

Сьогоднішні освітні втрати є великою загрозою для загального розвитку України  
МОН оновить процес перекваліфікації вчителів  
Ефективність політики «Школа офлайн» — кількісні показники в регіонах України



Нормативна база



Сервіси



Книги



Циклограми



Приклади й шаблони



НУШ: початкова школа

[Додати в Мої закладки](#)



# ЗАСТУПНИК ДИРЕКТОРА ШКОЛИ

Пошук у журналах

Видається за інформаційної підтримки МОН України

№ 10

Жовтень 2024 року

взаємодіємо зі спеціалістами ігрові технології

## Просвітницько-профілактичні ігри в освітньому процесі: як застосовувати та які обрати

Ігри є важливим інструментом просвітницько-профілактичної роботи в закладі освіти. Особливо ефективні вони для підвищення обізнаності учнів щодо різних соціальних та безпекових питань. У статті — результати хакатону, під час якого педагоги визначили переваги та труднощі запровадження ігрових технологій, а також дібрали доступні нині ігри, які заступник директора школи може використати під час планування освітнього процесу



Оксана Левшина, практичний психолог міського центру практичної психології і соціальної роботи управління освіти, молоді та спорту Лозівської міської ради, Харківська обл.



Альона Токар, соціальний педагог Міського центру практичної психології і соціальної роботи Управління освіти, молоді та спорту Лозівської міської ради Харківської області

У психології ігри розглядають як засіб активізації психічних процесів, діагностики, корекції та адаптації до життя, за їх допомогою досліджують соціальні емоції, що супроводжують ігровий феномен. Гра є природною формою взаємодії людей. Саме у грі особистість розвивається вільно й гармонійно.

Наш досвід розроблення та впровадження інтерактивних ігор у просвітницькій та профілактичній діяльності фахівців психологічної служби з учнями та іншими учасниками освітнього процесу свідчить про те, що в ігрових технологіях є і переваги, і недоліки. Тож практичні психологи мають не лише опанувати самі методики проведення ігор, а й мати високий рівень знань з питань, на розв'язання яких вони спрямовані, наприклад: щодо здорового способу життя, ризикованої поведінки, захисту прав дітей, протидії торгівлі людьми тощо. Використовувати ігрові технології у своїй діяльності можуть і педагогічні працівники.

Використання ігор підвищує результативність просвітницько-профілактичної роботи, створює ситуацію успіху та викликає здоровий азарт у засвоєнні нових знань, відпрацюванні навичок її учасниками.

### Переваги застосування ігор

**Командні ігри** сприяють розвитку комунікативних навичок, вмінню працювати злагоджено, розв'язувати конфлікти та ухвалювати спільні рішення. У грі учасник відкривається, позбавляється недовіри. А ще в грі легше переконати учня прийняти нову для нього точку зору.

**Інтерактивні ігри** мають високу інформаційну продуктивність. Вони розраховані на різний вік та мають широкий спектр завдань, що дають змогу застосовувати їх для різних вікових груп та категорій учасників за умови модифікації правил і умов гри.

Ігри застосовують не лише для **профілактики негативних явищ** в освітньому середовищі, а й для діагностики та корекції особливостей психосоціального та поведінкового розвитку особистості.

Стиль подання інформації в іграх, яскравість образів і різноманітність ігрових прийомів дають змогу залучити учасників до взаємодії. Глибокого рівня засвоєння інформації можна досягти завдяки емоційним переживанням, взаємодії, активізації мислення, можливості обміну думками та досвідом учасників. Під час ігор учасники формують вміння слухати, співпрацювати; відпрацьовують вміння застосовувати здорову

Додати в Мої закладки

конкуренцію; розвиваються; застосовують різні моделі поведінки та ролі; отримують новий соціальний та особистісний досвід.

## Недоліки й складнощі застосування ігор

Попри безліч переваг, пов'язаних із застосуванням ігор, слід звернути увагу також на складнощі, що можуть виникнути в результаті їх запровадження в закладі освіти, зокрема:

- складність підготовки та проведення, адже це вимагає від фахівця високого рівня обізнаності не лише з методикою їх використання, а й тематикою гри, професійною підготовкою та відповідальністю спеціаліста;
- необхідність часових затрат;
- обмеженість кількості учасників або вікові обмеження використання гри;
- імовірність, що учасники надмірно захопляться грою, не зуміють зробити правильні висновки;
- пасивність окремих учасників, небажання брати участь і як наслідок — неповне розкриття їхнього потенціалу;
- ймовірність «зацепити» особистісні позиції, якості або приховані проблеми учасників, через що в них можуть залишитися негативні переживання після завершення гри.

Однак за ретельної підготовки до ігор та відпрацювання їхніх методик недоліки і складнощі можна мінімізувати.

Ігрові технології можна ефективно інтегрувати в освітній процес і використати як інструмент для формування важливих навичок та цінностей учнів. Для того щоб успішно реалізувати це завдання, важливо залучати педагогів, практичних психологів та соціальних працівників. У Додатку знайдете добірку доступних і корисних ігор, які **заступник директора школи** може використати під час планування тематичних заходів у закладі освіти.

Уміле педагогічне керівництво іграми забезпечить максимальний ефект від цієї діяльності, сприятиме виконанню одного з основних завдань інтерактивної гри — створенню умов, за яких учасники набудуть нового, значущого досвіду соціальної поведінки, участь у грі також допоможе учасникам розібратися в різних життєвих ситуаціях.

Додаток

### Добірка просвітницько-профілактичних ігор за напрямками виховної роботи закладу освіти Профілактика торгівлі людьми



#### Гра «Рожеві окуляри»

Цільова аудиторія: підлітки від 12 років.

За допомогою гри учасники зможуть:

- підвищити рівень знань, уявлень та розуміння проблем, пов'язаних із торгівлею людьми та поведінкою, що спричиняє ризик потрапити до тенет торгівлі людьми;
- обговорити важливі та суперечливі питання, що стосуються

ризиків потрапити в ситуації торгівлі людьми, особистої відповідальності, законів України щодо попередження торгівлі людьми та захисту прав потерпілих від торгівлі людьми;

- отримати інформацію про різноманітні організації, що працюють у сфері профілактики торгівлі людьми, надають допомогу потерпілим від торгівлі людьми, їхнім родичам та близьким тощо;
- працювати спільно в малих групах.

Гра містить 96 карток — 48 карток-запитань та 48 карток-відповідей. Вони поділені на 4 кола: кожне коло складається з 12 карток-запитань і 12 карток-відповідей. У кожному колі своя тематика запитань щодо проблем, пов'язаних із торгівлею людьми.

Завантажити гру в електронному вигляді для друку можна на [сайті Українського фонду «Благополуччя дітей»](#).



#### Гра «Галопом по Європах»

Мета гри — навчити гравців ефективно управляти своїми життєвими планами, аналізувати можливі ризики та наслідки необачних вчинків, досягти стабільності, подорожувати світом та мати власну справу. А також обговорити проблему трудової міграції й торгівлі людьми, проаналізувати причини та наслідки цього явища.

Під час гри учасники умовно потрапляють у різні ситуації під час планування виїзду за кордон, обговорюють проблему трудової міграції й торгівлі людьми, аналізують причини та наслідки цього явища. Гра

не лише розвине ерудицію й передбачливість, а й стане в пригоді для подальшого успішного життя.

Завантажити гру в електронному вигляді для друку можна на [сайті Українського фонду «Благополуччя дітей»](#).

#### Комікси «Твоє життя — твій вибір»

Комікси розроблені для проведення просвітницько-профілактичних занять із підлітками на основі методу кейсів. Вони містять чотири історії з реального життя, що висвітлюють важливі аспекти потрапляння людей, у тому числі дітей та молоді, в тенета торгівлі людьми.

### Профілактика ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки серед неповнолітніх



### Гра «Крок за кроком»

Цільова аудиторія: підлітки та молодь віком від 12 років, педагоги, батьки.

Гра сприяє набуттю учасниками певного комплексу знань та формування в них навичок відповідальної поведінки щодо власного здоров'я, а саме:

- ухвалення виражених рішень;
- усвідомлення проблем ВІЛ / СНІД

та інших наслідків ризикованої поведінки;

- вироблення власного ставлення до широкого кола питань, пов'язаних зі здоровим способом життя.

<sup>1</sup> Матеріали гри розроблені в межах проекту «Профілактика ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки серед неповнолітніх» Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» за підтримки Представництва Дитячого фонду ООН (ЮНІСЕФ) в Україні.

Комплект гри містить поле, кубик та фішки, набори карток із запитаннями<sup>1</sup>.



### Гра «Володар кілець»

Цільова аудиторія: підлітки від 14 років; молоді люди, дорослі.

Мета настільної картокової гри допомогти учасникам:

- підвищити рівень знань, уявлень та розуміння щодо проблем, пов'язаних із ВІЛ / СНІДом, ризикованою поведінкою щодо інфікування ВІЛ;
- обговорити важливі та суперечливі питання щодо навколишнього середовища; здоров'я; ризиків щодо інфікування ВІЛ; особистої відповідальності; законів України, що

стосуються попередження ВІЛ та захисту прав ВІЛ-інфікованих і хворих на СНІД осіб в Україні;

- отримати інформацію про різноманітні організації, що працюють у сфері профілактики інфікування ВІЛ, надання допомоги ВІЛ-інфікованим, хворим на СНІД.

<sup>2</sup> Матеріали гри розроблені в межах проекту Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» та Представництва Дитячого фонду ООН (ЮНІСЕФ) в Україні.

Гра містить чотири набори карток, які необхідно розкласти за відповідною технологією<sup>2</sup>.

### Протидія насильству

#### Гра «Стоп насильству!»

Матеріали гри розроблені в межах проекту Всеукраїнського громадського центру «Волонтер».

Гра «Стоп насильству!» є першою в Україні розробкою подібного роду, яка значно розширює діапазон традиційних методів надання інформації з проблеми насильства в сім'ї.

Цільова аудиторія: підлітки від 14 років, молоді люди, дорослі.

Гра спрямована на детальний розгляд питань запобігання насильству в сім'ї та жорсткому поводженню з дітьми, а також висвітлення механізму

взаємодії органів та служб у сфері протидії вказаним явищам.

Кількість гравців має бути від 2 до 12 осіб. Що менша кількість гравців, то ефективніше проходить гра.

Гра містить 120 карток: 60 карток-запитань, 60 карток-відповідей. Картки об'єднані у 5 кіл по 12 карток кожне.



#### Гра «Вчимо дитину захищатися»

Український фонд «Благополуччя дітей» пропонує видання «Навчати дитину захищатися». Найважливіша в посібнику інформація стосується того, які ситуації та сигнали в поведінці дитини мають викликати тривогу дорослого. Запропоновані авторами правила безпечної поведінки враховують особливості психологічного та соціального розвитку дитини віком 10—13 років.

Програма передбачає проведення двох інтерактивних ігор із групою дітей у освітніх або позашкільних закладах. Ігри допоможуть дітям засвоїти п'ять правил безпечної поведінки:

- стоп — тут мій кордон;
- твоє тіло належить тільки тобі;
- погані секрети — небезпека для мене;
- «ні» означає «ні»;
- розмова з дорослим — вихід для мене.

#### Гра «Коло безпеки»

Матеріали розроблені в межах проекту Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» за підтримки Представництва Дитячого фонду ООН (ЮНІСЕФ) в Україні.

Цільова аудиторія: діти 6—12 років, підлітки 12—18 років, батьки, педагоги.

Додати в  
Мої  
закладки



Карткова гра ознайомлює з темами насильства, його виявлення та захисту від нього. За допомогою карток у форматі вікторини учасники відповідають на запитання однієї з п'яти категорій і складають із карток коло, якщо всі відповіді правильні. У такий спосіб знайомство з усіма складними питаннями відбувається в простому ігровому форматі. Також є буклет із деталізованою інформацією по кожній відповіді. Можна грати як індивідуально, так і в групі, бажано з модерацією.

Гра складається із 120 карток: 60 карток-запитань, 60 карток-відповідей. Вона розрахована на учнів середньої та старшої школи для проведення на класних годинах тощо. Також рекомендована для просвітницької роботи з

дорослими й у роботі практичного психолога.



### Гра «Провідник безпеки»

Гра допомагає вивчити правила поведінки з вибухонебезпечними предметами в ігровому та безпечному форматі. Грати можна індивідуально або в командах, пояснивши слова й використавши підказки з карток.

Цільова аудиторія: діти 6—12 років, підлітки 12—18 років, молодь від 18 років.

У комплекті гри 38 карток, що охоплюють 4 категорії: предмети, локації, дії, застереження.

Гра навчає правилам безпечної поведінки на територіях, що постраждали від збройного конфлікту. Під час гри учасники дізнаються про вибухонебезпечні предмети, який вони мають вигляд, де трапляються, та про [правила поведіння](#)

[в таких випадках.](#)

### Розвиток емоційного інтелекту

#### Гра «На емоціях»

Ігрований набір для [кращого розуміння себе](#), оточення та розвитку емоційного інтелекту.

Кількість учасників: від 1 до 75 гравців, залежно від формату використання, адже можна грати із собою, в парах, у групі та в загальному колі.

Цільова аудиторія: підлітки від 14 років.

Тривалість гри: від 10 хв до кількох годин залежно від формату використання. Можна зробити коротку гру на пару хвилин або заглибитися в процес на години.



Додати в  
Мої  
закладки

Чи була корисною стаття? 😞 😐 😊 😄 😁

плануємо роботу  
Орієнтовна циклограма  
діяльності заступника

запитання — відповідь  
Чи застосовувати нові  
рекомендації щодо  
оцінювання результатів

слово редактора

**2 дні до кінця**

директора закладу загальної  
середньої освіти на листопад

навчання щодо учнів 8—9-х  
класів

## Набираємо обертів

## Доступу

Єгорова Вікторівна, через 2 дні  
закінчиться Ваш демодоступ до  
е-журналу «Заступник  
директора школи». Та якщо ви  
передплатите зараз на рік —  
отримаєте подарунок!  
Телефонуйте 0 800 212 012 (усі  
дзвінки безплатні)

[Передплатити](#)

0 800 21 20 12 (дзвінки безплатні)

### Передплата

На сайті

[Часті запитання](#)

[Про журнал](#)

Додати в  
Мої  
закладки