьому поставити умову: кількість членів кожної групи має бути приблизно однаковою.

Групам дається завдання протягом 55 хв. підготувати форум-театр за відповідною тематикою, враховуючи всі вимоги до створення сценарію та власне підготовки форум-театру.



До уваги тренера!

Надзвичайно важливим під час підготовки форум-театру є дотримання його наступних принципів:

- ясність у викладенні сюжету;
- чітко визначений протагоніст (той, кого пригнічують);
- у ситуацію і гру акторів повинно віритися;
- ситуація повинна мати можливість змінюватися;
- наявність декількох гарячих точок “СТОП”;
- форум-театр – це театр пригнічених, а не депресивних!

Також тренер ще раз наголошує на важливості та складності роботи Джокера.

Третій етап (10 хв.)

Після того, як всі чотири групи повернуться у коло, тренер ініціює обговорення тих загальних складностей і питань, що виникали у груп під час підготовки форум-театру.

### **Сесія 10 „Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання”**

#### **Вправа на активізацію „Три аміго”.**

Мета: активізуюча комунікативна гра, сприяє налагодженню позитивної атмосфери, емоційному піднесенню учасників

Час: 10 хв.

Хід проведення:

Група стає в коло. Уявну енергетичну кулю передають по колу, при цьому за допомогою міміки, жестів і звуків імітують, що куля гаряча. Напрямок передачі кулі може бути змінено, якщо гравець вигукне: «Мені? - Ні!» і перекине уявну кулю через коло, вказуючи на одного з гравців, що стоїть навпроти, і промовить: «Три аміго!». Людина, на яку вказали, і двоє її сусідів зображують трьох мексиканців у сомбреро, що грають на гітарах. Людина в середині трійки при цьому співає... потім вигукує «Ю-ю-ю-х-у-у!» і передає “кулю енергії” далі по колу.

#### **Вправа “Можливості форум-театру у профілактиці негативних явищ”.**

Мета: відпрацювати навички організації форум-театру, постанов, проаналізувати роботи колег.

Час: 1 год. 20 хв.

Ресурси:

Презентація роботи груп та власне театр-форум. Обговорення форум-театру: відповідність меті, завданням, принципам. Аналіз роботи джокера. Підведення підсумків роботи за методикою.

### **Сесія 11 „Форум-театр як метод профілактики негативних явищ: суть та особливості використання”**

#### **Вправа на активізацію “Бомба і Щит”**

Мета: активізуюча комунікативна гра, розвиває реакцію, увагу

Час: 10 хв.

Хід проведення:

Група вільно переміщується аудиторією, не зупиняючись. Ведучий просить всіх учасників вибрати собі по дві людини з групи, але так, щоб вони не здогадались, що обрали саме їх. Один з них буде Бомбою, а інший Щитом. Далі всіх просять пересуватися так, щоб Щит знаходився між учасником та обраною ним Бомбою. Доторкатися до свого Щита не можна, потрібно постійно пересуватися разом з ним таким чином, щоб він захистив від Бомби. Через кілька хвилин ведучий вимовляє “Бах!”, це означає, що всі Бомби вибухнули. Після чого він запитує, кому вдалося не підірватися, знаходячись за своїм Щитом у момент вибуху.

#### **Вправа “Можливості форум-театру у профілактиці негативних явищ”**

Мета: відпрацювати навички організації форум-театру, постанов, проаналізувати роботи колег.

Час: 1 г. 50 хв.

Хід проведення: Презентація роботи груп та власне театр-форум. Обговорення театру-форум: відповідність меті, завданням, принципам. Аналіз роботи джокера. Підведення підсумків роботи за методикою.



Запитання для обговорення:

1. Які ваші враження від роботи вашої групи та колег з інших груп?
2. Які труднощі можуть виникнути при організації театру-форуму?
3. Які можливості театру-форуму у просвітницько-профілактичній роботі з підлітками та молодими людьми?

### **В** Визначення досягнень очікувань учасників тренінгу за методикою “Класики”.

Мета: підвести підсумки роботи на тренінгу та отримати зворотний зв’язок від учасників.

Час: 30 хв.

Ресурси: великий аркуш паперу з намальованими класиками та попередньо прикріпленими учасниками очікуваннями.

Хід проведення:

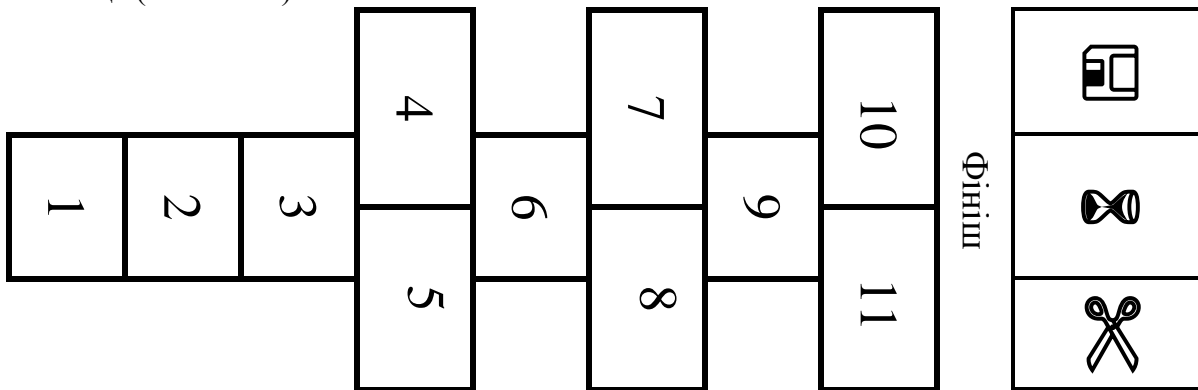
Учасникам пропонується звернути увагу на „класики”, де вони на початку семінару зафіксували свої очікування. Тренер пропонує віднайти свої очікування та, проаналізувавши їх, зробити коментарі щодо того, чи справдились вони.

Якщо очікування справдились, то тренер пропонує їх забрати із „класиків”.

На наступному етапі кожний учасник отримує по 3 стікери, на яких пропонується зафіксувати 3 речі:

1. Що для мене було важливим і буду однозначно впроваджувати у своїй діяльності?
2. Що для мене виявилось важливим, але потрібен час для переосмислення перш ніж впроваджувати у своїй практиці?
3. Що для мене було неважливим і я не буду використовувати у своїй діяльності?

Після фіксації відповідей на питання учасникам пропонується озвучити їх і прикріпити стікери на клітинки з зображеннями дискети (1 питання), пісочного годинника (2 питання) та ножиць (3 питання).



### **В** Підсумкова (заключна) оціночна анкета.

Час: 10 хв.

У кожного з учасників заздалегідь у роздаткові матеріали вкладена заключна анкета (додаток 15). Тренер просить заповнити її протягом 10 хвилин та здати йому чи іншим представникам тренерської команди.

### **В** Історія для натхнення.

Тренер звертається до учасників: „От майже і все. Нам залишилася лише традиційна для наших тренінгів “Історія для натхнення”.



Ми бажаємо Вам успіхів!

**В** Вручення сертифікатів. Закриття тренінгу.

Час: 10 хв.

Ресурси: сертифікати про участь у тренінгу.

**Інформаційне повідомлення  
„Пасивні, активні та інтерактивні методи навчання”**

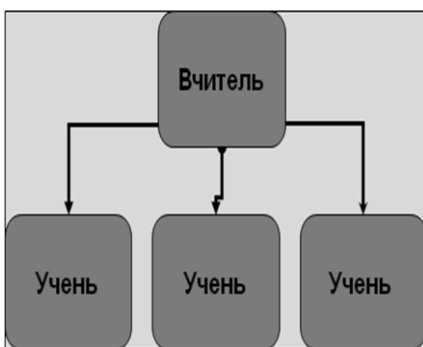
Метод – це (грец. *methodos* – буквально „шлях до чогось”) – у загальному значенні – спосіб досягнення мети, певним чином впорядкована діяльність.

Методи навчання – сукупність прийомів та підходів, які відображають форму взаємодії учнів (учасників) і вчителя (тренера, ведучого) у процесі навчання.

У сучасному розумінні процес навчання розглядається як процес взаємодії між учителем та учнями (урок, заняття) з метою прилучення учнів до певних знань, навичок, вмінь, цінностей.

На сьогодні отримали широке розповсюдження 3 форми взаємодії вчителів і учнів: пасивна, активна та інтерактивна.

*Пасивне навчання.*

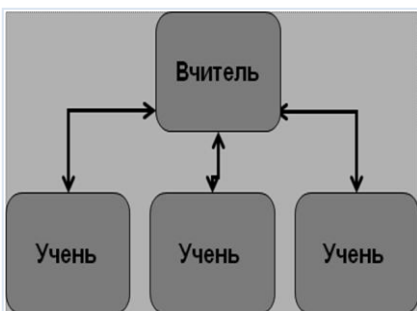


Пасивне навчання – це форма взаємодії учнів і вчителя, в якій вчитель є основною дієвою особою і керівником заняття, а учні виступають у ролі пасивних слухачів, які підкорюються директивам вчителя. Зв'язок вчителя з учнями в пасивних уроках здійснюється за допомогою опитувань, самостійних, контрольних робіт, тестів тощо.

З точки зору сучасних педагогічних технологій і ефективності засвоєння учнями навчального матеріалу пасивний метод вважається найбільш не ефективнішим.

Однак, не дивлячись на це, він має і деякі переваги. По-перше, це відносно проста підготовка вчителя до заняття. По-друге, саме пасивний метод дозволяє подати найбільшу кількість матеріалу в обмежених часових умовах. З урахуванням даних переваг, багато вчителів віддають перевагу саме пасивному методу, порівняно з іншими. Слід зазначити, що в деяких випадках цей підхід успішно працює в руках досвідченого педагога, особливо тоді, коли учні мають чіткі цілі, спрямовані на ґрунтовне вивчення предмету. Лекція – найрозповсюдженіший вид пасивного уроку. Цей вид широко розповсюджений у ВНЗ, де навчаються дорослі, цілком сформовані люди, які мають чітку мету глибоко вивчити предмет.

*Активне навчання.*

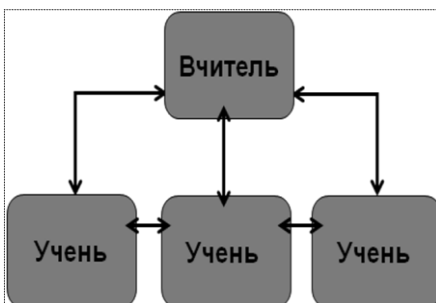


Активне навчання – це форма взаємодії учнів і вчителя, де учні виступають не пасивними слухачами, а активними учасниками заняття.

Якщо в пасивному методі основною дієвою особою і менеджером заняття був учитель, то тут усі учасники мають рівні права. Активні методи передбачають взаємодію вибудовану на демократичних засадах.

Отже, активне навчання – це така організація і ведення навчального процесу, яка спрямована на активізацію навчально-пізнавальної діяльності учнів шляхом широкого, бажано комплексного, використання як педагогічних (дидактичних), так і організаційно-управлінських засобів (В.М. Кругліков, 1998).

*Інтерактивне навчання.*



Інтерактивне навчання («inter» – це взаємний, «act» – діяти) означає взаємодіяти, знаходитись у режимі бесіди, діалогу з кимсь.

Іншими словами, на відміну від активних методів інтерактивні орієнтовані на ширшу взаємодію учнів не лише з

вчителем, але й між собою, і на домінування активності учнів у процесі навчання.

Роль вчителя в інтерактивних заняттях полягає в тому, щоб спрямувати діяльність учнів на досягнення цілей заняття. Вчитель також розробляє план заняття (як правило, це інтерактивні вправи і завдання, в процесі виконання яких учень вивчає матеріал). Відповідно, основними складовими інтерактивних занять є інтерактивні вправи і завдання, які виконуються учнями.

Отже, інтерактивний підхід у навчанні – це певний тип діяльності учнів, пов'язаний з вивченням навчального матеріалу під час інтерактивного заняття.

Основою інтерактивного підходу є інтерактивні вправи і завдання, які виконуються учасниками. Головна відмінність інтерактивних вправ і завдань в тому, що вони спрямовані не лише і не стільки на закріплення вивченого матеріалу, скільки на вивчення нового.

Види інтерактивних вправ та завдань:

- творчі завдання;
- робота у малих групах;
- навчальні ігри (рольові, імітації, ділові та навчаючі ігри);
- використання суспільних ресурсів (запрошення спеціаліста, екскурсії);
- соціальні проекти та інші позааудиторні методи навчання (соціальні проекти, змагання, радіо та газети, фільми, спектаклі, виставки, презентації, пісні, казки);
- розминки;
- вивчення та закріплення нового матеріалу (інтерактивна лекція, робота з наочними посібниками, відео- та аудіо матеріали, „учень в ролі вчителя”, „кожний навчає кожного”, мозаїка (ажурна пила), використання запитань, Сократичний діалог);
- обговорення складних та дискусійних питань і проблем (шкала переконань, проєктивні техніки, „один – вдвох – усі разом”, „зміни позицію”, „каруселі”, „дискусія в стилі телевізійного ток-шоу, дебати, симпозіум);
- розв'язання проблем („дерево рішень”, „мозковий штурм”, „аналіз казусів”, „переговори та медіація”) тощо.

Отже, можна дійти висновку, що не всі методи роботи з групою однаково ефективні. Існує так звана «піраміда пізнання», що показує, що чим більший ступінь участі тих, хто навчається, у процесі пізнання, тим більше інформації і навичок засвоюється учасниками.



Однією з основних проблем, які виникають при підготовці просвітницько-профілактичного заходу, - **проблема вибору методу**, за допомогою якого буде передаватись інформація учасникам групи. Існує велика кількість різноманітних методів, які впливають на процес засвоєння та відтворення інформації [5]. Однак їх вибір залежить від:

- Завдань програми навчання
- Тривалості програми
- Рівня підготовки учасників
- Минулого досвіду
- Необхідного обладнання
- Ступеня між особистісної взаємодії учасників
- Ступеня можливої активності учасників
- Кількості та складу групи

Також слід зазначити, що існує правило, згідно якому тренеру не варто обмежуватись лише одним методом протягом усієї програми навчання. Використання різноманітних технік не тільки сприяє збереженню уваги та працездатності групи, але й відображає реальні життєві ситуації. Найбільш популярними методами, які застосовуються в тренінгових заняттях є: лекція, рольова гра, метод кейсів (проблемні ситуації), мозковий штурм (брейнстормінг), дискусія.

## **Лекція**

### **Опис**

Лекція – це вербальне надання інформації тренером (або іншою особою).

Завдання лектора – донести свої знання до групи. Завдання групи – прийняти та зберегти ці знання. Запорука успішної лекції чи бесіди – стійкий контакт з аудиторією і компетентність в даній сфері.

Таке поєднання не перетворює лекцію в монолог, а замість цього робить її цікавим процесом, в який група з готовністю включається. Для успішного використання цього підходу слід розвивати в собі навички, які необхідні хорошому лектору:

#### **1. Дослідження потреб аудиторії.**

Слід визначити границі тієї інформації, які повинна знати група. Зробити це нелегко, як видається на перший погляд. Причина криється в тому, що дуже важко підібрати такий цілісний склад аудиторії, яка має однаковий рівень поінформованості з даного питання. На практиці тренер стикається з тим, що кожен учасник має свої унікальні очікування, установки та потреби. Завдання тренера – знайти ті галузі, де ці інтереси перетинаються, і провести лекцію в такому стилі, який би максимально задовольнив усі вимоги та очікування.

#### **2. Перевірка рівня знань.**

Перевірка рівня знань має два елемента, які тренеру слід знати.

По-перше, він повинен оцінити рівень знань в середині групи: учасники – зацікавлені новачки, чи авторитетні в своїй сфері особи. Визначивши ці питання, тренер зможе підібрати матеріал відповідного рівня складності. Якщо цей рівень буде занадто низьким - аудиторія може відреагувати негативно та втратити увагу в подальшому. Якщо ж матеріал буде занадто складним для сприймання – у групи може виникнути почуття невпевненості.

По-друге, тренер повинен врахувати особливості сприймання і розуміння аудиторії. По можливості слід уникати використання жаргонних та професійних виразів. В ситуаціях, коли спеціальні терміни необхідні, слід доступно пояснити їх значення, адже завдання тренінгу – вдосконалення знань групи, а зниження їх самооцінки, викликане тим, що учасники чогось не розуміють. Для покращення сприймання та засвоєння інформації учасниками можна використовувати наступні способи:

- структурування матеріалу. Простий спосіб структурування інформації – розділити матеріал на три блоки:

- початок (введення);
- основна частина;
- заключна частина

Початок (введення) повинен мати наступну інформацію:

- мету;
- важливість теми матеріалу;
- переваги, які отримають учасники після завершення лекції або бесіди;
- визначення робочих понять;
- передумови та історію питання.

Основна частина включає:

- ключові моменти інформації.

Заклучна частина повинна налічувати:

- огляд попереднього матеріалу;
- повторення основних питань лекції чи бесіди;
- підведення підсумків, яке поєднує минулу інформацію та майбутню діяльність групи.

### **Поради та методи застосування**

Так як і лекція і бесіда передбачають пасивну участь, необхідно використовувати в своїй практиці такі методи, які б давали групі максимальну можливість включення в процес навчання.

#### 1. Матеріал.

Особливо необхідно враховувати природу та порядок надання інформації. Якщо необхідно, щоб аудиторія сприймала матеріал, він повинен стимулювати мислення та мотивувати до діяльності. Малоімовірно, що перераховування фактів викличе жвавий інтерес. Більш динамічний підхід – відібрати матеріал, який буде зацікавлювати та надихати групу. Відображаючи цей принцип структура лекції або бесіди може мати такий вигляд:

Введення (несподіване/незвичайне)

Цитата/маловідомий факт

Факт

Приклад з життя/анекдот

Факт

Надихаючий висновок

#### 2. Легкість запам'ятовування

Додаткова перевага відібраної інформації полягає в тому, що цікавий матеріал викликає реакцію групи.

#### 3. Динамічність викладу

Робити слід акцент на позитивних моментах, а не на негативних. Інформація повинна інтригувати аудиторію. Такі фрази як:

“Є ще одне цікаве питання...”

“Я впевнений, що багатьох з вас зацікавить...”

“Одне із самих цікавих відкриттів...” дають групі відчуття, що лектор ділиться з нею цінним досвідом.

В той же час вирази, подібні наступним:

“Я не вважаю...”

“Якщо б ви були б здатні...” можуть сприяти відчуженню групи і створювати відчуття ігнорування її знаннями та досвідом.

#### 4. Використання запитань.

Одним із самих простих і разом з тим ефективних способів, які привертають увагу групи є застосування риторичних запитань. Приклади таких запитань:

“Хто з вас не стикався...”

“Чи хотіли б ви...”, які стимулюють процес групового мислення, і реакція на них з'являється навіть в тих випадках, коли відсутні безпосередні умови для їх вираження.

#### 5. Візуальна підтримка.

І, нарешті, ще один спосіб для підвищення інтересу аудиторії – це супровід ключових моментів повідомлення різноманітними ілюстраціями. Використання слайдів, надписів, фліп-чарту є додатковим стимулом, який викликає зорову реакцію.

### **Рольова гра.**

## **Опис**

Рольова гра – спосіб розширення досвіду учасників тренінгу шляхом несподіваної ситуації. В якій пропонується прийняти позицію (роль) когось із учасників і потім напрацювати спосіб, який дозволить привести цю ситуацію до логічного завершення (гра).

## **Підхід**

Для того, щоб отримати максимальну користь від рольової гри, запропоновані ситуації повинні бути максимально наближеними до реального життя. Інструкція до рольової гри повинна бути детально описувати усі аспекти ситуації. Разом з тим, вона не повинна ставити жорстких умов, які б створювали перешкоди учасникам групи виразити своє ставлення до стосовно того, як потрібно діяти в даній ситуації. Завдання рольової гри – створення моделей поведінки, характерних для повсякденного життя та для цілком реальних осіб. Слід підкреслити, що саме поведінка, а не вияв творчих здібностей та талантів учасників є основою для подальшої дискусії. Ті учасники групи, які не приймають безпосередньої участі у розігруванні ситуації, беруть на себе функції спостерігачів.

## **Поради**

1. Детальна розробка плану.

Правильне проведення рольової гри приносить неоціненну користь учасникам. Подібні справи слід використовувати в середині тренінгових занять, коли група здатна подолати опір, який характерний для початку тренінгу.

2. Використовувати рольові ігри слід коректно.

Ефективність рольової гри обумовлена її життєвістю та новизною переживань. Якщо використовувати рольові ігри без вагомих на то причин їх ефект буде зведено нанівець.

3. Творчість – основа рольової гри.

Тренінгові заняття краще будувати тикам чином, щоб наступним елементом після теоретичного матеріалу була рольова гра, яка на практиці закріплює основні теоретичні принципи.

### **Переваги рольових ігор**

1. Отриманий досвід зберігається довгий час.

“Навчання через дію” – один із самих ефективних способів навчіння та отримання досвіду. Власні переживання запам’ятовуються та зберігаються протягом тривалого часу.

2. Задоволення.

У більшості випадків рольова гра передбачає порівняно безболісний та приємний спосіб отримання знань та навичок.

3. Розуміння того, як поведуть себе інші.

Рольова гра дає розуміння того, як відчують себе інші люди, стикаючись з певними ситуаціями. Це розуміння може стати цінним досвідом навчання: може розвивати вміння оцінювати передумови поведінки інших.

4. Безпечні умови.

Рольова гра надає можливість учасникам засвоїти та закріпити різноманітні моделі поведінки. Перевагою проведення рольових ігор в режимі тренінгового заняття слугує саме середовище.

### **Недоліки рольових ігор**

1. Штучність.

Успішність рольової гри цілком залежить від умов проведення: якщо група відчує, що сценарій гри нереалістичний по своїй суті та не враховує деталей практичної діяльності, цінність гри буде втрачена і її мета не буде досягнута.

2. Легковажне ставлення зі сторони учасників.

Якщо мета справи не має ґрунтовних пояснень і зроблений акцент на вадливості демонстрації поведінки (а не акторських здібностей), існує небезпека, що рольова гра буде сприйматись як забава.

3. Елемент ризику.

Гра буде результативною тоді, коли група буде готова до її реалізації. Якщо член групи боїтимуться “втратити обличчя”, приймаючи участь в грі, емоційно не підготовлені, викорис-

тання даного методу буде неефективним. Той факт, що виконання вправи контролюється, лише посилює напругу. Рольову гру слід використовувати лише тоді, коли група справи-лась зі своєю тривожністю і відчуває, що її самооцінці ніщо не загрожує.

### **Метод кейсів (проблемні ситуації)**

#### **Опис**

Використання методу кейсів в якості засобів навчання в тренінгових заняттях став достатньо популярним. У більшості випадків, при його використанні учасникам надається можливість знайомства із набором обставин, в сонові яких лежать реальні чи уявні ситуації.

#### **Підхід**

Існує три основних варіанта застосування методу кейсів:

1. Діагностика проблеми
2. Діагностика однієї чи кількох проблем та напрацювання учасниками шляхів їх вирішення.
3. Оцінка учасниками існуючих дій стосовно вирішення проблеми та її наслідків.

У кожному із наведених варіантів навчання відбувається через викладення інформації у вигляді проблеми чи серії проблем. Ця інформація може бути викладена у документальній формі – заздалегідь підготовлена форма або за допомогою вербальних та візуальних засобів (таких, як відео і/чи показ слайдів). В кінці вправи група представляє свої нароби, які можуть стати підґрунтям для дискусії.

#### **Поради та методи**

1. Підбір матеріалу.

Матеріал повинен бути підібраний таким чином, щоб відображав проблеми з якими учасники можуть стикнутись в реальному житті. Він повинен налічувати таку кількість інформації та деталей, щоб група в своєму розпорядженні мала усі необхідні дані, однак і не була перенавантажена.

2. Наявність альтернатив.

Ситуація навколо якої відбувається обговорення повинна бути достатньо різноманітною і налічувати декілька елементів вирішення. Ні в якому разі вона не повинна однозначно трактованою.

3. Кількісний склад учасників.

Ефективність застосування даного методу цілком залежить від кількості учасників групи. Якщо група достатньо велика є зміст використовувати декілька варіантів проблемних ситуацій. Або використовувати елемент змагання, запропонувавши учасникам кожної групи спробувати вирішити ситуація раніше суперників.

#### **Переваги методу кейсів**

1. Реалізм

Використання даного методу значною мірою доповнить теоретичні аспекти проблеми.

2. Зниження тиску.

Метод кейсів дає унікальну можливість вивчити складні чи емоційно значущі питання в безпечній атмосфері тренінгу а не в реальному житті, з реальними загрозами та ризиком у випадку невірному рішення.

3. Активна взаємодія.

Комунікативна природа методу надає можливість швидкої, але достатньо важливої оцінки, обговорюваних питань та запропонованих рішень.

#### **Недоліки методу кейсів**

1. Виникнення міфів.

Здатність виявляти, аналізувати та прораховувати кожний крок, який наблизить вирішення проблеми, є одним із переваг методу кейсів та в той же час є одним із його недоліків та обмежень. Навряд чи при зіткненні із аналогічною ситуацією в реальному житті учасник зможе швидко пригадати отриманий досвід. Це слід пояснити групі, щоб уникнути можливих розчарувань в подальшому.

2. Відсутність висновків.

Так як часові обмеження не дозволяють групі напрацювати об'єктивні шляхи вирішення та практичні рекомендації, що вірогідно може спричинити загальне почуття незадоволення.

### 3. Правдивість.

Вправа повинна бути побудована таким чином, щоб учасники могли ідентифікувати себе із запропонованими проблемними ситуаціями та шляхами їх вирішення. Підбір ситуацій повинен бути спрямований на відпрацювання таких елементів поведінки в умовах таких установок та обмежень, які властиві реальності.

### **Мозковий штурм (брейнстормінг)**

#### **Опис**

Мозковий штурм є найбільш вільною формою дискусії. Його головна функція – генерування ідей, але ні в якому разі не аналіз та обговорення запропонованих учасниками рішень.

#### **Підхід**

Успіх мозкового штурму залежить від двох головних принципів. Перший з них спирається на теорію синергетики: група може напрацьовувати при спільній роботі ідей вищого класу ніж при індивідуальній роботі тих самих учасників. Це відбувається в силу групової взаємодії та осмислення. Наступний постулат спирається на креативність мислення на момент генерації ідей. Креативність мислення проходить три стадії:

- генерація ідей;
- оцінка та аналіз цієї ідей;
- застосування ідей до конкретної ситуації.

Креативність мислення проявляється саме тоді, коли оцінки висловлюються лише після того, як запропоновані усі можливі варіанти рішень. Таким чином можна виділити шість основних правил проведення мозкового штурму:

#### 1. Відсутність критики.

Вільний потік ідей можливий за умов відсутності страху бути критично оціненим. Оскільки критика в даному випадку може розцінюватись як неприйняття не стільки ідей скільки особи, яка цю ідею висуває. Також не варто показувати, що ідея не має цінності, ігноруючи при цьому вклад у спільну справу будь-кого чи демонструючи це невербальними засобами.

#### 2. Заохочення ідей.

Тренер повинен зробити акцент на кількості пропозицій, а не на їх якості, оскільки на стадії оцінки у кожного з'явиться можливість висловитись стосовно тієї чи іншої пропозиції.

#### 3. Рівноправність учасників.

Найкращий спосіб уникнути домінування одного чи кількох членів групи – встановити схему, коли учасники висловлюють свої думки по черзі. Ця процедура може призвести до затримки процесу, зробивши його більш формалізованим, однак це компенсується за рахунок включення в роботу усіх учасників.

#### 4. Свобода асоціацій.

Щоб отримати оптимальну кількість пропозицій не слід накладати обмеження на процес висловлювань. Будь-яка ідея варта розгляду.

#### 5. Запис усіх ідей.

Письмове фіксування ідей та пропозицій надихає учасників на подальші роздуми.

#### 6. Час для осмислення.

Як тільки усі ідеї та пропозиції будуть висловлені, слід груп дати час для осмислення, аналізу та пошуку альтернативних підходів.

### **Переваги мозкового штурму**

#### 1. Заохочення до креативного мислення.

Мозковий штурм є одним із небагатьох способів генерації ідей з використанням структурованої процедури. Адже саме існування правил брейнстормінгу слугує причиною його високої ефективності.

#### 2. Вихід за межі стандартного мислення.

В процесі колективної роботи зменшується шанс обминути продуктивну ідею.

#### 3. Простота.



Мозковий штурм – це метод, який легко зрозуміти та застосовувати. Він не вимагає високотехнологічного обладнання чи довготривалої підготовки. Одночасно його результати можна швидко оцінити.

#### **Недоліки мозкового штурму**

1. Висока ступінь залучення учасників. Брейнстормінг спрацює лише тоді, коли учасники спроможні висловити пропозиції, які стануть доробком усієї групи.

2. Неповнота процесу.

Реальні переваги ідей та пропозицій, які учасники висловлюють в ході мозкового штурму можуть бути оцінені лише за межами навчальної аудиторії.

#### **Дискусія**

##### **Опис**

Вільний вербальний обмін знаннями, ідеями чи думками між тренером та учасниками групи.

##### **Підхід**

Дискусія як метод тренінгу, має тенденцію обмежуватись одним питанням чи темою, та будується в певній послідовності. Дискусія у багатьох випадках зачіпає емоційну сферу учасників групи, однак вона не повинна перетворюватись у гарячу суперечку. Важливим елементом дискусії є демонстрація своїх поглядів на те чи інше питання, повністю виключається в ході дискусії можливість перебивати одне одного: говорить один – решта слухають.

##### **Поради та методи**

1. Розподіл часу та підготовка оскільки наявність системного підходу суттєво відрізняє дискусію від простої бесіди, незмінним правилом є виділення достатнього часу для обговорення. Часові рамки повинні обговорюватись до початку дискусії. Це гарантує жвавість проходження процесу та досягнення необхідних висновків.

2. Планування.

Неможливо заздалегідь запланувати усі аспекти дискусії, але можна підготувати приблизний ескіз теми. Він повинен:

- знайомити з темою;
- встановлювати межі дискусії;
- демонструвати мету дискусії;
- налічувати ряд основних питань, які контролюють хід дискусії та забезпечують її спрямованість і стимуляцію у випадку, коли активність учасників буде згасати.

3. Створення відповідного середовища.

Найкраще дискусія проходить у дружній атмосфері, вільній від обмежень.

4. Функції тренера.

Роль тренера при проведенні дискусії найбільш наближена до ролі посередника. Він слідкує за активністю учасників. В кінці дискусії він узагальнює основні пункти, висловлені групою, та підсумовує усі досягнуті висновки.

##### **Переваги дискусії**

1. Демонстрація розуміння.

Дискусія забезпечує умови згідно яких досягається розуміння теми, яка обговорюється. Вона надає учасникам можливість перевірити свої судження і установки, стосовно винесених на обговорення питань.

2. Активна передача знань.

У випадках, коли обговорюваний матеріал йде в розріз з основними установками окремих учасників групи, коли виникають неоднозначні трактування тієї чи іншої теми – дискусія найкращий шлях передачі знань.

3. Активна взаємодія.

При правильній організації та дотриманні правил проведення, потенційно дискусія передбачає високий рівень залучення учасників.

##### **Недоліки дискусії**

1. Відхилення від теми.

Найбільша небезпека, яка криється під час застосування даного методу – це відхилення від задекларованої теми. Утримувати групи в необхідному руслі, дозволить періодичне повторення предмету, теми та мети дискусії.

2. Сильна залежність від групи.

Якість дискусії в значній мірі визначається глибиною знань, і досвіду учасників. Саме тому слід при підборі учасників тренінгу слід враховувати рівень здібностей, знань та досвіду.

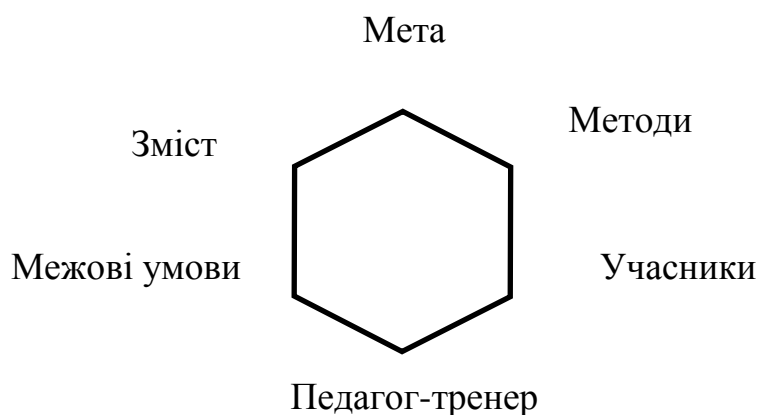
На нашу думку, варто зупинитись ще на одній важливій характеристиці тренінгу – оцінці його ефективності у просвітницькій діяльності. Тренінг – це достатньо інтенсивний та водночас короткотривалий процес. З цього приводу постає цілком закономірне запитання: наскільки під час тренінгу реально претендувати на формування вмінь та розвиток ціннісних установок. Дійсно, під час короткотривалої освітньої практики, особливо в умовах просвітницької діяльності, практично неможливо сформувати складні особистісні, соціальні та інтелектуальні навички та розвинути (змінити) важливі ціннісні установки. Але все ж тренінг, дозволяє зробити значні кроки в цьому напрямку. Адже тренінг – це сильний імпульс для вивчення, просування, зміни сприймання і як результат – зміни усвідомлення певної теми, проблеми, явища. Водночас, практичне використання в реальному житті отриманого під час тренінгу досвіду залежить від самого учасника, його мотивації, продовження роботи із змістом тренінгу після його завершення.

#### Література:

1. Безпалько О.В. Тренінг як інноваційна форма соціально-педагогічної роботи // Соціальна педагогіка: теорія і практика. 2004 - №1. – С.22-28.
2. Зимівець Н.В. Збереження та зміцнення репродуктивного здоров'я підлітків та молоді: потенціал громади: Метод. матеріали до тренінгу / За заг. ред. Г.М. Лактіонової. – К., 2004.
3. Методичні рекомендації по проведенню тренінг-курсу для підлітків з питань просвітницької роботи щодо здорового способу життя. - К., 2002.- 48 с.
4. Методы обучения. Обучение в сотрудничестве. Автор.-сост.: Д. Джонсон, Р. Джонсон, Э. Джонсон-Холубек.
5. Радугин А.А. Педагогіка.
6. Фокин Ю.Г. Преподавание и воспитание в высшей школе. Методология, цели и содержание, творчество.

<b>Схема педагогічної взаємодії</b>
-------------------------------------

Схема педагогічної взаємодії запропонована директором Міждисциплінарного центру дидактики вищої школи Білефельдського університету В.-Д. Веблер. Просвітницько-профілактичний захід реалізується в межах шести основних, тісно пов'язаних між собою компонентів.



### 1. МЕТА

Метою просвітницько-профілактичного заходу є підвищення рівня інформованості щодо проблеми; зміна ставлення до проблеми; формування позитивної мотивації; вироблення та розвиток навичок адаптивної поведінки.

### 2. УЧАСНИКИ

Визначається цільова група, на яку спрямований просвітницько-профілактичний захід. Саме від цільової групи залежить мета, визначається зміст заходу, відповідно до якого підбираються й методи.

### 3. ЗМІСТ

Зміст визначається із заявленої мети цільової групи.

### 4. МЕТОДИ

Метод навчання – це обмежений рамковими умовами спосіб реалізації мети просвітницького заходу через роботу суб'єктів освітньої діяльності (учасників і тренера).

### 5. МЕЖОВІ УМОВИ

При організації, проведенні заходу важливе значення мають різні деталі, що прямо не відносяться до визначених елементів шестикутника, однак можуть серйозно вплинути на ефективність навчання, наприклад: стан приміщення, у якому проводиться захід, забезпеченість усіма необхідними матеріалами для проведення заходу, час початку, його тривалість тощо.

### 6. ПЕДАГОГ-ТРЕНЕР

Від умінь тренера, його кваліфікації багато в чому залежить успіх просвітницько-профілактичного і подальшої діяльності його учасників.

### Література:

1. Профессиональная кухня тренера (из опыта неформального образования в третьем секторе) / Отв. Ред. Е.Карпиевич, В.Величко. – СПб.: «Невский простор», 2003.
2. Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки: посібник для спеціалістів приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній / За заг. ред. Р.Г. Вайноли, Т.Л. Лях; Авт.-упор.: О.В. Безпалько, Н.В. Зимівець, І.В. Захарченко та ін. – К.: ТОВ „Перфект Стайл”, 2007. – С. 79-83.

**Рекомендації по здійсненню профілактичних заходів  
з дітьми-вихованцями притулків для неповнолітніх**

Пам'ятка	Зміст
<b>Підбираючи учасників, необхідно враховувати:</b>	<b>кількісний склад групи:</b> від 3 до 6 осіб
	<b>якісний склад групи</b>
	<b>об'єднання дітей</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• за досвідом</li> <li>• за віком</li> <li>• за статтю</li> </ul>
<b>Розробляючи заняття блоків програми, варто звернути увагу на</b>	<b>врахування:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• психофізіологічних особливостей безпритульної дитини</li> <li>• конкретної „життєву” історію дитини</li> <li>• відрізок часу, який вона живе на вулиці</li> <li>• освітній рівень дитини</li> <li>• розумові можливостей до сприйняття певної інформації (доступність)</li> </ul> <b>використання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принципу дозованості інформації</li> <li>• методів, доступних для дитини, її вікових та розумових можливостей</li> <li>• інтерактивних методів подання інформації, де дитина є не об'єктом, а суб'єктом навчання</li> <li>• поєднання візуального, аудіального та кін естетичного стилю подання інформації</li> <li>• активне застосування стимулювання та заохочення дитини</li> <li>• по-можливості, використання індивідуальної роботи з дитиною</li> </ul>
<b>Проводячи заняття з дітьми необхідно врахувати</b>	<b>атмосферу заняття:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• поєднання серйозності та важливості інформації з атмосферою гри</li> <li>• з першої зустрічі з дитиною створення доброзичливої атмосфери відкритості та розуміння</li> </ul> <b>особливості організації заняття:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проведення попередньої бесіди з дитиною, яка має залучатися до програми, підготовка її до участі у групі, анкетування дитини тощо</li> <li>• систематичність у проведенні занять</li> <li>• залучення до проведення занять авторитетних для дітей працівників притулку</li> <li>• по-можливості, організація цікавих зустрічей зі спеціалістами (але такими, що мають досвід роботи з “дітьми вулиці”)</li> <li>• організація зворотного зв'язку з вихованцями (стимулювання запитань, обговорення результатів заняття, організація “пошти довіри” тощо)</li> </ul>

<p><b>Організовуючи профілактичне заняття за програмою, варто пам'ятати про</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• можливість викривлення дитиною неякісної інформації</li> <li>• формування у дитини негативного ставлення до протилежної статі при розгляданні тем блоку четвертого блоку програми</li> <li>• важливість застереження від “наклеювання ярликів” на дитину, розглядаючи теми блоків. Дитина повинна відчувати, що може бути з Вами відвертою, відкрито розповідати про власний спосіб життя. Ми не говоримо “не треба”, “не роби”, “змінісь”, “це гидко”, а говоримо “я пропоную тобі”, “подумай”, “спробуй”</li> <li>• основний принцип профілактичної програми “Не нашкодь!”</li> <li>• стереотипи та комплекси ведучого, які можуть сприяти викривленню ним тієї інформації, яку він подає дітям</li> <li>• недостатню обізнаність ведучого з питань, передбачених програмою</li> <li>• важливість безоціночного ставлення ведучого до дітей</li> <li>• про феномен зневіри дітей та недовіри до дорослих взагалі</li> </ul>
<p><b>Особа ведучого</b></p>	<p><b>пріоритети:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• комунікабельність та відкритість у спілкуванні</li> <li>• робота з дітьми повинна починатися з роботи спеціаліста над собою, власними знаннями, установками, стереотипами та переживаннями</li> <li>• безумовна любов до кожної дитини та вміння сприймати її такою, якою вона є</li> <li>• власна спрямованість на здоровий спосіб життя знання</li> <li>• володіння спеціальними знаннями, необхідними для повноцінного викладення блоків програми</li> <li>• володіння знаннями, що можуть доповнити та розширити блоки програми</li> <li>• знання методів та форм, що використовуються з різними віковими групами дітей</li> <li>• знання психологічних особливостей віку та даної категорії дітей</li> </ul> <p><b>вміння та навички:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• застосовувати на практиці власний досвід та знання</li> <li>• вміння “приєднуватись” до дитини: можливість говорити з дитиною її мовою, ставати на одну сходинку з вихованцем, не повчати “зверху”, а говорити на рівних</li> <li>• вміння встановлювати співпрацю з іншими спеціалістами притулку, заохочення їх до спільної роботи</li> <li>• вміння та прагнення налагоджувати співпрацю з установами та спеціалістами району ( міста, регіону, області), що займаються вирішенням даних проблем</li> <li>• вміння аналізувати проведену роботу та вносити корективи відповідно до аналізу</li> </ul>
<p><b>Пам'ятайте, що чи не найголовнішим у здійсненні профілактичної роботи є всебічна інформованість та власне бажання й віра у доцільність, необхідність та ефективність тієї роботи, яку ви проводите!</b></p>	

**Якщо цільова група – підлітки та молоді люди віком до 18 років**

**Цільова група** – це виділена за певними параметрами і якостям група людей, на яку спрямована увага різних організацій; їй адресований який-небудь вид діяльності, продукції.

Цільова група може бути обрана за різними критеріями: вік, місце роботи, професія, культурні особливості тощо.

Чому *підлітки* - *цільова група* багатьох профілактичних програм? Тому що підліткам властива схильність до ризику і гострих відчуттів, низька стійкість до стресів, страх бути відкинутим і прагнення влитися в групу однолітків. А це може призвести до поведінки, яка є небезпечною для здоров'я. Крім того, особистість підлітка сприйнятлива і швидко засвоює, як гарне, так і погане. Проводячи тренінги для підлітків, ми даємо їм можливість здобувати необхідні знання, уміння і навички для збереження здоров'я, що будуть використовуватися ними протягом усього життя. При роботі з даною віковою групою варто враховувати те, що саме у віці 13-15 років починають відбуватися «зрушення» у фізіології людини.

*Що важливо знати про фізіологію підлітка для того, щоб ефективно провести тренінг?*

<b>Фізіологічні зміни, що відбуваються в головному мозку підлітка</b>	<b>Як вони виявляються в поведінці підлітка?</b>	<b>Як це враховувати при проведенні тренінгу?</b>
Скорочується період активності домінуючого центра кори.	Нетривала увага.	1. Інформаційні блоки роботи не більше 20 хвилин, після чого – ігри, вправи. 2. Плануючи тренінг, підбирати різні методи його проведення: інформаційний блок (необхідний мінімум), бесіди, дискусії, ігри, самостійна робота в мікрогрупах.
Погіршується здатність до диференціювання.	Погіршується розуміння матеріалу, що викладається, і засвоєння інформації.	1. Використовувати більше яскравих зрозумілих прикладів і фактів. 2. Під час проведення тренінгу постійно перевіряти за допомогою запитань, анкет, ігор, чи правильно учасники зрозуміли ведучого. 3. Неодноразово повторювати складний матеріал, використовуючи різноманітні методи. Наприклад: розповідаючи про права дитини, малювати карту-схему на дошці чи ватмані, проводити відповідну гру, намагатися одержати зворотній зв'язок, видати анкету, щоб перевірити засвоєння інформації.
Збільшується латентний період рефлексорних реакцій.	Сповільнюється реакція. Підліток не відразу відповідає на запитання, починає виконувати завдання.	Не квапити. Враховувати цю особливість при плануванні часу для тренінгу.
Підкіркові процеси виходять з-під контролю кори.	Він погано володіє своїми емоціями. Не може контролювати прояв як позитивних,	Ставитися до прояву емоції з розумінням. Не оцінювати. Не “заражатися” негативними емоціями. У конфліктних ситуаціях переключати увагу на що-

<b>Фізіологічні зміни, що відбуваються в головному мозку підлітка</b>	<b>Як вони виявляються в поведінці підлітка?</b>	<b>Як це враховувати при проведенні тренінгу?</b>
	так і негативних емоцій.	небудь інше. Використовувати цю особливість у якості “емоційного якоря” при засвоєнні інформації.
Послаблюється діяльність другої сигнальної системи.	Мова може бути уповільненою, короткою, стереотипною. У підлітка погане розуміння аудіальної /словесної/ інформації.	Не квапитись. Підказувати необхідні слова. Розповідаючи, використовувати візуальні матеріали, записувати ключові слова, малювати. Розповісти емоційно, з яскравими прикладами.

<b>Психологічні особливості підлітків</b>	<b>Як вони виявляються у поведінці підлітка?</b>	<b>Як це враховувати при проведенні тренінгу?</b>
Чутливість до думки навколишніх з приводу зовнішності, знань, здібностей.	Підлітки стають уразливими. Для них краще нічого не говорити, ніж сказати і помилитися. Вони хочуть виглядати краще за всіх і справляти вигідне враження.	Уникати оцінок, говорити тільки про себе, свої почуття. Приймати підлітків такими, які вони є. Надати можливість висловитися кожному, підтримувати ініціативу.
Реакція емансипації – прагнення вивільнитися з-під контролю, опіки дорослих, зовнішнє бунтарство, демонстративність.	У групі виявляється як опір: учасники можуть демонстративно порушувати правила, голосно обговорювати слова чи вчинки ведучого.	Використовувати демократичний стиль поведінки. Надати учасникам право вільно висловлювати свої думки, говорити про свої почуття.
Потреба в довірливому спілкуванні.	Хочуть, щоб їхню думку поважали. Хочуть бути почутими. Важко переживають, коли їх перебивають не дослухавши.	Спілкуватися з учасниками на рівних, але не допускати панібратства. Звертатися особисто до кожного. Дотримуватись правила конфіденційності і правил групової роботи.
Потреба в спілкуванні і дружбі, страх бути відкинутим. Формування статевого потягу, визначення його направленості.	Часто уникають спілкування зі страху “не сподобатися”. Тому багато хто не може сформувати глибокі міжособистісні стосунки.	Не тільки заохочувати, а й сприяти неформальному спілкуванню між учасниками групи. Підтримувати, підбадьорювати невпевнених у собі. Вводити у план тренінгу дискусії про любов і дружбу, сексуальність.
Прагнення бути прийнятим у своїй соціальній ролі і статусі; потреба бути ідентифікованим з однолітками, що володіють значимими якостями.	Може бути яскраво виражене прагнення до епатажності, прикрашання своїх “подвигів”, як соціально-прийнятних, так і навпаки. Можуть не виражати своїх думок, якщо вони розходяться з думкою	Розбивати “могутні купки” (наприклад, поділяти групу на пари так, щоб в одній парі виявився учасник “могутньої купки” і учасник, який у неї не входить). Можна дати домашнє завдання, що вимагає взаємодії, можливо, навіть поза групою (наприклад, запропонувати провести соціологічне опитування). Якщо реальні або надумані розхо-

	групи. Болісно сприймають втрату авторитету в групі.	дження (соціальний статус, статус підліткової культури, вік тощо) починають заважати роботі, обговорювати цей момент з групою.
Схильність до ризику, гострих відчуттів.	Не вміють адекватно оцінювати свої сили. Не думають про власну безпеку.	Використовувати вправи, спрямовані на відпрацьовування навичок адекватного реагування у важких ситуаціях спілкування та в ситуаціях зняття стресу. Демонструвати впевнене, спокійне поведіння.
Підпадання під вплив з боку однолітків.	Страх твердо виразити свою думку і виявитися "білою вороною". Можуть не мати своєї думки і не мати навички самостійного прийняття рішення.	Використовувати рольові ігри, спрямовані на вироблення навичок прийняття самостійних рішень і вміння сказати "Ні!", заохочувати бажання учасників групи поділитися отриманою на тренінгу інформацією зі своїми однолітками.
Низька стійкість до стресів.	Можуть діяти нерозважливо, поводитися неадекватно.	Проводити дискусію щодо способів реагування в стресових ситуаціях.

#### Література:

1. Зимівець Н.В., Лещук Н.О., Авельцева Т.П. та ін. Методика освіти «рівний – рівному»: Навч.-метод. посібник. – К.: Навчальна книга, 2002.
2. Профессиональная кухня тренера (из опыта неформального образования в третьем секторе) / Отв. Ред. Е.Карпиевич, В.Величко. – СПб.: «Невский простор», 2003.
3. Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки: посібник для спеціалістів приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній / За заг. ред. Р.Г. Вайноли, Т.Л. Лях; Авт.-упор.: О.В. Безпалько, Н.В. Зимівець, І.В. Захарченко та ін. – К.: ТОВ „Перфект Стайл”, 2007. – С. 79-83.
4. Осознанное право – право на каждый день /Пособие для начинающего тренера, работающего в области правового просвещения/ Упоряд. и общ. редакц. Т.П.Авельцева, Н.В.Зимовец. – Днепропетровск, 2001.



## Умови ефективного використання інтерактивної гри

*Лях Тетяна Леонідівна<sup>1</sup>*

У практиці сучасної соціально-педагогічної діяльності існують різні бачення ролі інтерактивних методів як засобу педагогічної взаємодії. Одні дослідники вбачають в них своєрідну панацею, яка вирішує усі проблеми процесу навчання, інші – істотне доповнення до існуючої системи методів навчання, які використовуються в сучасній традиційній освіті, хтось – інструмент для урізноманітнення досить однотипної форми пізнання навколишньої дійсності, дехто – якісно інший підхід до організації освітньої діяльності.

Напевно, кожний із зазначених підходів до визначення ролі інтерактивних методів має право на існування. Та, разом з тим, розуміння терміна «інтерактивні методи навчання», а, як наслідок, і його вживання часто є не зовсім точними. Як слово, що визначає головну особливість даних методів навчання, використається прикметник «інтерактивний», що означає «заснований на взаємодії». Однак взаємодія, будучи основним елементом будь-якої освітньої діяльності, у більшому або меншому ступені присутня при використанні практично кожного з методів навчання. У такому випадку, цілком природним є питання: «Так що ж варто розуміти під інтерактивністю?».

Для відповіді на це питання буде доречним звернутися до ідей інтеракціонізму – теоретико-методологічного напрямку у закордонній соціології й соціальній психології, які отримали найбільший розвиток у другій половині ХХ століття [10, 218].

Американський соціолог і соціальний психолог Джордж Мід – основоположник інтеракціонізму, розглядав розвиток суспільства й соціального індивіда (соціальне «Я») у нерозривній єдності. Він вважав, що походження «Я» цілком соціальне, а головна його характеристика – здатність ставати об'єктом самоспостереження, саморефлексії й самоконтролю [4].

Представники більш пізнього інтеракціонізму (М.Кун, Т. Шибутани), досліджуючи природу соціальних процесів, вбачали в їхній основі вироблення й зміну соціальних значень, постійне визначення й перевизначення ситуацій взаємодії їхніми учасниками [12].

Таким чином, можна зробити висновок про те, що в цьому випадку під інтерактивністю розуміється не просто процес взаємного впливу об'єктів один на одного, а спеціально організована пізнавальна діяльність, що носить яскраво виражену соціальну спрямованість.

Отже, до інтерактивних методів можуть бути віднесені ті методи навчання, які організують процес соціальної взаємодії, на підставі якого в учасників виникає якесь «нове» знання, що народилося безпосередньо в ході цього процесу, або стало його результатом.

Якщо говорити про інтерактивну гру як один із методів активного навчання, то слід зазначити, що питання використання даного виду ігор у соціально-просвітницькій діяльності є досить актуальним. Сьогодні достатньо широке коло спеціалістів використовують різноманітні інтерактивні ігри у своїй діяльності. Та така популярність інтерактивних ігор у різноманітних фахівців соціальної сфери має і зворотній бік. Часто спеціалісти не сприймають цей метод як достатньо серйозний, що вимагає кропіткої підготовки. Можливо, це відбувається тому, що у назві методу одним із слів є саме „гра”, а вона найчастіше сприймається більшістю як „забавка”.

Адже з поняттям «гра» ми часто зустрічаємось у своїй практиці. Вона майже завжди є частиною групової роботи. Однак, як вже зазначалося, ставлення до неї у соціально-просвітницькій роботі часто досить легковажне: гра – це всього на всього лише гра. Гру використовують як спосіб зняття напруги, з метою розважитися, познайомитися, і рідше для вирішення завдання, спрямованого на особистісний розвиток, опрацювання певної теми.

<sup>1</sup> Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки: посібник для спеціалістів приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній / За заг. ред. Р.Г. Вайноли, Т.Л. Лях; Авт.-упор.: О.В. Безпалько, Н.В. Зимівець, І.В. Захарченко та ін. – К.: ТОВ „Перфект Стайл”, 2007. – С. 117-122.

Гра, як культурний феномен та один з найважливіших засобів розвитку, розглядалася ще в давній античності. Стародавні індуци сприймали життя як божественну гру („ліла”), як ілюзію („майя”), вважаючи, що ілюзія і є гра, і більше того, навіть слово „ілюзія” означало в них „перебування в грі”, in ludum (латин. Ludum – гра). Про гру писали і філософи, і поети. У Ф. Шіллера „людина, власне, тільки тоді і є цільною істотою, коли грає”. „Весь світ – театр, а люди в ньому – актори”, – стверджував Шекспір. “Homo Ludens”, “людина граюча” Й. Хейзінгі – нова іпостась людини, що доповнює “homo sapiens”, “людину розумну” й “homo faber” – “людину - творця” [2; 11].

Психолого-педагогічна література дає чимало відповідей на питання, в чому і як взаємодіє ігрова діяльність і процес соціалізації особистості. Дидактичні аспекти ігрової діяльності вивчалися у працях Л.О.Венгер, О.Е.Селецької, Д.М. Узнадзе та інших. Рекомендації щодо використання гри в системі виховної роботи школи запропоновані в дослідженнях Н.П. Анікеевої, З.А. Веселої, О.С. Газмана, Р.М.Мироново і, О.Л.Немежанської, В.М.Терського, С.А.Шмакова та інших. Н.Я. Безборода, А.Б. Добрович, В.В. Петрученко, В.Р. Прауде, М.Л. Смульсон та інші розглядали питання використання гри з метою діагностики і психокорекції міжособистісних стосунків, окремих якостей творчої особистості. В працях Д.Б.Менжерицької, Є.М. Мінскина, Б.П. Нікітіна, О.Ю. Приходько, О.Я.Савченко, А.М. Тютюнникова та інших висвітлено різноманітні аспекти використання ігор у навчально-виховному процесі сучасних середніх загальноосвітніх навчально-виховних закладів. Обґрунтування ж і практичне застосування ігор, які доцільно було б використовувати в практиці соціальної роботи, знайшли відображення у працях Р.Х. Вайноли, Н.В. Зимівець, Т.П. Цюман та інших.

Специфіка ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи полягає, перш за все, у превентивній, 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, а саме таких її якостей, як: творчий інтерес, допитливість, бажання пізнати себе, впевненість у власних силах, творчий оптимізм тощо. Наявність цих показників є характерною ознакою творчої діяльності. Гра є одним з інструментів в арсеналі соціального працівника у процесі розв'язання проблеми організації життя виховного колективу ще й тому, що її можна застосовувати з метою діагностики, психокорекції міжособистісних стосунків. Окрім цього, гра сприяє духовній і фізичній розкутості, зняттю напруги, посиленню відчуття радості від подолання певних труднощів, перешкод [8, 130-140].

Однією з особливостей застосування ігор в соціальній роботі є активне залучення учасників не лише до процесу програвання, але й до самого створення гри. Вітчизняний науковець Р.Х. Вайнола запропонувала, у зв'язку з цим, класифікацію ігор:

- ігри, в яких відчувається нестача інформації;
- ігри, умови яких потребують доповнення;
- ігри, де визначено лише сюжет;
- ігри зі суперечностями у змісті;
- ігри із запланованими помилками у змісті (з метою виправлення помилок учасниками);
- ігри із запланованим сюжетом і умовами, де оцінки, результати визначають учасники [1, 105-106].

Якщо говорити про класифікацію даних ігор, то слід зазначити, що тут спостерігаються деякі труднощі. Зокрема, складність полягає у тому, що деякі принципи їхньої побудови подібні й, на перший погляд, може здатися, що мова йде про одне й те саме, але, проте, існують істотні розбіжності. Виділяють низку складних ігор: рольові, організаційні, ділові, симуляційні. І інтерактивні ігри також є різновидом складних ігор.

Значущість інтерактивної гри підкреслює німецький психолог Клаус Фопель: „поняття “гра” важливе, тому що інтерактивні ігри пробуджують у їх учасників допитливість, зацікавленість, готовність до ризику, вони створюють ситуацію випробування й дарують радість відкриттів, що властиво всім іграм. Поняття “інтеракція” включає внутрішньоособистісну (різні частини моєї особистості

вступають у контакт один з одним) і міжособистісну (я вступаю в контакт із іншими людьми) комунікацію» [9, 10; 7].

За змістовим наповненням, сюжетом інтерактивні ігри дуже різноманітні. Це суттєво ускладнює описання інтерактивної гри як окремого методу. Підставами для класифікації інтерактивних ігор можуть служити: цілі ігор; кількість учасників гри; навантаження на учасників; тривалість; засоби спілкування; ступінь структурованості гри; походження гри; психологічна основа інтерактивної гри; вимоги до ведучого групи; глибина інтервенції (втручання) гри; масштаб інтервенції [5; 9, 13-20].

Разом з тим, даний метод має деякі відмінні риси:

- наявність учасників, або груп учасників, інтереси яких у значній мірі перетинаються;
- наявність чітко обговорених правил гри, що дає однозначне розуміння рамок припустимих дій учасників;
- наявність ясної мети, досягнення якої можливе шляхом здійснення певних дій у рамках установлених правил;
- здійснення взаємодії з іншими учасниками гри тим способом й у тім обсязі, що обирається самим учасником;
- можливість використання учасниками різних моделей поведінки в процесі досягнення мети;
- докладна групова рефлексія й підведення підсумків по закінченні гри [3, 65-66].

Одним з основних завдань інтерактивної гри є створення умов для знаходження учасниками нового значущого для них досвіду соціальної поведінки, що допоможе їм розібратися в різних життєвих ситуаціях, з розумінням й аналізом яких до цього були певні труднощі. Взаємодія, у цьому випадку, виступає каталізатором і доповнює систему знань, що були раніше в учасників, і уявляє стосовно певних життєвих ситуацій. Таким чином, **інтерактивну гру** можна визначити як активний метод навчання, заснований на досвіді, отриманому у результаті спеціально організованої взаємодії учасників з метою зміни індивідуальної моделі поведінки [3, 66].

Напевно; інтерактивна гра поміж усіх інших активних методів навчання найбільш схожа на рольову гру, проте, між ними також є певні відмінності.

В інтерактивній грі немає поділу на групу, що грає ролі, і групу спостерігачів, які згодом беруть участь у процесі аналізу. Неодмінною умовою є участь кожного в грі, тому що основним навчальним елементом у цьому випадку виступає взаємодія.

В інтерактивній грі, як і у рольовій грі, учасникам задається ситуація. Однак замість конкретних ролей учасникам даються лише інструкції, яким чином їм варто діяти. Крім того, зовсім не обов'язково, щоб запропонована ситуація нагадувала життєву. Досить, якщо вона буде містити в собі певну проблему, яку варто вирішити.

В інтерактивній грі перед учасниками ставиться мета, яку вони повинні прагнути досягти в її ході, наприклад, набрати найбільшу кількість балів тощо. При відсутності такої мети сама гра буде сприйматися несерйозно, а ігрова ситуація придбає елемент штучності, що істотно знизить її ефективність.

Інтерактивна гра за своєю природою наближена до спортивного змагання (через такі ознаки, як: наявність мети, загальна участь тощо), у той час як рольова гра більше нагадує театральну дію (наявність ролей, глядачі у вигляді спостерігачів тощо) [6].

Для того, щоб володіти технікою гри й передбачати ефекти, які вона може справити на гравців, ведучий повинен мати досвід власної участі у ній. Німецький дослідник Герберт Гудіонс, протягом тривалого часу займався розробкою інтерактивних методів. Він вважає, що «кожний, хто мав деякий досвід тренінгу в різних групах, знає, що ігри й вправи – інструменти, які можна застосовувати невміло, неефективно, а іноді зі шкідливими наслідками. Саме тому вирішальна умова для застосування інтерактивних методик – власний досвід участі в груповій динаміці по самопізнанню. Якщо ведучий не знає структури якоїсь методики, він повинен спробувати неї програти в колі своїх знайомих. При цьому корисно зафіксувати конкретний досвід з іграми й вправами та внести можливі зміни» [3, 143].

Важливими рекомендаціями для ведучого інтерактивної гри будуть такі:

- 1) будь-яка інтерактивна гра має бути чітко продуманою, структурованою, виваженою щодо цілей та завдань соціально-просвітницької діяльності та ретельно підготовленою;

- 2) починаючи гру, ставте чіткі завдання та не втручайтесь у процес групової роботи. Натомість уважно спостерігайте за динамікою та шляхом досягнення групою мети. Непомітно фіксуйте спостереження – вони знадобляться вам під час рефлексії;
- 3) пам'ятайте, що гра може тривати 10 хвилин, а от обговорення її мінімум втричі довше;
- 4) у процесі аналізу і підведення підсумків гри дуже важливо не намагатися нав'язати учасникам свою думку. Адже вони будуть говорити не те, що думають, а те, що від них хочуть почути. Це означає, що освітній ефект гри зведений до мінімуму, а ведучий, керуючись бажанням пояснити учасникам «мораль» тієї або іншої інтерактивної гри, досягає зворотного ефекту;
- 5) не варто прагнути до негайного розуміння учасниками всієї важливості знайденого ними досвіду у результаті гри, адже не випадково серед тренерів та педагогів з приводу ефективності того або іншого методу часто можна почути фразу: «Результат через півроку»;
- 6) даючи зворотній зв'язок ведучого, керуйтеся лише зафіксованими спостереженнями та фактами; пам'ятайте про почуття групи, використовуйте гумор, будьте толерантними та конструктивними.
- 7) вразі, якщо час, запланований на проведення гри вичерпано, гру та обговорення обов'язково слід довести до кінця. Не можна діяти за схемою – „гра сьогодні”, а обговорення „колись”;
- 8) і знову-таки, дивитись пункт 1: „будь-яка інтерактивна гра має бути чітко продуманою, структурованою, вираженою щодо цілей та завдань соціально-просвітницької діяльності та ретельно підготовленою”.

Звичайно, як і будь-який метод, інтерактивні ігри мають свої переваги й недоліки. До переваг відносять:

- активність всіх членів групи;
- 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 страждають від відсутності такого);
- можливість особистісного росту учасників;
- можливості застосування інтерактивних ігор для діагностики, корекції, профілактики;
- можливість застосування інтерактивних ігор для різних категорій учасників (при модифікації правил й умов гри в більшому або меншому ступені);
- глибокий рівень засвоєння інформації завдяки емоційним переживанням;
- вироблення вміння слухати та чути інших;
- знання „пропускаються через себе”, і деякі висновки людина робить самостійно, або під час обговорення у групі;
- 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;
- різноманіття форм, невідомість їх для учасників;
- можливість у невимушеній формі та атмосфері набувати досвід;
- можна програти ситуацію, а потім подивитися на неї збоку, об'єктивно оцінити все, що відбувалося;
- розвиток індивідуальних здібностей та стимулювання, тим самим, до активної суспільно корисної діяльності.

До основних недоліків належать:

- складність у підготовці й проведенні інтерактивної гри;
- необхідність чималих часових витрат;
- необхідність хорошої матеріальної бази;

- важливість високого рівня професійної підготовки ведучого;
- обмеженість застосування (учасники повинні бути одного віку; важливість врахування стану здоров'я);
- існує ризик зіткнення особистісних амбіцій і різноманітних особливостей поведінки людини;
- загроза надмірної захопленості грою, невміння робити висновки;
- не працює у надмірно великих групах;
- вимагає високої відповідальності ведучого;
- інтерактивна гра – це практика, недостатньо підкріплена теорією;
- пасивність деяких учасників, небажання брати участь;
- неможливість використання у дошкільних закладах;
- існує ризик виникнення конфліктних ситуацій;
- неповністю можна розкрити свій творчий потенціал;
- важко використовувати в групах, де учасники не знають один одного;
- можна сильно „зачепити” особистісні позиції, якості або проблеми людини;
- не усі знання можна набувати саме через цей метод;
- по завершенню гри у деяких учасників можуть залишитись негативні переживання;
- відносно низька інформаційна продуктивність;
- недостатня розробленість даної проблеми в літературі [3, 68].

Інтерактивні ігри можна застосовувати для вирішення багатьох ситуацій, які виникають у групі, у різних тематичних і проблемних галузях. Зі їх допомоги можна моделювати, розвивати й удосконалювати практично усі особисті й професійні способи поведінки – комунікативні навички, спостережливість, здатність розбиратися у своїх і чужих почуттях, а також творчі здатності й фантазію.

Метод інтерактивної гри є важливим елементом професійної діяльності психологів, педагогів, соціальних педагогів і соціальних працівників, тому що він дозволяє вирішувати різні завдання практичної діяльності. Інтерактивні ігри можуть використовуватися як для навчання ведення груп, процесу прийняття рішень, рольовій поведінці, розв'язанню конфліктів, співробітництву

### **Література:**

1. Актуальні проблеми соціально-педагогічної роботи (модульний курс дистанційного навчання) / Автор. колектив: А.Й. Капська, О.В. Безпалько, Р.Х. Вайнола; За заг. ред.: І.Д. Звереві, Г.М. Лактіонової. – К.: Наук. світ, 2001. – 129 с.
2. Бондарева Е.Е. Гра як естетичний феномен (культурологічний та педагогічний аспекти) // Образование без границ, № 2, 2002. С. 54 – 57.
3. Инновационные методы в гражданском образовании / Величко В.В., Карпиевич Д.В., Карпиевич Е.Ф., Кирилук Л.Г. – 2-е изд. Доп. – Мн.: Медисонт, 2001. – 168 с.
4. Кон И. Открытие „Я”. – М.: Аграф, 1978. – 98 с.
5. Королева Е. Голос чужой планеты // Школьный психолог, № 46–48, 2001.
6. Межкультурное образование в школе/Величко В.В., Дергай А.В., Карпиевич Д.В., Савчик О.М. – Мн.: Тесей, 2001. – 168 с.
7. Профессиональная кухня тренера (из опыта неформального образования в третьем секторе) / Отв. ред.: Е. Карпиевич, В. Величко. – СПб.: «Невский простор», 2003. – 256 с.
8. Технології соціально-педагогічної роботи: Навч. посіб. / За заг. ред. А.Й. Капської. – К.: ТОВ ВКВ „Аспект”, 2000. – 372 с.

**Використання казкотерапії  
у попередженні ризикованої поведінки серед дітей та підлітків**

### Частина 1.

Казки люблять всі: і діти, і дорослі. Давайте замислимося, чому? На це запитання можна знайти безліч відповідей. Одна з найголовніших – казки лікують душу, а через душу – зцілюють тіло.

Люди інтуїтивно тягнуться до казки, шукають у ній прихований зміст, щоб заново відкрити у собі те, що вже відомо, але сховано у глибині серця.

Сьогодні слово “казкотерапія” не викликає здивованих поглядів і уточнюючих запитань практичних психологів. Слово знайоме і часто використовується. Казкотерапію використовують скрізь: у дитячих садочках, школах, кризових центрах, лікарнях - скрізь, де діти та дорослі можуть отримати допомогу. У своїй діяльності до методу казкотерапії звертались такі відомі зарубіжні та вітчизняні психологи, як Е. Фромм, Берн, О. Петрова, Т. Зінкевич-Євстігнєєва.

Отже, **казкотерапія** - метод, що використовує казкову форму для інтеграції особистості, розвитку її творчих здібностей, розширення свідомості, удосконалення взаємодії з оточуючим світом.

Казки вчать берегти здоров'я, ще раз роблять наголос на загальнолюдських цінностях, на тому, без чого навряд чи людина зможе відчувати себе щасливою. Підліткам та дорослим рівень розвитку їх інтелекту дозволяє розкривати для себе суть міфів та притч, що без сумніву впливає на формування життєвих орієнтирів, які у майбутньому дозволять зробити правильний вибір та подолати скрутну життєву ситуацію.

Діти, як і дорослі, – різні, кожний має свій характер та неповторну індивідуальність. До кожної окремої дитини необхідно підібрати свій властивий їй „ключик”.

**Важливо пам'ятати, що:**

- необхідно підбирати для роботи за методикою такі казки, які створять для дитини, підлітка “банк життєвих ситуацій”;
- якщо не аналізувати казку, то її сенс і уроки залишаться неусвідомленими;
- грамотно вибудований аналіз казки дасть можливість вплинути на процес формування ціннісних орієнтирів, які дозволять подолати ряд складних життєвих ситуацій у майбутньому;
- процес групового обговорення казкових подій дасть можливість збагатити життєвий досвід дитини: чим більше буде у неї варіантів відреагування, тим більшою буде її адаптивність.

*Переваги* казки у програмах з профілактики ризикованої поведінки та формування здорового способу життя серед дітей та молоді:

- казка без зайвого моралізаторства, суворих настанов чи вимог дозволяє дитині самостійно зробити висновки;
- казка дає можливість спробувати поглянути на себе очима іншого;
- дозволяє без ризику для власного здоров'я та життя “приміряти” різноманітні моделі поведінки, обравши найбільш влучну та адекватну модель.

**Від професіоналізму ведучого залежить:**

- наскільки *висновки*, які зробить дитина в ході казкотерапевтичного заняття, будуть відповідати загальнолюдським цінностям та допоможуть дитині змінити свої установки щодо оточуючого світу та певні стереотипи поведінки;
- наскільки казка допоможе дитині *набути* того неповторного позитивного *життєвого досвіду*;
- наскільки у майбутньому дитина *зможє використати* цей досвід.

### Частина 2.

**Можливості роботи з казкою**

Під час роботи з казкою можна використовувати безліч допоміжних методів та форм:

1. Використання казки як метафори;

2. Обговорення поведінки і мотивів дії персонажів;
3. Програвання епізодів казки;
4. Постановка казок за допомогою ляльок;
5. Малювання (ліплення) за мотивами казки;
6. Творча робота за мотивами казки (дописування, переписування);
7. Вигадування казки тощо.

### **Використання арт-терапевтичних методів у казкотерапевтичному занятті**

**Арт-терапія** – це терапія мистецтвом, піклування про душу за допомогою мистецтва. Традиційно арт-терапія пов'язується з різними видами мистецтва – від образотворчої діяльності до театралізованих дій.

У контексті казкотерапевтичного заняття арт-терапію можна використовувати в декількох аспектах:

- **діагностичний;**
- **корекційний;**
- **терапевтичний;**
- **профілактичний.**

#### **Діагностичний аспект**

Для детальнішого аналізу проблем дитини вже давно у психологічній практиці використовуються проєктивні методики. Малюнки, створені дитиною, дають можливість не лише отримати інформацію про внутрішній світ людини, але й є актом її самовираження, що корисно з точки зору профілактики.

Завдання, які можуть даватись в контексті казкотерапії:

- Намалювати казкову країну;
- Намалювати улюбленого казкового героя;
- Намалювати найкращий вихід із ситуації, що склалась у казці... тощо.

Найчастіше, у контексті казкотерапевтичного заняття для проєктивної діагностики можна використовувати 3 серії малюнків:

- “Людина і її внутрішній світ” (малюнки на тему: “В якого казкового героя ти б перетворився”, “У що б мене перетворив чаклун”, “Країна, що живе у мені”);
- “Сімейна серія” – описує різноманітні аспекти сприйняття дитиною своєї сім'ї та її членів (“Сім'я у казкових образах”)
- “Особиста серія” – відносини дитини у різних площинах.

### **Частина 3.**

На думку російського науковця Зінкевич-Євстигнеєвої Т.Д., кожна казка має свою неповторність, однак погляд на казкотерапію як на виховальну систему передбачає загальні закономірності роботи з казковим матеріалом.

Отже, доцільно, на нашу думку, розглянути структуру корекційно-розвивального казкотерапевтичного заняття.

<b>Етап</b>	<b>Призначення</b>	<b>Зміст етапу</b>
1. Ритуал «входження» в казку	Створення на лаштування на спільну роботу. Входження в казку.	Колективна вправа. Наприклад, всі учасники, взявшись за руки, дивляться на свічку.
2. Повторення	Згадати все, що робили минулого разу, які висновки для себе зробили, якого досвіду набули.	Ведучий задає дітям запитання про те, що було минулого разу, що вони пам'ятають, чи використовували вони новий досвід протягом тих днів, поки не було занять, як їм допомогло те, чому вони навчилися минулого разу.
3. Розширення	Розширити уявлення дитини про будь-що	Ведучий розповідає дітям нову казку. Питає, чи хотіли б діти допомогти комусь з героїв тощо.

Етап	Призначення	Зміст етапу
4. Закріплення	Набуття нового досвіду, виявлення нових якостей особистості дитини	Ведучий проводить ігри, що дозволяють дітям набути новий досвід, здійснює з дітьми символічні мандрівки, перетворення тощо.
5. Інтеграція	Пов'язування нового досвіду з життям	Ведучий обговорює і аналізує разом з дітьми, в яких життєвих ситуаціях можна використовувати той досвід, який вони отримали сьогодні
6. Резюмування	Узагальнити отриманий досвід та пов'язати його з тим, що вже мається	Ведучий підводить підсумки заняття. Чітко проговорює послідовність того, що відбувалось на занятті, відмічає окремих дітей за їх заслуги, підкреслює значимість отриманого досвіду, проговорює конкретні життєві ситуації реальності, в яких діти можуть використовувати новий досвід.
7. Ритуал «виходу» з казки	Закріпити отриманий досвід, підготувати дитину до взаємодії у звичному середовищі	Повторення ритуалу “входження” з доповненнями. Ведучий говорить: “Ми беремо з собою все важливе, що було з нами, все, чому ми навчилися”. Діти протягують руки всередину кола, начебто беруть щось, і прикладають руки до грудей.

Залежно від обраної форми роботи з казкою, а також від форми її розповідання, казка, окрім власне своєї мети, може допомагати вирішувати також і наступні психодіагностичні та психокорекційні завдання:

1. виявлення актуальної проблематики для дитини, підлітка, дорослого шляхом аналізу його емоційного стану під час розказування, інтонаційних акцентів тощо;
2. розвиток фантазії та уяви;
3. розвиток вміння висловлювати свої думки;
4. розвиток пам'яті і уваги;
5. розвиток вміння слухати іншого, слідкувати за ходом його думок і уміння припиняти свої власні думки та фантазії;
6. розвиток емпатії, уміння ставати на місце іншого, подивитись на світ з різних сторін;
7. зближення групи.

#### Література:

1. Вачков І.В. Сказкотерапія: Развитие самосознания через психологическую сказку. — М.: Осць-89, 2001.
2. Гнездилов А.В. Авторская сказкотерапія. Дым старинного камина (сказки доктора Баллу). — СПб.: Речь, 2002.
3. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Практикум по сказкотерапии. — СПб.: ООО «Речь», 2000.
4. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Формы и методы работы со сказками. - СПб.: ООО «Речь», 2006.

#### Додаток 8.

#### Додаток 9.

*Лях Тетяна Леонідівна<sup>2</sup>*

<sup>2</sup> Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки: посібник для спеціалістів приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній / За заг. ред. Р.Г.



До методів соціальної роботи, які активно використовуються у профілактиці ВІЛ/СНІД та ризикованої поведінки можна віднести і метод case-study («кейс-стаді» або метод кейсів).

Метод case-study почали застосовувати ще на початку ХХ століття в галузі права й медицини. Провідна роль у його поширенні належить Гарвардській Школі Бізнесу. У період з 1909 по 1919 рр. навчання відбувалося за схемою: учнів-практиків просили викласти конкретну ситуацію (проблему), а потім здійснити аналіз проблеми й надати відповідні рекомендації. Перший збірник кейсів (ситуацій) був виданий в 1921 р. (Dr. Copeland, Dean Donhman). Згодом метод case-study знайшов широке застосування в країнах Європи й США в галузі вивчення менеджменту й маркетингу.

Поняття кейса (ситуації) – одне з базових понять методу. Кейс (від англійського «case» – ситуація) – це реальні й докладно описані ситуації педагогічної практики разом із причетними до ситуації супутніми фактами, думками (від яких залежить її вирішення).

Найпоширеніше визначення ситуації говорить про неї як про сукупність елементів середовища, як про фрагмент середовища на певному етапі життєдіяльності індивіда. Таке розуміння ситуації дозволяє виділити наступні її складові: діючі особи, здійснювана ними діяльність, тимчасові й просторові аспекти ситуації [4, 135].

Хороший, грамотно розроблений кейс – це інструмент, за допомогою якого в навчальну аудиторію привноситься частина реального життя, реальна ситуація, що виникла в ході педагогічної діяльності, над якою треба самостійно попрацювати й представити обґрунтоване рішення.

Кейси, зазвичай підготовлені у письмовій формі й складені виходячи з досвіду реальних людей. Вони читаються, вивчаються й обговорюються.

Як уже говорилося вище, кейс – це описання складної ситуації, яку для того щоб зрозуміти, потрібно спочатку розкласти на частини, проаналізувати кожен з них, а потім знову скласти разом, щоб одержати цілісне уявлення про ситуацію. Таким чином, з'являється ще одна важлива категорія методу case-study – «аналіз ситуації».

Можна виділити декілька завдань, які повинні бути вирішені при аналізі ситуації:

- здійснення проблемного структурування, що припускає виділення комплексу проблем ситуації, їхньої типології, характеристик, наслідків, шляхів дозволу;
- визначення характеристик, структури ситуації, її функцій, взаємодії з навколишнім і внутрішнім середовищем;
- встановлення причин, які призвели до виникнення даної ситуації й наслідків її розгортання;
- діагностика змісту діяльності в ситуації, її моделювання й оптимізація;
- побудова системи оцінок ситуації, її складових, умов, наслідків, дійових осіб;
- підготовка передбачень щодо ймовірного, потенційного й бажаного майбутнього;
- вироблення рекомендацій щодо поведінки дійових осіб у ситуації;
- розробка програм діяльності в даній ситуації.

Необхідно звернути увагу на спеціальну технологію роботи із ситуаціями в навчальному процесі. Вона полягає в наступному: ті, кого навчають, аналізують кейс самостійно, намагаючись виділити в ньому проблему й усю необхідну інформацію для її рішення. Потім обговорюють свої висновки й міркування в малих групах (3-5 осіб), виробляють спільні рішення. Усі варіанти рішень виносяться на загальну дискусію. Тут зіштовхуються різні точки зору на проблему й різні варіанти її вирішення.

Таким чином, повертаючись до визначення методу case-study, можна сказати, що це метод, що містить у собі водночас:

– спеціалізований навчальний матеріал, що включає кейс (текстовий опис подій, що мали місце в процесі педагогічної практики в словах й образах), інструкцію по роботі з даним кейсом, рекомендації з використання кейса;

– спеціальну технологію використання цього матеріалу в процесі навчання.

Можна виділити наступні особливості методу case-study:

– неоднозначність розгортання ситуації й характер варіативності її вирішення вчить тому, що не буває єдино вірної відповіді й допомагає виробити кілька можливих відповідей відразу;

– кейси й додатки до них, дозволяють використати різноманітні джерела знань: знання отримані на лекціях та під час інформаційних повідомлень, які використовуються учасниками при аналізі різноманітних ситуацій і пошуку рішень, висловлювання учасників і ведучого під час обговорення кейса, досвід, що привноситься учасниками в аудиторію;

– ще одна особливість методу case-study полягає в колективному характері пізнавальної діяльності, що припускає різноманітні форми роботи: обмін думками, обговорення, мозкову атаку, роботу в малих групах, дискусію. Колективність є найважливішою передумовою синергетичного ефекту, тобто множення зусиль учасників навчання й множення пізнавального результату;

– індивідуальна й колективна робота в умовах вільного висловлювання ідей дозволяє говорити про творчий процес пізнання, що у свою чергу забезпечує наявність не тільки логічної моделі пізнання, але й механізмів образного, інсайтного пізнання.

До ситуацій (кейсів) висувається ряд вимог. Кейс повинен містити реальну, обґрунтовану інформацію, достатню для того, щоб той, кого навчають, зміг представити себе в описаній ситуації й ототожнити себе з людьми, що беруть участь у ній. За своєю природою кейс тим кращий, чим у більш реальну ситуацію потрапляє вивчаючий її. Ситуація повинна бути зрозумілою до найменших подробиць. Однак, за своєю конструкцією вона не повинна являти собою добре сформульовану проблему. Навчання пошуку й формулюванню проблеми є принциповим у застосуванні методу case-study.

Добре написаний кейс повинен являти собою ланцюг послідовних подій зі своєю тимчасовою структурою, які містять у собі провокаційні моменти, що сприяють появі в групі суперечок, обговорень, бажання думати, міркувати, розробляти варіанти рішень. Для цього велике значення буде мати й той факт, що ситуація повинна мати цікавий сюжет, насичений подіями, персонажами, почуттями, емоціями, динамікою, що робить її частиною реального життя. Бажаною є свідомо драматизація ситуації. Однак при цьому кейс повинен містити дозовану інформацію, що дозволила б тому, кого навчають, швидко зануритись в проблему й мати всі необхідні дані для її вирішення. Кількість описуваних подій і фактів повинна бути досить обмеженою. З одного боку необхідно „заплутати” ситуацію, але з іншого – не повинно бути абсолютно зайвих даних. Матеріал містить констатацію подій, а аналіз і висновки покладають на читача. Залежно від мети, переслідуваної автором кейса, якась інформація може бути висунута на передній план, у той час як інша – навмисне замаскована або не використана зовсім.

Деякі фахівці, що досліджували метод case-study, вважають, що в основі кожного кейса повинна лежати реальна ситуація, з якою зіштовхнулася реальна людина. І що змішання реального й вигаданого в кейсі не дозволене [2, 111]. При цьому інші вважають, що [1, 14] кейс може бути складений на підставі узагальненого досвіду, тобто не обов'язково відбивати реальну діяльність. Ми думаємо, що кейс у кожному разі повинен містити максимально реалістичну картину подій і кілька конкретних фактів. У цьому випадку виклад реальних і вигаданих подій зітре розходження між ними.

Що стосується структури самого кейса, то стиль викладу повинен забезпечити оперативне знайомство з матеріалом. Обсяг класичного кейса-матеріалу становить 10-15 сторінок машинописного тексту. Однак їхні параметри варіюються. Приміром, кейси, використовувані у на перших заняттях, повинні бути простими й короткими. Кейс-матеріал, написаний для ключових занять курсу, може бути ускладнений більшою кількістю інформації, частина якого для утруднення рішення зазначеної проблеми буде навмисно надлишкова. Або, навпаки, з кейса буде прибрана частина важливої інформації, що змусить учасників більш продуктивно

мислити, спонукає задуматися над тим, аналіз яких наявних даних дозволить відтворити відсутня ланка інформаційного ланцюга. Структура матеріалу викладається як послідовність невеликих розділів розміром 0,3-1 ст. машинописного тексту із чітко орієнтованим заголовком. Додатковий матеріал для кейса приводиться в додатку.

В разі використання методу кейсів слід враховувати певні вимоги.

Будь-яке навчальне заняття з використанням методу case-study – це особлива технологія, яку обов'язково необхідно дотримувати.

Роботу з методу case-study можна розділити на певні етапи, що мають свої педагогічні цілі, завдання, а також рольові функції учасників.

Підготовчий етап. Під час цього етапу педагог, відповідно до мети і завдань заняття, вибирає потрібний кейс і підбирає літературу, необхідну для підготовки до заняття з використанням методу case-study.

Вступна частина заняття. Цей етап припускає короткий вступ педагога. Якщо учасники раніше не працювали за методом case-study, необхідно познайомити їх з даним методом як з однією з форм активного навчання, коротко озвучити основні етапи їхньої подальшої роботи, а також позначити способи й критерії оцінки їхньої роботи на занятті за даним методом. Варто також звернути їхню увагу на принципи, що лежать в основі методу.

На даному етапі учасникам роздають кейси, з якими вони будуть працювати, подається інструкція по роботі з ними, озвучується чітке формулювання завдання.

Розбір кейса в малій групі складом 3–6 осіб. Перед початком даного етапу педагогові обов'язково необхідно озвучити тимчасові рамки, завдання роботи, у якому виді повинен бути оформлений результат, звіт про роботу. На цьому етапі можливі обговорення й аналіз висновків, зроблених за матеріалами кейса самостійно.

Основні завдання даного етапу для учасників навчання наступні:

1. визначення основних проблем аналізованої ситуації, рівня виникнення проблем і прийняття рішень, мети й шляхів рішення головної проблеми, обмежень і вимог до рішення;
2. підготовка до формулювання студентами своїх висновків і висновків перед групою.

Обов'язковими вимогами даного етапу виступають: участь кожного в обговоренні; можливість кожному висловити свою точку зору й одержати уявлення про думки інших; командний характер роботи, що вимагає вміння вислухувати й урахувати чужі думки.

У цілому, робота на даному етапі відбувається в такий спосіб: обговорення отриманої вступної інформації, яку містить кейс, обмін думками із приводу плану роботи над проблемою, дискусія – робота над проблемою (тут активно можуть використовуватися інші активні методи, наприклад мозковий штурм, мета-план), вироблення рішень проблеми, дискусія для прийняття остаточних рішень, підготовка доповіді. Для подання результатів малим групам рекомендується підготувати на одній сторінці резюме з висновками у вигляді тексту, графіки, таблиці.

Роль педагога на даному етапі зводиться до спостереження й контролювання роботи малих груп для попередження їхнього виходу за рамки теми, завдань і часу.

Дискусія в загальній групі. Вона організовується на основі повідомлень підгруп. Представники кожної з підгруп виступають зі своїм аналізом кейса, причому слухачі виступають надалі в ролі опонентів до доповідача. Основне завдання даного етапу – виявити різні точки зору й тим самим забезпечити об'єктивний аналіз пропонованої ситуації. Цей етап повинен будуватися й проводитися за всіма законами класичної дискусії.

Впровадження у свою практику методу case-study ставить серйозну проблему конструювання даного методу. При цьому процес конструювання можна розкласти на дві складові: створення кейса й проведення заняття.

На сьогодні відчувається величезний дефіцит кейсів, які можуть бути використані у профілактичній діяльності з підлітковою та молодіжною аудиторією. Тому перед педагогом, що бажає використати метод case-study, встає питання самостійної розробки й написання кейсів. Процес конструювання кейса можна описати в наступній послідовності його складових:

1. Визначення того розділу курсу, якому буде присвячений кейс. У кожному конкретному випадку викладач – укладач кейса повинен чітко уявляти, яка роль буде відведена кейсу в системі занять за курсом. Від цього буде залежати місце кейса в загальній програмі й форма ведення конкретних занять.

2. Формування навчальних цілей і завдань кейса – визначення того, які знання й навички повинен «охопити» кейс. Чи буде за своїм призначенням майбутній кейс ситуацією-ілюстрацією, що виступає прикладом до лекційного матеріалу, який демонструє яке-небудь теоретичне положення. Або він буде містити в собі проблемну ситуацію (в основі закладена якась проблема, для знаходження й аналізу якої учасникам необхідно використати весь спектр отриманих ними раніше теоретичних знань, власного досвіду).

3. Визначення проблематики ситуації. Дуже важливе місце в процесі конструювання кейса займають визначення проблеми, навколо якої буде розвертатися ситуація.

4. Побудова моделі ситуації. Говорячи про цю складову процесу конструювання кейса, необхідно зупинитися на тому, якими по своїй будові можуть бути кейси. Так, з позиції аналітичних труднощів можна виділити три групи кейсів: прості (у них чітко простежується проблема й варіанти її рішення, які учасникам необхідно виділити, обговорити й запропонувати їм альтернативу), складні (припускають наявність у кейсі проблеми, однак способи її рішення студентам необхідно знайти самостійно), надскладні (кейс містить тільки опис конкретної ситуації, і учасникам необхідно самостійно визначити й сформулювати проблему, розробити різні варіанти рішення проблеми, вибрати оптимальний варіант рішення).

5. Пошук інформації для ситуації. При цьому джерела інформації можуть бути найрізноманітніші. Серед основних джерел можна виділити такі, як: художня й публіцистична література (вона може підказати гарні ідеї й навіть визначити сюжетну канву кейса), «місцевий матеріал» (його джерелом є практичний досвід конкретного педагога, реальний випадок з життя).

6. Створення опису ситуації / написання тексту кейса.

7. Розробка методичної частини кейса. Вона роз'яснює місце даного кейса в курсі й формулює завдання по аналізу.

Після того як кейс розроблений, він обов'язково повинен пройти апробацію. Мова в цьому випадку йде про проведення методичного навчального експерименту для з'ясування ефективності даного кейса з погляду поставлених перед ним цілей і завдань, визначення його реальних можливостей, а також можливих результатів навчання.

Маючи готовий кейс і методичну допомогу по роботі з ним, щораз приходячи в нову аудиторію, педагогові доведеться заново не тільки планувати заняття, але й по-новому конструювати сам процес проведення заняття з використанням методу case-study. Планування пов'язане з корегуванням плану занять відповідно до особливостей групи, рівнем її підготовки. Специфіка методу така, що не можна з точністю визначити, як будуть розвиватися події. Проводячи заняття за допомогою методу case-study, викладач щоразу буде зіштовхуватися із проблемами організаторського порядку – вирішення завдання виконання запланованих дій, організації навчального процесу. Це пов'язано з необхідністю організації індивідуальної, групової, колективної діяльності учасників, об'єднання їх навколо аналізованої проблеми, забезпечення необхідної динаміки розвитку дискусії, рівної роботи пасивних й активних учасників.

**Додаток 11.**

## Ситуації

### № 1 «Справжні стосунки»

Вісімнадцятирічні Олена та Сергій зустрічаються протягом 8 місяців. Сергій до знайомства з Оленою мав достатньо багатий попередній досвід статевого життя з частою зміною партнерок. Олена також мала досвід статевого життя. Та відносно одне одного у пари плани були серйозними – вони хотіли побратися. Та коли стало питання про статові стосунки між ними, Олена наполягала пройти аналіз на ВІЛ. Сергій категорично

відмовився від нього, а натомість погрожував дівчині розривом їх стосунків. Олена бачила, що Сергій страждає. Побоюючись розриву, вона майже погодилась із думкою коханого про неважливість «для справжніх стосунків якогось там тесту на вигадану інфекцію».

*Знайдіть рішення даної ситуації.*

*Чи існують ризики стосовно ВІЛ-інфікування? Для кого? Які саме?*

*Що можна порадити дівчині у даній ситуації? Чому?*

*Як слід вибудувати розмову з юнаком? Яку інформацію слід подати і в якій формі?*

## **№ 2 «Бажання сподобатись»**

У класі Артем був не дуже популярним. Через велику кількість часу, яку він приділяв навчанню задля вступу до університету, хлопець майже ні з ким із однокласників не спілкувався. Одного разу у старости класу Світлани була вечірка, на яку мали прийти усі однокласники без виключення. Артему вже давно подобалася ця дівчина, тож такої нагоди побути поруч з нею він пропустити не міг.

На вечірці було багато міцного алкоголю. Вже через деякий час уся компанія була сильно напідпитку. Тож, коли до Світлани завітали на вечірку сторонні молоді чоловіки, на них ніхто особливої уваги, окрім Артема, не звернув. Чоловіки пройшли на кухню разом із Світланою. Артем, приревнувавши, через 5 хв. зайшов за ними. Новоприбулі хлопці разом зі Світланою варили на плиті якесь вариво. На Артема ніхто не відреагував.

Коли ж приготовану рідину набрали у шприць і почали по черзі вводити собі його у вену, Артем, бажаючи сподобатись Світлані та бути схожим на її дорослих друзів попросив і собі. Йому не відмовили...

*Проаналізуйте дану ситуацію.*

*Якою є причина вживання наркотику хлопцем?*

*Чи підвищує ризик інфікування ВІЛ алкогольне сп'яніння?*

*Якими можуть бути наслідки навіть єдиного разу вживання наркотиків ін'єкційним шляхом у спосіб, описаний в ситуації?*

## **№ 3 «Як бути?»**

19-річна Вероніка влітку позаминулого познайомилась з Олегом – водієм-дальнобійником 30 років. Він бував проїздом у її невеличкому містечку. Дружба дівчини згодом переросла у палке кохання. Факт перебування у статусі коханки Вероніку не турбував. Дівчина чекала зустрічей з коханим. Він зупинявся в місті на кілька днів. Саме тоді для Вероніки наступали найзаповітніші часи, бо коханці перетворювались на справжню сімейну пару, проживаючи у квартирі дівчини. Та через деякий час Вероніка дізналась про власну вагітність. Розгублена, але щаслива, вона чекала на приїзд Олега, адже майбутня дитина – це плід їх великої любові. Реакція Олега була позитивною. Він наказав народжувати дитину, тим паче, що його життя у шюбі розпадається і він розлучається із дружиною. Наказав та поїхав «владнати усі формальності».

Окрилена Вероніка чекала на Олега більше трьох місяців, однак від нього не було жодної звістки. Знайшовши його домашній телефон, вона зателефонувала Олегові. Він вибачився, пояснив, що з дружиною помирився, більше зраджувати її не хоче, просить вибачення...

Вероніка отямилася у лікарні. Після стресу у неї загострився стан здоров'я. Однак, вона не покидала надію на те, що каханий повернеться – не зможе жити без неї та їхньої дитини.

Вона налаштувалася на позитив. Пройшовши серію аналізів, Вероніка дізналась, що один із тестів був позитивним. І це був тест на ВІЛ.

Життя втратило сенс. Веронікини плани пішли шкереберть. Окрім Олега у її житті не було інших чоловіків... Вона хвора, він хворий, мабуть, і його дружина, а тут ще під серцем б'ється нове життя, приречене на ВІЛ. Рішення про аборт прийшло саме собою... Адже виходу немає... Батьки не підтримали такого рішення доньки. Як бути? Робити аборт, чи ні? Як про ВІЛ сказати Олегові? І чи говорити взагалі?

*Проаналізуйте дану ситуацію.*

*Коли могло відбутися інфікування ВІЛ?*

*Які шляхи передачі ВІЛ вам відомі?*

*Чи може ВІЛ-інфікована матір народити здорову дитину?*

*Чи потрібно дівчині розповісти Олегові про позитивний тест на ВІЛ?*

*Кому має розповісти Вероніка про свій ВІЛ-позитивний статус?*

#### **№ 4 «Ризикована прикраса»**

Хлопці домовились зробити татуювання на грудях, на якому вирішили зафіксувати власну групу крові та резус-фактор. Вони звернулися до друга свого однокласника, який приходив на шкільне подвір'я та «виконував замовлення» бажаючих прикрасити своє тіло.

*Проаналізуйте дану ситуацію.*

*Чи є небезпека такого татуювання? Якщо так, то яка саме?*

*Які шляхи передачі ВІЛ вам відомі?*

*Де слід робити татуювання, вразі потреби? Які норми мають бути дотримані для того, щоб не відбулося інфікування на ВІЛ при татуюванні?*

#### **№ 5 «Дискусія»**

Між однолітками у класі виникла дискусія «Конопля – це наркотик чи ні? І чи призводить куріння коноплі до глибокої наркотичної залежності?». Думки у класі розділилися. Одна група вважала, що вживання коноплі цілком безпечно для організму людини, порівнюючи її зі звичайним тютюном. Друга група доводила, що конопля – це все ж таки наркотик, але він настільки легкий, що цілком безпечний для людини. Третя група переконувала інших у тому, що конопля викликає глибоку наркотичну залежність. Четверта ж група стверджувала, що вживання коноплі – це стартова доріжка до залежності, адже є багато фактів про те, що людина, спробувавши цей «легкий наркотик» бажає часто згодом спробувати щось сильніше...

*Проаналізуйте дану ситуацію. Яка з груп найбільш близька до істини? Поясніть свою позицію.*

*До якої групи наркотиків належить конопля? Як її ще називають? Яка її дія? Який ризик*

## Ігрове навчання.

### Настільні ігри у формуванні здорового способу життя.

Ігрове навчання відрізняється від інших педагогічних технологій тим, що гра: добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку.

- одні з найбільш ефективних коштів активізації, що утягує учасників в ігрову діяльність за рахунок змістовної природи самої ігрової ситуації, і здатне викликати в них висока емоційна й фізична напруга. У грі значно легше переборюються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри.
- мотиваційна по своїй природі. Стосовно пізнавальної діяльності, вона вимагає й викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, спрямованість.
- дозволяє вирішувати питання передачі знань, навичок, умінь; домагатися глибинного особистісного усвідомлення учасниками законів природи й суспільства; дозволяє робити на них виховний вплив; дозволяє захоплювати, переконувати, а в деяких випадках, і лікувати.
- багатофункціональна, її вплив на людину неможливо обмежити яким-небудь одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно.
- переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить соревновательний аспект. Як суперник, однак, може виступати не тільки людина, але й обставини, і він сам (подолання себе, свого результату).
- нівелює значення кінцевого результату. У грі учасника влаштовує будь-який приз: матеріальний, моральний (заохочення, грамота, широке оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження самооцінки) і інших. Причому при груповій діяльності результат сприймається їм через призму загального успіху, ототожнюючи успіх групи, команди як власний.
- у навчанні відрізняється наявністю чітко поставленої мети й відповідного їй педагогічного результату (В. Кругликов, 1998).

### Настільна рольова гра

**Настільна (напольная) рольова гра** — вид мінімальним використанням антуражу й активним використанням гральних костей).

**Гральна кістка** — популярне джерело випадковості. Гральна кістка звичайно виконана у вигляді шестигранного з нанесеними на його сторони числами від 1 до 6, причому сума чисел на протилежних гранях повинна рівнятися семи.

#### Відмітні ознаки:

- Найчастіше це гра для кількох людей (хоча є й виключення, наприклад
- Гра ведеться звичайно в спокійній обстановці, за столом (що не виключає спортивні заходи);
- Звичайно це різного рівня інтелектуальні ігри, хоча зустрічаються виключення, засновані на швидкості реакції гравців
- відмінність від «настолке» єдиним вікном між гравцями й миром, у якому перебувають їхні персонажі, є (ведучий), що описує гравцям ситуацію, у якій виявилися їхні персонажі, і зміни ситуації в результаті їхніх дій. У цьому є як плюси, так і мінуси.
- Позитивною стороною є той факт, що в настільній грі можливо практично все. Персонажі можуть використати всі можливості, які надає їм ігровою мир, у своїх діях вони обмежені тільки моральними підвалинами своїх персонажів і внутрішніх законів світобудови, у якому вони перебувають.



- У той же час немаловажним мінусом настільних ігор є те, що команді гравців (або «партії», як її іноді називають) волею-неволею доводиться триматися більшу частину часу разом, інакше дія (і так досить неспішне) ризикує дуже сильно затягтися.

## Групи настільних ігор

### Техніка гри

- Рольова гра може йти як словесно, так і з використанням правил гри. При словесній грі найчастіше провідний сам вирішує, чи може гравець зробити заявлену чи дію ні. Коли гра ведеться по якійсь ігровій системі, те звичайно більша частина можливостей описана й або охарактеризована правилами даної системи. У такій грі здійснення або нездійснення дії визначається ведучим відповідно до правила, формулою або таблицею, передбаченою системою.
- Немаловажне значення мають у рольових іграх генератори случаних чисел. Вони визначають всі випадкові події, а також допомагають вносити деяку варіацію при використанні навичок персонажа. Завдяки цьому гравець, персонаж якого має слаборозвинену характеристику, у результаті вдалого кидка, може зробити дію, що не вдалося виконати іншому гравцеві, персонаж якого має більше розвинену відповідну характеристику, при поганому кидку.
- Найчастіше як генератори счучайних чисел використовуються комбінації гральних костей, але в деяких системах використовуються колоди гральних карт або спеціальні фішки.
- Часто в грі використовується аркуш персонаж- аркуш, на якому гравець записує характеристики, спорядження й інформацію свого персонажа. Рідше використовується екран майстра, на якому записані основні правила, послідовність сцен і інша допоміжна інформація. Шаблони аркушів персонажа й екрана майстра звичайно додаються до фірмової системи, але часто переробляються гравцями й майстрами під свій смак.

### Карткова гра - гральні карти

- **Карткова гра** — гра, характеризується випадковим початковим станом, для визначення якого використовується набір (*колода*) карт.
- У загальному випадку *карта* визначається як елемент, що має деяке значення й два стани: відкрите, коли значення карти відомо, і закрите, коли значення карти визначити неможливо. У ході гри карта може перебувати у відкритому стані стосовно одним гравців і в закритому стосовно іншим.
- Існує також безліч наборів карт, створених під конкретні ігри.
- Процес визначення початкового стану кожного тура гри називається *роздачею карт* і складається в раскладывании певного правилами гри кількості карт по певних місцях.
- Приклад: роздати кожному із гравців по 6 карт *на руки* (тобто щоб карти кожного гравця були відкриті тільки йому), покласти одну карту *у відкрити* (відкрити для всіх) на стіл, що залишилися карти скласти стопкою *в закрити* (закритими для всіх).
- Важним принципом практично всіх карткових ігор є випадковість порядку карт у колоді. Перед використанням тієї ж колоди в наступній грі карти в ній перемішуються (*перетасовуються*).

**Тематичний план програми  
з профілактики ВІЛ/СНІДу та ризикової поведінки серед неповнолітніх**  
(Розроблено спеціалістами ВГЦ “Волонтер” спільно з психологами притулків для неповнолітніх та затверджено Міністерством України у справах сім’ї, дітей та молоді наказом № 692 від 05.11.2004 р.)

<b>I. Модуль “Здоров’я як цінність”</b>
<i>Мета: формувати у вихованців притулку ставлення до здоров’я як однієї з найважливіших цінностей в житті людини</i>
<i>Основні поняття: цінність, здоров’я, система, здоровий спосіб життя</i>
1. Значення загальнолюдських цінностей у житті людини <input type="checkbox"/> Характеристика загальнолюдських цінностей <input type="checkbox"/> Цінності в твоєму житті <input type="checkbox"/> Значення життєвих цінностей для людини
2. Здоров’я як загальнолюдська цінність <input type="checkbox"/> Здоров’я як одна з провідних загальнолюдських цінностей <input type="checkbox"/> Що значить бути здоровим? <input type="checkbox"/> Зміст поняття „здоров’я”.
3. Основи здорового способу життя <input type="checkbox"/> Здоровий спосіб життя як запорука здоров’я <input type="checkbox"/> Складові здорового способу життя <input type="checkbox"/> Як підліток може вести здоровий спосіб життя
<b>II. Модуль “Гігієна як основа здоров’я людини”</b>
<i>Мета: ознайомити вихованців з основами гігієни як важливої умови здоров’я людини; формувати навички особистої гігієни та вміння застосовувати їх в повсякденному житті</i>
<i>Основні поняття: гігієна, самовиховання, самоповага, фізіологія, повноцінне харчування</i>
1. Гігієна як основа здорового способу життя людини <input type="checkbox"/> Визначення поняття “гігієна” <input type="checkbox"/> Гігієна – основа здоров’я людини <input type="checkbox"/> Необхідність дотримання правил гігієни
2. Гігієна тіла людини <input type="checkbox"/> Анатомо-фізіологічні особливості будови тіла людини <input type="checkbox"/> Анатомо-фізіологічні особливості статі <input type="checkbox"/> Особливості догляду за різними частинами тіла
3. Гігієна харчування <input type="checkbox"/> Основи гігієни харчування <input type="checkbox"/> Культура харчування <input type="checkbox"/> Раціональне харчування як важлива складова здоров’я
4. Гігієна побуту <input type="checkbox"/> Гігієна одягу людини <input type="checkbox"/> Гігієна житлового приміщення
<b>III. Модуль “Особливості наркозалежної поведінки неповнолітніх”</b>
<i>Мета: надати неповнолітнім інформацію про небезпеки вживання наркотичних речовин; сприяти розумінню необхідності відмови від ризикової поведінки</i>

<i>Основні поняття: ризик, ризикова поведінка, залежність, види залежності, наркогенні речовини</i>
<p>1. Узалежнена поведінка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Залежність, її види та прояви</li> <li><input type="checkbox"/> Механізми формування психічної та фізичної залежностей</li> </ul>
<p>2. Тютюнопаління як різновид наркозалежної поведінки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Вплив тютюну на організм людини</li> <li><input type="checkbox"/> Наслідки тютюнопаління для організму людини</li> <li><input type="checkbox"/> Шляхи позбавлення від паління</li> </ul>
<p>3. Алкоголь та алкогольна залежність</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Алкоголь та його вплив на організм людини</li> <li><input type="checkbox"/> Алкогольна залежність та її наслідки</li> <li><input type="checkbox"/> Можливості позбавлення від алкогольної залежності</li> </ul>
<p>4. Токсикоманія як різновид узалежненої поведінки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Вплив токсичних речовин на організм людини</li> <li><input type="checkbox"/> Наслідки токсикоманії для здоров'я підлітка</li> <li><input type="checkbox"/> Способи позбавлення від токсикоманії</li> </ul>
<p>5. Характеристика наркотичної залежності неповнолітніх</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Наркотики та їх вплив на організм людини</li> <li><input type="checkbox"/> Шляхи позбавлення від наркотичної залежності</li> </ul>
<b>IV. Модуль “Статеве та репродуктивне здоров'я підлітків”</b>
<i>Мета: надати інформацію про особливості статевого та репродуктивного здоров'я</i>
<i>Основні поняття: стать, статеве дозрівання, статеве здоров'я, репродуктивне здоров'я, любов, дружба, статеві стосунки, аборт, ПСШ</i>
<p>1. Особливості статі</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Поняття статі</li> <li><input type="checkbox"/> Особливості статевого дозрівання дівчаток</li> <li><input type="checkbox"/> Особливості статевого дозрівання хлопчиків</li> </ul>
<p>2. Дружба та кохання в житті людини</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Дружба – основа взаємин між людьми</li> <li><input type="checkbox"/> Закоханість та кохання</li> <li><input type="checkbox"/> Сексуальність і ставлення до неї</li> <li><input type="checkbox"/> Статеві відносини та статева зрілість</li> <li><input type="checkbox"/> Сексуальні домагання та сексуальне насильство</li> </ul>
<p>3. Репродуктивне здоров'я людини</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Основи репродуктивного здоров'я</li> <li><input type="checkbox"/> Аборт та його наслідки для організму дівчини</li> </ul>
<p>4. Інфекції, які передаються статевим шляхом</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Характеристика різних видів ПСШ</li> <li><input type="checkbox"/> Способи захисту від ПСШ</li> <li><input type="checkbox"/> Важливість відповідальної поведінки людини у збереженні статевого та репродуктивного здоров'я</li> </ul>
<b>V. Модуль “Основи профілактики ВІЛ/СНІДу”</b>

<i>Мета: надати інформацію про ВІЛ та СНІД; сприяти формуванню у підлітків толерантного ставлення до ВІЛ-інфікованих</i>
<i>Основні поняття: ВІЛ, СНІД, імунітет, Т-лімфоцити, „період вікна”, толерантність</i>
<p>1.Характеристика ВІЛ/СНІДу</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Історія появи ВІЛ</li> <li><input type="checkbox"/> Відмінність між ВІЛ та СНІДом</li> <li><input type="checkbox"/> Особливості руйнівного впливу ВІЛ на імунну систему людини</li> <li><input type="checkbox"/> Стадії розвитку СНІДу</li> </ul>
<p>2.Шляхи передачі ВІЛ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Статевий шлях інфікування ВІЛ</li> <li><input type="checkbox"/> Інфікування через кров (переливання крові, вживання ін'єкційних наркотиків)</li> <li><input type="checkbox"/> Передача ВІЛ від ВІЛ-інфікованої матері до дитини</li> <li><input type="checkbox"/> Як ВІЛ не передається</li> </ul>
<p>3.Засоби запобігання ВІЛ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Знання про шляхи передачі ВІЛ та відповідальна поведінка – основа захисту від ВІЛ-інфекції</li> <li><input type="checkbox"/> Діагностика ВІЛ</li> </ul>
<p>4.Ставлення до ВІЛ-інфікованих людей</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Поняття толерантності</li> <li><input type="checkbox"/> Толерантне ставлення до ВІЛ-інфікованих</li> </ul>

## Поняття та історія форум-театру.

**Форум-театр** – метод інтерактивної роботи з різними прошарками суспільства, спрямована на вирішення соціальних проблем.

**Сутність** форум-театру полягає у пошуку у рамках запропонованої вистави - разом із глядачами - шляхів вирішення проблеми чи виходу зі складної життєвої ситуації.

Форум-театр – не лікувальна методика. Це робота, спрямована на зміну негативної ситуації, в якій опинилась людина (протагоніст), на таку, з якої можна знайти вихід: фактично форум-театр дає можливість перепрограмувати свідомість (підсвідомість) особистості.

### Історія форум-театру

Засновником форум-театру є бразилець **Августо Боаль**. Він створив перший вуличний “Театр пригнічених”.

В’язень, що пройшов через торттури, він добре розумів дві речі: пригнічені потерпають від соціального, економічного, психологічного насильства і допомогти їм, у першу чергу, можна через зміну їхньої власної поведінки і їхнього власного ставлення до проблеми.

Форум-театр – методика, ще не поширена в Україні, хоча вона давно і ефективно використовується у половині країн світу як засіб зробити суспільство щасливішим, як спосіб відкриття самого себе та інших, визначення та вираження наших бажань; як знаряддя зміни обставин, які спричиняють нещастя та біль, та знаряддя посилення того, що приносить мир.

*“Театр – це форма знань: він повинен і може бути засобом трансформування суспільства. Театр може допомогти нам збудувати наше майбутнє замість того, аби просто чекати на це майбутнє.”*

*Августо Боаль*

### Мета та завдання театру-форум

**Головною темою** вистав форум-театру є ситуація пригнічення та насильства, тому й сам театр так і називався – “Театр пригнічених”.

**Головною метою** форум-театру є надання інформації та набуття навичок вирішення існуючої проблеми певною людиною з використанням досвіду інших людей з підключенням можливостей власного інтелекту та попередження виникнення негативних явищ у суспільстві взагалі.

Темами вистав форум-театру можуть бути найрізноманітніші проблеми суспільства: стосунки між членами родини, співробітниками, представниками різних націй, культур, релігій, проблеми ВІЛ-інфікованих, інвалідів, здорового способу життя, наркоманії, алкоголізму тощо.

Таким чином, сценічна вистава пропонує для розгляду соціальну проблему, а кожний персонаж гри виконує певну соціальну роль. Головний герой – жертва ситуації, інші персонажі – його оточення: сім’я, школа, члени суспільства. Кількість персонажів зумовлена сценарієм, конкретною ситуацією.

Під час участі в форум-театрі глядачі мають можливість не тільки познайомитися з негативним явищем, як у інтерактивному театрі або отримати інформацію, як під час тренінгу, а й **РОЗРОБИТИ АЛГОРИТМ, СТВОРИТИ МОДЕЛЬ** успішної поведінки в складній, на перший погляд безвихідній, ситуації.

Виконавці головних ролей і основні персонажі при взаємодії з глядачами повинні дотримуватися характеру своїх персонажів, але повинні враховувати і адекватно реагувати на вплив глядача.

Однієї з особливостей форум-театру є відсутність рекомендацій глядачам, як необхідно поводитися, адже кожна людина робить свій вибір сама.

У ході постановки кожна людина може зупинити хід вистави, щоб власним прикладом показати, як на її погляд можна змінити ситуацію на краще.

### Підготовка форум-театру та техніки, що використовуються

**Перш ніж створювати виставу соціального прямування, необхідно відповісти на деякі питання:**

- чому саме ця вистава;
- чи співпадає суть вистави з потребами та відповідає характеристикам цільової групи;
- чи відповідає приміщення, де відбудеться дійство, потребам вистави;
- яка техніка потрібна для показу вистави;
- що необхідно підготувати до вистави;
- яка допомога знадобиться.

**Підготовка форум-театру складається з кількох етапів:**

- 1 етап: вибір проблеми;
- 2 етап: написання сценарію;
- 3 етап: репетиція мізансцен;
- 4 етап: аналіз та коректування вистави.

Сценарій готується **групою форум-театру**, програється її акторами. Часто в основу сценарію лягає випадок, який насправді трапився з кимось із присутніх.

Необхідним є **попередній перегляд сценарію** з розстановкою акцентів на найбільш важливих моментах, з визначенням “контрольних точок” для джокера (ведучого).

Попередній перегляд дає можливість режисеру-постановнику **відкоригувати ролі і стиль гри, мову й емоційну експресію акторів, міміку, жести** - як більш досконалі інструменти передачі необхідної інформації.

Техніка форум-театру - креативна, але ми повинні дотримуватися принципів форум-театру Августо Боалю.

**Принципи форум-театру Августо Боалю:**

- Ясність у викладенні сюжету.
- Чітко визначений протагоніст (той, кого пригнічують).
- В ЦЕ повинно віритися.
- ЦЕ повинно мати можливість змінюватися.
- Гарячі точки “СТОП”.
- Форум-театр - це театр пригнічених, а не депресивних.

**Зазвичай, у форум-театрі виділяють такі фази:**

1. **Розігрів** (на цьому етапі може відбуватись знайомство з групою, прийняття групового контракту, актуалізація теми вистави тощо).

2. **Перегляд вистави.** Вистава повинна тривати 15-20 хвилин і складатися з 3-6 чітко структурованих мізансцен.

3. **Форум.** Це обговорення, у ході якого кожний із глядачів може запропонувати своє вирішення проблеми, замінюючи на сцені певного актора, що виконує дану роль (замінювати можна лише пригніченого – протагоніста).

4. **Передача інформації.**

5. **Зворотній зв'язок** (обговорення з акторами, аудиторією та залученими фахівцями). Дуже важливою і цінною є участь в форумі фахівців – медиків, правознавців, психологів, які в ході форуму пояснюють процеси, що відбуваються та корегують можливі шляхи вирішення проблеми з точки зору медицини, законодавства та інше. Тут доречно назвати адреси центрів, закладів, де можна отримати ту чи іншу допомогу.

6. **Підсумки.** Ведучий – джoker - підводить підсумки та дякує всім учасникам.

Для досягнення мети форум-театр застосовує техніки та прийоми, що використовуються в іншому контексті (під час тренінгу; в інтерактивному театрі тощо):

- робота в колі;
- контракт-правила;
- обговорення;
- рольові ігри;
- індивідуальну роботу;

- роботу в малих групах;
- застосування вправ, ігор, спрямованих на покращання атмосфери в групі, отримання досвіду та просування вперед;
- активне слухання;
- виразне мовлення;
- сценічний рух;
- акторську майстерність.

### ***Джокер – ведучий***

**Джокер** – головна діюча особа форум-театру. Він веде захід з початку до завершення, від нього залежить успішність форум-театру.

Основна робота з обраної проблеми проводиться саме джокером у процесі співпраці з аудиторією.

Він організує співпрацю між учасниками та акторами, налагоджує аудиторію на позитивну співпрацю, об'єднує всіх однією ціллю.

Після перегляду вистави джокер з'ясовує у присутніх, чи добре вони зрозуміли те, що побачили. Він пропонує глядачам назвати проблеми, висвітлені в ході вистави та можливі негативні наслідки що можуть статися, якщо не вжити певних заходів. Джокер ідентифікує персонажі, просить учасників та учасниць пояснити емоційний стан того чи іншого героя.

При повторному перегляді джокер дає можливість глядачам самим стати акторами, замінюючи протагоніста, при цьому в одній ролі мають можливість спробувати кілька глядачів, кожний зі своїм баченням розвитку подій.

Важливо, щоб джокер стимулював і розвивав ідеї, що виникають у глядачів, спонукаючи їх спробувати зіграти роль того чи іншого персонажу. В разі виникнення якихось ускладнень джокер ненав'язливо пропонує можливі варіанти поведінки в подібній ситуації.