

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

кандидат педагогічних наук, доцент

_____ Алла РЕВТЬ

«_____» _____ 2026 р.

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИХОВНІЙ РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО
ПЕДАГОГА З ПІДЛІТКАМИ**

Спеціальність 231 Соціальна робота
галузі знань 23 Соціальна робота

Бакалаврська робота
на здобуття кваліфікації – «Бакалавр з соціальної роботи за спеціалізацією
соціальна педагогіка»

Автор роботи Владислав МУРАЛЬ _____

підпис

Науковий керівник кандидат педагогічних наук,
доцент Леся СМЕРЕЧАК _____

підпис

Дрогобич, 2026

Анотація

Дослідження присвячено аналізу особливостей застосування гейміфікації у виховній роботі соціального педагога з підлітками в умовах закладу освіти. У роботі детально розглянуто виховний потенціал ігрових технологій, а також безпосередній процес реалізації гейміфікованих квестів у професійній діяльності сучасного фахівця. Для досягнення поставленої мети було розв'язано низку завдань, що охоплюють вивчення наукових підходів до ігрової діяльності, визначення ролі цифрових платформ, характеристику змісту роботи соціального педагога та обґрунтування засад проектування гейміфікованого середовища. Методологічну основу дослідження склав комплекс теоретичних та емпіричних методів.

Теоретичне значення бакалаврської роботи полягає в поглибленні наукових знань про специфіку діяльності соціального педагога в сучасних умовах та обґрунтуванні поняттєво-категоріального апарату щодо сутності й складників гейміфікації. Практична цінність одержаних результатів визначається розробкою конкретних соціально-психологічних квестів та інструментарію національно-патріотичного виховання, які можуть бути безпосередньо впроваджені в практичну діяльність закладів освіти.

Ключові слова: гейміфікація, соціальний педагог, заклад освіти, підлітки, виховна робота.

Abstract

The study focuses on the analysis of gamification features applied in the educational and upbringing work of a social pedagogue with adolescents within an educational institution. The paper examines in detail the educational potential of gaming technologies as well as the direct process of implementing gamified quests in the professional activity of a modern specialist. To achieve this goal, a number of tasks were solved, including the study of scientific approaches to gaming activity, the determination of the role of digital platforms, the description of the social pedagogue work content, and the substantiation of the principles for designing a gamified environment. The methodological basis of the research comprises a complex of theoretical and empirical methods.

The theoretical significance of the bachelor's thesis lies in deepening scientific knowledge about the specifics of a social pedagogue activity in modern conditions and in substantiating the conceptual and categorical apparatus regarding the essence and components of gamification. The practical value of the obtained results is determined by the development of specific socio-psychological quests and tools for national and patriotic upbringing, which can be directly implemented into the practical activities of educational institutions.

Key words: gamification, social pedagogue, educational institution, adolescents, educational and upbringing work.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА	
1.1. Сутність, класифікація та наукові підходи до організації ігрової діяльності.....	8
1.2. Цифрові платформи як засіб реалізації гейміфікації в роботі соціального педагога з підлітками.....	15
1.3. Особливості професійної діяльності соціального педагога.....	22
Висновки до першого розділу	26
РОЗДІЛ II. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ СОЦІАЛЬНО-ВИХОВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ПІДЛІТКОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ	
2.1. Особливості проектування гейміфікованого освітнього середовища у виховній роботі соціального педагога з підлітками.....	27
2.2. Технологія соціально-психологічного квесту як інструмент соціального педагога щодо формування ціннісних орієнтирів підлітків.....	32
2.3. Гейміфікація у реалізації технології соціально-педагогічної діяльності щодо національно-патріотичного виховання підлітків	38
Висновки до другого розділу	45
ВИСНОВКИ ЗАГАЛЬНІ	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	48
ДОДАТКИ	53

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасні підлітки – це діти цифрової епохи, оточені Інтернетом, гаджетами та супутніми інформаційно-комунікаційними технологіями. Тому для формування соціально успішної особистості підлітка необхідно створити інформаційно насичене середовище та середовище розвитку, яке сприяє їх моральному та етичному зростанню, прагненню до отримання знань і розвитку навичок командної роботи.

Необхідність формування соціально успішної особистості підлітка зумовлена тим, що підлітковий вік є особливим з точки зору формування системи особистісних цінностей у дорослому житті. У цей віковий період соціальна ситуація людського розвитку суттєво змінюється: формується самосвідомість та стійке сприйняття навколишнього світу і суспільства; активізується пошук шляхів самоствердження та шляхів самореалізації тощо.

Адаптація навчального процесу до потреб підлітка, його інтеграція в систему сучасних суспільних відносин і надання їм можливості отримати позитивний досвід соціальної успішності забезпечується через сучасний освітні та виховні підходи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Діджиталізація соціально-педагогічної та соціальної роботи є об'єктом пильної уваги української наукової спільноти, що відображено в низці ґрунтовних досліджень. До прикладу, у працях Т. Семигіної, О. Карагодіної та С. Дворяк (2020) детально розглянуто основні напрями інтеграції цифрових технологій у дослідницьку практику соціальної сфери та соціально-педагогічної роботи. Питання трансформації вітчизняної системи соціального захисту під впливом сучасних цифрових тенденцій висвітлено Н. Федірко (2022). Водночас О. Гавриш (2021) здійснила ґрунтовний порівняльний аналіз, охарактеризувавши при цьому особливості впровадження цифрових інструментів у соціальну роботу Німеччини [8]. Окрім того, вагомий внесок у розробку теоретико-методологічного підґрунтя цифрової інклюзії та забезпечення принципів доступності зробила Г. Давиденко (2023).

Однак в українській науковій думці досить малодослідженою є специфіка використання гейміфікації у соціально-педагогічній роботі з учнями в умовах закладу освіти.

Власне це й зумовило вибір теми бакалаврської роботи: **«Гейміфікація у виховній роботі соціального педагога з підлітками».**

Мета дослідження полягає у здійсненні аналізу особливостей застосування гейміфікації у виховній роботі соціального педагога з підлітками в умовах закладу освіти.

Об'єкт дослідження – виховний потенціал гейміфікації у професійній діяльності соціального педагога з учнями підліткового віку.

Предмет дослідження – процес реалізації гейміфікованих квестів у виховній роботі соціального педагога з підлітками.

Завдання дослідження:

- Проаналізувати сутність та основні наукові підходи до організації ігрової діяльності.
- Висвітлити особливості використання цифрових платформ як засобу реалізації гейміфікації в роботі соціального педагога з підлітками.
- Охарактеризувати зміст та основні напрями професійної діяльності соціального педагога.
- Обґрунтувати теоретико-методичні засади проектування гейміфікованого освітнього середовища у виховній роботі соціального педагога з підлітками

Для виконання поставлених завдань нами використано такі **методи дослідження:**

Теоретичні методи: аналіз, синтез та узагальнення науково-педагогічної, літератури (для з'ясування стану вивченості проблеми, визначення сутності понять «ігрова діяльність», «гейміфікація» та уточнення змісту професійної діяльності соціального педагога); порівняльно-зіставний метод (для вивчення вітчизняного та зарубіжного досвіду використання цифрових платформ у соціально-виховній роботі з молоддю); класифікація та систематизація (для

структурування ігрових механік, типів цифрових інструментів та виокремлення принципів проектування гейміфікованого середовища для підлітків).

Емпіричні методи: проектування та моделювання (для розробки структури та змісту соціально-психологічних квестів і технологій національно-патріотичного виховання); метод експертних оцінок (для визначення найбільш ефективних цифрових сервісів у роботі з підлітками); вивчення продуктів діяльності (для здійснення аналізу результатів участі підлітків у гейміфікованих заходах для оцінки рівня їхнього залучення та формування ціннісних орієнтирів).

Теоретичне значення бакалаврської роботи полягає у поглибленні, наукових знань про особливості професійної діяльності соціального педагога освітнього закладу в умовах сьогодення; обґрунтуванні поняттєво-категоріального апарату дослідження (сутності понять «ігрові технології, гейміфікація, складників та принципів гейміфікації).

Практичне значення бакалаврської роботи полягає в тому у розробці конкретних квестів та інструментарію, які можуть бути безпосередньо впроваджені в роботу соціальних педагогів з підлітками в умовах освітніх закладів.

Основні положення бакалаврської роботи оприлюднені на Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Соціальна робота в умовах суспільних трансформацій: солідарність, відновлення і гармонізація розвитку», присвяченій Всесвітньому дню соціальної роботи (27 березня 2026 року, Чернівці), засіданнях проблемної групи з соціальної педагогіки.

Публікації:

Мураль В. Діяльність соціального педагога щодо формування медіаграмотності з метою протидії булінгу. *Соціальна робота в умовах суспільних трансформацій: солідарність, відновлення і гармонізація розвитку : Матеріали I Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, 27 березня 2026 року / укл. : А.В. Камбур. Електронне наукове видання. Чернівці : Вид-во ЧНУ імені Юрія Федьковича, 2026. 306 с., С. 180–183.*

Сертифікат участі у конференції подано в додатку А.

Структура бакалаврської роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА

1.1. Сутність, класифікація та наукові підходи до організації ігрової діяльності

У своєму дослідженні ми виходимо з того, що «...гра є одним із найдавніших педагогічних методів навчання та виховання» [29]. Поняттєво-термінологічне словосполучення «ігрова діяльність» у контексті нашого дослідження є одним із головних. Наукові розвідки з питань гейміфікації в навчанні та соціально-педагогічній роботі вимагають звернення до сутності дефініції «діяльність». У сучасних філософських дослідженнях є чимало трактувань цієї дефініції. На наше переконання, у найбільш узагальненій формі вона тлумачиться як «сукупність дій особистості, спрямованих на задоволення потреб та інтересів» [33]. Власне таке визначення дає нам змогу підтвердити тісний взаємозв'язок діяльності та гри. Адже науковці-психологи (М. Шуть) стверджують, що найбільше задоволення дитина отримує саме від гри, що тісно пов'язано з емоційною сферою особистості. Для нашого дослідження особливо важливою є науково-практична позиція сучасного ігромайстра М. Шутя, котрий одиницею задоволення особистості вважає позитивну емоцію, а відтак – усмішку як її візуальний еквівалент. Саме гра може забезпечити емоційне піднесення, позитивну міжособистісну взаємодію, зняти психічну напругу та компенсувати витрачену життєву енергію [35].

Попри те, що численні наукові дані свідчать про відсутність однозгідного підходу до тлумачення дефініції «ігрова діяльність», різні визначення зовсім не суперечать один одному, а навпаки – взаємодоповнюють, дозволяючи при цьому обґрунтовувати їх із різних точок зору, залежно від певної наукової галузі.

До прикладу, в «Українському педагогічному словнику» С. Гончаренка «ігрову діяльність» визначено «видом активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають соціальними функціями, стосунками та рідною мовою як засобом спілкування між людьми» [32, с. 139]. Актуальним, на наше глибоке

переконання, є визначення, що подане Н. Кудикіною, яка тлумачить «ігрову діяльність» як «динамічну систему взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду і формування дитячої особистості» [20, с. 58-59]. Опертя на психолого-педагогічну концепцію ігрової діяльності, розроблену науковицею, дає підстави стверджувати, що сама дефініція «ігрова діяльність» є гіперонімом щодо гейміфікації. Н. Кудикіна тлумачить гру як «конкретний прояв індивідуальної і колективної ігрової діяльності дитини, що має конкретно-історичний, багатовидовий та креативний характер» [20, с. 59].

Себастьян Детердінг та його колеги-однодумці розробили концептуальну рамку, яка розмежовує чотири поняття, пов'язані з іграми: гейміфікацію, серйозні ігри, забавки (*toys*) та ігровий дизайн [15; 42]. Саме ці відмінності між ними лежать у таких двох площинах (Рис. 1.1.):

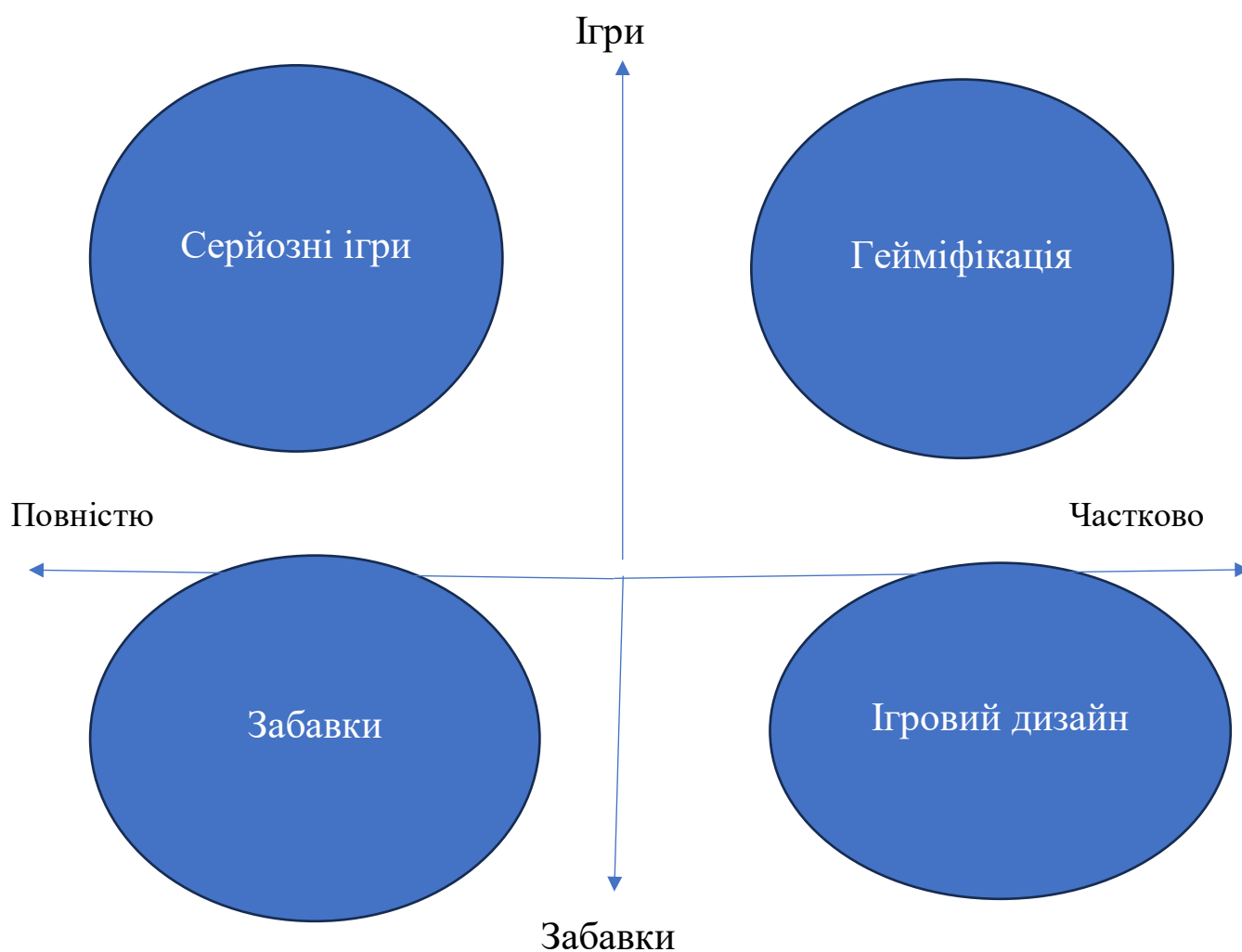


Рис. 1.1. Концепти гри (за Себастьяном Детердінгом)

Власне ці дослідники здійснюють класифікацію на основі таких критеріїв:

- *gaming/playing* (мова йде про ігри/забавки) – визначають як спрямування, так регульованість ігрової діяльності;
- *whole/parts* (повністю/частково) – вказують на рівень екстраполяції ігрових елементів у навчальний процес [39; 42].

Серйозні ігри (*serious games*) мають конкретну ціль, спрямовану на розв’язання актуальних кейсів [15; 42].

Забавлянки (*toys*) – це такі ігри, що не мають чітких приписів, а також не спрямовані на певний підсумок чи/або завдання; вони орієнтовані лише на переживання позитивних почуттів/емоцій або невимушене пізнання [42].

Ігровий дизайн (*playful design*) також не має конкретної мети, яка підтримується відповідними приписами; його застосовують насамперед для того, щоб зробити процес гри більш гуманним, комфортним та когнітивно доступним [15; 42].

Сучасні науковці [2; 9; 10; 42] та практики розглядають гейміфікацію як спосіб покращення ефективності навчання, виховання та трудової діяльності. Основний акцент зроблено на тому, що коли людина звикає до повторюваної діяльності, то її дії стають автоматичними. Як результат – вона перестає думати про якість результату чи свій внесок у нього. Погоджуємося з тим, що «рутинізація» зменшує мотивацію та розпорошує увагу особистості. На противагу цьому є зосередженість на завданні. У цьому стані не помічається плин часу, а відтак – досягаємо максимальної концентрації і результативності.

На рис. 1.2. схематично зображено вплив ігрових складників на формування різних моделей поведінки.

		Змагання	Співпраця	Приналежність до спільноти	Накопичення	Досягнення	Здивування	Прогрес	Розв’язування
Механіка гри	Бали					●		●	
	Рівні	●			●	●		●	
	Цілі	●		●		●	●		●
	Відзнаки			●	●	●	●	●	●
	Рейтинги	●	●	●		●			
	Нові можливості					●	●		●
	Події	●	●	●				●	●
	Сповідження			●	●			●	
	Вікторина	●		●		●		●	
	Прогрес					●		●	

Рис. 1.2. Вплив ігрових складників на формування різних моделей поведінки

Акцентовано увагу на тому, що ігрові складники можуть поліпшити процес або ж, навпаки, звести його нанівець. Упровадження ігор не створить залученості з «нуля». Гейміфікація не забезпечує цілісної корекції певних прорахунків, допущених на рівні планування та управління, але може значно посилити вже створену та налагоджену модель і підвищити мотивацію учасників освітнього процесу [10].

Гейміфікація може керувати людською поведінкою. Цим вона подібна до технологій переконання [9], створених для впливу на соціальну поведінку без надмірного примусу до змін (у тому числі – кардинальних). До прикладу, схвалення через накопичення відповідних балів та просування у рейтингу може слугувати стимулом діяти у соціально схвалюваний спосіб. Відтак, для отримання бажаного результату люди почасти змінюють небажані моделі соціальної поведінки на користь більш доцільніших.

Наголосимо, що основна складники гейміфікації повторюються у різних визначеннях (Рис. 1.3.)



Рис. 1.3. Складники гейміфікації, що повторюються в різних визначеннях

Гейміфікація у виховній діяльності соціального педагога школи спрямована насамперед на стимулювання внутрішньої мотивації особистості та забезпечення активного залучення підлітків до соціально значущих ініціатив. При цьому упровадження різноаспектних ігрових технологій сприяє налагодженню продуктивної комунікативної взаємодії між усіма учасниками виховного процесу завдяки чітко налагодженій системі якісного зворотного зв'язку, що є базовим складником ефективної гейміфікованої моделі соціально-педагогічної взаємодії. Застосування цього інструментарію у роботі соціального педагога дозволить не лише підтримувати стійкий інтерес вихованців/підлітків до різновекторної групової роботи, а й формувати стійкі позитивні соціальні навички в контексті ігрової трансформації виховних завдань [12].

Наукове осмислення особливостей ігрової діяльності підлітків, закономірностей та чинників педагогічного впливу гейміфікації на виховний процес значною мірою опирається на психологічні дослідження гри ХІХ-го – ХХ століття. Зокрема, акцентовано на тому, що власне теоретичне обґрунтування гри дослідниками відбувалося у тісному взаємозв'язку з вивченням психічних процесів. Так, зміни в психіці особистості викликані грою знаходять своє відображення у сферах психічного розвитку, а саме – комунікативній, емоційно-вольовій, мотиваційній та особистісній [9].

Змістове наповнення ігрових технологій набуває особливої важливості в умовах сьогодення. Так, гейміфікація дозволяє створювати інноваційні підходи до вирішення соціальних проблем (як от конфліктів), формувати безпечне соціальне середовище для самовираження та самореалізації особистості, залучаючи різні цільові групи. Ми також переконані, що використання ігор також сприяє підвищенню мотивації та активності у процесі самовдосконалення особистості.

Важливим при цьому є дотримання індивідуального підходу до вибору ігрових технологій. Використання ігрових технологій у соціально-педагогічній роботі дозволяє досягати різних результатів: від покращення якості життя клієнтів/отримувачів освітніх послуг до підвищення їхньої самооцінки. Ці

технології відкривають нові можливості для інтерактивної взаємодії та розвитку, зробивши її більш цікавою, ефективною та енергійно насиченою. Ігрові технології є надзвичайно важливим інструментом у роботі соціального педагога через можливість створювати невимушену атмосферу як для взаємодії, так і для навчання. Вони можуть використовуватися у різних соціальних контекстах і класифікуються залежно від спрямованості та мети застосування [9; 25].

В контексті піднятої проблеми доцільно акцентувати увагу на принципах гейміфікації (Рис. 1.4.). Аналіз наукових розвідок та досвіду практичної діяльності соціальних педагогів дозволив виокремити такі:



Рис. 1.4. Принципи гейміфікованості процесу

Акцентуємо увагу на тому, що ефективне впровадження соціальним педагогом гейміфікації відповідно до названих принципів вимагає насамперед забезпечення чіткого розуміння підлітками мети кожної пропонованої соціальної активності та формування їхньої орієнтації на досягнення визначених цілей. Водночас особлива увага соціального педагога в межах гейміфікованого процесу має бути зосереджена на опануванні універсальними вміннями та розвиткові здатності підлітків використовувати набутий соціальний досвід.

У межах виховної роботи соціального педагога гейміфікація є не лише інструментом стимулювання інтересу до певного виду діяльності, але й дієвим методом формування здатності підлітків застосовувати здобуті знання, вміння та навички в різноманітних соціальних реаліях. Ігрові технології (які ми вже згадували: соціальні квести та змагання тощо), мають бути чітко узгодженими з поставленими виховними цілями, що відображають очікувані результати соціальної діяльності підлітків.

Реалізація такого підходу передбачає насамперед персоналізацію виховного процесу, що є надзвичайно важливим для соціального становлення особистості. Гейміфікація дозволить соціальному педагогу чітко диференціювати завдання із урахуванням індивідуальних потреб підлітків, здійснюючи моніторинг їхнього розвитку через систему пролонгованого оцінювання та адаптації змісту соціально-виховної роботи до потреб та інтересів кожного підлітка. Окрім того, гейміфікація виховного процесу сприяє розвитку культури самоосвіти підлітків та готує їх до адаптації в мінливому соціальному середовищі.

Використання ігрових технологій у роботі соціального педагога може здійснюватися у різних формах:

1) Рольові та імітаційні ігри, що мають на меті вирішення певних життєвих ситуацій, «прогривання» моделей соціальної поведінки, різних соціальних ролей тощо.

2) Застосовування відповідних (спеціально розроблених) ігрових завдань, як от: заняття у формі мандрівки, конкурсу, тренінгу тощо. Такі заняття мають на меті підвищення рівня соціальної активності учасників освітнього процесу, розвиток навичок комунікативної взаємодії.

3) Застосовування ігрового підходу в ході реалізації функцій та напрямів соціально-педагогічної діяльності (діагностичної, виховної, профілактичної, консультативної та ін.)

4) Позакласна та позашкільна робота. Насамперед мова йде про роботу соціального педагога щодо організації квестів, командних змагань тощо, спрямованих на формування згуртованості учнів, формування навичок командної взаємодії, поваги та толерантності один до одного всіх учасників взаємодії [12; 25; 29].

Сучасне життя як дорослих, так і дітей важко уявити без інтернету. Власне тому наступний параграф нашої бакалаврської роботи ми присвятили аналізу особливостей використання цифрових платформ як засобу реалізації гейміфікації в роботі соціального педагога з підлітками (п.1.2).

1.2. Цифрові платформи як засіб реалізації гейміфікації в роботі соціального педагога з підлітками

Ігри є однією із найдавніших форм людської діяльності, що традиційно використовували не тільки для розваг, але і в освітніх цілях. Останнім часом ігри були оцифровані, що своєю чергою призвело до збільшення обсягу їх використання в повсякденному житті.

Власне саме поняття «*gamification*» виник у сфері цифрових медіа. Важливо зазначити, що гейміфікація не є процесом створення цілої гри, а, скоріше, перенесення її окремих частин, механізмів та характеристик (до прикладу таких, як свобода участі, мотивація, чіткі правила, цікаві завдання, візуалізація, конкурентоспроможність та зворотний зв'язок тощо) в неігрові контексти.

На сьогоднішній день не існує одностайного підходу до загальновизнаного визначення дефініції «гейміфікація». В умовах сьогодення «*gamification*» застосовується у різних контекстах, таких як освіта, охорона здоров'я, бізнес та сталий розвиток. Впроваджуючи елементи гри, гейміфікаційні ініціативи в названих контекстах почасти спрямовані на здійснення впливу на людей, заохочення бажаних дій і поведінки (до прикладу, коли вони займаються бігом, здійснюють покупки, навчаються тощо). У багатьох випадках для мотивації людей використовується гейміфікацію, щоб вони стали «активно залученими».

Сучасними науковцями [4; 9; 12; 15; 25] виокремлено такі три основні напрями впливу гейміфікації:

1. реалізація мотиваційних механізмів;
2. психологічні аспекти прийняття рішень;
3. подальші поведінкові результати.

У сучасних умовах явище гейміфікації досить активно застосовується у різних сферах людської діяльності. Водночас воно є нерозривно пов'язаним зі сферою освіти, де власне демонструє особливо високу ефективність. Акцентуємо увагу на тому, що в англійській науковій літературі для позначення одного з

напрямів ефективного впливу гейміфікації почасти використовується термін «мікронавчання» [15].

Нині освіта вважається однією з найбільш прогресивних сфер, у якій інтенсивно впроваджуються гейміфіковані елементи. Водночас гейміфікацію не слід трактувати спрощено, зводячи її лише до використання ігрових персонажів у процесі засвоєння базових знань, як от, до прикладу, вивчення букв чи/або чисел.

Сьогодні спостерігається тенденція до активного впровадження інноваційних елементів освітньої гейміфікації, що сприяють підвищенню залученості здобувачів освіти, розвитку їхньої мотивації та формуванню стійких навчальних результатів.

У своєму дослідженні ми розглядаємо гейміфікацію як «...процес інтеграції елементів гри та ігрового мислення в діяльності, відмінній від гри» [24, с. 251]. Ми здійснюємо опертя на наукову позицію сучасних дослідників, котрі наголошують на тому, що «гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні освітні сфери, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу» [24, с. 251].

Одночасно гейміфікація має здатність створювати цей процес настільки привабливим, що люди досить часто залишаються залученими до нього протягом тривалого періоду часу. Елементи гейміфікації перетворюють звичайні справи на захоплюючі заняття і сприяють отриманню задоволення від навчання. Гейміфікація не тільки перетворює навчальний процес на захоплюючу подію, але й мотивує учня/підлітка до самовдосконалення, використовуючи при цьому різні елементи. Зокрема, конкурентоспроможність, що закладена у змісті гри сприяє конкуренції: призові заохочення (преміальні бали, бейджики, списки лідерів, рейтинг тощо) є зовнішнім визнанням успіху учасника; хвилювання та подолання труднощів і перешкод стимулюють прагнення до самовдосконалення та саморозвитку [18].

Звернімося до витоків гейміфікації. Так, у 2018 році в одній із шкіл польського міста Глівіце було успішно впроваджено ігрові елементи у процес вивчення літератури. Власне у межах цього проєкту усім учням було запропоновано самотужки створити гру на основі сюжету відповідного літературного твору. Саме такий підхід сприяв тому, що школярі, які «розробляли» свій «ігровий продукт», не лише опановували новий навчальний матеріал, але й водночас занурювалися у цікавий та неповторний світ класичної літератури.

Збіжний підхід до використання гейміфікації був зреалізований іншим учителем (мова йде про вчителя географії Д. Гантера), котрий прагнув модернізувати традиційний спосіб подання нового навчального матеріалу. Так, усім учням було запропоновано цікаву інтерактивну гру зі сюжетом, що був орієнтованим на інтереси сучасних підлітків. При цьому події сюжету розвивалися в умовах уявного так званого «світу зомбі». В процесі виконання цих ігрових завдань школярі були вимушеними опановувати нові знання із географії, а зокрема – щодо відповідних міграційних процесів, особливостей рельєфу конкретної місцевості та відповідних кліматичних умов, що й забезпечувало досить оригінальне досягнення поставлених освітніх цілей.

Онлайн-геймінг є досить дієвим механізмом формування соціального капіталу та розбудови соціальних мереж підтримки людини в реальному житті. При цьому в умовах сьогодення доцільним є використання ігрових електронних засобів для фасилітації міжособистісної комунікативної взаємодії, що сьогодні набуває особливої актуальності саме в межах соціальної роботи з маломобільними групами населення, котрі мають досить обмежені можливості для безпосередньої (реальної) комунікації. Позитивним є те, що на сучасному етапі вже існують успішні кейси щодо розроблення вузькоспеціалізованого ігрового контенту для вирішення конкретних соціальних проблем, серед яких варто виокремити вебгру Choices & Consequences [41]. Ця функціональна структура гри, яка є в додатку Google Play, базується на візуальній ідентифікації географічних локацій за фотознімками реальних об'єктів, розосереджених у

міжнародному просторі. На відміну від класичних аналогів на кшталт GeoGuessr, проєкт Choices & Consequences інтегрує в ігровий процес ціннісно-поведінковий компонент через систему прийняття рішень. Так, взаємодія з ігровим об'єктом передбачає варіативність стратегій, зокрема збереження предмета, його передачу, відчуження або фіксацію, що детермінує подальші наслідки в межах ігрового сценарію та моделює причиново-наслідкові зв'язки в соціальному контексті [41].

Варто підкреслити, що в контексті соціально-педагогічної роботи з учнями класифікація цифрового інструментарію здійснюється за критерієм відповідної автономності від мережевих ресурсів. Зокрема, на сьогодні виокремлюють певні офлайн засоби, що здатні функціонувати без підключення до мережі Інтернет, та онлайн технології, робота із якими передбачає стабільне Інтернет-з'єднання. Поряд із ними активно впроваджуються також інструменти змішаного типу, які поєднують у собі переваги цих обох підходів через інтеграцію онлайн функцій із можливістю повноцінного виконання завдань в автономному режимі [25].

Водночас необхідним є урахування того, що такий стрімкий розвиток цифрових технологій в умовах сьогодення, а також і всезагальна доступність мобільних пристроїв, інтенсивність еволюції соціальних медіа спричинили значну трансформацію когнітивних стратегій пізнання світу сучасними підлітками. Наголосимо, що процес пізнання навколишнього середовища (як природного, так і людського) сьогодні відбувається не лише через традиційні соціальні інститути (інституції соціалізації), як-от сім'я та освітні заклади, а й почасти опосередковується певними цифровими інструментами, що своєю чергою створюють альтернативний інформаційний простір. Зазначимо, що сучасні соціальні мережі забезпечують для молодих людей (в тому числі – підлітків) можливості для миттєвої взаємодії незалежно від географічного розташування, сприяють активному розширенню соціальних контактів та формуванню різних віртуальних спільнот, що є поза межами відповідного фізичного простору. Окрім того, такі цифрові платформи постають досить

дієвим середовищем для того, щоб людина мала можливість для саморепрезентації, де візуалізація особистісної унікальності дозволяє молодим людям отримувати зовнішнє схвалення, різні форми соціальної підтримки та підтвердити чи засвідчити свій соціальний статус у певній соціальній групі.

У процесі виховання особистості підлітка актуальними стають такі аспекти гейміфікації: динаміка (включення сценаріїв, що потребують уваги учасників і реакції в реальному часі); засоби (сценарії; конкуренція; співпраця); етика (культура спілкування); соціальна взаємодія (інтерактивна взаємодія з використанням технік, які забезпечують конструктивну комунікацію). Варто зазначити, що гейміфікація значно спрощує досягнення цілей, пов'язаних із формуванням соціально успішної особистості підлітка без «нав'язування» і психологічного напруження. Власне дані цілі орієнтовані на підвищення продуктивності навчання; визнання та заохочення лідерства, покращення комунікації в освітньому середовищі; об'єднання підлітків навколо спільних ідей, залучення їх до командної діяльності; підтримка їхнього внеску у спільну діяльність шкільного колективу, мінімізація конфліктів і виховання моральних цінностей та прагнення до саморозвитку.

Ми погоджуємося із І. Яричем, котрий наголошує на тому, що гейміфікація в освітньому середовищі є одним із основних сучасних освітніх трендів. Дослідник наголошує на тому, що гейміфікація дозволить отримати як сильніше натхнення, так і підвищить мотивацію для виконання завдань, а відтак – може зробити освітній процес більш захопливим і заохочувати здобувачів (в контексті нашого дослідження – підлітків) активніше долучатися до навчання [38].

Гейміфікація є засобом модернізації освітнього процесу, але не пропонує універсальних засобів, що можуть поліпшити будь-який процес. Однак наголосимо на тому, що всі дії щодо впровадження гейміфікації мають бути чітко спланованими як до впровадження ігрових технік, так і до самого об'єкту гейміфікації. При цьому розробка сценарію кожної гри потребує консультації спеціаліста. Гейміфікація почасти вимагає індивідуального та диференційованого підходу до особистості кожного учня/підлітка [24; 30].

В умовах сьогодення цифрова трансформація шкільного освітнього простору суттєво змінює характер як навчальної діяльності учнів, так педагогічних працівників, в тому числі – соціальних педагогів. Із одного боку, цифрова трансформація відкриває досить широкі можливості для доступу усіх учасників освітнього процесу до різноаспектних інформаційних ресурсів, використання будь-яких цифрових інтерактивних платформ і віртуальних засобів та інструментів. А з іншого – значне зростання обсягу інформації та досить швидке її оновлення. Власне такі особливості цифрових інтерактивних платформ актуалізують проблему інформаційної безпеки.

На сьогодні є платформи, які можуть бути корисними для створення інтерактивного контенту в роботі соціального педагога: Canva, LearningApps, Genially тощо.

Так, Canva є ідеальним сервісом для створення як захопливих навчальних матеріалів, так і презентацій, графіків тощо. Ця платформа містить готові шаблонні моделі освітніх матеріалів; створює унікальні можливості для командної роботи; передбачає можливість створення різноманітних інфографік та анімованих презентацій.

Наступна платформа Learning Apps дозволить соціальним педагогам створити інтерактивні вправи досить різних форматів, що своєю чергою підвищує дієвість пізнавального процесу. На цій платформі також наявні розроблені інтерактивні вправи; є можливість створення головоломок та різних навчальних ігор із використанням анімаційних елементів.

Ще одна платформа Genially передбачає надання можливості створювати різноманітні інтерактивні анімовані презентації, а відтак – візуалізувати освітній матеріал, що сприятиме покращенню розуміння тем учнями (а особливо – складних).

У своїй роботі соціальний педагог може також використовувати різні платформи для створення тестів та опитувань учнів, а саме: Kahoot, Quizizz, Google Forms тощо.

До прикладу, Kahoot можна використовувати при створенні різних тестів і вікторин, власне гейміфікації освітнього процесу, а також використовувати в реальному часі під час виховних заходів.

Відповідно до звітної статистики платформи Kahoot! лише за підсумками 2023 року, загальна кількість залучень до різних ігрових сесій перевищила позначку в 10 млрд., охоплюючи при цьому аудиторію у понад 200 країнах світу. Слід зауважити, що такий наведений показник відображає передовсім сукупну кількість соціальних взаємодій, але не чисельність унікальних користувачів. Так зазначена методологія підрахунку є аналогічною принципам аудиту загальних переглядів на сервісі YouTube, оскільки її кожна окрема участь одного й того самого суб'єкта в різних освітніх заходах є фіксованою як окрема самостійна статистична одиниця [21].

Quizizz допомагає педагогам та соціальним педагогам створювати різноманітні тестові завдання, які можна миттєво проаналізувати. При цьому школярі мають можливість проходити ці тести в зручному для них темпі.

Досить актуальною в роботі соціального педагога є робота на платформі Google Forms, яка є безоплатним інструментом для створення різних опитувань, анкет, тестів, що своєю чергою дозволяє автоматизувати опрацювання відповідей та візуалізувати результати.

Резюмуючи сказане, доходимо висновку, що соціально-педагогічний потенціал гейміфікації знаходить свій прояв у тому, що учні (підлітки) є не лише об'єктами виховного впливу, але й активними суб'єктами освітнього та виховного процесу. Саме завдяки ігровим технологіям як освітня, так і виховна робота соціального педагога набуває для них особливого змісту та сенсу, а сам виховний процес перетворюватиметься на логічні осмислені дії, що спрямовані на досягнення конкретних життєвих цілей та установок. Саме в таких соціально-педагогічних умовах формується відповідальне ставлення до результатів власної життєдіяльності та соціально прийнятна поведінка.

Результати проведеного аналізу психолого-педагогічних наукових розвідок [1; 2; 4; 6; 8; 9] та досвіду практичної діяльності соціальних педагогів шкіл дають

нам підстави стверджувати, що багатоаспектний вектор впливу гейміфікації на підлітка з позиції її виховного впливу, сприяє формуванню позитивних ціннісних орієнтирів, засвоєнню норм соціально прийнятної поведінки.

Логіка нашого дослідження передбачає виділення найбільш важливих аспектів для обґрунтування соціально-педагогічних домінантів щодо здійснення керівництва процесом гейміфікації у роботі соціального педагога з підлітками. У контексті теми та мети нашого бакалаврського дослідження доцільно вивчити досвід роботи шкільного соціального педагога (п. 1.3).

1.3. Особливості професійної діяльності соціального педагога

З метою вивчення особливостей професійної діяльності соціального педагога школи ми проаналізували зміст та напрями роботи фахівця соціально-психологічної служби Кульчицької школи. Відповідно до річного плану роботи соціальним педагогом школи було проведено комплексну діагностику щодо визначення соціального статусу учнів підліткового віку та досліджено рівень їхньої шкільної тривожності (за методикою Філліпса). У межах просвітницької діяльності школярі отримали практичні поради щодо запобігання паніці та стресовим ситуаціям, свідомого вибору майбутньої професії, а також покращення взаємин з однокласниками й іншими учнями школи. Окрему увагу було приділено дотриманню правил поведінки на перервах, культурі спілкування у громадських місцях, сумлінному навчанню та регулярному відвідуванню уроків.

Консультаційна робота з батьками була спрямована на попередження дезадаптації першокласників і п'ятикласників під час переходу до нових етапів навчання, формування життєвих орієнтирів та духовних цінностей особистості, розвиток культури спілкування дітей, профілактику тривожності та гармонізацію стосунків у системі батьківсько-дитячої взаємодії. Педагогічним працівникам було надано рекомендації щодо згуртування учнівських колективів, підтримки результативності навчання в умовах тривалого стресу, побудови

конструктивних відносин між учителем та учнем, а також психологічного супроводу адаптаційного періоду в перших і п'ятих класах. У ході бесіди з соціальним педагогом з'ясовано, що фахівчиня відвідує учнів і батьків вдома з метою проведення бесід про виховання і навчання дітей, а також про особливості попередження стресових ситуацій.

З учнями початкової ланки проведено цикл занять із розвитку пізнавальних процесів і виховання чуйного ставлення до батьків, а через систему бесід та розвивальних ігор організовано роботу з попередження міжособистісних конфліктів. Упродовж листопада та грудня з першокласниками було проведено адаптаційні класні години «Це мій перший клас», а з учнями п'ятих класів – групові заняття «П'ятий клас від адаптації до успіху». Питання безпеки в цифровому просторі опрацьовано у вересні з учнями 4-9 класів під час занять на тему профілактики кіберзлочинів та вивчення алгоритмів дій при інцидентах безпеки, а для семикласників та восьмикласників додатково проведено бесіди щодо запобігання комп'ютерній залежності.

Окрім іншого, соціальний педагог надає поради педагогічним працівникам (вчителям та асистентам педагогів) щодо особливостей згуртування школярів, формування життєстійкості в умовах тривалого стресу, взаємовідносин у системах «вчитель-учень», «вчитель – батьки» та попередження дезадаптації учнів різного віку.

У ході вивчення досвіду професійної діяльності соціального педагога з'ясовано, що ним систематично проводяться заняття щодо розвитку пізнавальних інтересів учнів, формування шанобливого та чуйного ставлення до своїх батьків, попередження можливих непорозумінь, оптимізації міжособистісної комунікації та запобігання конфліктних ситуацій за допомогою бесід, тренінгів, розвивальних ігор тощо. Окрім того, традиційним є проведення адаптаційних класних годин «Це мій клас!», «П'ятий клас: від адаптації до успіху».

Значна увага приділяється попереджувально-профілактичній роботі. Так, зацікавлення учнів підліткового віку викликали заходи на тему: «Профілактика

вчинення кіберзлочинів. Алгоритм дій при інцидентах безпеки», «Комп'ютерна залежність», які проводилися на початку навчального року у вересні.

З нагоди Всесвітнього дня здоров'я соціальний педагог провела серію тренінгів «Ти як?», «Ти як? Ментальне здоров'я», «Психологічна самодопомога».

Досить важливою, на наш погляд, є тісна співпраця з батьками. Так, для них було сформульовано такі поради: «Роль батьків у підтримці дітей під час війни», «Створення безпечної та стабільної атмосфери для дітей», «Поради батькам щодо допомоги дитині». Окрім іншого, соціальний педагог провів загальношкільний Батьківський всеобуч, розкривши такі актуальні проблеми: «Взаємини в сім'ї», «Дитяча агресивність. Причини і наслідки», «Не залишимося наодинці», «Мій улюблений світ без насильства» тощо.

У школі фахівцями соціально-психологічної служби особлива увага приділяється такій соціальній проблемі як торгівля людьми. Нагадаємо, що цей день відзначається щороку 18 жовтня. Його метою є привернення уваги до цієї проблеми, інформування суспільства про небезпеку, допомога у виявленні та боротьбі з торгівлею людьми. Фахівці провели серію тренінгів «Торгівля людьми. Розпізнай небезпеку вчасно», «Торгівля людьми – порушення прав особистості».

З учнями 5-6 класів проведено виховні заходи «Добро починається з тебе», які були присвячені Всесвітньому дню доброти.

В контексті формування соціально прийнятної соціальної поведінки підлітків особливого значення набувають заходи, присвячені боротьбі з насильством та протидії булінгу. Так, проводяться інформаційно-роз'яснювальні виховні бесіди, спрямовані на формування доброзичливого освітнього середовища, тренінг «Стежками толерантності», виховні заходи «Протидія агресії та насильства в учнівському колективі», «Скажемо «НІ» насильству», «Стоп булінг!» та ін.

Для нас важливим було з'ясувати чи має місце гейміфікація під час проведення виховних заходів. Так, опитування підлітків засвідчили, що під час

проведення заходу «Стоп булінг!» вони проходили маршрути з тематичними станціями, де розв'язання пропонованих практичних кейсів дозволяло їм «відкривати» наступний рівень необхідної інформації. Власне це і сприяло набагато кращому засвоєнню підлітками алгоритмів безпечної поведінки в соціумі.

Формат роботи щодо профілактики шкідливих звичок та формування здорового способу життя виявився надзвичайно цікавим для підлітків, про що свідчили позитивні відгуки. Серед форм роботи особливого інтересу набули тренінги «Я обираю здоровий спосіб життя», «Обери здоров'я, не піддавайся спокусі», «Тютюнові вироби: міфи та правда».

В контексті теми нашого дослідження нас особливо цікавили ігрові форми та методи роботи з підлітками. Так, під час проходження практики у школі ми взяли участь у підготовці та проведенні рольової гри «Конфліктна ситуація: народження істини, а не загострення ситуації», мета якої полягала у формуванні здатності запобігати конфліктним ситуаціям.

Важливим етапом нашого бакалаврського дослідження стало вивчення практичного досвіду соціального педагога цієї школи щодо впровадження інноваційних методів соціально-педагогічної роботи. З метою з'ясування ефективності гейміфікованих форм взаємодії було проведено опитування серед учнів підліткового віку. Так, результати опитування підлітків підтвердило досить високу результативність заходів із протидії булінгу, які були побудовані за принципом квесту. Зокрема, особливого зацікавлення набули тематичні маршрути, які проходилися під час заходу «Стоп булінг!», під час яких розв'язання поданих практичних кейсів відкривало їх доступ до нових рівнів цікавої інформації. Власне опитування підтвердило, що такий ігровий підхід сприяв значно кращому засвоєнню алгоритмів безпечної соціальної поведінки порівняно з традиційними формами роботи соціального педагога.

У ході бесіди із соціальним педагогом з'ясовано, що гейміфікація є ефективним засобом у виховній роботі з підлітками, оскільки вона відповідає їхнім актуальним віковим інтересам, потребам і цифровій культурі. Зокрема,

фахівчиня зазначила, що використання в її роботі інтерактивних платформ соціального спрямування дозволяє ефективно трансформувати теоретичний матеріал у реальний практичний соціальний досвід, який знаходить позитивний емоційний відгук в учнів та забезпечує своє відображення у соціально прийнятній соціальній поведінці.

Висновки до першого розділу

У результаті теоретико-практичного аналізу особливостей впровадження гейміфікації в діяльність шкільного соціального педагога з'ясовано, що гра є особливою динамічною системою інтеракції особистості з навколишнім соціальним середовищем, яка сприяє забезпеченню засвоєнню соціальних функцій, а й позитивне емоційне піднесення. Встановлено, що гейміфікація є складовою гри, виступаючи при цьому процесом інтеграції ігрових елементів у неігрові соціальні контексти з метою підвищення рівня мотивації та залученості учасників освітнього процесу.

Використання відповідних онлайн-інструментів дозволяє соціальному педагогу трансформувати традиційні методи соціально-педагогічного впливу на відповідні інтерактивні моделі, що відповідають пізнавальним інтересам сучасних підлітків. Доведено, що цифровізація ігрових методик забезпечує дійовий зворотний зв'язок, візуалізацію успіхів (як от рейтинг, бейджик тощо) та сприяє формуванню позитивного соціального досвіду в безпечному віртуальному середовищі.

Аналіз досвіду роботи Кульчицької школи засвідчив, що гейміфікація найефективніше реалізується в превентивній роботі (протиція булінгу, кіберзлочинності), адаптаційних заходах та тренінгах із формування здорового способу життя. Зокрема, використання квест-технологій та рольових ігор дозволяє підліткам засвоювати алгоритми соціально прийнятної поведінки через проживання практичних кейсів.

РОЗДІЛ II.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ СОЦІАЛЬНО-ВИХОВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ПІДЛІТКОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

2.1. Особливості проєктування гейміфікованого освітнього середовища у виховній роботі соціального педагога з підлітками

У межах професійної діяльності шкільних соціальних педагогів із учнями підліткового віку надзвичайно актуальним є питання щодо упровадження гейміфікованого освітньо-виховного середовища. Нагадаємо, що гейміфікацію слід розглядати як «... технологію, що використовує елементи гри в неігрових ситуаціях» [35]. Власне в такому підході передбачено трансформацію загальних цілей виховання у систему визначених конкретних завдань різного рівня складності, що має корелювати з віковими особливостями розвитку та соціального становлення підлітків у досягненні результату.

У контексті гейміфікації робимо акцент на персоналізацію освітньо-виховного процесу, що забезпечується передовсім через адаптацію соціального середовища до індивідуальних потреб та можливостей кожного підлітка з обов'язковою візуалізацією завдань. Важливим аспектом ефективності виховного процесу в роботі соціального педагога є свобода вибору інструментарію гейміфікації для досягнення цілей.

Особлива увага в роботі соціального педагога має приділятися колективній діяльності підлітків як основи соціально-педагогічної інтеракції. Оскільки почасти такі особистісні якості, як емпатія та толерантність, можуть нівелюються гіпертрофованою конкуренцією, то пріоритет має надаватися узгодженій командній взаємодії та методам кейс-менеджменту. Це, своєю чергою, дозволить соціальним педагогам ефективно проєктувати стратегії виховної роботи з підлітками у груповій роботі.

Процес гейміфікації має підкріплюватися достатньо прозорим механізмом нарахування балів підліткам за різні види їхньої активності, включаючи при цьому як безпосередню участь, так і якість виконання певних завдань. Мотиваційна складова має підсилювати систему бонусів, що відкриватимуть

доступ до особистісних ресурсів підлітків. Водночас встановлення тайм-менеджменту сприятиме формуванню у підлітків як дисциплінованості, так і навичок планування свого часу, що є надзвичайно важливим у виховній роботі соціального педагога. Гнучкість освітньо-виховної траєкторії має забезпечуватися можливістю творчого доповнення в контексті гейміфікації, що стимулюватиме учнівські ініціативи.

Вибір інструментарію щодо гейміфікації у виховній роботі та методів інтеграції ігрових компонентів покладається на соціального педагога, який керується цілями цього напряму професійної діяльності задля досягнення ефективних результатів. У контексті виховної роботи соціального педагога з підлітками в умовах закладу освіти такий підхід набуває особливого значення, оскільки дозволяє адаптувати складники гейміфікації до психоемоційних особливостей цієї категорії учнів.

Ефективне впровадження гейміфікації сприяє не лише засвоєнню певних теоретичних знань, а й формуванню позитивних ціннісних орієнтирів та соціальних компетенцій підлітків. Ретельний та обґрунтований підбір соціальним педагогом гейміфікованих засобів забезпечить створення позитивного мікроклімату, де виховний вплив буде реалізовуватися через залученість, інтеракцію та розвиток відповідальності у середовищі підлітків. Таким чином, майстерність соціального педагога у процесі проектування гейміфікації стає визначальним фактором досягнення якісних результатів у виховній роботі шкільного соціального педагога [8; 25].

Функціональний аспект гейміфікації у роботі соціального педагога зосереджений передовсім на механізмах впливу різних ігрових складників на процес соціального виховання підлітків в умовах закладу освіти (школи). Він власне й визначає, як саме ігрові інструменти гейміфікації трансформують соціально-виховну взаємодію, підвищуючи при цьому рівень довіри між учасниками взаємодії та сприяють засвоєнню підлітками ustalених соціальних норм [8; 25].

У межах виховної роботи соціального педагога в умовах школи даний аспект зrealізується через такі основні функції:

Мотиваційно-стимульовальна функція, яка знаходить свій прояв у динаміці особистісних змін підлітків. Це перетворює доволі складний процес самовиховання підлітків на пролонгований процес досягнення мети, де будь-яке позитивне соціальне рішення має підкріплення.

Прикладна функція, яка полягає в залученні підлітка до соціально значущої діяльності за допомогою квестів, рольових сценаріїв тощо. Це своєю чергою дозволить нівелювати своєрідний «супротив» підлітків традиційним методам «повчання», перетворюючи при цьому процес засвоєння етичних норм на інтенсивний пошуковий процес.

Функція безпечної апробації досвіду, яка полягає передовсім у тому, що соціальний педагог має створити таке гейміфіковане соціальне середовище, в якому підліток може «приміряти» на себе різні соціальні ролі та моделі поведінки без ризику неповоротних реальних соціальних наслідків. Це є надзвичайно важливим аспектом соціального становлення особистості підлітка, а також процесу для формування здатності виходу з різних конфліктних ситуацій, а відтак – подолання різних форм прояву девіації.

Діагностико-прогностична функція, яка знаходить свій прояв у процесі збору даних про соціальну активність підлітка в гейміфікованій системі, що своєю чергою дає соціальному педагогу створити об'єктивну картину його ціннісних пріоритетів, мобільності в прийнятті рішень та особливостей соціальної та комунікативної взаємодії в класі/групі. Власне реалізація цієї функції дозволяє фахівцеві оперативно корегувати змістове наповнення виховних заходів.

В контексті виховної діяльності соціального педагога особливого значення набуває імплементація гейміфікованих технологій, що здатні забезпечити синергію особистісного розвитку підлітка та його успішної соціалізації та інтеграції в соціум. Основними інструментами в цьому контексті соціально-педагогічного впливу постають соціально-рольові моделювання та командні

змагання, що мають спрямовуватися на згуртування колективу, а також тематичні квести й тренінгові симуляції, які дозволять підліткам навчитися відпрацьовувати навички соціальної поведінки в різних ситуаціях (а в тому числі – екстремальних). Ефективність такої соціально-педагогічної роботи підсилюється залученням відповідних цифрових платформ і мобільних сервісів, що є адаптованими для розв’язання конкретних виховних завдань через інтерактивний соціальний досвід [6; 8].

Інтеграція як традиційних, так і інноваційних ігрових форматів у виховний процес, здійснюваний соціальним педагогом, створює цілісну модель, яка спрямовану на гармонійний розвиток особистості підлітка. При цьому використання рольового моделювання дозволить підліткам відпрацьовувати моделі прийняття рішень у різних соціальних ситуаціях та розвинути лідерські якості, що є основою для формування соціально прийнятної поведінки, а також громадянської свідомості. Своєю чергою, різного роду командні квести зможуть забезпечити поєднання теоретичних знань із практичною соціальною активністю, розвиваючи при цьому навички планування свого часу, витривалості, а також мобільної реакції на соціальні виклики [6].

Цифровізація виховного простору через впровадження гейміфікації значно посилює мотиваційний складник. На наше переконання, для ґрунтовного аналізу виховної діяльності соціального педагога в цифровому просторі доцільно розглядати цифрове освітньо-виховне середовище освітнього закладу (школи) як цілісну систему, у межах якої він реалізує свій професійний інструментарій. Ефективним підходом до оцінювання окремого виховного кластера є використання SWOT-аналізу. Власне застосування цієї методики дозволить соціальному педагогу здійснити проектування виховного процесу, базуючись при цьому на комплексному дослідженні як внутрішніх ресурсів, так і зовнішніх чинників впливу на формування певної моделі соціальної поведінки. У межах професійної діяльності соціального педагога SWOT-матриця має бути підґрунтям для прийняття обґрунтованих та аргументованих рішень через ідентифікацію як сильних, так і слабких сторін цифрової взаємодії з підлітками,

а також – прогнозування можливих потенційних можливостей і загроз для соціального розвитку підлітків [6].

Нагадаємо, що специфіка SWOT-аналізу ґрунтується на системному дослідженні чотирьох детермінант, назва яких і утворює акронім від відповідних англomовних термінів:

- **S** (*strengths*) – сильні сторони;
- **W** (*weaknesses*) – слабкі сторони;
- **O** (*opportunities*) – потенційні можливості;
- **T** (*threats*) – ймовірні загрози.

Акцентуємо увагу на тому, що для забезпечення ефективності результатів професійної діяльності доцільно здійснювати диференційований аналіз, структуруючи його при цьому за окремими змістовими напрямками: індивідуально-психологічними характеристиками, знаннями, професійними компетентностями та практичними навичками [6; 9; 10]. Такий підхід дозволить деталізувати профіль досліджуваного об'єкта, а відтак – сформувати цілісне уявлення про рівень організації виховної роботи.

Таким чином, при проектуванні гейміфікованого освітнього середовища виховний потенціал у роботі з підлітками важливим є розвиток критичного мислення учнів, що є основою для формування безпечного та відповідального цифрового громадянства. Цей процес також передбачає формування культури управління соціальним педагогом власною онлайн-репутацією, а також саморозвиток щодо здатності розпізнавати та нівелювати вплив деструктивного контенту (як от проявів глумінгу та інших мережевих загроз) [16].

Це буде неможливим без усвідомлення соціальними педагогами та педагогічними працівниками значимості впливу цифрових технологій на підлітків, а також на соціалізацію та виховний процес. Тому підвищення рівня цифрової компетентності соціального педагога в умовах діджиталізації стає неодмінним складником їхнього професіоналізму [8].

2.2. Технологія соціально-психологічного квесту як інструмент соціального педагога щодо формування ціннісних орієнтирів підлітків

З метою забезпечення продуктивності професійної діяльності соціального педагога щодо виховного процесу в підлітковому середовищі пропонуємо активніше впроваджувати квест-технологію, яка має ґрунтуватися на інтеграції ігрових технологій і актуальним соціокультурним контентом. Так, використання різних елементів медіапростору, цифрових пристроїв, а також популярних серед учнівської молоді тенденцій сприятиме підвищенню рівня залученості усіх учасників освітньо-виховного процесу. Водночас обов'язковою умовою при цьому є дотримання цільової соціально-виховної спрямованості, що дозволить зреалізувати виховний потенціал відповідного заходу через призму особливо значущих для сучасного покоління позитивних ціннісних орієнтирів [19].

1. Квест «Формула розуміння»

Метою квесту є формування толерантності, розвиток емоційного інтелекту, та навичок конструктивної міжособистісної взаємодії та безконфліктного спілкування.

Один із підлітків, як представник команди, ознайомлюється із пропонуваним текстом, який він повинен передати членам команди у форматі монологу. Завдання інших учасників полягає у відтворенні основних ідей цієї розповіді з використанням уточнювальних запитань, уникаючи при цьому прямих інтерпретацій чи/або оцінок.

- Легенда: Невідомий баг вразив цілий світ вірусом «цифрової байдужості», через який людство повністю втратило здатність відчувати і свої емоції, і емоції одини одного.

Ви елітна команда вчених-лінгвістів, єдині, які мають здатність віднайти «антидот», розшифрувавши при цьому мову почуттів.

- Завдання:

- Станція «*Face Scan*» (розкодування міміки). Учасникам пропонується розпізнати усі емоції за поданими фрагментами (зони очей та лінії губ) та дібрати слова підтримки для кожної ситуації, щоб «розкодувати» заблоковану емоцію.

- Станція «*Deep Audio*» (фільтрація перешкод). Один із учасників отримує заплутану історію, яка перетворена на цифровий шум. Інший учасник, його напарник, має «прийняти сигнал», переказавши історію своїй команді максимально в «чистому вигляді», використовуючи при цьому лише такі техніки як уточнення та перефразування.

- Станція «*Conflict Fix*» (перепрошивка системи). Два агенти застрягли у жорсткій суперечці, що загрожує системним збоєм для усієї людської спільноти. Відтак, вірус байдужості змушує усіх їх діяти агресивно, але ваше завдання полягає в тому, щоб не просто знайти та видалити помилку, а передовсім змінити сам код їхньої міжособистісної взаємодії. Необхідно вирішити конфліктну ситуацію між учасниками команд, запропонувавши при цьому рішення, де виграють обидві сторони (Win-Win). І Лише після успішної інсталяції цього протоколу конфлікт буде повністю вичерпано, а учасники отримають фінальний фрагмент антитоду щодо знешкодження вірусу.

• Результат – активація коду «*Unity*». Успішний збір усіма учасниками фрагментів «карти серця» дозволить команді «перезавантажити» систему людських взаємовідносин. Це символізуватиме повне «видалення вірусу» байдужості та відновить стабільний «емоційний конект» між усіма людьми, перетворивши при цьому усі розрізнені профілі на єдину цілісну мережу.

2. Правовий квест-детектив «Юридична детекція».

Мета: Формування правосвідомості підлітків через вивчення юридичної відповідальності за скоєні суспільно небезпечні діяння (як от, булінг, вандалізм, кіберзлочини).

Проведення квесту спрямоване на опанувати протоколами безпеки в реальному та віртуальному (цифровому) світах. Підлітки мають навчитися розпізнавати булінг, блокувати бажання руйнувати (вандалізм) та вміло

захищати особисті дані від різних кіберзагроз, для того, щоб отримати повний доступ до прав і свобод сучасного громадянина.

- Легенда: У віртуальному (або реальному) освітньому закладі стався правовий інцидент. «Спецгрупа» детективів отримує цю «справу» та має встановити, чи мало місце порушення закону, та які санкції за це передбачено.

Завдання:

Станція «Доказова база». Етап правової оцінки нормативно-правової бази. Учасники здійснюють пошук та систематизацію джерел права (витягів із кодексів та нормативних актів), розміщених у локаціях за допомогою QR-технологій або візуальних маркерів. Завдання також передбачає співвіднесення змісту протиправної дії із конкретними правовими нормами для того, щоб встановити об'єктивну сторону «складу злочину».

Станція «Сканер брехні». На цьому етапі детективи переходять до так званого етапу «перехресного допиту» медіафайлів. Їхнє завдання – проаналізувати конкретні відеоархіви для того, щоб виявити відповідні «комунікативні пастки». При цьому вони мають шукати ознаки газлайтингу, маніпуляцій фактами та токсичного пресингу, що зазвичай маскують булінг.

Для підготовки проведення цієї справи пропонуємо заздалегідь переглянути такі відео:

<https://www.youtube.com/watch?v=VZdJ6Nl6pzg> (Як захистити дитину від булінгу?)

<https://www.youtube.com/watch?v=YqmoS3bJCh8> (Як розпізнати, що вашу дитину цькують?)

<https://www.youtube.com/watch?v=9SjooOR89Y> (Психологічне айкідо проти булінгу. Інструкція для підлітків).

- Станція «Незалежна колегія присяжних». На цьому етапі відбувається публічне представлення результатів ситуативного правового аналізу, здійснено учасниками, у формі своєрідного змагального процесу. Так, опираючись на засади презумпції невинуватості та норми чинного законодавства, учасники (присяжні) формулюють чітку доказову базу для того, щоб обґрунтувати лінії

захисту чи/або обвинувачення фігурантів певного інциденту. При цьому особливої уваги потребує логічне структурування їхньої промови, що базується на дедуктивному методі (тобто від загальної норми права до конкретного факту/фактів) та використанні відповідних доказів).

- **Результат.** Завершальним актом «розслідування» має стати винесення обґрунтованого та зваженого рішення, що базується на балансі між законами та мораллю. Учасники квесту при цьому демонструють рольове перевтілення у «вершителів правосуддя», де власне кожний вирок є результатом всебічного аналізу як наслідків, так і відповідальності, що чекає на кожного, хто наважується переступати межу дозволеного.

3. Профорієнтаційний квест «Провідник майбутнього».

Мета полягає у сприянні професійній самоідентифікації особистості підлітка та розширення кола його інформаційного простору, пізнавальних інтересів щодо актуальних напрямів сучасного ринку праці. При цьому акцент має робитися на інтеграції підлітка у світ знань про високотехнологічні галузі (STEM-сектор) та світ професій соціономічного типу (як от соціальної сфери), що забезпечує формування адаптивної кар'єрної траєкторії в умовах цифровізації.

З метою якісного проведення квесту підліткам варто зареєструватися на сайті Всеукраїнського проекту з профорієнтації та побудови кар'єри. Обери професію своєї мрії (<https://hryoutest.in.ua/>) та переглянути профорієнтаційні відео. Нагадаємо, що це Національне Форсайт-дослідження «Україна – 2035: Людський капітал та ринок праці».

- **Легенда.** Учасники мають уявити, що вони потрапляють у 2035 рік.

Наголосимо, що таке своєрідне футурологічне моделювання професійної діяльності з горизонтом планування до 2035 року. Ефективність проведення квесту визначається акцентуванням уваги на розвиткові *soft skills* як визначальних факторів конкурентоспроможності людини в епоху ШІ (штучного інтелекту). Такий підхід зумовлений тим, що більшість професій є

автоматизованими, і підліткам необхідно знайти саме ті сфери, де людські якості (як от, емпатія, креативність, інженерна думка) будуть залишатися незамінним.

Завдання:

- Станція «Арсенал майбутнього».

Цей етап спрямований передовсім на формування навичок (soft skills) із відповідними профілями спеціалістів. При цьому учасники мають здійснити системний аналіз професійних обов'язків представників різних галузей, встановлюючи при цьому відповідність поміж когнітивними якостями (наприклад, критичним мисленням у діяльності політолога) та відповідними психоемоційними атрибутами (до прикладу, емоційним інтелектом та емпатією у його професійному профілі).

Станція «Технологічне проектування».

Соціальний педагог пропонує учасникам здійснити так званий інженерний прототип відповідного спеціалізованого пристрою, що спрямований на подолання різних видів бар'єрності в побуті для маломобільної групи населення. Власне такий процес передбачає використання спеціальних методів дизайн-мислення та апсайклінгу (маються на увазі підручні матеріали) для створення функціональної моделі, що буде нівелювати соціальну обмеженість та сприяти автономії особистості з інвалідністю.

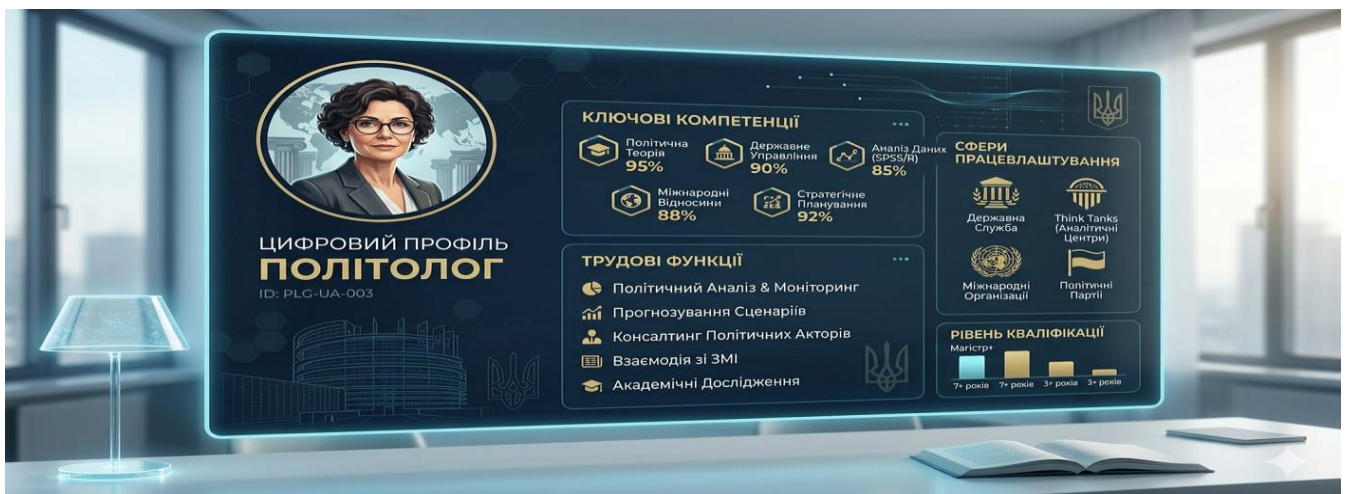
Станція «Електронний відбиток».

Метою цього етапу є проведення ґрунтовного аналізу публічного цифрового профілю особистості на певній соціальній медіаплатформі. Це завдання передбачає проведення своєрідної «детекції» можливих репутаційних ризиків та оцінки впливу «електронного відбитку» на формування професійного іміджу в майбутньому. Особлива увага при цьому приділяється підтвердженню достовірності контенту на відповідність етичним стандартам професійної культури майбутнього.

Підлітки мають змоделювати життєві сценарії, за яких онлайн-репутація стає визначальним активом чи/або деструктивним фактором у процесі побудови кар'єри до 2035 року».

• Результатом квесту є створення цифрового «профілю професії», який найбільше відповідає інтересам підлітка.

У процесі проходження практики та роботи над бакалаврським дослідженням ми пропонували підліткам назвати основні вимоги до освіти та досвіду політологів, а також скласти перелік *hard skills* та *soft skills*. На основі цих даних отримано цифровий профіль політолога. На рисунку 2.1. подаємо орієнтовний профіль політолога, створений за допомогою ШІ.



Рисунку 2.1. Цифровий профіль політолога, згенерований ШІ

Позитивно показовим є те, що підлітки створили такий цифровий профіль їхнього соціального педагога (Рис. 2.2). Власне це свідчить про те, що учні є добре обізнаними зі специфікою роботи соціального педагога та беруть активну участь у різних заходах, що проводяться в школі.



Рис. 2.2. Цифровий профіль соціального педагога Кульчицької школи, згенерований ШІ

Отже, нами обґрунтовано доцільність упровадження технології соціально-психологічного квесту в практичну діяльність шкільного соціального педагога. Резюмуючи викладене, наголосимо, що застосування квест-технологій дозволяє соціальному педагогу закладу освіти ефективно трансформувати виховний потенціал освітньо-виховних заходів. Це сприяє формуванню у сучасних підлітків позитивних ціннісних орієнтирів, а відтак – соціально прийнятної моделі поведінки у суспільстві.

2.3. Гейміфікація у реалізації технології соціально-педагогічної діяльності щодо національно-патріотичного виховання підлітків

В контексті вибраної теми дослідження ми акцентували особливу увагу на національно-патріотичному вихованні учнів у діяльності соціального педагога. Опираючись на законодавство України, розглядаємо цей процес як фундаментальну, комплексну систему цілеспрямованого впливу, що зреалізовується завдяки координованій діяльності інституцій державного управління, освітніх установ, інститутів громадянського суспільства та сімейного інституту [22]. Сучасна парадигма цього виховного процесу є спрямованою на формування у молодих людей стійкої патріотичної свідомості, активної громадянської позиції, а також – усвідомлення необхідності щодо виконання громадянського та конституційного обов'язку щодо захисту суверенітету, територіальної цілісності та національних інтересів України [22]. Наголосимо, що процес виховання співвідноситься зі сприянням утвердженню України як правової, демократичної, так і соціальної держави. Визначальним напрямом у структурі національно-патріотичного виховання визначено формування стійкої системи ціннісних орієнтацій особистості стосовно українського народу, Батьківщини, нації та державності [22].

Відтак, реалізація мети патріотичного виховання має здійснюватися через комплекс виховних завдань. Зasadничим напрямом при цьому є інтерналізація у свідомості особистості (в нашому випадку – підлітка) патріотичних цінностей, ідей і переконань та формування стійкої поваги до національної та історико-культурної спадщини України. Поряд із цим актуалізується також завдання щодо виховання правової культури, в основі якої повага до Конституції України, чинного законодавства і державної символіки. Важливим показником ефективності виховного процесу є сформованість у здобувачів усвідомленого взаємозв'язку поміж індивідуальною свободою, прав людини та патріотичної відповідальності громадянина. Власне у практичній площині діяльності соціального педагога виховний процес має бути орієнтованим на фасилітацію набуття підлітками соціально-патріотичного досвіду. Тому при розробці виховних заходів ми орієнтувалися на формування готовності підлітків до конструктивної участі у процесах життєдіяльності шкільної громади, розвиток навичок комунікативної взаємодії, а також здатності дотримуватися правових норм, захищати права іншої людини, брати на себе відповідальність та розв'язувати конфлікти [19; 22].

Ми розробили гейміфікований квест на основі матеріалів з національно-патріотичного виховання.

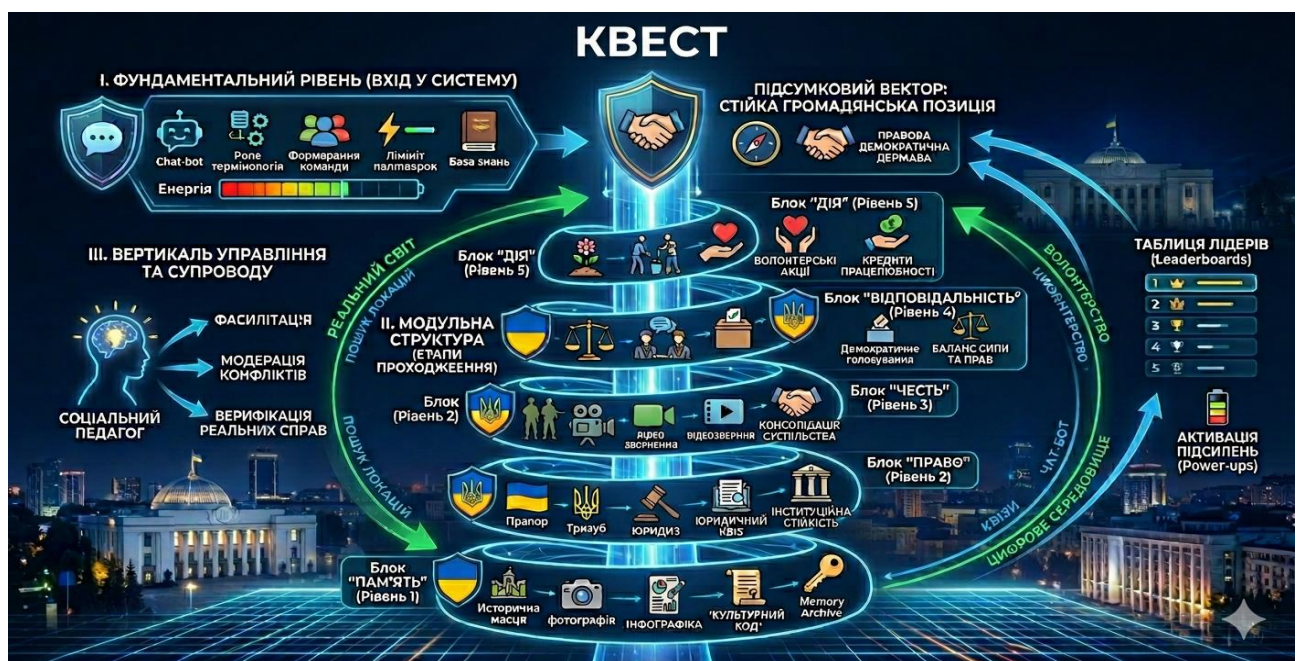


Рис. 2.3.Згенерований III рисунок моделі розробленого квесту «Код Нації»

Охарактеризуємо більш детально сюжетну лінію. Легенда розробленого нами квесту базується безпосередньо на визначенні та меті патріотичного виховання сучасної молоді.

Легенда: «У майбутньому, де Україна стала могутньою правовою, розвиненою та демократичною державою, з'являється вірус «Свайп-0» (символ деструктивних ідеологій: сепаратизму, українофобства, аморальності, фашизму, шовінізму). Він може стирати з пам'яті людей усі патріотичні цінності, повагу до символіки та історії рідного краю, а також автентичні риси української ментальності. Ви – це елітна група «Вартові Волі України». А ваша мета полягає в тому, щоб зупинити поширення вірусу, відновивши при цьому цілісність «Коду Нації»».

Завдання: виконати 5 основних місій (рівнів), кожна з яких відповідає одному з виховних завдань, щоб зібрати 5 фрагментів «Коду української нації» та зберегти демократичні принципи.

Для адаптації цієї гри у виховний процес доцільно використовувати методологію гейміфікації, яка власне і трансформує освітню діяльність у чітко структуровану систему інтерактивної взаємодії між усіма учасниками.

Процес реалізації поставлених завдань ґрунтується насамперед на принципах гейм-дизайну, де кожна зі змістових частин має розпочинатися із надання детального інструктажу щодо цифрового середовища із застосуванням відповідної рольової термінології для того, щоб стимулювати пізнавальну активність у процесі пошуку достовірних історичних даних.

Акцентуємо увагу на тому, що система обмежень (як часових, так і ресурсних) має реалізуватися за допомогою виконання додаткових суспільно корисних чи/або волонтерських завдань.

Інструментарієм підтримки з боку соціального педагога є спеціальні інтелектуальні модулі під такими назвами : «Знання Конституції», «Культурний код» та «Свобода вибору», активація яких дозволяє отримувати допомогу та розширювати наданий ліміт часу для опрацювання матеріалу.

Особлива увага при цьому приділяється розвитку навичок узгодженої командної взаємодії, що знаходить свій прояв у делегуванні повноважень та спільному вирішенні проблем. Виконання таких важливих завдань різної складності потребує єдності зусиль усіх учасників для досягнення спільної мети чи/або розробки шляхів та методів протидії деструктивним соціальним явищам.

Моніторинг успішності та ранжування усіх учасників здійснюється соціальним педагогом за допомогою системи відповідних рейтингових таблиць, де власне результативність оцінюється за критеріями оперативності, творчого підходу та точності наданих відповідей.

Рівень 1. Меморіальна спадщина (Memory archive)

Перший етап є спрямованим на утвердження серед підлітків патріотичних цінностей та глибокої поваги до культурно-історичного минулого України через різні форми практичної діяльності.

Освітня активність підлітків передбачає ідентифікацію міських локацій, що є пов'язаними зі значущими історичними подіями, та зробити їх фото для подальшого створення тематичної інфографіки. Власне пропонована цифрова складова цього етапу може реалізуватися через розв'язання головоломок, що відкривають доступ до контрольного тестування соціальним педагогом для якісної перевірки знань про національний культурний код.

Рівень 2. «Цитадель Права»

Наступний етап нашого квесту присвячений формуванню правової культури підлітків та вихованню у них поваги до Конституції України, національного законодавства та державної символіки тощо.

Практична частина передбачає проведення оперативного моніторингу навколишнього середовища для виявлення та фотофіксації усіх об'єктів державної символіки в межах визначеної територіальної одиниці чи/або навчального закладу.

Прикладами цифрової інтеграції цього рівня є завдання у чат-боті: «Як поводитися з Прапором?», «Продовжи статтю Конституції...». Учасники мають

«прорватися» через ці цифрові перешкоди, використовуючи при цьому знання законів.

Рівень 3. Вектори *мужності*.

Для успішної реалізації квесту пропонуємо ознайомитися зі змістом таких ігор:

Битва за Україну. <https://demo.devs.mx/ukraine/>

THREEDAYS – це військовий тактичний шутер, який розкриває реальність сучасної війни через різні історії мужності, приклади самопожертви та незламної сили українських воїнів. Власне ця гра є поєднанням інтенсивного геймплею із глибоким психоемоційним зануренням, даючи при цьому змогу «переживати» найважливіші миті повномасштабної війни в Україні. (<https://store.steampowered.com/app/2372340/THREEDAYS/?l=ukrainian>)

Окрім цього, на наш погляд доцільно переглянути фільми про війну, зняті українцями після повномасштабного вторгнення (<https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3963277-filmiv-pro-vijnu-znati-ukraincami-pisla-povnomasstabnogo-vtorgnenna.html>)

Серед них особливого зацікавлення у нас викликав спільний американсько-українсько-австралійський документальний фільм про життя художників-керамістів у м. Харків на початку російського вторгнення 2022 року. Варто наголосити на тому, що цей фільм здобув низку відзнак, а – зокрема був номінованим на Оскар-2025 як якнайкращий повнометражний документальний фільм (<https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3963277-filmiv-pro-vijnu-znati-ukraincami-pisla-povnomasstabnogo-vtorgnenna.html>)

Даний етап спрямований на підвищення престижу військової служби та формування у свідомості підлітків образу сучасного військовослужбовця як національного героя.

У межах проходження цього рівня учасники здійснюють підготовку письмових або відеозвернень до українських захисників та проводять пошукову роботу з ідентифікації урбанонімів, що увічнюють пам'ять героїв сучасної війни. Роль соціального педагога в цьому процесі є визначальною, оскільки він

здійснює фаховий супровід та координує емоційно-ціннісне навантаження завдань для запобігання психологічній дестабілізації здобувачів освіти.

Цифровий компонент передбачає використання методу кейс-стаді, де історичний досвід та особисті наративи ветеранів інтегруються в ігровий процес. Під керівництвом соціального педагога учасники асимілюють ці життєві історії для зміцнення соціальної згуртованості.

Рівень 4. Координація суспільних інтересів

Завершальний етап квесту зосереджений на глибокому усвідомленні підлітками взаємозв'язку між індивідуальною свободою, правами людини та патріотичною відповідальністю кожного перед українським суспільством.

Пройдення цього квесту передбачає вирішення складних дилем морально-етичного характеру, що базуються передовсім на принципі розмежування особистісних інтересів та прав інших суб'єктів соціального взаємодіяння. Учасники квесту здійснюють колективне обговорення проблемних життєвих ситуацій та шляхом демократичного голосування усі разом приймають рішення із обов'язковим обґрунтуванням обраної соціальної позиції. Пропонуємо для ознайомлення працю Зубрицького І.Я. [13].

Цифровий інструментарій моделює такий сценарій, у якому підліткам пропонуються різні деструктивні механізми досягнення поставленої мети через застосування сили чи/або егоїстичних прояві соціальної поведінки. Проте успішна інтерпретація результатів на цьому рівні є можливою лише за умови відмови від таких методів на користь конструктивного діалогу та усвідомленої соціальної відповідальності.

Керівна роль соціального педагога на цьому етапі квесту знаходить свій прояв у фасилітації дискусії та допомозі підліткам в інтеграції правових норм у систему їхніх особистісних ціннісних життєвих орієнтирів.

Рівень 5. Соціокультурна ідентичність.

Цей етап квесту є спрямованим на актуалізацію та культивування підлітками визначальних рис української ментальності з особливим акцентом на

екологічній свідомості та етиці їхнього відповідального ставлення до навколишнього природного середовища.

Підлітки при цьому залучаються до практичної реалізації соціально значущих ініціатив на вибір, що включають в себе заходи з благоустрою територій для підкреслення цінності рідної природи, надання волонтерської допомоги тим, хто її потребує як прояв гуманізму. Під керівництвом соціального педагога ці заходи трансформуються у дієвий інструмент формування стійких моральних переконань та активної життєвої позиції.

Цифровий механізм управління цими ресурсами в межах даного етапу квесту інтегрує реальні соціальні досягнення в ігрову економіку через нарахування спеціальних «балів працелюбності». Власне отримання цих активів стає можливим лише за умови підтвердження виконання суспільно корисних справ у реальному житті, що дозволить учасникам квесту ефективно розвивати внутрішню систему управління соціальними проектами та усвідомлювати значимість особистих зусиль.

Сподіваємося, що представлена програма гейміфікації виховного процесу спрямована на комплексне використання різних етапів квесту в процесі виховання підлітків (на прикладі національно-патріотичного) через інтеграцію ігрових технологій у практику діяльності соціального педагога. Основна ідея гейміфікації полягає у переході від пасивного засвоєння знань до активної соціальної практики, де кожен етап моделює надзвичайно важливі аспекти державотворення та суспільної взаємодії.

Отже, квест охоплює п'ять основних напрямів: історико-патріотичний, що базується на дослідженні меморіальної спадщини та національного культурного коду; нормативно-правовий, що є орієнтованим на засвоєння підлітками конституційних засад та повагу до державних символів; військово-цивільний, який через наративи героїзму та медійні проекти підвищує престиж захисників України; етико-філософський, який є спрямованим на розв'язання моральних дилем та інтенсивного пошуку балансу між особистою свободою і відповідальністю; діяльнісний, що активізує волонтерську активність.

Визначальну роль у цій моделі відіграє соціальний педагог, який виступає фасилітатором, забезпечуючи при цьому коректну інтерпретацію ігрового досвіду та його інтеграцію в реальну систему ціннісних орієнтирів підлітків. Ми переконані, що такий підхід дозволить підвищити ефективність процесу виховання, спрямованого на формування свідомого громадянина, який здатний до конструктивного діалогу, стійкої соціальної позиції та активної участі в житті правової демократичної держави.

Висновки до другого розділу

У цьому розділі розглянуто ефективні інструментарії формування позитивних ціннісних орієнтирів у підлітковому середовищі. Доведено, що за умови використання соціальним педагогом інтеграції ігрових методик із актуальним соціокультурним контентом та елементами цифровізації сприяє підвищенню залученості усіх суб'єктів освітньо-виховного процесу в умовах закладу освіти. Обов'язковою умовою при цьому є збереження чіткої цільової спрямованості виховних заходів.

У розділі представлено та деталізовано три авторські моделі квестів, які диференційовано за виховними цілями.

«Формула розуміння», спрямована на розвиток емоційного інтелекту, емпатії та навичок конструктивної безконфліктної взаємодії на засадах рівноправного партнерства Win-Win. Правовий квест-детектив «Юридична детекція» є орієнтованим на формування правосвідомості та медіаграмотності підлітків і передбачає опанування алгоритмами протидії булінгу, кіберзагрозам та вандалізму шляхом аналізу нормативно-правової бази і встановлення правдивості на предмет маніпуляцій. Профорієнтаційний квест «Провідник майбутнього», розроблений на засадах футурологічного моделювання ринку праці до 2035 року. Власне в ньому здійснено акцент на адаптації підлітків до умов цифровізації та автоматизації, а також на актуалізації знань про різні сучасні професії.

ВИСНОВКИ ЗАГАЛЬНІ

Здійснений аналіз наукових розвідок із піднятої проблеми та аналіз практичної діяльності соціального педагога, власний досвід волонтерської діяльності дозволили нам зробити такі узагальнення:

Проведено комплексний аналіз теоретико-практичних засад використання гейміфікації як інноваційного інструменту в професійній діяльності соціального педагога школи.

Встановлено що ігрова діяльність є фундаментальною категорією, яка виступає як динамічна система взаємодії особистості з навколишнім середовищем. У ході дослідження виявлено складну взаємозалежність між грою та емоційним станом підлітка де власне позитивна емоція виступає ключовим стимулом до активної соціалізації та засвоєння культурно-історичного досвіду. Ігровий формат при цьому виступає потужним інструментом емоційної регуляції та інтенсифікації міжособистісної комунікації підлітків. Завдяки ігровим технологіям значно мінімізується рівень психологічного стресу в підлітків та забезпечується відновлення їхнього соціально-адаптаційного потенціалу.

З'ясовано що гейміфікація не є тотожною поняттю гри у традиційному розумінні. Вона розглядається як використання ігрових елементів та засобів у неігрових контекстах соціально-педагогічної роботи. На основі концептуальної рамки Себастьяна Детердінга розмежовано поняття гейміфікації серйозних ігор та ігрового дизайну що дозволило точніше визначити місце цього інструменту в освітньому процесі. Застосування гейміфікації у роботі соціального педагога з підлітками сприяє трансформації рутинних виховних завдань у захопливий процес. Це власне і дозволяє ефективно керувати соціальною поведінкою вихованців через системи заохочення та рейтингування без застосування методів примусу.

Доведено що цифрові платформи виступають дієвим середовищем реалізації гейміфікації в умовах діджиталізації суспільства. Використання онлайн-ових та офлайн-ових інструментів дозволяє соціальному педагогу

створювати персоналізовані виховні траєкторії які враховують пізнавальні інтереси підлітків цифрової епохи. Гейміфікація в цьому контексті постає як засіб інтенсифікації соціально-виховної діяльності що забезпечує високий рівень залученості та мотивації підлітків до самовдосконалення.

Обґрунтовано принципи гейміфікованого процесу серед яких особливого значення набувають прозорість правил наявність зворотного зв'язку та можливість вільного вибору траєкторії особистісного розвитку. Дотримання цих принципів у діяльності соціального педагога дозволяє не лише підтримувати інтерес до соціально значущих ініціатив а й формувати ціннісні орієнтири підлітків через проживання ігрового досвіду в безпечному середовищі.

У межах дослідження доведено, що гейміфікація, інтеграція ігрових методик із актуальним соціокультурним контентом та цифровими інструментами суттєво підвищує рівень залученості усіх суб'єктів освітньо-виховного процесу. Основною вимогою до такої діяльності соціального педагога визначено дотримання ним чіткої цільової спрямованості виховних впливів.

У роботі деталізовано авторські моделі соціально-педагогічних квестів, які структуровані відповідно до конкретних виховних цілей. Перша модель під назвою «Формула розуміння» орієнтована на розвиток емоційного інтелекту та навичок безконфліктної взаємодії на принципах рівноправного партнерства. Правовий квест-детектив «Юридична детекція» спрямований на формування правової культури та медіаграмотності підлітків через опанування алгоритмів протидії кіберзагрозам і маніпуляціям. Профорієнтаційний квест «Провідник майбутнього» базується на футурологічному моделюванні ринку праці та акцентує увагу на адаптації молоді до умов цифрової трансформації суспільства.

Перспективи подальших наукових розвідок вбачаємо у розробці методичних рекомендацій для соціальних педагогів щодо використання гейміфікації у профілактиці негативних тенденцій у підлітковому середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алгоритм взаємодії щодо превенції та протидії булінгу в закладах освіти. [URL] : <https://mon.gov.ua/news/alhorytm-vzaiemodii-shchodo-preventsii-ta-protydii-bulinhu-v-zakladakh-osvity>
2. Антонов Є.В. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів : монографія / за ред. О.А. Дубасенюк. Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2024. С. 229–258.
2. Булінг та кібербулінг у підлітковому середовищі. Статистичні дані щодо булінгу серед підлітків України. [URL] : <https://www.unicef.org/ukraine/bullying-cyberbylling-teens-Ukraine>
3. Булінг та кібербулінг у підлітковому середовищі. Статистичні дані щодо булінгу серед підлітків України. [URL] : <https://www.unicef.org/ukraine/bullying-cyberbylling-teens-Ukraine>
4. Васильєва М.П., Романова І.А., Шеплякова І.О. Гейміфікація в підготовці соціальних працівників. *Освітологічний дискурс*. 2020. № 4 (31). С. 97–114.
5. Використання ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами: навчально-методичний посібник / упоряд. В.В. Басик. Черкаси: КНЗ ЧОПОПП ЧОР, 2025. 88 с.
6. Виховання дітей та молоді у цифровому просторі: посібник / [Журба К.О., Канішевська Л.В., Малиношевський Р.В., Харченко Н.В., Федоренко С.В.]. Київ, 2022. 124 с.
7. Військово-патріотичне виховання учнів в умовах ідейно-світоглядної конфронтації: навчально-методичний посібник / Остапенко О.І., (ред.), Тимчик М.В., Зубалій М.Д., Журба К.О., Бінецький Д.О., Касіч Н.П., Кузора І.В. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2022. 165 с.
8. Гавриш О. Діджиталізація в соціальній роботі – потреби та виклики спеціалістів із соціальної роботи в Німеччині. *Технології електронного навчання*. 2021. № 5. С. 79–83.

9. Гейміфікація як засіб індивідуалізації навчання XXI століття / Т.В. Галицька-Дідух, О.В. Гречановська, І.О. Батарейна, В.А. Гурська, І.В. Бабік / Вид-во: Futurity Research Publishing, 2025. 204 с.

10. Дічев К., Дічева Д. Гейміфікована освіта: що відомо, у що вірять і що залишається невизначеним: критичний огляд. *Міжнародний журнал освітніх технологій у вищій освіті*. 2017. № 14 (1).9. URL: 10.1186/s41239-017-0042-5

11. Дія. Освіта. Школа без цькування. Учителю. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/skola-bez-ckuvan-castina-1-ucitelu>

12. Єнгалічева І. Ігрові технології у соціальній роботі з дітьми групи ризику: переваги та труднощі. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2025. № 2 (53). С. 48–51.

13. Зубрицький І.Я. Розвиток ідей щодо профілактики соціальних відхилень у неповнолітніх на сторінках української педагогічної періодики Східної Галичини (1918–1939 роки) : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.05 ; Тернопіль, 2019. 248 с.

14. Іванюк П.О., Бондар А.С. Гейміфікація, як ефективний інструмент мотивації у сфері фізичної культури та спорту. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*. 2024. Вип. 7(180). С. 59–64.

15. Ігри: дослідження та практика / *Детердінг, Себастьян*. <https://dl.acm.org/journal/games>

16. Кекош О., Смерчак Л. Системний підхід до діяльності соціального педагога щодо запобігання та протидії булінгу (цькування) в освітньому середовищі. *Молодь і ринок*. 2026. № 2 (246). С. 122 – 127.

17. Коваленко О.О., Паламарчук Є.А. Моделі гейміфікації в системах управління навчанням : монографія. Вінниця : ВНТУ, 2023. 85 с.

18. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. № 3(111). С. 47–51.

19. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі / Національна академія педагогічних наук України. К., 2021. 52 с.

20. Кудикіна Н. Психологічні витоки педагогічної теорії ігрової діяльності. <https://eprints.zu.edu.ua/540/1/04knvtid.pdf>
21. Найкращі програми для гейміфікації та освітні програми для дорослих (2026). [URL] : <https://yukaichou.com/gamification-examples/10-best-gamification-education-apps/>
22. Національно-патріотичне виховання. [URL] : <https://mon.gov.ua/osvita-2/pozashkilna-osvita/vikhovna-robotata-zakhist-prav-ditini/natsionalno-patriotichne->
23. Наказ Міністерства освіти України «Деякі питання реагування на випадки булінгу (цькування) та застосування заходів виховного впливу в закладах освіти». [URL] : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0111-20#Text>
24. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвип. С. 250–260.
25. Попов О. А. Використання цифрових інструментів у соціальній роботі з молоддю. *Соціальна педагогіка: теорія та практика*. 2024. №2. С. 125–130.
26. Профілактика та корекція відхилень поведінки : навч.-метод. посібник / укл. Лариса Мафтин. Чернівці : Чернівець. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2021. 368 с.
27. Сергієнко Т.М., Самойлова Ю.І., Денисюк Ю.І. Толерантність як соціально-педагогічний інструмент вирішення конфліктних ситуацій. *Інноваційна педагогіка*. 2020. Вип. 22, т. 2. С. 153–156.
28. Сокол І.М. Вебквест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2013. № 2(9). С. 28–31.
29. Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика: матеріали I Міжнародної студентської наукової конференції (Т. 2), м. Кам'янець-Подільський, 29 жовтня, 2021 рік / ГО «Молодіжна наукова ліга». Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С. 91–94.*

30. Толочко С.В. Інноваційні технології формування компетентності здобувачів освіти: від гейміфікації до проєктної діяльності. *Вісник освіти та науки*. 2023. № 4(10). С. 710–725.
31. Толочко С.В. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки* (Серія «Психологія», Серія «Педагогіка», Серія «Медицина»). 2023. № 1(19). С. 369–383.
32. Толочко С.В., Маценко Л.М. Гейміфікація у реалізації технології єдності фізичного і військово-патріотичного виховання здобувачів освіти. *Pedagogical Sciences: Theory and Practice*. 2025. № 2 (53). С. 163–175.
33. Український педагогічний словник/ С. Гончаренка. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/>
34. Філософія : підручник / О. Г. Данильян, О. П. Дзьобань. 2-ге вид., переробл. і допов. Харків : Право, 2018. 432 с.
35. Швирка В.М. Гейміфікація в освітньому процесі закладу вищої освіти: теоретичний аспект. *Освіта та педагогічна наука*. 2024. № 3(187). С. 86–96.
36. Шуть М. Сучасна ігрова педагогіка. URL: <https://www.pedrada.com.ua/article/1557-suchasna-grova-pedagogka>
37. Що таке гейміфікація в освіті і як вона допомагає дітям навчатися. [URL]: <https://mriya.org.ua/blog-shho-take-gejmifikacziya-v-osviti-i-yak-vona-dopomagaye-dityam-navchatysya/>
38. Ярич І. Гейміфікація як інноваційний тренд практичної підготовки майбутніх фахівців. *Інноваційна та професійна освіта*. 2025. Т. 1 № 22. С. 801 – 806.
39. *Effective Bullying Prevention: A Comprehensive Schoolwide Approach*. – Adam Collins & Jason Harlacher (2023). [URL]. <https://www.amazon.com/Effective-Bullying-Prevention-Comprehensive-Intervention/dp/1462550703>
40. Innovation of Anti-Bullying Education Model in Islamic Boarding Schools: A Systematic Literature Review. [URL]: <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/5467>

41. Choices & Consequences. [URL]:
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.h2co3.choicesandconsequences
&hl=uk](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.h2co3.choicesandconsequences&hl=uk)
42. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke (2011). *[From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"](#)*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. c. 9 – 15.



ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА
ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ



СЕРТИФІКАТ

PSR № 066/2026

Мураля Владислава

учасника I Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції
«СОЦІАЛЬНА РОБОТА В УМОВАХ СУСПІЛЬНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ:
СОЛІДАРНІСТЬ, ВІДНОВЛЕННЯ І ГАРМОНІЗАЦІЯ РОЗВИТКУ»

27 березня 2026 року

Декан факультету педагогіки,
психології та соціальної роботи



Інна ПРОКОП



Історичні локації с. Кульчиці





Фрагменты занятий