

Міністерство освіти і науки України  
Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка  
Кафедра соціальної педагогіки та корекційної освіти

*“До захисту допускаю”*  
завідувач кафедри соціальної педагогіки  
та корекційної освіти, професор  
\_\_\_\_\_ Т.О. Логвиненко “\_\_\_” \_\_\_\_\_ 2025 р.

## **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНІК В СИСТЕМІ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ РОБОТИ З ПІДЛІТКАМИ**

**Спеціальність 231 Соціальна робота**

Магістерська робота  
на здобуття кваліфікації – Магістр з соціальної роботи.  
Соціальний педагог

**Автор роботи:** \_\_\_\_\_ Павло СОЙМА

**Науковий керівник:**

доктор педагогічних наук,  
професор \_\_\_\_\_ Тетяна ЛОГВИНЕНКО

Дрогобич, 2025



## АНОТАЦІЯ

**Сойма Павло. Особливості використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками.** Гра в підлітковому віці розглядається в контексті первинних форм постановки і способів вирішення смисложиттєвих завдань. Аналізуються різні форми підліткових ігор – комп'ютерні, ділові та сюжетно-рольові. Показано роль ігор у розвитку та задоволенні вікових потреб. Проведений аналіз наукових праць та досліджень із зазначеної теми дозволяє зробити висновок про значні відмінності в сучасних дітях, що відбуваються під впливом зміни способу життя, сучасних інформаційних технологій та інших факторів. Істотні відмінності від підлітків попередніх поколінь відбиваються на потребах учнів у грі, на їхній здатності грати, засвоювати в грі навчальний матеріал.

Виконане нами практичне дослідження дозволило встановити, що використання ігрових технік є привабливим для підлітків. Освоєння гри як виду творчої діяльності, в якому дитина стає повноправним суб'єктом, не відбулося для більшості наших респондентів. Соціальним педагогам необхідно, починаючи з відомих ігор, спонукати дітей вигадувати і створювати свої ігри, організовувати їх, контролювати правильність ігрових дій. Завдяки організації ігрової діяльності у підлітків може бути сформований досвід прийняття невдач, активного включення в інтелектуальну діяльність, співтворчості, успішної комунікації. Крім того, залучення їх до ігрової діяльності створює умови для згуртування класного колективу, підвищення рівня навчальної мотивації, заснованого на збереженні в цьому віці великого інтересу до гри, наявності вольових якостей дітей, бажанні навчатися новому, вигадувати свої ігри та правила. Таким чином, сьогодні важливо використовувати гру як інструмент розвитку вміння учнів бути успішними організаторами, комунікаторами, фантазерами, артистами, мислителями, діячами тощо.

## ABSTRACT

Pavlo Soima. Features of the use of gaming techniques in the system of social and educational work with adolescents. Play in adolescence is considered in the context of primary forms of setting and solving meaningful life tasks. Various forms of adolescent games are analyzed – computer, business, and role-playing. The role of games in the development and satisfaction of age-related needs is shown. An analysis of scientific works and research on this topic allows us to conclude that there are significant differences in modern children, which are influenced by changes in lifestyle, modern information technologies, and other factors. Significant differences from adolescents of previous generations are reflected in the needs of students in games, their ability to play, and their ability to learn educational material through games.

Our practical research has shown that the use of gaming techniques is attractive to adolescents. For most of our respondents, the game has not been mastered as a form of creative activity in which the child becomes a full-fledged subject.

Social educators need to encourage children to invent and create their own games, starting with well-known ones, organize them, and monitor the correctness of game actions. Thanks to the organization of game activities, adolescents can develop experience in accepting failure, actively participating in intellectual activities, co-creation, and successful communication. In addition, involving them in play activities creates conditions for class cohesion and increased motivation to learn, based on the fact that children of this age retain a keen interest in play, possess strong willpower, and have a desire to learn new things and invent their own games and rules. Thus, today it is important to use games as a tool for developing students' skills to be successful organizers, communicators, dreamers, artists, thinkers, activists, etc.

## Зміст

<b>Вступ.....</b>	<b>6</b>
<b>Розділ I. Теоретичні аспекти проблеми використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками.....</b>	<b>10</b>
1.1. Роль гри в житті людини.....	10
1.2. Врахування особливостей підліткового віку при плануванні та організації ігрової діяльності.....	16
1.3. Вплив ігрових технік на розвиток особистості дитини.....	25
<b>Розділ II. Практичні аспекти проблеми використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками .....</b>	<b>30</b>
2.1. Шляхи та способи використання ігрових технологій в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками.....	34
2.2. Використання ділових ігор у роботі соціального педагога в професійному самовизначенні старшокласників.....	34
<b>Висновки.....</b>	<b>39</b>
<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>42</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>50</b>

## Вступ

У процесі модернізації системи освіти однією з найважливіших умов успішної професійної діяльності соціального педагога є застосування ігрових технік у соціально-педагогічній діяльності. Тому сучасний соціальний педагог у процесі здійснення соціально-педагогічної діяльності повинен володіти компетентністю в галузі ігрових технологій, вміти використовувати їх для успішної роботи і відповідати сучасним вимогам інформаційного освітнього простору.

Як відомо, гра має безліч різних функцій і можливостей у процесі розвитку особистості дитини. Граючи, дитина освоює нові форми поведінки, види діяльності, вчиться спілкуватися, розвивається її інтелектуальна та емоційна сфери, рухова активність. У процесі гри дитина набуває вміння долати труднощі, контролювати свою поведінку, самостійно отримувати інформацію про навколишній світ. Через свою ігрову діяльність маленька людина висловлює власне ставлення і розуміння світу дорослих, відображає, як у дзеркалі, дії, вчинки, почуття оточуючих її людей. Безумовно, гра виконує освітню, виховну, розвиваючу функції максимально ефективно при дотриманні важливих і необхідних умов, при правильній організації та позиції педагога в грі. До таких умов відноситься врахування віку, індивідуальності дитини, а також особливостей її розумового розвитку. Форма гри повинна відповідати змісту, ігрове дійство повинно мати правила, сюжет і такі характеристики, як динамічність, змагальність, добровільність, завзятість і ігрове самопочуття, доброзичливість, уважність до ігрової позиції педагога.

Вплив ігор на підлітка може бути як позитивним, так і негативним, залежно від часу, проведеного за грою, і типу самих ігор. З одного боку, ігри можуть розвивати когнітивні здібності, такі як пам'ять, увага, вирішення проблем і навички читання, і навіть підвищувати IQ при помірному використанні. З іншого боку, надмірне захоплення іграми (ігрова

залежність) може призвести до проблем зі здоров'ям (порушення постави, зору, болі, проблеми зі сном), агресії, соціальної ізоляції, погіршення успішності та зниження самооцінки.

В «Українському педагогічному словнику» авторства С. Гончаренка знаходимо таке визначення: «Гра – вид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають соціальними функціями, стосунками та рідною мовою». Згідно авторства М.Д. Ярмаченка: «Гра – вид діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі. Значною мірою впливає на розвиток особистості, особливо у дитинстві».

Н. Кудикіна у науковому дослідженні «Психологія та педагогіка гри» аналізуючи результати наукових досліджень зарубіжних та вітчизняних науковців, визначає функції ігрової діяльності, а також на основі системно-діяльнісного підходу класифікувала ігри та запропонувала структуру ігрової діяльності, визначила методичні підходи до педагогічного керівництва різними видами ігор [38, с. 26].

Теорію ігор, роль, структуру та значення рольової гри вивчали О. Парубок, В. Рибальський, Г. Селевко, І. Ситник та ін. Поняття «гра», «теорія гри» досліджували такі вчені як К.Грос, Г. Келлі, Г. Спенсер, Ф. Хейдер, Х. Хекхаузен, Х. Хоффман, Ф. Шіллер та ін. Автором психоаналітичної теорії гри є З. Фройд та А. Адлер. К. Хорні зосереджував свою увагу на проблемах свідомого і напівсвідомого в ігровій діяльності.

Незважаючи на велику зацікавленість науковців різних галузей до проблеми використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками, багато з їхніх наукових розвідок залишаються маловивченими. Проблема використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками є актуальною та потребує ґрунтовного дослідження.

Це дало підставу до вибору теми: «Особливості використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками».

**Об'єкт дослідження** – система соціально-педагогічної роботи з підлітками.

**Предмет дослідження** – використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками.

**Мета нашої магістерської роботи** – з'ясувати соціально-педагогічні аспекти впливу ігрових технік на формування особистості підлітка.

Для реалізації мети дослідження нами було поставлено низку **завдань:**

- охарактеризувати ігрові техніки в практиці роботи соціального педагога;
- проаналізувати специфіку підліткового віку при плануванні та організації ігрової діяльності;
- висвітлити вплив ігрових технік на розвиток особистості дитини;
- окреслити шляхи та способи використання ігрових технологій в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками;
- представити практику використання ділових ігор у роботі соціального педагога в професійному самовизначенні підлітків.

Для розв'язання поставлених завдань були використані такі **методи дослідження:**

1) теоретичні: аналіз психолого-педагогічної літератури з теми дослідження; узагальнення для формулювання висновків;

2) емпіричні: педагогічне спостереження; аналіз реального педагогічного процесу.

**Експериментальна база дослідження.** Дослідження проводилося на базі Самбірського ліцею «Престиж». У дослідженні взяли участь учні 9-х класів та соціальний педагог.

**Наукова новизна та теоретичне значення дослідження** полягають в тому, що: теоретично обґрунтовано та перевірено ефективність використання ігрових технік у соціально-педагогічній роботі з підлітками.

**Практичне значення роботи.** У магістерській роботі проаналізовано використання ігрових технік у соціально-педагогічній роботі з підлітками. Теоретичні положення, фактичний матеріал і висновки можуть бути використані у процесі підготовки курсових та магістерських робіт; у практичній роботі соціальних педагогів; у сімейному вихованні підлітків.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалась шляхом їхнього обговорення на засіданні кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка, доповідалися на науково-методичних семінарах кафедри. Основні результати дослідження презентувалися на Всеукраїнській науково-практичній конференції Соціальна робота та інклюзивна освіта: синергія досвіду та новацій (Дрогобич, 24 квітня 2025 року) та частково відображені у її матеріалах [53].

**Структура і обсяг роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (78 найменувань) та додатків. Повний обсяг магістерської роботи становить 68 сторінок, з них 50 сторінок основного тексту.

## **Розділ I. Теоретичні аспекти проблеми використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками**

### **1.1. Роль гри в житті людини**

Гра – це природний стан людини, в якому вона шукає і знаходить рішення своїх життєво важливих завдань, навчається, освоює нові моделі поведінки, досліджує цей світ і саму себе.

Гра – це також і процес, який відбувається між ведучим і учасниками гри та між самими учасниками гри. Залежно від мети проведення та обраної теми, гра може бути розважальною, пізнавальною, діловою, навчальною, психологічною, трансформаційною, коучинговою, мати психотерапевтичний ефект.

Гра в даному контексті – це також і інструмент – готове рішення, певна платформа, що включає в себе ігрове поле, картки, фішки, кубики або інші ігрові механізми, що дозволяють психологу, консультанту, ігропрактику, фахівцю будь-якої іншої допомагаючої професії проводити індивідуально або в групах очно або онлайн певний ігровий процес, в якому кожен з учасників має можливість досліджувати одну зі сфер свого життя і свої власні причини сформулювати її в тому вигляді, в якому вона є зараз в його житті.

У своєму магістерському дослідженні ми використовуємо широке поняття гри. І, хоча в класифікації ігор виділяємо окремо гру психологічну трансформаційну, як особливий клас ігор, створених і застосовуваних в практиці фахівців допомагаючих професій, психологів, коучів, ігропрактиків, бізнес-тренерів тощо.

«Гра – тип осмисленої продуктивної діяльності, де мотив полягає не в її результаті, а в самому процесі. Також термін «гра» використовують для

позначення набору предметів або програм, призначених для подібної діяльності.

«Гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки і культури. Створення типових для професії ситуацій і знаходження в них практичних рішень є стандартним для теорії управління (ділові ігри — моделювання виробничої ситуації з метою вироблення найбільш ефективних рішень і професійних навичок) і військової справи (військові ігри – вирішення практичних завдань на місцевості і за топографічними картами)» [17].

Найбільше ми граємо в дитинстві. І саме тоді ми найактивніші, найбільше і найшвидше вчимося.

Трирічна дитина, граючись, за один день дізнається і пізнає більше, ніж доросла людина за роки свого життя. Тому що дорослий втрачає цей стан гри, перестає бути гнучким, діє за звичкою, автоматично, запрограмовано і відповідно до свого минулого старого досвіду. А життя змінюється! І щоб швидко адаптуватися до постійно мінливого життя, найкраще спочатку повернути собі цей стан гри!

Ще у Платона ми знаходимо такі слова: «Ви можете дізнатися більше про людину за годину гри, ніж за рік розмови».

Граючи набагато простіше знайомитися, спілкуватися, набувати нових знайомств, встановлювати корисні соціальні зв'язки.

Гра здатна швидко підняти настрій і зняти накопичену нервову напругу.

Гра дозволяє по-іншому поглянути на те, що відбувається в житті, ненадовго дистанціюватися від своїх проблем і подивитися на все, що відбувається, іншими очима, з боку, з іншого, набагато більш ресурсного емоційного стану.

Можливо, саме тому ігри широко застосовуються як один з методів психотерапевтичного впливу на дітей і дорослих. Існує напрямок ігрової терапії. І цей метод з'явився давно, зараз навіть важко однозначно встановити його авторство, але важко переоцінити вплив гри на процес розвитку особистості.

На початку 1920-х рр. Якоб Леві Морено використовував ігрові інсценування-драматизації з метою корекції взаємовідносин психічно хворої людини. Сьогодні гра активно використовується в груповій психотерапії та тренінгах для психічно здорових людей. Ігри застосовують для вирішення практичних завдань:

- Навчання, отримання знань
- Навчання, розвиток навичок
- Формування нової моделі поведінки
- Робота з емоціями
- Досягнення мети
- Самопізнання

Очевидно, що коли людина грає, то спочатку вона «будує» свою гру, за образом і подобою свого реального життя, навіть якщо кидає кубик і все відбувається «випадковим» чином. Але, бачачи в «мініатюрі гри», як це відбувається в його житті, кожна людина здатна змінити те, що відбувається в грі, почати цим керувати свідомо і, завдяки цьому, змінити свою реальність. І ця можливість впливати на події свого життя, наочно бачити і відчувати свій вплив вже надихає.

Важко переоцінити роль гри в житті дитини. Це природна, найважливіша її діяльність, що задовольняє прагнення до руху, до дії, до переосмислення вражень навколишнього світу. Дитина, що нормально розвивається, багато і з задоволенням грає. Недарма гру вважають однією з форм організації дитячого життя. Діти, які багато і зосереджено грають,

менше пустують, ростуть більш організованими, дисциплінованими. Дитина перетворюється під впливом захоплюючої гри: мовчазна стає балакучою, замкнута – найбільш товариською, зухвала – ввічливою, непосида, захоплена грою, без особливого напруження робить те, що в інших умовах було б для неї нездійсненним. Дитина грається незалежно від втручання дорослих. І від того, якою буде гра – доброю чи злою – багато в чому залежить процес і результат виховання людини. Для неї гра – джерело ресурсів для відновлення і примноження енергетичного потенціалу та психічної рівноваги. Як стверджував А. С. Макаренко, «педагог не може не грати, не може бути педагога, який не вмів би грати. Не можна ж допускати, щоб наші нерви були педагогічним інструментом, не можна допустити, що ми можемо виховувати наших дітей за допомогою наших сердечних мук, мук нашої душі. Адже ми ж люди. І якщо в будь-якій іншій спеціальності можна обійтися без душевних страждань, то треба і у нас це зробити».

Гра – важливий засіб виховання моральних почуттів і уявлень, моральних вчинків і культури поведіння. Копіюючи життя дорослих, дитина переймає їхні почуття і справи, проходить своєрідну школу міжособистісних відносин, засвоює моральні норми нашого суспільства [35, с. 25].

Особлива цінність гри в тому, що в ній дитина проявляє здатність до самовиховання. Вона навмисно поводить так, як цього вимагають правила взятої ролі. Гра для дітей – важливий засіб самовираження. В іграх проявляються характер, звички, здібності, творчі можливості дітей, що допомагає педагогу краще пізнавати своїх вихованців, знаходити до них підхід.

Виховне значення гри, її всебічний вплив на розвиток дитини важко переоцінити. Гра органічно притаманна дитячому віку і при вмілому керівництві з боку дорослих здатна, кажучи словами С. Довбні, «творити чудеса. Лінивого вона може зробити працьовитим, незнайку – знаючим,

невмілого – умільцем. Немов чарівна паличка, гра може змінити ставлення дітей до того, що здається їм занадто звичайним, нудним, набридлим» [27, с. 245].

У грі відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної і соціальної дійсності, інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості [38].

У педагогіці досить міцно вкоренилося поняття «ігрова педагогічна технологія». Вона характеризується чітко сформульованою метою, конкретними очікуваними результатами, навчально-виховною спрямованістю.

Для молодших школярів ігри надають можливість емоційно відреагувати на різні хвилювання, тривоги, труднощі, навчитися контролювати свою поведінку. Для школярів 11 - 14 років ігри є безпечним простором побудови системи відносин (хлопчики - дівчатка; зірки - знедолені; підлітки - дорослі та ін.), які в реальному житті важко усвідомлюються і змінюються. Для старшокласників ігри є засобом пізнання себе та інших, дозволяють моделювати перспективи розвитку [37, с. 46].

Основні функції ігор:

- діагностична (виявлення особистісних особливостей учасників, внутрішньогрупових взаємовідносин тощо);

- терапевтична (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах діяльності, розкриття позитивного потенціалу особистості);
- комунікативна (розвиток навичок спілкування);

- корекційна (набуття соціально корисного досвіду, внесення позитивних змін у структуру особистості);

- функція самореалізації;

- функція міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних загальнолюдських соціально-культурних цінностей);

- розважально-розвивальна [17].

Види педагогічних ігор.

Дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність, застосування знань у практичній діяльності, формування певних умінь, навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток загальнонавчальних умінь і навичок; розвиток трудових навичок.

Виховні: виховання самостійності, формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних і світоглядних установок; виховання співпраці, колективізму, товарищкості, комунікативності.

Розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мовлення, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, умінь знаходити оптимальні рішення, розвиток мотивації навчальної діяльності.

Соціалізуючі: прилучення до норм і цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; стрес-контроль, саморегуляція; навчання спілкуванню, психотерапія [15].

Основні завдання соціального педагога при використанні ігрових технологій: навчити дітей жити в ігровому просторі, повністю занурюватися в ігрові відносини; навчити бути вільними в ігровому просторі, вибудовувати в ньому відносини один з одним відповідно до ігрових умов; навчити осмислювати ігровий досвід, використовувати гру як інструмент самопізнання.

## **1.2. Врахування особливостей підліткового віку при плануванні та організації ігрової діяльності**

Перше питання, яке виникає, коли ми говоримо про роботу педагога з підлітками, – це питання про те, про людину якого віку, власне, йдеться. Підлітковий вік, як відомо, охоплює значну частину шкільного дитинства – від 10–11 років, коли ми, по суті, маємо справу ще з дитиною, до 14–15 років, коли йде мова про «типових підлітків». Крім того, у багатьох випадках, коли йдеться про роботу з підлітками, мають на увазі і учнів старших класів.

Ми зупинимось насамперед на особливостях гри школярів 13–15 років. Тут необхідно, однак, зробити ще одне попереднє зауваження. Відомо, що підлітковий вік – період розвитку, що характеризується різкими якісними змінами, які зачіпають усі сторони розвитку. Внаслідок цього для нього характерна значна асинхронність розвитку, причому асинхронність як інтеріндивідуальна (відмінності між підлітками, що мають один хронологічний вік), так і інтраіндивідуальна (тобто така, що характеризує самого підлітка): наприклад, учень з яскраво вираженою потребою в спілкуванні з однолітками (що є власне підлітковою характеристикою) може характеризуватися відсутністю інтересу до себе (що також є особливістю, що характеризує підлітковий етап розвитку). Тому в даній роботі ми орієнтуємося на психологічний вік учня, тобто на відповідність рівня його психічного, особистісного розвитку психологічним особливостям, характерним саме для зазначеного періоду [14, с. 91].

Уявлення про те, що гра в старшому підлітковому віці відходить на другий план, займає в житті школяра набагато менше місця, ніж раніше, є по суті загальноприйнятим. Дивовижним чином з цим уявленням контрастує ефективний педагогічний досвід, в якому саме гра (спеціально організована дорослими) виявляється в центрі життя старших підлітків.

Досить послатися хоча б на роботи таких педагогів, як А. В. Гордієнко [24], В.Н. Прийменко [49] та інші. Очевидно, не випадково, що «пiк» захоплення рiзними комп'ютерними iграми також припадає на пiдлiтковий перiод. За даними, що є в лiтературi, майже кожен пiдлiток у вiцi вiд 13 до 15 рокiв грає в комп'ютернi iгри, причому до 15% пiдлiткiв грають постійно, витрачаючи на це в середньому до 2-3 годин на день. Хлопчики захоплюються комп'ютерними iграми значно бiльше, нiж дiвчатка. Разом з тим є данi про нацiональнi вiдмiнностi в гендернiй специфiцi комп'ютерних iгор. Так, за даними ряду опитувань, проведених на вибiрках американських пiдлiткiв, двi третини дiвчаток грають у комп'ютернi iгри i займаються цим мiнимум двi години на тиждень; але серед хлопчикiв вiдсоток «гравцiв» вищий (90%). Крім того, хлопчики витрачають на комп'ютернi iгри в середньому в два рази бiльше часу [49, с. 14].

Як найбільш поширені вказують так звані «остаточні» ігри (тобто ігри з обмеженою кількістю альтернатив), за ними йдуть ігри на спритність і комп'ютерні варіанти спортивних ігор; найменш поширені логічні ігри. Тривожним сигналом є все більша поширеність ігор агресивного змісту, а також тих, що пропагують насильство, расизм, порнографію. Поширення тих чи інших комп'ютерних ігор тісно пов'язане з їхньою популярністю серед підлітків.

Виявлено чіткі гендерні відмінності в уподобаннях комп'ютерних ігор. Так, хлопчики найбільш високо оцінюють ігри, пов'язані з боротьбою або змаганням, потім – ігри на спритність, ігри-пригоди, ігри типу «Стратегія»; найменш улюбленими є логічні ігри. Дівчаткам найбільше подобаються ігри на спритність, потім ігри-пригоди, ігри, пов'язані з боротьбою або змаганням, і, нарешті, ігри типу «Стратегія». За даними американських досліджень, іграм-пригодам віддають перевагу 20 % опитаних дівчаток і 50 % хлопчиків. Думку про те, що хлопчики віддають перевагу більш «агресивним» іграм, не можна вважати остаточно

підтвердженою. Відзначається, однак, що більшість популярних комп'ютерних ігор вимагає якостей, які традиційно вважаються «чоловічими» [55, с. 11].

Наявні в літературі дані наводять на думку про те, що вибір підлітком комп'ютера як хобі значною мірою обумовлений позицією батьків. Так, виявилось, що батьки підлітків, які займаються комп'ютером, мають вищий освітній рівень, ніж батьки підлітків, які мають інші захоплення. Мабуть, високоосвічені батьки краще усвідомлюють роль комп'ютера в інтелектуальному розвитку їхньої дитини і створюють сприятливу атмосферу для занять цим видом хобі.

Цей короткий екскурс у вподобання підлітків у сфері комп'ютерних ігор був зроблений для того, щоб показати – ігри, нехай і віртуальні, і в підлітковому віці продовжують виконувати свою основну функцію, створюючи умовну ситуацію, що сприяє задоволенню провідних вікових і гендерних потреб.

Подібна ситуація, судячи з усього, відображає проблему – проблему гри в підлітковому віці, як її ролі і функції в розвитку підлітка, так і тих смислів, які вона набуває для гравця.

Перейдемо до розгляду ігор підлітків, що здійснюються без комп'ютера, в реальності. Зупинимось докладно на двох категоріях ігор – так званій вільній, нерегламентованій, неформалізованій грі та рольових іграх. До першої з них повною мірою можна віднести твердження про те, що в підлітковому віці гра згортається і набуває форми мрії, яка, природно, недоступна зовнішньому спостерігачеві. І це, безумовно, справедливо.

Однак у сучасних підлітків відзначаються деякі форми активності, доступні зовнішньому спостереженню і відповідні, на наш погляд, основним характеристикам гри, виділеним Н. Гавриш [21] стосовно гри дошкільника, – задоволення нереалізованих у повсякденному житті потреб, створення уявної, «уявної» ситуації, наявність певних правил, що

реалізуються в тому числі і через відповідні ролі, і, найголовніше, створення нового відношення «між смисловим полем, тобто між ситуацією в думці і реальною ситуацією». Все це, як ми спробували показати вище, властиво і комп'ютерним іграм підлітків.

Ці форми активності добре відомі і багаторазово описані в літературі. Ми ж постараємося показати, що вони можуть розглядатися як гра, і проаналізувати їх роль у розвитку підлітка як форми гри.

Перша форма, на думку О. Легун – це так зване експериментування, яке в плані уявного експериментування з можливими об'єктами, їх співвідношеннями, життєвими ситуаціями представлено в дослідженнях Ж. Піаже та його школи, а в плані рольового, або, скоріше, соціально-особистісного експериментування – в дослідженнях, присвячених побудові ідентичності (Е. Еріксон) [42].

Саме останнє представляє для нас особливий інтерес, хоча очевидно, що саме нові інтелектуальні можливості забезпечують для цього необхідні умови.

Рольове експериментування буквально пронизує все життя підлітка – від «пошуку меж допустимої поведінки» до постановки і віртуального вирішення смисложиттєвих завдань. Останнє найчастіше проявляється в уявному «програванні» майбутніх професійних і особистісних ролей.

Здавалося б, що значні труднощі у дорослого, який спостерігає за підлітком, в тому числі психолога, повинні бути пов'язані з розрізненням реальної та ігрової позицій школяра. Однак це далеко не так. Розрізнення доступне навіть нетренованому спостерігачеві. Проілюструємо це на хрестоматійному прикладі «зовнішньої дорослості». У ній яскраво проявляються всі ознаки гри.

По-перше, тут яскраво виражене прагнення програти нереалізовану в повсякденному житті потребу в новому положенні в соціумі. Адже підліткам (і це підтверджують бесіди з ними) абсолютно ясно, що справжня

дорослість, яка розуміється ними насамперед як можливість бути незалежним і повністю розпоряджатися собою, їм недоступна. Тим часом саме можливість вільно розпоряджатися собою, своїм часом, заняттями, пристрастями нерідко є своєрідним ядром смисложиттєвих завдань, які ставить перед собою підліток. Ілюстрацією цього є такі висловлювання підлітків: «Треба самому давати собі раду», «Найголовніше – нікому не дати керувати собою». Ігровий характер цієї позиції, як видається, підкреслюється вираженою інфантильно-споживчою позицією підлітків стосовно дорослих («Я не просив, щоб мене народжували...», «Вони батьки, і вони повинні»), а також тим, що вона вкрай рідко проявляється при необхідності прийняти якесь серйозне рішення.

По-друге, це яскраво виражена демонстративність. Все – і одяг, і зачіски, і макіяж, і форми поведінки підкреслені і адресовані не стільки публіці, оточуючим дорослим, скільки самому собі і одноліткам. І ця демонстративність, як видається, обумовлена тим, що підліток чітко розуміє, що ця «дорослість» не справжня, що він уявляє себе дорослим, але не є ним. Іншими словами, тут має місце дія в уявній, «уявній» ситуації, причому добре усвідомлюваній підлітком.

По-третє, це, безумовно, рольова дія за правилами. Підліток скрупульозно виконує правила, які, як йому здається, вимагає роль дорослої людини. Але ці правила, як і сама роль, мають мало спільного з реальним життям зрілої людини – вона практично позбавлена обов'язків, центром її є та ж потреба – самому розпоряджатися собою.

І нарешті, по-четверте, це створення нових смислів. Наприклад, прогулянки в такому «дорослому» вигляді по місту – це не просто спілкування, не проведення часу, а своєрідна «матеріалізація» своєї дорослості. Більш того, підлітки досить часто вдаються до формулювання «Я ще маленький», відіграючи в разі необхідності і цю «менш престижну», але часто більш зручну роль [52].

Другу форму можна позначити як «хибна самопрезентація». У цьому випадку підліток розповідає іншим, насамперед одноліткам, про своє життя, переживання, як про сильні, виняткові, що створюють, з його точки зору, уявлення про них, як більш цікавих, значних, ніж є насправді. Це можуть бути розповіді про незвичайні пригоди, неймовірних коханих, романтичні зустрічі, дивовижні перемоги – про що завгодно. Зміст тут не так важливий, він виконує функцію дії в дитячій грі. Важливий сенс – створення уявлення про власну унікальність, винятковість. І знову ми повинні відзначити прояв нереалізованої в повсякденності потреби – в самоствердженні, що включає уявлення про власну винятковість.

Відомо, що уявлення про власну «особливість», винятковість – найважливіший аспект Я-концепції, так звана її диференціююча складова. У той час як друга – «об'єднуюча» складова забезпечує людину уявленнями про її схожість з іншими людьми, диференціююча – вказує на її унікальність. У підлітковому віці потреби в реалізації цих сторін Я-концепції особливо гострі. Але підлітку надзвичайно важко довести свою унікальність, у тому числі й тому, що одночасно для нього надзвичайно важлива єдність з групою, важливо не порушити почуття «ми». Саме тому подібні помилкові самопрезентації, як правило, включають ті характеристики і цінності, які найбільш значущі для його референтної групи.

Чому подібна самопрезентація розглядається нами як гра, а не як звичайна брехня? Адже в ній присутня найважливіша ознака брехні – отримання вигоди. Для відповіді на це питання було проведено спеціальне дослідження, яке показало, що підлітки досить рідко вдаються до подібної самопрезентації навмисно, найчастіше це відбувається ніби мимоволі: «Розумію, що це нерозумно, але зупинитися не можу», «Відчуваю, що мене одразу викриють, але все одно продовжую брехати». Самоаналіз підлітків, а також їх аналіз аналогічної поведінки однолітків у значній частині випадків демонструє приблизно таку схему: наявність гострої потреби

проявити себе – мрії про те, як це могло б бути, наполегливе, сильне бажання поділитися з кимось – неможливість з цим впоратися – створення «хибної самопрезентації» – необхідність підтримувати її, незважаючи на страх викриття. Підліток добре усвідомлює «уявність» ситуації, сенс якої для нього – втілення в життя нереалізованої потреби. Правилком у даному випадку стає необхідність підтримувати і розвивати «хибну самопрезентацію» [42, с. 144].

Ще однією формою гри є відомий феномен «уявної аудиторії» як форми прояву підліткового егоцентризму, що виражається в схильності підлітків до своєїрідної театралізації власного життя: вони ніби постійно перебувають на сцені, уявляють, як виглядають з боку, грають, «подають» себе, ніби дивляться на себе чужими очима.

Формами підліткової гри можуть бути також деякі види гумору, прагнення до ризику та багато іншого.

Більш того, розглядаючи підлітковий вік з позицій постмодернізму, можна сказати, що все життя підлітка в певному сенсі гра, оскільки він постійно вигадує і задає «нові смисли» звичайним, повсякденним подіям, ситуаціям, предметам. За допомогою цих нових значень, що надаються ним повсякденності, він ніби створює іншу реальність, яка повинна задовольнити потребу в новому статусі, новому положенні в соціумі. Специфіка цих ігор полягає в тому, що вони безпосередньо вплетені в життя підлітка і не вимагають особливої просторово-часової організації [46].

Перейдемо тепер до розгляду рольових ігор. Захоплення рольовими іграми в підлітковий період досить поширене. Більш того, цей вид гри зачіпає і дорослих. Для певної частини гравців гра стає чи не основним змістом життя.

Як відомо, рольові ігри поділяються на три основні види: настільні, павільйонні та ігри на місцевості. Найпростішими є настільні рольові ігри. Для них необхідні лише папір і ручка, а також розроблена система правил

та/або інформаційних карток. Більшість ігор передбачають наявність підготовленого ведучого, але існують ігри, в які можна грати і без нього. У рольових іграх не буває переможців або переможених – є історія, яка може розгортатися нескінченно, від однієї зустрічі до іншої, протягом декількох місяців і навіть років [69].

До павільйонних рольових ігор відносяться ігри, які проводяться в приміщенні. У них також можливе моделювання значних за протяжністю територій і процесів. Бажана наявність реквізиту і відповідного спорядження. Для цих ігор необхідна присутність ведучих, які регулюють хід гри. Підготовка учасників залежить від рівня складності даної гри. Можливе включення елементів настільних ігор.

Ігри або ігри на місцевості є найбільш складними. Для проведення рольової гри на місцевості необхідні елементи реквізиту, костюми для учасників, ігрове та туристичне спорядження. Для проведення масштабних рольових ігор необхідна присутність підготовлених ігротехніків та адміністративної групи, які заздалегідь готуються до проведення заходу та курують підготовку учасників.

На підставі аналізу праці Р.Валяєва, можна виділити наступні мотиви залучення до рольових ігор [13].

1. Задоволення провідних потреб віку. Рольова гра дає можливість задовольнити такі провідні соціогенні потреби підлітково-юнацького періоду розвитку, як потреби в самоствердженні та спілкуванні.

2. Прагнення «втекти» від реальних проблем.

3. Потреба в грі як такій.

4. Потреба у відпочинку, розрядці.

Аналізуючи вибір сюжету гри «майстром гри» і вибір персонажів гравцями, можна отримати значущі дані про мотиви, цінності та потреби гравців. Іншими словами, гра являє собою свого роду проєктивне поле для

реалізації потреб підлітків. Серед любителів рольової гри виділяються дві групи.

По-перше, це ті, для кого головне – змагання, битви, сутички. По-друге, ті, для кого характерна глибока ідентифікація з персонажем. Саме останні представляють, з точки зору розуміння значення рольової гри для розвитку в підлітково-юнацький період, особливий інтерес, оскільки гравець вибирає роль, яка певною мірою відповідає його інтересам і потребам, схильностям. Аналіз літературних і наших власних спостережень, що центром є чітко виділений смисловий центр – персонаж діє самостійно, без «тиску» з боку інших (тобто, в розумінні підлітка, вільно), заради певної чітко зрозумілої мети. Його дії спрямовані на перемогу, тобто на задоволення потреби в самоствердженні.

Важливо також відзначити, що гра надає можливість отримати особливий досвід спілкування. Для того щоб вирішити поставлене завдання, гравець повинен співвідносити свої цілі і стратегію гри з тим, що роблять інші учасники, координувати дії, аналізувати можливі наслідки дій «сторонників» і «ворогів». Крім того, необхідно враховувати, що рольова гра проводиться в групі і в ній яскраво проявляються всі феномени впливу групи.

У процесі гри виникають реальні, складні взаємини, які одночасно існують і в реальному, і у віртуальному світі. Це надає отриманому в грі досвіду емоційну насиченість, «афективну зарядженість».

Яке значення мають описані вище різновиди гри для розвитку підлітків? У найзагальнішому вигляді зрозуміло, що гра в підлітковому віці обслуговує розвиток Я-концепції як найважливішого новоутворення даного періоду. Однак про який саме структурний компонент Я-концепції йдеться? Наявні на даний час дані дозволяють висловити припущення, що вона спрямована насамперед на побудову так званого Я-ідеального. Підставою для цього твердження служить наступне. У підлітковий період, як відомо,

вибудовується тимчасова трансперспектива (Я-минуле → Я-теперішнє → Я-майбутнє). При цьому Я-майбутнє виявляється актуальним і афективно зарядженим, емоційно значущим. У ньому втілюється уявлення про ідеальне «Я». З деякими припущеннями можна навіть сказати, що в період підліткового віку Я-майбутнє і Я-ідеальне поєднуються в певне єдине ціле. І в цьому сенсі Я-ідеальне не може бути реалізовано в повсякденному житті. (Можливо, з цим пов'язана і слабкість практики самовиховання, саморозвитку підлітків при яскраво вираженій і декларованій потребі в цьому.)

Побудова Я-ідеального як певної проекції себе в нове доросле життя тому може бути вирішена лише у формах гри та фантазії [42].

У цьому параграфі магістерського дослідження ми прагнули показати, що гра, спрямована на задоволення основних вікових потреб і навіть значною мірою породжена ними, разом з тим служить своєрідним тренувальним майданчиком для перших сенсожиттєвих пошуків підлітків. На наш погляд, цю особливість підліткової гри важливо враховувати і використовувати в практичній роботі з підлітками.

### **1.3. Вплив ігрових технік на розвиток особистості дитини**

У сучасних соціально-педагогічних технологіях ігрові техніки впливу займають чільне місце в системі освіти не тільки дітей, але й людей різних вікових категорій.

Специфіка застосування ігрових технік у соціально-педагогічній діяльності передбачає, з одного боку, ненасильство, або «непомітність», привнесення педагогічної орієнтації, з іншого – спільну діяльність організатора і гравця як солідарність в процесі гри. Це породжує проблему підготовки кадрів, тобто потрібний не просто педагог і працівник соціально-

культурної сфери, а граючий педагог. Причому термін «педагогіка» слід розуміти в найширшому його значенні.

Це повинні бути професійно підготовлені люди, здатні здійснити цілеспрямований вплив у сфері соціально-культурних відносин, і не просто вплив, а ігровий, тобто невимушений, легкий, певною мірою «прихований» від людей, по відношенню до яких він застосовується.

Видно, що «педагог, що грає» – це суб'єкт, що володіє мобільним психофізіологічним потенціалом, певними художніми та іншими здібностями, свідомо реалізує їх не в рамках власної художньої або наукової діяльності, а забезпечує, підживлює своїм творчим потенціалом становлення і розвиток здібностей інших.

Успіху в застосуванні ігрових технік у соціально-педагогічній діяльності може досягти лише індивід з великою альтруїстичним потенціалом і досить розвиненим почуттям відповідальності. Нерідкі випадки, коли батьки відмовляються від власної кар'єри, повністю переключаючись на виховання і навчання своїх дітей, сприяючи тим самим, в прямому сенсі слова, народженню геніїв. Більш складна ситуація в соціально-педагогічній сфері. З одного боку, всі визнають, що ігрове навчання – найефективніша форма передачі знань і досвіду, а з іншого – саме ця галузь соціально-педагогічної практики не так інтенсивно забезпечена кадрами, як інші. Фахівці, здатні самостійно визначити потрібну на даному етапі мету, можуть змодельовати гру, вміючи приховати навчальну або педагогічну мету від очей гравців, та ще й азартно програти її – така ж рідкість, як талановитий художник або актор [29].

Крім соціально-педагогічної та культурно-просвітницької функції гри в сучасному соціокультурному просторі на перший план висувається розвиток творчих здібностей, що особливо яскраво проявляється в дитячому віці.

У науковій літературі уявлення про людські здібності поділяють на дві основні групи: загальні, універсальні, – їх найчастіше ідентифікують з творчими здібностями, і приватні, конкретизовані, як правило, їх називають вузькоспеціалізованими, або професійними.

Очевидно, що фахівці в області соціально-педагогічної діяльності повинні бути орієнтовані на роботу з найбільш універсальними здібностями людини, оскільки зобов'язані у своїй діяльності в першу чергу керуватися принципом «не нашкодь», а непрофесійне втручання в область вузькоспеціалізованих навичок і умінь людини без спеціальної підготовки навряд чи допустиме. Стимулювання ж загальних здібностей, однаково використовуваних у всіх галузях і сферах людської діяльності, може лише збагатити, але ніяк не нашкодити [31].

Аналіз понять «творчість», «творчі здібності», «характеристики творчої особистості» ведеться в полі міждисциплінарних досліджень, і тому при їх визначенні однаково використовуються як науковий, так і художній методи пізнання дійсності. Так, здатність витягувати з пам'яті найбільшу кількість потрібної інформації вважається творчою здатністю, а вольові зусилля щодо запам'ятовування потрібної інформації – характеристикою творчої особистості.

Перша така здатність – здатність людини уважно вдивлятися в навколишній світ. Це, безумовно, універсальна, притаманна всім здатність. Але вміння бачити «по-своєму» – ознака творчої особистості. Тому вміння, звичку не тільки бачити багато з того, повз що людина у своєму повсякденному житті проходить, не помічаючи, але й бачити «по-своєму» слід тренувати. Однак подібну навичку не слід плутати з умінням запам'ятати багато з побаченого. Це вже властивість пам'яті – наступного, другого, блоку занять.

Пам'ять людини формується і тренується в процесі всієї її життєдіяльності, а значить, і в процесі гри. Специфічною характеристикою

функціонування пам'яті в грі є здатність гравця запам'ятовувати не тільки на раціональному, свідомому, але і на підсвідомому рівні, оскільки повна психофізіологічна залученість людини в гру стимулює її потенційні сили. У грі, як у моделі життєвої поведінки, людина здатна засмучуватися і радіти, переживати і співпереживати, а значить – закріплювати як у свідомості, так і в підсвідомості певні ціннісні, поведінкові та інші орієнтири.

Третє – розвиток сфери людської уяви та фантазії. Основою багатьох творчих і художніх професій є розвинена уява та фантазія. Людина сприймає світ образами. Важко переоцінити значення цієї здатності в її життєдіяльності. Одночасно, гра – це своєрідний світ його фантазії. Тому тренування уяви в грі – природний процес.

Четверте – розвиток мислення. Людина сприймає світ образами, але встановлює зв'язки між образами за допомогою мислення. Дитина приходить у світ з великою кількістю незадіяних клітин мозку. Однак до трьох років вони включаються на 80 відсотків, тобто в цей період відбувається найактивніший «мозковий штурм». Але ж саме в цьому віці іншої форми діяльності, крім гри, він не має. Але і в більш зрілому періоді гра – хороший стимул для мислення.

П'яте – розвиток мовлення. Людина мислить за допомогою слова. Живе людське мовлення і спілкування з оточуючими багато в чому визначають весь подальший розвиток здібностей індивіда. Дослідження показують, що мовлення і мислення – процеси взаємозумовлені і тісно пов'язані один з одним.

Шосте – становлення вольової сфери особистості, її характеру. Мало мати природні здібності. Відсутність сили волі може звести цей дар нанівець. Виховання і тренування волі в грі – важливий напрямок соціально-педагогічної діяльності.

Сьоме – розвиток мотиваційної сфери, потреб людини. При цьому слід зазначити, що ознакою розвитку особистості вважається як розвинена

сфера потреб, так і здатність вольовими зусиллями цілеспрямовано обмежувати ті з них, які не відповідають уявленням людини про моральність [34, с. 35-37].

Таким чином, очевидно, що проблема застосування ігрових технік в організації соціально-педагогічної діяльності розбивається на два основних блоки: категорію моральну і категорію технологічну. Оснащення фахівця настільки потужною зброєю впливу на людину, як ігрові техніки, накладає особливу відповідальність не тільки на тих, хто вчиться, але і на тих, хто вчить. Тому моральні проблеми в ігровій діяльності повинні займати пріоритетне положення перед технологічними проблемами. Однак з метою оптимізації педагогічної, освітньої, виховної та культурно-творчої функцій соціально-педагогічної діяльності сучасні реалії диктують необхідність впровадження все більш різноманітних методик і технологій. Саме ігрові технології соціально-педагогічної діяльності можуть стати найбільш ефективним засобом прилучення до культури, патріотичного виховання, розвитку творчих здібностей тощо. Сучасний фахівець соціально-педагогічної діяльності повинен володіти сучасними і традиційними технологіями соціально-педагогічної діяльності і вміти інтегрувати їх з традиційними методиками роботи.

## **Розділ II. Практичні аспекти використання ігрових технік у професійній діяльності соціального педагога**

### **2.1. Шляхи та способи використання ігрових технологій в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками**

Часто світлі спогади про дитинство пов'язані саме з іграми. Слово «гра» асоціюється з чимось неповторним, радісним. Але гра – це не тільки розвага і проведення часу, що викликає масу позитивних емоцій, що саме по собі дуже цінно для розвитку здорового, життєрадісного малюка. Гра – це вміння весело і невимушено вчитися. Вчитися бачити і розуміти світ навколо, вчитися спілкуватися з дорослими і дітьми, вчитися говорити і щось робити, вчитися мислити, творити. Гра приходить у світ дитини від люблячих батьків.

У що грають діти? Якщо уважно придивитися до ігор дітей, стає зрозумілим, що вони грають в «справжнє життя», звичайно, життєвий досвід, можливість зрозуміти, оцінити багато явищ у різних дітей за віком різні [32].

Ігрові технології займають важливе місце в навчально-виховному процесі, оскільки не тільки сприяють вихованню пізнавальних інтересів і активізації діяльності учнів, а й виконують ряд інших функцій:

- 1) правильно організована з урахуванням специфіки матеріалу гра тренує пам'ять, допомагає учням виробити мовні вміння та навички;
- 2) гра стимулює розумову діяльність учнів, розвиває увагу і пізнавальний інтерес до предмета;
- 3) гра – один із прийомів подолання пасивності учнів.

Одна з основних функцій гри – її різноманітна корисність.

Соціокультурне призначення гри – найпотужніший засіб соціалізації дитини, цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння

знань, духовних цінностей і норм, притаманних суспільству або групі однолітків, що дозволяє функціонувати як повноправний член колективу.

Функція міжнаціональної комунікації – ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід із конфліктів, не вдаючись до агресивності.

Функція самореалізації людини в грі – друга з основних функцій гри.

Саме в цьому плані для неї важливий сам процес гри, а не її результат, конкурентність або досягнення будь-якої мети.

Діагностична функція – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу.

Ігротерапевтична функція гри – може і повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, в спілкуванні з оточуючими, в навчанні. Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі.

Функція психологічної корекції в грі – відбувається природно. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з відхильною поведінкою, допомогти їм впоратися з переживаннями, що перешкоджають їх нормальному самопочуттю і спілкуванню з однолітками в групі.

Розважальна функція гри – пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, душевної радості як захисних механізмів, тобто стабілізація емоційної сфери особистості.

При корекції девіантних форм поведінки підлітків гра – незамінний засіб, тим, що навчальна гра [57, с. 10]:

- Мотиваційна за своєю природою. Стосовно пізнавальної діяльності, вона вимагає і викликає у учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, цілеспрямованість. У грі значно легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри.

- Дозволяє вирішувати питання передачі знань, навичок, умінь; досягати глибинного особистісного усвідомлення учасниками законів

природи і суспільства; дозволяє чинити на них виховний вплив; дозволяє захоплювати, переконувати, а в деяких випадках, і лікувати. Відрізняється наявністю чітко поставленої ситуаційної мети і відповідного їй педагогічного емоційно-ділового результату.

У нашій країні проблема захисту дитинства завжди стояла особливо гостро. Українські діти, через різні обставини, знаходяться в складному становищі. З огляду на це, присвячуючи свою діяльність питанням забезпечення безпеки та правового виховання дітей, у соціальній роботі використовують різні онлайн-ресурси [53, с. 93].

При роботі з школярами доцільно використовувати ігрові методи, в тому числі й Інтернет – гру. Існує кілька інтернет-ігор, присвячених безпеці в мережі, наприклад, українськомовна гра **"Interland: Безпека дітей в Інтернеті"** від Google, яка навчає розпізнавати фейки та захищати особисту інформацію, та гра **"[Wild Web Woods](#)"** від Ради Європи для дітей 7-10 років. Інші варіанти включають **"[Spooify](#)"** та інтерактивні вікторини, як-от **"[Морський бій](#)"**, присвячену питанням забезпечення безпеки в Інтернеті.

Інтернет полегшує обмін символічною інформацією, надає знання та поживу для інтелекту, що дозволяє нам стати більш «людяними».

Проект «Цифрове освітнє середовище». Проект «Цифрове освітнє середовище» – це комплексна ініціатива, спрямована на створення та модернізацію освітнього простору за допомогою цифрових технологій для забезпечення якісного та сучасного навчання. Він передбачає використання комп'ютерів, мобільних пристроїв, онлайн-платформ, VR/AR, хмарних сервісів тощо для покращення освітнього процесу, комунікації, а також для подолання освітніх втрат, як-от показано на прикладі, що включає онлайн-навчання для вчителів з кібергігієни та психологічного супроводу учнів. Проект дозволить забезпечити оновлення змісту освіти, надавши можливість учням вільно і водночас безпечно орієнтуватися в цифровому

просторі. Завдяки проекту у батьків з'явиться більше можливостей вивчати інтереси та здібності своєї дитини [71].

Дуже важливо знати та вміти відстоювати свої права, у зв'язку з цим можна використовувати офлайн ігрову форму у діяльності соціального педагога – це заняття, орієнтоване, головним чином, на підвищення інтересу учнів до правового виховання та отримання знань у сфері прав дитини, яке проводиться спільно соціальним педагогом та фахівцями соціальної сфери у форматі пізнавальної бесіди з елементами інтерактивної гри.

Мета: ознайомити учнів з основними правами неповнолітніх.

Освітні завдання, включені в зміст гри:

- підвищення рівня правової культури школярів;
- розвиток правової грамотності та правосвідомості учнів;
- профілактика правопорушень учнів.

Обладнання: комп'ютер, мультимедійний проектор.

Вікторина «Чи знаєте ви Конвенцію про права дитини?», опитувальник, завдання, тест, права, обов'язки, відповідальність за вчинені дії.

Круглий стіл: «У багатьох випадках можна було знайти якесь інше рішення проблеми»

Діти інсценують правопорушення: Хибний дзвінок; Нанесення побоїв; Псування чужого майна; Булінг; Образа; Осквернення будівель і транспорту.

Обговорюється відповідальність за вчинені вчинки. Ключовою ланкою будь-якої технології є детальне визначення кінцевого результату і контроль його досягнення. Процес тільки тоді отримує статус технології, коли він заздалегідь спрогнозований, визначені кінцеві властивості продукту і засоби для його отримання, сформовані умови для проведення процесу. У нашому випадку прогнозований результат – відсутність правопорушень з боку учасників у результаті прилучення до норм і

цінностей суспільства та освоєння норм і правил людської життєдіяльності (поведінки) через добровільне прийняття світу і відносин у ньому.

При правильному підборі ігор можна спланувати і створити умови для нормального розвитку і соціалізації дитини, дати можливість «прожити» в грі хвилюючі її ситуації при повній увазі і співпереживанні дорослого, підібрати засоби, що активізують діяльність дітей і підвищують її результативність.

Впровадження цифрових технологій дозволяє нам перейти від навчання в навчальній аудиторії до навчання в будь-якому місці і в будь-який час; проектувати індивідуальний освітній маршрут, тим самим задовольняти освітні потреби особистості, що навчається; перетворити учнів не тільки в активних споживачів електронних ресурсів, а й творців нових ресурсів. Вплив ІКТ на соціальні відносини, а також роль соціальних медіа в підлітковій дружбі, формуванні правил етикету, що з'явилися в середовищі користувачів смартфонів, їх вплив на знайомства і романтичні відносини в сучасному світі.

Наша соціологічна уява змушена відповідати новим цифровим ландшафтам, що охоплюють опосередковані соціальні відносини, практики та соціальні структури.

## **2.1. Практика використання ділових ігор у роботі соціального педагога в професійному самовизначенні підлітків**

Одним з активізуючих методів професійного та особистісного самовизначення в роботі шкільного соціального педагога є ділова гра.

Ділові ігри, частково націлені на формування вміння спілкування в діловій обстановці. Водночас даний вид ігор спрямований на навчання, перш за все, діалогічного мовлення в рамках повсякденного спілкування [40].

Велике значення в процесі організації ділової гри має її умовність: її учасники повинні повністю усвідомлювати, що вони діють в рамках умов реальності. Умовність гри породжує двоплановість взаємовідносин, що виникають у ході гри: з одного боку, відносин у рамках ігрових ролей, а з іншого – відносин, що склалися поза грою, у повсякденному житті, що є свого роду моделлю взаємовідносин у робочому колективі.

Ефект, що виникає в процесі проведення ділової гри завдяки груповому, діяльнісному характеру, можна визначити як особистісну залученість гри в процес навчання, яка є необхідною умовою його ефективності. Ділова гра на відміну від традиційних методів навчання в своїй конструкції містить засоби особистісної залученості її учасників в навчальний процес, впливу на їх мотиваційну сферу. Ділова гра дозволяє залучити до навчального процесу мотиви накопичення профорієнтаційних знань і моделей поведінки школярів, які зазвичай залишаються нейтральними у процесі традиційного навчання. Це стає можливим завдяки такій істотній характеристиці гри, як невизначеність, яка виражається в тому, що гра не має однозначно передбачуваного розвитку або результату. Таким чином, учасники гри майже позбавлені можливості використовувати при прийнятті рішень готові алгоритми і змушені проявляти винахідливість та ініціативу, які високо цінуються в процесі професійної діяльності. Таким чином, активізується розумова діяльність учнів, виявляються їхні здібності та схильності (на основі інтересу до того чи іншого аспекту проблеми, що обговорюється в ході гри) [33, с. 55].

Виявлення переможців має відбуватися без докорів і засуджень інших команд і може мати жартівливий відтінок, причому обов'язково слід мотивувати, чому вчитель вважає команду або кількох учнів переможцями. Негативна оцінка діяльності учасників неминуче призведе до зниження активності. Бажано починати обговорення результатів гри з вдалих моментів і лише потім переходити до недоліків.

У підведенні підсумків бере участь весь клас (група) разом з учителем. Діти обговорюють результат гри. У деяких випадках результати оцінюються вчителем спільно з капітанами та ведучими. Це необхідно для вироблення навичок і самооцінки, що особливо важливо для об'єктивної оцінки учнями своїх здібностей, що може відігравати важливу роль при виборі професії.

При проведенні гри соціальний педагог виступає в ролі режисера, який по можливості непомітно для учнів керує ходом гри, не беручи на себе активної ролі. Його завдання організувати ділову гру згідно з певним сценарієм. Сценарій є базовим елементом ігрової процедури. У ньому повинні знаходити відображення принципи проблемності, двоплановості [33, с. 59], спільної діяльності. Під «сценарієм ділової гри» розуміється опис у словесній і графічній формі предметного змісту, вираженого в характері і послідовності дій гравців, а також викладачів, які ведуть гру.

У 9-х класах нами було проведено профорієнтаційне завдання у формі ділової гри «Вгадай професію».

Мета даної ігрової вправи — ознайомити учасників зі схемою аналізу професій. Вправа проводилася з класом, але може бути використана соціальним педагогом і в індивідуальній роботі. За часом вона займає близько години. При цьому на підготовку до гри йде близько 30-40 хвилин, а на саму гру - 10-15 хвилин.

Процедура включала такі основні етапи:

1. Соціальний педагог просив назвати учнів у класі (групі) професію, яку всі добре знають. Наприклад, професія — таксист.

2. Далі соціальний педагог звертається до класу з таким завданням: «Уявіть, що я «впав з місяця» і нічого не знаю про земні професії, хоча російською все розумію... Спробуйте пояснити мені, що це за професія така (наприклад, — таксист, тобто те, що раніше назвали учні)».

Зазвичай учасники гри називають 8—12 характеристик професії, які є далеко не вичерпними, і самі зізнаються, що начебто і знають, про що розповідати, але забули. Іноді учні просять, щоб їм задавали навідні запитання. Сенс даного етапу — сформулювати у учнів бажання ознайомитися зі схемою, яка дозволила б їм, не плутаючись, розповісти про будь-яку професію.

3. Соціальний педагог пропонував учням занести до своїх зошитів схему аналізу професії (див. Додаток А). Відразу ж, під час заповнення таблиці, соціальний педагог показує, як можна було б аналізувати щойно обговорювану професію, яка викликала певні труднощі у учасників гри. Завдання даного етапу — не стільки проаналізувати професію (таксист, наприклад), скільки показати учням, що схема насправді нескладна і з її допомогою можна аналізувати різні види трудової діяльності.

4. Після першого знайомства зі схемою аналізу професій всі учасники розбивалися на пари і гравцям пропонується наступне: 1 — спочатку кожен загадує конкретну професію і так, щоб не бачив напарник, виписує її десь; 2 — кожен гравець «кодує» загадану професію за допомогою характеристик схеми аналізу професії у вільній колонці на своїй таблиці; 3 — гравці обмінюються зошитами з закодованими професіями; 4 — кожен гравець за зошитом свого напарника намагається відгадати загадану (закодовану) професію приблизно протягом 5—10 хвилин і пропонує 3 варіанти відгадки (якщо хоча б один варіант буде правильним або близьким до правильної відповіді, то вважається, що професія відгадана).

Якщо професія не відгадана і в ході обговорення гравці в парі з'ясують, що значна частина характеристик професії названа (закодована) була невірно, то винним виявляється той, хто не зміг правильно закодувати професію.

Цю вправу можна використовувати в роботі з мікрогрупою (3—5 осіб), коли кожен загадує свою професію, після чого по черзі ці професії

відгадуються всіма учасниками. Наприклад, гравець, який загадав професію, сам зачитує її характеристики, а кожен з інших учасників називає по черзі свої варіанти відгадки. Робота з мікрогрупою дозволяє більш предметно і спокійно організовувати обговорення загаданих професій.

Вправу можна використовувати і в індивідуальній роботі як елемент профконсультації. Важливим у такій роботі може виявитися обговорення професій, що відповідають характеристикам, які виписав сам підліток і які, швидше за все, приваблюють його найбільше в майбутній роботі. Таке обговорення можна використовувати для корекції уявлень учня про найбільш привабливу для нього професію.

Також можна використовувати наступні заходи з професійного самовизначення старшокласників у роботі соціального педагога:

- Гра «Співбесіда при прийомі на роботу». Текст і опис гри представлені в Додатку Б. В ході гри учні спробували себе в ролі претендента і роботодавця, спробували відповісти на типові питання роботодавців.

Проведена ділова гра з профорієнтації на тему «Прибуток підприємця». Текст і опис гри представлені в Додатку В.

Таким чином, спільна і цілеспрямована робота класного керівника, психолога, соціального педагога, батьків і дітей над спільною метою, відповідальність за результати своєї роботи, пошук шляхів до ефективності виховання і навчання привели до досить результативних показників:

- Вибір профілю навчання дев'ятикласників відповідно до інтересів і схильностей (82%).
- Деадаптація дев'ятикласників у новому колективі знизилася на 30%.
- Серед учнів 9-тих класів частина вважає, що їх успішності заважає недостатнє докладання власних зусиль (64%).

- Якісна успішність класу за останні 2 місяці після проведення заходів з профорієнтації зростає з 58% до 82%.
- Зростання інтересу до інтенсивної розумової діяльності.
- Зростання життєстверджуючих тенденцій учнів (до 85%).
- Вибір ЗВО відповідно до обраної професії (86%).

Учні, випробувавши себе в ролі здобувача і роботодавця, сформулювали уявлення, які якості найбільше цікавлять роботодавця в працівнику в тій чи іншій сфері діяльності; гра дозволила створити уявлення про те, як проходить співбесіда при прийомі на роботу, спробували «правильно» відповісти на можливі питання майбутніх роботодавців.

На підставі даних моніторингу ефективності профорієнтаційної роботи можна зробити висновки про результативність наших заходів щодо професійного самовизначення старшокласників.

Реалізація профорієнтаційного навчання, як процес самовираження учнів, реалізації їх здібностей, а отже, їх підготовки до життя і майбутньої професійної діяльності сприятиме процвітанню України.

## **Висновки**

Загальноновизнано, що ігрові технології є засобом підвищення ефективності навчання. Однак гра як інтерактивна навчальна технологія продовжує бути недостатньо поширеною, а в останні роки педагоги говорять про те, що вона створює проблеми в спілкуванні, конфлікти, випадки відмови від участі. Не розуміючи ключових особливостей сучасних підлітків, важко оцінити ефективність тих чи інших методів, що використовуються в освіті. Застосування гри є вкрай актуальним для підлітків, оскільки в цей віковий період у них знижується навчальна мотивація, успішність навчання, виникають складнощі в міжособистісному спілкуванні. Метою нашого дослідження стало обґрунтування

особливостей використання ігрових технік в системі соціально-педагогічної роботи з підлітками, виявлення готовності сучасних підлітків брати участь в ігровій діяльності, а також особливостей організації ділових ігор в них. Реалізувати завдання соціально-педагогічної діяльності з підлітками допомагає гра.

Для вирішення поставлених завдань було використано комплекс взаємодоповнюючих методів дослідження: аналіз наукових джерел з проблеми дослідження, спостереження, бесіда, аналіз результатів проведених ігор.

Нові значення ігрових технік в сучасній школі полягають у необхідності їх застосування не тільки як засобу підвищення навчальної мотивації, але і як значущого інструменту розвитку особистості, професійної орієнтації, способу корекції існуючих проблем, серед яких збіднення спілкування дітей з однолітками, занурення у віртуальний світ, відчуття відторгнення від навчального процесу, низький рівень комунікативної компетентності, зростання тривожності, невіри в себе, труднощів при виробленні і дотриманні правил, аналізі та плануванні. Сучасні підлітки не отримали повноцінного ігрового досвіду, живі ігри замінили ігри віртуальні, тому вони не вміють і бояться грати, не сховавшись за своїм аватаром. Нові підходи до використання ігрових технік передбачають розуміння необхідності почати з ігор, що викликають задоволення і радість як від програшу, так і від виграшу, щоб мотивація до гри стала вищою. Надалі важливо орієнтуватися на підтримку, стимулювання ігрової активності та створення ситуації успіху в грі. Потім поступово залучати до вигадкування та проведення дидактичних ігор, формування за допомогою гри вміння бути успішними авторами, комунікаторами, організаторами.

Також важливо орієнтуватися на підтримку, позитивне стимулювання ігрової активності за допомогою оцінок з предметів і через створення

ситуації успіху в грі. Якщо учень виготовить вдома настільну гру, це дозволить йому отримати оцінки за її створення, а потім створить ситуацію успіху при проведенні гри з вигаданим ним ігровим матеріалом для однокласників. Далі важливо поступово залучати до вигадування і проведення ігор якомога більшу кількість учасників, формування за допомогою гри вміння бути успішними авторами, комунікаторами, організаторами. Діти за допомогою педагога можуть розробляти інтелектуальний хокей, предметні вікторини, ігри-випробування, квести, вигадувати кейси тощо.

Потенціал гри в соціальному, моральному, громадянському вихованні підлітків та інструментарій їх залучення до інтерактивних, народних, організаційно-діяльнісних ігор стають предметом сучасних досліджень. Таким чином, у школярів є потреба в педагогічно організованих іграх, гра має колосальний розвивальний потенціал, але внаслідок зміни самих дітей та їх ігрового досвіду, вимагає від сучасного педагога більш складного педагогічного інструментарію, певної послідовності залучення до гри, продуманої системи стимулювання ігрової активності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Агіляр Туклер В. В. Виховання ініціативності дітей у ігровій діяльності: сучасний стан [Електронний ресурс]. Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія: Педагогіка і психологія. 2017. № 1. С. 80–85. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vduer\\_2017\\_1\\_13](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vduer_2017_1_13)
2. Адлер А. (2017). Хрестоматія з дитячої психології. Навчально-методичний посібник / Уклад. Ю. О. Приходько, І. О. Лапченко, Л. Г. Боброва. Кам'янець-Подільський: Друкарня «Рута», 317 с.
3. Алеко О. А., Курінна С. М., Курінний Я. В. (2019). Соціальне становлення особистості дошкільника: соціальна досвідченість та економічна обізнаність: монографія. Слов'янськ: Видавництво Б. І. Маторіна, 218 с.
4. Артемова Л. В. (1995). Вчися граючись. Київ: Томіріс, 119 с.
5. Астремська, І. (2017). Прикладні методики та основи супервізії в соціальній роботі. Миколаїв: Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили. 396 с.
6. Ахмад І., Слезенко А. Значущість рольових ігор у процесі навчання. Теоретичні питання культури, освіти та виховання. 2013. №47. С. 9-11.
7. Баюк А.Ф. Педагогічний словник / А.Ф. Баюк, М.І. Голдованській, Г.В.Поташнікова–Хмельницький: Вид-во Хмельницького ЦентруДМСУ,2006.– 93с.
8. Безпалько, О. (2009). Соціальна педагогіка: схеми, таблиці, коментарі. Київ: Центр учбової літератури. 208 с.
9. Бех І. (2017). Хрестоматія з дитячої психології. Навчально-методичний посібник / Уклад. Ю. О. Приходько, І. О. Лапченко, Л. Г. Боброва. Кам'янець-Подільський: Друкарня «Рута», 317 с.

10. Белкін І. В. Педагогічні умови виконання ділових ігор у вищих навчальних закладах [Електронний ресурс] / І. В. Белкін. – Режим доступу: <http://nauka.kushnir.mk.ua/?p=24654>
11. Бугайова Н. Ризики сучасних комп'ютерних технологій: ігрова залежність. Луганськ, 2006. 106 - 115 с.
12. Варій М. Й. Психологія особистості: підручник. Львів: Вид-во Львівської політехніки, 2016. 608 с.
13. Валяєв Р. Технології рольової гри [Текст]. Відкритий урок: розробки, технології, досвід. 2010. № 9. С. 24-28.
14. Васильченко О. Ігрова терапія як метод соціальної роботи з дітьми шкільного віку. Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право. Випуск 3 (19) 2013. С. 90-94.
15. Васильченко О. А. Використання ігротерапії в соціальній роботі зі старшими підлітками. Соціальні технології: актуальні проблеми теорії та практики, 2013. Вип. 58. С. 54-61.
16. Васильченко, О. (2013). Ігрова терапія як метод соціальної роботи з дітьми шкільного віку. Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право. Випуск 3 (19). С. 90-94
17. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/>
18. Вітковська О. І. Професійне самовизначення як життєва проблема особистості. Педагогіка і психологія. 2009. № 3. 171-179 с.
19. Внукова А. Розвиток креативності у дітей-дошкільників в ігровій діяльності. Молода наука Волині: пріоритети та перспективи досліджень / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, Наук. т-во студентів і аспірантів ; [оргом. конф.: І. Я. Коцан [та ін.]. Луцьк, 2012. Т. 1. С. 149-150. Бібліогр.: 2 назви.
20. Гавалешко О. М., Самборська О. Я. Особливості психологічної залежності від комп'ютерних ігор у підлітково-юнацькому віці.

- Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами; Збірник наукових праць. 2007. № 3 (5). 151-156 с.
21. Гавриш Н. (2020). Разом грати цікавіше, разом грати веселіше! Вихователь-методист дошкільного закладу. № 4. С. 4–8.
22. Гавриш Н., Безсонова О. (2018). Калейдоскоп інформаційно-ігрової творчості дітей: методичний посібник для творчих педагогів і батьків дітей дошкільного віку. Вид. 3-тє. К.: Видавничий Дім «Слово», 256 с.
23. Гончаровська Г. Ф. Соціально-психологічні чинники становлення самооцінки особистості. Проблеми сучасної психології. 2010. № 8. 201- 209 с.
24. Гордієнко А. В. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. 2017. Т. 199. 58-62 с.
25. Ділові ігри [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://pidruchniki.com/16850303/pedagogika/dilovi\\_igri](http://pidruchniki.com/16850303/pedagogika/dilovi_igri)
26. Метод «шести капелюхів мислення» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://vsi.com.ua/metodshestikapeljuhiv-mislennja-edvarda-de-bono/>.
27. Довбня С. О. Гра як історико-педагогічний феномен [Електронний ресурс] / С. О. Довбня // Педагогічна освіта: теорія і практика : зб. наук. пр. / Кам'янець-Поділ. нац. ун-т ім. Івана Огієнка, Ін-т педагогіки НАПН України. Кам'янець-Подільський, 2011. Вип. 9. С. 245-249. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo\\_2011\\_9\\_47](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2011_9_47)
28. Дон О. Дидактичні ігри. Шкільний світ. 2001. №35 (вересень). С.5–7.
29. Зверєва І. Д. Соціальна робота з дітьми та молоддю (теоретико-методологічні аспекти): у 2-х ч. / Зверєва І. Д., Козубовська І. В., Керецман В. Ю., Пічкарь О. П. Ужгород: УжНУ, 2000. Ч. 1. 192 с.

- 30.Зверєва, І. (2006). Соціальна педагогіка: теорія і технології. Київ: Центр навч. л-ри. 316 с.
- 31.Інновації у сучасних методиках викладання [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://bo0k.net/index.php?bid=8527&chapter=1&p=achapter>
- 32.Карасьова К. В. (2010).Світ дитячої гри. К.: Шкільний світ, 128 с.
- 33.Катеруша О. П. Ділові ігри як засіб пізнавальної діяльності студентів. Вища школа. 2009. № 12. С. 53–60.
- 34.Кісельова С. Гра як педагогічне явище. Відкритий урок: розробки, технології, досвід. 2015. № 7/8. С. 30-37.
- 35.Коваленко А. Гра - ключ до пізнання : Сюжетно-дидактичні ігри для дітей раннього віку. Палітра педагога. 2015. № 5. С. 25-27.
- 36.Коваль Л. Г. Соціальна педагогіка / Л.Г. Коваль, І.Д. Зверєва, С.Р. Хлебик. К.: ІЗМН, 1997. 392 с.
- 37.Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва. Вінниця: ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2010. 83 с.
- 38.Кудикіна Н. В. Психологія та педагогіка гри. Київ, 2010. С. 26-29.
- 39.Кузікова, С. (2008). Теорія і практика вікової психокорекції. Суми: ВТД «Університетська книга». 384 с.
- 40.Лавінда С. Д., Лавінда С. Ділова гра як метод формування професійно-комунікативної компетентності студентів. URL: [http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2018/61/part\\_1/19.pdf](http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2018/61/part_1/19.pdf)
- 41.Латакова, О. (2022). Ігрова терапія: весела та проста корекція поведінки дітей Ігротерапія. Консультація. URL: <https://nikifilini.one.ru/uk/igrovaya-terapiya-veselaya-i-prostaya-korrekcijapovedeniya-detei>
- 42.Легун О. М. Поняття самовизначення у психології. Проблеми сучасної психології : зб. наук. пр. КПНУ ім. Івана Огієнка, Інституту

психології ім. Г. С. Костюка АПН України. Київ, 2010. № 7. С. 360–370.

43. Лещенко Г. П. Комунікативна гра як засіб формування комунікативної україномовної компетентності школярів. Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія філологічна. Острог, 2013. Вип. 40. С. 214-218. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoaf\\_2013\\_40\\_53](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoaf_2013_40_53)
44. Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості (історичний аналіз). Рідна школа. 2003. №6. С.61–63.
45. Мудрик С. Б. Походження гри. Молодіжний науковий вісник. Серія: Фізичне виховання і спорт / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки ; [редкол.: І. Я. Коцан та ін.]. Луцьк, 2012. Вип. 6. С. 18-22.
46. Павелків Р. В. Вікова психологія: підруч. для студ. вищ. навч. закл. Київ: Кондор, 2011. 468 с.
47. Погорелова Л. Гра. Гра? Гра! Відкритий урок: розробки, технології, досвід. 2010. № 5. С. 60-63.
48. Полякова Т. Л. Викладання інноваційних та традиційних підходів у викладанні [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zavantag.com/docs/3209/index-85683.html>
49. Прийменко В.Н. Діти, які грають в комп'ютерні ігри, або комп'ютерна залежність. Психолог. Шкільний світ. 2006. № 46. С. 13-15.
50. Психологія професійної діяльності і спілкування / За ред. Л. Е. Орбан-Лембрик, Д. М. Гріджука. К.: Преса України, 1997. 192 с.
51. Савчин М. В. Вікова психологія: навч. посіб. / М. В. Савчин, Л. П. Василенко; ред.: Т. А. Дічевська. 2-ге вид., доповн. К.: Академвидав, 2011. - 382 с.

- 52.Скрипченко О. В., Долинська Л. В, Огороднійчук З. В. та ін. Вікова та педагогічна психологія: навчальний посібник. К.: Просвіта, 2001. 416 с.
- 53.Сойма П., Ревть А. Соціальні ігри у виховній роботі. Соціальна робота та інклюзивна освіта: синергія досвіду та новацій [Електронне видання] : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. (Дрогобич 24 квітня 2025 р.). Дрогобич: ДДПУ імені І. Франка, 2025. С. 93-97.
- 54.Соколова Г. Б. Психокорекція емоційних порушень у дітей з особливими потребами засобами ігротерапії. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 19 : Корекційна педагогіка та спеціальна психологія. 2015. Вип. 30. С. 313-318. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu\\_019\\_2015\\_30\\_55](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_019_2015_30_55).
- 55.Стеценко І.Б. «Герой» нашого часу: психологічна класифікація комп'ютерних ігор. Психолог. Шкільний світ. 2006. № 46. С. 10-12.
- 56.Стеценко Н. М. Ділова гра як метод формування професійної спрямованості майбутніх менеджерів освіти. URL: <http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/2186/ділова%20гра.pdf?sequence=1&isAllowed>
- 57.Терещук Н.В. Ігрова залежність у підлітковому віці як форма адиктивної поведінки. Практична психологія та соціальна робота. 2009. № 2. С. 8-12.
- 58.Український педагогічний словник / Семен Гончаренко; [гол. ред. С. Головка]. Київ: Либідь, 1997. 373 с.
- 59.Яковлева В. А. Використання інноваційних технологій у процесі вивчення соціально-економічної географії світу Вісник Національного університету оборони України: зб. наук. праць. К.: НУОУ, 2012. Вип. 4(28). С. 125–128.

60. Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.  
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
61. Apperley T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*. 2006. Vol. 37. No. 1. P. 6-23.  
URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/104687810528227>
62. Bushman, B.J., & Anderson, C.A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679–1686.  
<https://doi.org/10.1177/014616702237649>
63. Ferguson, C.J. (2015). Do video games contribute to adolescent aggression? A critical review of the evidence. *Journal of Youth and Adolescence*, 44(1), 55–63. <https://doi.org/10.1177/1745691615592239>
64. Gentile, D.A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
65. Goldberg I. Internet addictive disorder (IAd) diagnostic criteria. (<http://web.urz.uniheidelberg.de/Netzdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html>)
66. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.  
<https://doi.org/10.1037/a0034857>
67. Green S., Bavelier D. Action-Video-Game Experience Alters the Spatial Resolution of Vision. *Psychological Science*. 2007. Vol. 18. No 1. P. 88-96.  
URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2896830/>
68. Grohol J. Internet Addiction Guide [Электронный ресурс] // URL: <http://psychcentral.com/netaddiction>

69. King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The Role of Structural Characteristics in Problem Game Playing: A Review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1), article 6.
70. Paulus, F.W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, L., & von Gontard, A. (2018). Gaming disorder and ADHD in youth: A narrative review. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 46(5), 379–389. <https://doi.org/10.3390/children9101528>
71. <https://vseosvita.ua/library/embed/0200zyk8-c139.docx.html>

## Схема аналізу професій

Схема аналізу професій (варіант роботи з групою у грі «Вгадай професію»)		
Характеристика професій	Місце для першого прикладу професії - таксист	Місце для кодування загаданої професії (для гри «Вгадай професію»)
<b>Предмет праці:</b> природа (тварини, рослини); матеріали та заготовки діти; дорослі; техніка; знакові системи (тексти, інформація в комп'ютерах...); художній образ	Дорослі техніка	
<b>Цілі праці:</b> контроль, оцінка, діагноз; перетворювальна; винахідлива; транспортування; обслуговування; власний розвиток	Транспортування обслуговування	
Засоби праці:	Механічні	

<p>ручні та прості пристосування;  механічні;  автоматичні;  функціональні (мова, міміка, зір, слух...);  теоретичні (знання, способи мислення);  переносні або стаціонарні засоби</p>	<p>функціональні</p>	
<p>Умови праці:  побутовий мікроклімат великі приміщення з людьми  звичайний виробничий цех  незвичайні виробничі умови (особливий режим вологості, температури, стерильність)  екстремальні умови (ризик для життя і здоров'я)  робота на відкритому повітрі  домашній кабінет, лабораторія, майстерня</p>	<p>екстремальні</p>	

<p>Характер рухливості в роботі:</p> <p>переважно сидячи</p> <p>переважно стоячи</p> <p>безліч різноманітних рухів</p> <p>тривала ходьба</p> <p>вимушені статичні пози</p> <p>висока вибіркова рухливість певних груп м'язів</p>	<p>Сидячи</p>	
<p>Характер спілкування в роботі:</p> <p>мінімальне спілкування</p> <p>(індивідуальна робота)</p> <p>клієнти, відвідувачі</p> <p>звичайний колектив (одні й ті ж особи...)</p> <p>робота з аудиторіями</p> <p>виражена дисципліна, субординація в роботі</p> <p>невеликий колектив у замкнутому просторі (екіпажі суден, учасники експедицій)</p>	<p>клієнти</p>	

<p>Відповідальність у праці: матеріальна моральна за життя і здоров'я людей невиражена відповідальність</p>	<p>Життя і здоров'я</p>	
<p>Особливості праці: можливість роботи за сумісництвом велика офіційна зарплата пільги «спокуси» (можливість брати хабарі, красти, використовувати обладнання організації... ) вишукані стосунки зустрічі із знаменитостями часті закордонні відрядження відрядження по країні завершений результат праці (можна помилуватися)</p>	<p>Можливість роботи за сумісництвом</p>	

<p>високий престиж професії явно виражена суспільна корисність праці</p>		
<p>Типові труднощі та неприємності: нервові напруження профзахворювання поширені лайка та нецензурна лексика підвищений ризик судимості невисокий престиж роботи дуже мала зарплата суспільно зневажувана (засуджувана) праця</p>	<p>Нерви Профзахворювання Лайка</p>	
<p>Мінімальний рівень освіти для роботи: без спеціальної освіти (після школи) короткострокові курси професійно-технічна освіта: кваліфікований робітник молодший спеціаліст</p>	<p>Професійно-технічна освіта</p>	

молодший бакалавр вища освіта (ЗВО): незакінчена вища бакалаврат магістратура науковий ступінь (аспірантура, академія...) додаткова професійна освіта		
--	--	--

Додаток Б

«Співбесіда при прийомі на роботу»

Мета заняття: розглянути типи, етапи підготовки та проведення співбесіди з роботодавцем, проаналізувати можливі помилки та як їх уникнути. Провести «співбесіду» із слухачами/слухачками у формі ділової гри. Орієнтовна тривалість заняття: 45 хвилин

**УМОВИ ДІЛОВОЇ ГРИ «СПІВБЕСІДА»**

Кожного року тисячі молодих спеціалістів шукають собі роботу. Важливим завданням навчальних закладів є формування у молодих людей вмінь презентувати тебе на конкурентному ринку праці.

Дана гра може бути використана на уроках економіки, громадянської освіти. Учні ( в залежності від кількості) діляться на 5-7 команд.

3-5 (по 2-3 людини) команд стають роботодавцями і мають виробити основні вимоги до претендентів, провести співбесіду. Після співбесіди

роботодавці мають аргументовано повідомити кандидатам на посаду про свій вибір.

Ще одна команда (6-10 учнів) – кандидати на посаду. Учні мають обрати фірму і посаду, на яку вони претендують, і підготуватись до співбесіди, відповідно отриманого завдання.

Остання команда (2-3 людини) – експерти. Вони мають спостерігати за ходом гри, надавати (за потребою) консультації, а в кінці гри – повідомити, яка з фірм найкраще провела співбесіду і повідомила про вибір кандидата на посаду, хто з кандидатів на посаду найкраще представив себе під час співбесіди, відповідно до отриманого завдання, проаналізувати типові помилки.

## **БЛОК А. ВАКАНСІЇ**

Найпоширеніші питання, які може поставити потенційний роботодавець претенденту на вакансію?

- Розкажіть стисло про себе.
- Ваші сильні сторони?
- Ваші слабкі сторони?
- Чому Ви хочете одержати цю роботу?
- Чому Ви вибрали саме цю організацію (цю компанію, фірму)?
- Чи були у Вас інші пропозиції роботи?
- Чи проходили Ви співбесіди в інших місцях?
- Що б Ви хотіли знати про майбутню роботу?
- Чи не буде заважати Ваше особисте (сімейне) життя даній роботі, яка пов'язана з поїздками і ненормованим робочим часом?
- Чому Ви пішли з попередньої роботи?

- На яку заробітну плату Ви розраховуєте?
- Які питання у Вас є до мене?

Коли і як повідомити претенденту про результат співбесіди?

- Якщо під час бесіди з'ясувалося, що кандидат не підходить, то йому треба сказати приблизно так: "У мене складається враження, що ця робота вам не підходить".
- У разі позитивної думки можна сказати: "Вашу заяву буде, без сумніву, розглянуто дуже серйозно", або: "Ваша кандидатура становить для нас великий інтерес".
- Якщо рішення стосовно кандидата не можна прийняти негайно, то визначаються умови його інформування. Наприклад, це може бути лист-пропозиція кандидатіві.

## ГРУПА 1. ПРИВАТНА ШКОЛА

ВАКАНСІЇ:

- 1) вчитель математики;
- 2) тьютор.

ЗАВДАННЯ:

- 1) розробити вимоги до кандидатів;
- 2) конкретизувати запитання до претендентів;
- 3) провести співбесіду;
- 4) повідомити претенденту про результати співбесіди.

## ГРУПА 2. КОМП'ЮТЕРНА ФІРМА

ВАКАНСІЇ:

- 1) програміст;
- 2) менеджер по роботі з клієнтами.

ЗАВДАННЯ:

- 1) розробити вимоги до кандидатів;
- 2) конкретизувати запитання до претендентів;
- 3) провести співбесіду;
- 4) повідомити претенденту про результати співбесіди.

### ГРУПА 3. РЕСТОРАН

#### ВАКАНСІЇ:

- 1) адміністратор;
- 2) офіціант.

#### ЗАВДАННЯ:

- 1) розробити вимоги до кандидатів;
- 2) конкретизувати запитання до претендентів;
- 3) провести співбесіду;
- 4) повідомити претенденту про результати співбесіди.

### ГРУПА 4. АВТОСАЛОН

#### ВАКАНСІЇ:

- 1) адміністратор;
- 2) менеджер по роботі з клієнтами.

#### ЗАВДАННЯ:

- 1) розробити вимоги до кандидатів;
- 2) конкретизувати запитання до претендентів;
- 3) провести співбесіду;
- 4) повідомити претенденту про результати співбесіди.

### ГРУПА 5. ТУРИСТИЧНА ФІРМА

#### ВАКАНСІЇ:

- 1) менеджер по роботі з клієнтами;
- 2) керівник туристичної групи.

#### ЗАВДАННЯ:

- 1) розробити вимоги до кандидатів;
- 2) конкретизувати запитання до претендентів;
- 3) провести співбесіду;
- 4) повідомити претенденту про результати співбесіди.

#### **АКТУАЛЬНІ ВАКАНСІЇ ( дата)**

##### ПРИВАТНА ШКОЛА:

- 1) вчитель математики;
- 2) тьютор.

##### КОМП'ЮТЕРНА ФІРМА:

- 1) програміст;
- 2) менеджер по роботі з клієнтами.

##### РЕСТОРАН:

- 1) адміністратор;
- 2) офіціант.

##### АВТОСАЛОН:

- 1) адміністратор;
- 2) менеджер по роботі з клієнтами.

##### ТУРИСТИЧНА ФІРМА:

- 1) менеджер по роботі з клієнтами;
- 2) керівник туристичної групи.

#### **БЛОК Б. КАНДИДАТ НА ПОСАДУ**

Найпоширеніші питання, які може поставити потенційний роботодавець претенденту на вакансію?

- Розкажіть стисло про себе.
- Ваші сильні сторони?
- Ваші слабкі сторони?
- Чому Ви хочете одержати цю роботу?
- Чому Ви вибрали саме цю організацію (цю компанію, фірму)?

- Чи були у Вас інші пропозиції роботи?
- Чи проходили Ви співбесіди в інших місцях?
- Що б Ви хотіли знати про майбутню роботу?
- Чи не буде заважати Ваше особисте (сімейне) життя даній роботі, яка пов'язана з поїздками і ненормованим робочим часом?
- Чому Ви пішли з попередньої роботи?
- На яку заробітну плату Ви розраховуєте?
- Які питання у Вас є до мене?

**ЗАПАМ'ЯТАЙТЕ:** фрази «я ненавидів свого шефа», «я нічого не знаю про вашу компанію», «найбільше за все я не виношу...», «я не маю запитань» можуть звести нанівець будь-яку співбесіду? Ці фрази демонструють нелояльність, байдужість до нової роботи і компанії, фокусування претендента на своїх інтересах, проблемах, неадекватність, можливу конфліктність, невміння працювати в колективі тощо.

### СИТУАЦІЯ 1

Ви – впевнений у собі висококваліфікований спеціаліст. Ви хочете отримати цю роботу, але маєте певні вимоги ( ? ), яким навряд чи зрадіє роботодавець.

#### **ЗАВДАННЯ**

- 1) підготуватись до співбесіди;
- 2) переконати роботодавця взяти саме Вас на роботу.

### СИТУАЦІЯ 2

Ви – людина здібна, амбітна, творча, але без досвіду роботи.

#### **ЗАВДАННЯ**

- 1) підготуватись до співбесіди;
- 2) переконати роботодавця взяти саме Вас на роботу.

### СИТУАЦІЯ 3

Ви – маєте необхідну освіту і досвід роботи, але, за сімейними обставинами, потребуєте особливого графіку роботи.

#### **ЗАВДАННЯ**

- 1) підготуватись до співбесіди;
- 2) переконати роботодавця взяти саме Вас на роботу.

#### СИТУАЦІЯ 4

У Вас мало досвіду у даній сфері, Ви не впевнені, що зможете справити на роботодавця потрібне враження, але дуже зацікавлені у вакансії.

#### ЗАВДАННЯ

- 1) підготуватись до співбесіди;
- 2) переконати роботодавця взяти саме Вас на роботу.

#### СИТУАЦІЯ 5

Вас направили на співбесіду з Державної служби зайнятості. Вам не подобається запропонована вакансія, але, у разі позитивного результату співбесіди, Ви не зможете відмовитись від роботи.

#### ЗАВДАННЯ

- 1) підготуватись до співбесіди;
- 2) делікатно переконати роботодавця відмовити Вам у працевлаштуванні.

Додаток В

Ділова гра з профорієнтації в 8-9 класах.

Тема уроку: Прибуток підприємця.

Тип уроку: повторення та узагальнення отриманих знань.

Форма уроку: ділова гра

Мета уроку - закріплення отриманих знань про підприємництво, способи отримання та збільшення прибутку.

Завдання уроку:

- Освітнє – узагальнити та повторити знання блоку «Економіка».
- Розвивальна – сприяти розвитку систематичного мислення; навичок підприємницької діяльності; ділової мови; комунікативних здібностей учнів.
- Виховні – виховувати підприємливість, вміння оперативно вирішувати проблеми, що виникають; повагу один до одного.

Обладнання: мультимедійний проектор, комп'ютер, презентація Power Point, картки із завданнями.

### Зміст гри

У грі відтворюється реальна ситуація підприємницької діяльності найпростішого виду в умовах конкуренції та прагненні досягти вищого прибутку. Учні працюють кожен за себе. Підсумок гри підбивається шляхом підрахунку виручки особових рахунків на біржі кожного учасника.

### Хід гри

1. Організаційний момент.

1 слайд. Ведучий: Доброго ранку! Щодня ми стикаємося з грошима. І швидше за все кожен з нас хоча б раз замислювався над тим, як збільшити свій бюджет? Варіантів збільшення заробітку існує безліч від законних до кримінальних. Одним із законних варіантів може виступати – підприємництво – свій бізнес. Але! Швидше за все, так само кожен замислювався над тим, чи вийде у мене стати бізнесменом)?

Чи є у мене 4 фактор виробництва – підприємницька жилка (підприємницькі здібності)! І так на уроці ми з вами спробуємо з'ясувати, чи вийде у кожного з вас стати підприємцем!

2 слайд. І діяти ми з вами сьогодні будемо під девізом «Гроші як ноги, хто не вміє ними користуватися, у того вони відбираються!» великого англійського економіста Адама Сміта. При здачі ЄДІ з суспільствознавства ви можете зустріти це висловлювання як одну з тем твору-есе в частині С, завдання 9.

Сьогодні ми з вами проведемо ділову гру «Прибуток підприємця». Ми з вами узагальнимо пройдений матеріал в рамках економічних блоків і з'ясуємо, чи варто кожному з вас в майбутньому задуматися над питанням власного бізнесу.

Правила гри.

1. У грі беруть участь всі учні-підприємці. Кожен з них організовує своє виробництво на рівних умовах. Самостійно вибравши тип виробництва.
2. Виробництво вважається організованим у тому випадку, якщо придбано необхідний комплект економічних ресурсів за одним із типів технології.
3. Переможцями вважаються учні, які отримали найбільший виторг – прибуток.

У процесі гри нам з вами знадобляться деякі поняття, такі як:

Виторг – кількість грошових коштів або інших благ, що отримується компанією за певний період її діяльності, в основному за рахунок продажу товарів або послуг своїм клієнтам.

Прибуток - це виручка мінус витрати (витрати), які компанія понесла в процесі виробництва своїх продуктів.

Монополія - моно-один і  $\rho\omega\lambda\acute{\epsilon}\omega$  (poleo) - продаю) - компанія (ринкова ситуація, на якій діє така організація), що діє в умовах відсутності значущих конкурентів (випускає продукт (и) і/або надає послуги, що не мають близьких замінників).

Фактори виробництва - Фактори виробництва — ресурси, необхідні для виробництва товарів і послуг. Традиційно поділяються на складові:

- трудові ресурси, або праця;
- інвестиційні ресурси, або капітал;
- природні ресурси, або земля;
- підприємницький талант, або підприємницькі здібності;
- інформація; специфічною формою інформації є технологія;

Праця являє собою доцільну діяльність людини по створенню економічних благ, прояв сукупності розумових і фізичних здібностей людини.

Капітал включає в себе сукупність створених минулою працею людини благ.

Помилковою є думка, що акції, облігації, гроші, банківські депозити не відносяться до даного фактора виробництва.

Земля як фактор виробництва охоплює всі сільськогосподарські угіддя і міські землі, які відведені під житлове або промислове забудову, а також сукупність природних умов, необхідних для виробництва товарів і послуг.

Підприємницький талант передбачає особливі здібності людини, що полягають у її вмінні:

- організовувати виробництво і випуск товарів і послуг шляхом поєднання всіх необхідних факторів виробництва;
- приймати основні рішення з управління виробництвом і веденням бізнесу;
- ризикувати грошовими коштами, часом, працею, діловою репутацією, оскільки діяльність на ринку пов'язана з великою невизначеністю, а результат не гарантований;
- бути новатором, тобто впроваджувати нові технології, нові продукти, методи організації виробництва.

Давайте згадаємо зміст цих понять!

Я хочу запросити взяти участь у грі всіх бажаючих, спеціальних знань з економіки в цій діловій грі не потрібно. Отримайте, будь ласка, інструкції.

#### ІНСТРУКЦІЯ:

Вітаємо ВАС! Ви підприємець, і у Вас солідний початковий капітал – 20 000 монет. Виберіть тільки один з варіантів: А, В, С і запишіть на свій особовий рахунок 4000 монет і економічні ресурси в балансову відомість.

3 слайд.

4,5,6 слайд

Варіант	Гроші	Економічні ресурси		Разом
А	4000 монет	Будівлі – 7 од	Сировина – 30 од	20000 монет
В	4000 монет	Обладнання – 14 од	Робітники – 18 од	20000 монет
С	4000 монет	Технологія – 10 од	Транспорт – 12 од	20000 монет

7 слайд. ВАШЕ завдання – організувати виробництво, для чого потрібно придбати необхідний комплект економічних ресурсів за одним із типів технології.

8 слайд

Тип в-цтва	Економічні ресурси, одиниць						Собі вартість	виручка
	Будівлі	обладнання	сировина	робітники	технологія	транспорт		
Неприбуткове	1	2	3	2	1	1	5400	5400
10%	1	2	4	2	2	2	7200	8000
25%	2	4	8	4	3	4	13400	17000
50%	3	6	14	6	4	5	19700	29000
100%	3	8	18	12	5	8	27400	55000

Орієнтовні базові ціни економічних ресурсів (за одиницю):

1. Будівлі – 1000 монет;
2. Обладнання – 500 монет;
3. Сировина – 300 монет;
4. Робочі – 500 монет;
5. Технологія – 1000 монет;
6. Транспорт – 500 монет;

Протягом гри ви можете виявити, що є власником обмеженого, тобто рідкісного ресурсу, отже, ви – монополіст (ціна – ваш привілей, монопольно низька або монопольно висока)!

9 слайд. Набравши необхідну кількість ресурсів, Ви йдете на біржу (роль брокерів на біржі грають...) і «Продаєте свою продукцію». Вам переказують на особовий рахунок суму зазначеного виторгу. Отримавши ці гроші, Ви можете почати новий економічний цикл. Вибирайте найбільш прибуткову технологію.

!!!! Купуючи необхідні ресурси, не забувайте при цьому знімати зі свого рахунку витрачені суми, а якщо Ви продаєте свій ресурс, запишіть отриману суму на свій рахунок у балансову відомість.

Замість виручки на біржі Ви можете отримати будь-який економічний ресурс (не більше одного виду).

Час гри, як і в житті, обмежений, скільки ви зможете заробити за обмежений період часу, залежить від ваших умінь і якостей.

10 слайд.

Переможець гри буде визначений за підсумками підрахунку виручки особових рахунків на біржі кожного учасника.

Що потрібно уточнити, на що ще звернути вашу увагу?

Під час гри ви сміливо можете звертатися за допомогою до біржових брокерів!

Гра закінчиться через 20 хвилин!

Почнемо, бажаю вам успіху!

Підведення підсумків:

1. Давайте обговоримо, з якими труднощами вам довелося зіткнутися під час гри?
2. Що ви не передбачили, на що не звернули належної уваги?
3. Ви спробували себе в ролі підприємця! І як вам вона?
4. Чи з'явилися серед вас бажаючі пов'язати своє майбутнє з підприємництвом?

**ПІДСУМОК:** Я хотіла б вас усіх сьогодні оцінити на «відмінно», тому що вважаю, що ви сьогодні для себе визначили, на що ви здатні, реально! Сподіваюся, цей урок був корисним!

11 слайд. Закінчити його я б хотіла словами Сенеки: «Свої здібності людина може пізнати тільки спробувавши застосувати їх на ділі».

«Попит і пропозиція — це процес взаємного пристосування і координації» (П. Т. Гейне).

«Бізнес — це мистецтво витягувати гроші з кишені іншої людини, не вдаючись до насильства» (М. Амстердам).

Бізнес — це отримання ймовірного плюса з гарантованих мінусів. (Алонсо Арджуна)

Той, хто хоче бачити результати своєї праці негайно, повинен йти в взуттєвики. (Альберт Ейнштейн)

Завжди вибирайте найважчий шлях — на ньому ви не зустрінете конкурентів. (Шарль де Голль)

Правильне рішення, прийняте із запізненням, є помилкою. (Лі Якокка)

Рідко трапляється, що людина отримує задоволення від бізнесу. (Самуель Джонсон)

Бізнес? Це досить просто - це ж гроші інших. (Олександр Дюма)