

---

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА  
Географічний факультет  
Кафедра географії України

**Аріон Оксана Василівна**  
**Петрина Наталія Василівна**

**СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ  
В ГЕОГРАФІЇ, РЕКРЕАЦІЇ ТА ТУРИЗМІ**

навчально-методичний посібник до дисципліни  
для студентів спеціальності 014.7 – Середня освіта (Географія)

---

**Київ-2024**

**Аріон О. В., Петрина Н.В.**

**Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі:** навчально-методичний посібник до дисципліни для студентів освітнього рівню «магістр» спеціальності 014.7 – Середня освіта (Географія) (електронне видання). К., 2024. 59 с.

**Рецензент:**

Кандидат географічних наук, доцент Дем'яненко С.О.

Кандидат географічних наук, доцент Уліганець С.І.

Рекомендовано до друку Вченою радою географічного факультету Київського національного університету імені Тараса Шевченка (протокол №9 від 27 лютого 2024 р.)

Навчально-методичний посібник розкриває структуру дисципліни «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі», основні навчальні цілі та програмні результати. Містить розгорнуту програму дисципліни, стислий виклад лекційного матеріалу за окремими темами та зміст завдань відповідно до визначеного тематичного змісту дисципліни.

Рекомендовано для студентів, які здобувають освіту за освітньо-кваліфікаційним рівнем магістра зі спеціальності 014.7 – Середня освіта (Географія) за освітньо-науковою програмою «Географія» географічного факультету Київського національного університету імені Тараса Шевченка.

---

## ЗМІСТ

	Сторінки
Вступ .....	4
Структура дисципліни «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі» .....	12
Тематичний зміст та завдання дисципліни .....	13
Тема 1. Вступ. Аналіз базових понять.....	13
Тема 2. Теоретичні основи організації дозвілля та рекреації	16
Тема 3. Педагогічний потенціал і принципи дозвілля	18
Тема 4. Соціокультурні функції дозвілля. Дозвіллева діяльність школярів.....	24
Тема 5. Навчальні ігри та гейміфікація.....	32
Тема 6. Дидактичні ігри .....	40
Тема 7. Туристичні ігри.....	42
Рекомендовані джерела інформації .....	51
Додатки .....	54

## ВСТУП

Навчальна дисципліна «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі» є складовою ОНП «Географія» – освітньої програми підготовки фахівців за спеціальністю 014.7 - Середня освіта (Географія) для здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти. Дисципліна «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі» є обов'язковою дисципліною і, відповідно до навчального плану, викладається у першому семестрі (на першому курсі) в обсязі 180 годин (6 кредитів ECTS). Підсумковий контроль – іспит.

Дана навчальна дисципліна присвячена вивченню особливостей роботи вчителя географії та педагога-організатора (туристично-краєзнавчий напрям) з дітьми шкільного віку, зокрема з застосуванням соціально-педагогічних технологій.

При вивченні дисципліни особлива увага звертається на формування важливих фахових компетенцій вчителя географії, педагога-організатора (туристично-краєзнавчий напрям), викладача закладу фахової передвищої та вищої освіти - здатність розв'язувати комплексні задачі та проблеми в галузі географічної освіти, зокрема в сфері розробки і реалізації спеціалізованих рекреаційних, розвиваючих та розважальних програм в рамках дозвілєвої діяльності школярів.

**Мета дисципліни** – ознайомлення студентів із теоретичними та практичними основам застосування соціально-педагогічних технологій в географії, рекреації та туризмі, зокрема використання окремих технологій в організації дозвілля школярів, а також в туризмі та різних видах рекреаційної діяльності.

**Завдання (навчальні цілі) дисципліни** «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі»:

- систематизація теоретичних психолого-педагогічних, географічних, краєзнавчих, рекреаційних засад застосування соціально-педагогічних технологій в сфері рекреації, географічної освіти та дозвілєвої діяльності школярів;
- розвиток креативності у вирішенні професійних завдань, зокрема щодо туристсько-краєзнавчої роботи в школі та організації дозвілєвої діяльності школярів;
- розширення та урізноманітнення арсеналу фахових комунікативних навичок тощо.

Загалом, відповідно до ОНП «Географія» на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 014.7 Середня освіта

(Географія) у галузі знань 01 Освіта/Педагогіка, розробленої з урахуванням вимог Професійного стандарту за професіями «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти», «Вчитель закладу загальної середньої освіти», «Вчитель з початкової освіти (з дипломом молодшого спеціаліста)» (Затверджено Наказом Міністерства розвитку економіки, торгівлі та сільського господарства України 23.12.2020 за №2736) та Професійного стандарту на групу професій «Викладачі закладів вищої освіти» (Затверджено Наказом Міністерства розвитку економіки, торгівлі та сільського господарства України 23.03.2021 за №610), дисципліна покликана забезпечити набуття студентами таких компетентностей:

✓ *інтегральної*: здатність розв'язувати комплексні задачі та проблеми в галузі географічної освіти та дослідницько-інноваційної діяльності, що передбачає глибоке осмислення наявних та формування нових цілісних знань та професійних умінь.

✓ *загальних*:

ЗК 01- знання та розуміння предметної області і професійної діяльності, здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях,

ЗК 03 – володіння комунікативними навичками, здатність міжособистісної взаємодії, здатність проявляти емпатію

ЗК 04 - здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології,

ЗК 08 - здатність застосовувати кращі практики у професійній діяльності,

ЗК 09 - здатність до прийняття ефективних рішень у професійній діяльності та відповідального ставлення до обов'язків, здатність до мотивування людей та командної роботи для досягнення спільної мети,

➤ *спеціальних*:

СК 06 - здатність використовувати систему географічних знань та умінь для організації педагогічної діяльності у закладах освіти,

СК 07 - здатність застосовувати набуті географічні і психолого-педагогічні компетентності, знання сучасних методик та освітніх технологій для формування у здобувачів освіти загальних і предметних компетентностей,

СК 08 - здатність реалізовувати краєзнавчий підхід на шкільних уроках географії, у позакласній та позашкільній діяльності,

СК 18 - здатність працювати в команді із залученими фахівцями для надання додаткової підтримки особам з особливими освітніми потребами,

СК 20 - здатність планувати, готувати та проводити освітні й наукові заходи.

Результати навчання за дисципліною та їхнє співвідношення із програмними результатами навчання зведено в таблиці 1 та 2.

Таблиця 1. Результати навчання за дисципліною

<b>Результат навчання</b> 1. знати; 2. вміти; 3. комунікація; 4. автономність та відповідальність		<b>Форми викладання і навчання</b>	<b>Методи оцінювання</b>	<b>Відсоток у підсумковій оцінці з дисципліни</b>
<b>Код</b>	<b>Результат навчання</b>			
<b>1</b>	Знати об'єктно-предметну сутність соціально-педагогічних технологій та їх застосування в географії, рекреації і туризмі, зокрема при організації дозвілдової діяльності в закладах загальної середньої освіти, а саме:			
1.1	Теоретичні основи застосування окремих соціально-педагогічних технологій в організації дозвілдової діяльності школярів та туризмі	<i>Лекції/ семінарські заняття/ самостійна робота</i>	<i>Контрольна робота / Презентація і захист результатів виконаних завдань / Іспит</i>	50%
1.2	Теоретичні основи організації дозвілля та рекреації.			
1.3	Принципи організації дозвілля			
1.4	Педагогічний потенціал і соціокультурні функції дозвілля			
<b>2</b>	Застосовувати теоретичні фахові знання у практичних ситуаціях; зокрема:			
2.1	Застосовувати критичне мислення, аналіз і синтез інформації з соціальної педагогіки, педагогіки дозвілля та рекреаційної географії, шукати, обробляти та аналізувати інформацію з різних джерел	<i>семінарські заняття/ самостійна ро-бота</i>	<i>Індивідуальні завдання / Презентація і захист результатів виконаних завдань</i>	40%
2.2	Застосовувати базові знання для організації і залучення дидактичних ігор в навчальному процесі та позашкільній роботі			
2.3	Застосовувати комплекс знань для організації дозвілля з використанням туристичних ігор			
2.4	Самостійно розробляти стратегію дидактичних та туристичних ігор; аналізувати результати їх застосування			
<b>3.</b>	Здатність застосовувати фахові знання, вміння та навички при безпосередній та/або дистанційній взаємодії з іншими людьми, зокрема:			
3.1	спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово;	<i>Лекції / Семінарські заняття/ Самостійна робота</i>	<i>Індивідуальні завдання / Презентація і захист Результатів виконаних завдань</i>	5*
3.2	демонструвати використання інформаційних і комунікаційних технологій.			

## Продовження таблиці 1

<b>Результат навчання</b> 1. знати; 2. вміти; 3. комунікація; 4. автономність та відповідальність		<b>Форми викладання і навчання</b>	<b>Методи оцінювання</b>	<b>Відсоток у підсумковій оцінці з дисципліни</b>
<b>Код</b>	<b>Результат навчання</b>			
<b>4</b>	Здатність самостійно виконувати завдання та відповідати за результати своєї діяльності, зокрема:			
4.1	самостійно визначати, формулювати і вирішувати навчальні та дослідницькі проблеми; планувати та виконувати пошук наукових документів, систематизацію та опрацювання інформації, необхідної для підготовки до семінарських занять; планувати та виконувати дослідження та звітувати про їхні результати; демонструвати наполегливість щодо виконання поставлених завдань і взятих зобов'язань; зосереджуватись на якості та результаті при виконанні завдань, поєднувати критичність та самокритичність;	<i>семінарські заняття /самостійна робота</i>	<i>Індивідуальні завдання / Презентація і захист результатів виконаних завдань</i>	5*
4.2.	діяти професійно і толерантно в різних умовах; дотримуватися норм професійної етики та академічної доброчесності.		<i>Індивідуальні завдання / Презентація і захист результатів виконаних завдань/ іспит.</i>	**

\* Здатність спілкуватися державною мовою, демонструвати використання інформаційних і комунікаційних технологій, самостійно виконувати завдання і звітувати про результати оцінюється в комплексі з власне виконаними завданнями (окремі оцінки в рамках дисципліни не передбачаються).

\*\* Очікується, що після виконання студентами завдань будуть представлені (подані на оцінювання) оригінальні роботи як результати самостійно реалізованих досліджень. Встановлюється нульова толерантність щодо можливої академічної недоброчесності: роботи, у яких виявлено ознаки академічної недоброчесності (у будь-якому вияві), не оцінюються (не зараховуються), а повертаються на повторне виконання.

**Таблиця 2. Співвідношення результатів навчання за спецкурсом із програмними результатами навчання**

Результати вивчення дисципліни	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	4.1	4.2
	<b>Програмні результати навчання</b>											
Знати види пізнавальної діяльності учнів та вміти використовувати методи роботи, навчальні матеріали та завдання з географії для розвитку пізнавальної діяльності учнів (ПРН 07).	+	+	+	+					+	+	+	+
Вміти добирати матеріали для вивчення окремих тем/розділів навчальної дисципліни, визначати доцільність застосування різних методів наукового пізнання (спостереження, збір та аналіз даних тощо) в освітньому процесі відповідно до змісту навчання, доцільні сучасні методики і технології навчання географії відповідно до обов'язкових результатів навчання, вікових та інших індивідуальних особливостей здобувачів освіти (ПРН 10).					+	+	+	+	+	+	+	+
Вміти використовувати міжпредметні зв'язки, інтеграцію змісту різних освітніх галузей у навчанні географії, формувати в здобувачів освіти розуміння причинно-наслідкових зв'язків між різними природними процесами та явищами, уміння вирішувати практичні завдання, що вимагають синтезу знань з різних освітніх галузей; розвивати в здобувачів освіти системне мислення (ПРН 11).	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+
Вміти організовувати індивідуальну та групову роботу з використанням методів і способів, які дозволяють розвивати здібності, враховувати психологічні особливості та освітні потреби здобувачів освіти (ПРН 14).					+	+	+	+	+	+	+	+

### **Форми та організація оцінювання студентів.**

Загалом організація оцінювання знань студентів відбувається відповідно до *Положення про організацію освітнього процесу у Київському національному університеті імені Тараса Шевченка* (Затверджено Вченою радою Київського національного університету імені Тараса Шевченка 11 квітня 2022 року, протокол №15).

Рівень досягнення всіх запланованих результатів навчальної дисципліни визначається шляхом організації поточного та підсумкового семестрового контролю (іспиту).



**Форми контролю** з дисципліни «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі»:

Форми контролю	Результати навчання (РН)	Оцінка результатів навчальної діяльності	
		max	min
семінарські заняття	РН 1.1-1.4 – знання; РН 2.1-2.4 – вміння; 3.1-3.2 – комунікація; 4.1-4.2 – автономність та відповідальність)	30 балів	18 балів
самостійна робота (в т. ч. ессе, реферат, індивідуальні дослідницькі проекти) та її презентація		30 балів	18 балів
іспит	РН 1.1 - 1.4 – знання; РН 4 – автономність та відповідальність	40 балів	24 бали

**Організація оцінювання.** Навчальна дисципліна «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі» передбачає підсумковий семестровий контроль у формі іспиту. Результати навчальної діяльності студентів оцінюються за 100-бальною шкалою (оцінка розраховується як накопичена).

Протягом усього періоду вивчення дисципліни здійснюється **поточний контроль** виконання студентами індивідуальних завдань та самостійної роботи. Поточний контроль здійснюється під час проведення семінарських занять і має на меті перевірку рівня засвоєння знань та підготовленості студентів до виконання конкретних практичних завдань з дисципліни.

Всі завдання, передбачені програмою дисципліни, – обов'язкові до виконання. Презентація і захист виконаних завдань відбуваються за розкладом семінарських занять відповідно до календарного плану вивчення дисципліни. Разом з тим, в умовах дії в країні воєнного стану за невчасне виконання завдань (але за умови, що вони виконані не пізніше ніж за три дні до планованого семестрового контролю) оцінка знижуватися не буде.

Очікується, що за виконаними студентами завданнями будуть представлені оригінальні роботи як результати самостійно виконаних досліджень. Щодо можливої академічної недоброчесності встановлюється нульова толерантність (повна нетерпимість): роботи, у яких виявлено ознаки академічної недоброчесності, не оцінюються (не зараховуються), а повертаються на повторне виконання.

*Критерії оцінювання виконаних студентами завдань:* змістове наповнення та оформлення текстової частини робіт (актуальність інформації; відповідність темі дослідження; достовірність інформації; повнота змісту; послідовність у викладенні матеріалу; чіткість та обґрунтованість висновків; відповідність встановленим вимогам щодо оформлення, правилам українського правопису); зміст та якість доповіді за результатами виконаного

завдання (повнота розкриття проблеми (теми); демонстрація розуміння проблеми (теми); чіткість формулювань; дотримання регламенту; правильність, чіткість та повнота відповідей на питання); якість графічного супроводу доповіді (презентації).

За оцінками поточного контролю студент/студентка може отримати **до 60 балів**. *Важливо*: загальна сума балів (семестрова оцінка) визначається як сума балів за всі позитивно оцінені види виконаних завдань (тобто оцінки нижче від встановленого мінімального рівня не враховуються (не додаються)).

Студентам, котрі впродовж семестру набрали сумарно меншу кількість балів, ніж критично-розрахунковий **мінімум (36 балів)**, для отримання допуску до іспиту необхідно, за погодженням з викладачем, виконати передбачені програмою завдання повторно та/або виконати інші завдання (наприклад, підготувати реферат на визначену викладачем тему) не пізніше ніж за три дні до запланованого семестрового контролю.

**Підсумковий (семестровий) контроль** знань студентів з дисципліни – усний іспит. Питання для підготовки до іспиту з дисципліни «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі» наведено в *Додатку А*.

Варіанти завдань в екзаменаційному білеті: 4 запитання (частка в сукупній оцінці кожного запитання – 25%); або 2 запитання (частка кожного питання в сукупній оцінці – 25%) та захист індивідуального проекту (частка в сукупній оцінці – 50%). Темі проекту оголошуються викладачем за тиждень до запланованого семестрового контролю. Максимальна кількість балів за результатами екзаменаційного тестування – **40**.

Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу у Київському національному університеті імені Тараса Шевченка:

якщо студент/студентка намагається вплинути на результат оцінювання шляхом списування, використовує недозволені допоміжні засоби чи зовнішню допомогу, його/її результат оцінюється як «**0**» балів («незадовільно»);

якщо кількість балів, отриманих студентом/студенткою за результатами екзамену, менша за **24**, оцінка за іспит вважається незадовільною, бали за іспит не додаються до семестрової оцінки (вважаються рівними нулю), а підсумкова оцінка із дисципліни є незадовільною;

Повторне складання іспиту з дисципліни допускається не більше двох разів: один раз викладачеві, другий – комісії, яка створюється деканом факультету.

---

**Підсумкова оцінка з дисципліни** формується як сума балів, отриманих: 1) за виконані впродовж семестру завдання та, за необхідності, контрольну роботу (max 60 / min 36) та 2) за результатами екзамену (max 40 / min 24 бали).

Умовою позитивної підсумкової оцінки з дисципліни є отримання студентом/студенткою не менше 60 балів (досягнення мінімальних порогових рівнів оцінок за кожною формою контролю). За умови отримання підсумкової кількості балів 60 і вище студенту/студентці виставляється відповідна оцінка в екзаменаційній відомості.

### **Шкала відповідності оцінок**

Відмінно / Excellent	90-100
Добре / Good	75-89
Задовільно / Satisfactory	60-74
Незадовільно / Fail	0-59

## СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі»

Вивчення дисципліни студентами передбачає прослуховування ними лекцій, підготовку до семінарських занять, виконання індивідуальних дослідницьких проектів. Орієнтовний розподіл часу за окремими темами наведено в таблиці 3.

**Таблиця 3. Тематичний план навчальної дисципліни**

№ теми	Назва теми	Кількість годин		
		лекції	семінарські заняття	самостійна робота
1	Вступ. Аналіз базових понять.	4	4	16
2	Теоретичні основи організації дозвілля та рекреації.	4	4	18
3	Педагогічний потенціал і принципи дозвілля	4	4	18
4	Соціокультурні функції дозвілля. Дозвіллева діяльність школярів.	4	4	18
5	Навчальні ігри та гейміфікація	4	4	16
6	Дидактичні ігри	4	4	18
7	Туристичні ігри	4	4	18
	<i>Всього</i>	<i>28</i>	<i>28</i>	<i>122</i>

Всього з дисципліни *180 год.*, з них:  
 лекцій – *28 год.*;  
 семінарських занять – *28 год.*,  
 консультацій – *2 год.*,  
 самостійної роботи студентів – *122 год.*

---

## ТЕМАТИЧНИЙ ЗМІСТ ТА ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі»

### ТЕМА 1. Вступ. Аналіз базових понять

Поняття «соціально-педагогічні технології» пов'язано з такими поняттями, як «соціальні технології» і «педагогічні технології».

Термін «**педагогічні технології**» з'явився в США спочатку як «технології з освіти», який потім був видозмінений у «педагогічні технології». Спочатку «технології в освіті» передбачали використання різних технічних засобів навчання в школі. Наступною була ідея програмованого навчання і третій крок розширив горизонти педагогічних технологій до вивчення, розробки і застосування принципів оптимізації навчального процесу на основі новітніх досягнень науки і техніки. Таким чином, педагогічна технологія має своє коріння у двох принципово різних галузях: технічні науки – розробка і застосування різних технічних засобів, що сприяють підвищенню ефективності навчального процесу; гуманітарна область знань – педагогіка, в межах якої здійснюється формування і відтворення результатів виховної та навчальної діяльності.

На сучасному етапі розвитку педагогічної науки і практики під педагогічними технологіями розуміють *систематичні методи планування, впровадження та оцінювання всіх процесів навчання і виховання учнів шляхом використання людських і технічних ресурсів для досягнення ефективності навчання.*

**Соціальні технології** розглядаються як сукупність методів, прийомів та впливів, що застосовуються для досягнення мети соціального розвитку. Існує погляд на соціальні технології як узагальнення набутих і систематизованих знань, досвіду, умінь і практики роботи суб'єктів соціальної діяльності.

Соціальні технології – це єдиний тип технологічного процесу, що значною мірою базується на «суб'єкт – суб'єктних» відносинах. Без співпраці учасників соціального процесу, сумісних дій індивіда, сім'ї, групи, яким надається соціальна підтримка, неможливо покращити ті обставини, які послужили причиною застосування соціальних технологій.

Технології соціально-педагогічної роботи – це сукупність способів, дій, спрямованих на встановлення, збереження чи поліпшення соціального функціонування об'єкта, а також на попередження негативних соціальних

процесів. Технології соціально-педагогічної роботи відображають її найголовнішу складову – прикладний аспект. Врахування технологій, що мають місце в соціально-педагогічній роботі допомагає помітно збільшити можливості вирішення соціальних проблем дітей і молоді.

Застосування соціальних та педагогічних технологій в сучасному педагогічному процесі базується на *соціально-педагогічному підході*, який розглядається як сприяння саморозвитку особистості, реалізації її творчого потенціалу, здібностей, задатків, активізацію зусиль клієнтів (індивідів, груп, спільнот) на вирішення власних проблем. Інтеграційним різновидом соціальної і педагогічної технології є соціально-педагогічна технологія, в основі реалізації якої мають бути закладені принципи соціальності та розвитку. Таким чином, **соціально-педагогічні технології** представляють собою певну програму дій педагога, його співробітництво з індивідом чи соціальною групою в прогнозованих чи спонтанних умовах з метою досягнення оптимального результату.

Розробкою соціально-педагогічних технологій, визначенням їх завдань, принципів тощо, займається окрема галузь – **соціальна педагогіка**, яка вивчає закономірності соціально-культурної адаптації людини, групи, суспільства з метою гармонізації, гуманізації їх взаємовідносин на внутрішньо-, між- та над-особовому рівні. Основна категорія яку вона розглядає — соціалізація особистості (входження особистості в соціальне середовище, прийняття норм, цінностей та правил цього середовища, професійне самовизначення).

*Для більш детального ознайомлення з питаннями рекомендується самостійно опрацювати джерела з наведеного переліку.*

## Питання для самостійного контролю знань за темою 1

1. Визначте зміст поняття «педагогічні технології».
2. Як співвідносяться між собою соціальні і педагогічні технології?
3. Які напрями педагогіки займаються соціально-педагогічними технологіями?

## Завдання для самостійної роботи

Опрацюйте рекомендовані джерела. Підготуйте доповідь для семінарського заняття за наступними питаннями:

- Педагогічні технології: суть поняття і історія розвитку;
- Екскурс в історію розвитку соціальної педагогіки;
- Предмет і завдання соціальної педагогіки;
- Основні поняття соціальної педагогіки;
- Формування і суть поняття соціально-педагогічна технологія.

*У разі відсутності на семінарі, підготуйте письмову роботу (реферат) за одним з вищенаведених питань.*

### Рекомендовані джерела

- Безпалько О. В. Соціальна педагогіка: схеми, таблиці, коментарі. К.: Центр учбової літератури, 2009. 208 с. URL: <http://194.44.152.155/elib/local/sk742813.pdf>
- Богданова І.М. Соціальна педагогіка: навч. посібн. Харків: Бурун Книга, 2011. 160 с. URL: [https://pidru4niki.com/158407209712/pedagogika/sotsialna\\_pedagogika](https://pidru4niki.com/158407209712/pedagogika/sotsialna_pedagogika)
- Дичківська М.І. Інноваційні педагогічні технології: Практикум. К.: Слово, 2013. 448 с.
- Загвязинський В. Форми, види та рівні соціально-педагогічної технології// Соціальна педагогіка. URL: [https://stud.com.ua/47321/pedagogika/formi\\_vidi\\_rivni\\_sotsialno\\_pedagogichnoyi\\_tehnologiyi](https://stud.com.ua/47321/pedagogika/formi_vidi_rivni_sotsialno_pedagogichnoyi_tehnologiyi)
- Зміст та завдання технологій соціально-педагогічної діяльності. Специфіка технологій соціально-педагогічної діяльності. Класифікація технологій соціально-педагогічної роботи. URL: <http://ua.textreferat.com/referat-13568.html>
- Шевчук О. Соціально-педагогічна технологія у діяльності соціального педагога / Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини. 2012. URL: <https://cutt.ly/BwChGhQP>
- Шевців З.М. Технології соціально-педагогічної діяльності // Основи соціально-педагогічної діяльності. URL: [https://pidru4niki.com/1097082742978/pedagogika/tehnologiyi\\_sotsialno-pedagogichnoyi\\_diyalnosti](https://pidru4niki.com/1097082742978/pedagogika/tehnologiyi_sotsialno-pedagogichnoyi_diyalnosti)

## ТЕМА 2. Теоретичні основи організації дозвілля та рекреації

*Базові поняття дозвіллевої діяльності. Сутність визначення «рекреаційна діяльність». Класифікація рекреаційної діяльності*

Окремі напрями роботи вчителя географії та педагога-організатора (туристично-краєзнавчий напрям) з дітьми шкільного віку, особливо щодо організації позакласної, позашкільної роботи пов'язані з застосуванням тих чи інших соціально-педагогічних технологій. Зокрема це пов'язано з процесом розробки і реалізації спеціалізованих рекреаційних, розвиваючих, розважальних, туристсько-краєзнавчих програм в рамках дозвіллевої діяльності школярів.

Отже, варто розглянути базові поняття, покладені в основу реалізації в межах дозвіллевої діяльності саме туристсько-рекреаційних програм:

- відпочинок, дозвілля, рекреація, туризм;
- рекреаційний час (інклюзивний, повсякденний, вихідних днів, канікул/відпустки);
- рекреаційні потреби;
- елементарні рекреаційні заняття (ЕРЗ), базові характеристики (привабливість, різноманітність, новизна) та властивості (взаємозамінність, взаємозумовленість, протипоказання) ЕРЗ;
- рекреаційна діяльність;
- рекреаційні функції діяльності людини (лікувальна, пізнавальна, спортивна).



*Самостійно опрацюйте дані питання за джерелами з рекомендованого переліку*

### Питання для самостійного контролю знань за темою 2

1. Охарактеризуйте особливості формування рекреаційних потреб людини.
2. Як співвідносяться поняття відпочинок, дозвілля, рекреація?
3. Назвіть спільні і відмінні риси між туризмом і рекреацією
4. Яке місце рекреаційна діяльність має в життєдіяльності людини? Які її особливості?
5. Охарактеризуйте функціональні завдання різних типів рекреаційного часу. Порівняйте їх тривалість
6. Охарактеризуйте зв'язок понять «рекреаційна діяльність» та "елементарні рекреаційні заняття".





В коментарі до таблиці вкажіть як саме зміниться перелік елементарних рекреаційних занять в межах даного типу залежно від циклу рекреаційної діяльності: інклюзивного (під час робочого дня), повсякденного (після роботи), тижневого (після вихідних наприкінці робочого тижня), річного (відпустки/канікули).

! На перевірку здається письмова робота

## Рекомендовані джерела

- Покоłodна М. М. Рекреаційна географія. Х., 2012. С. 15-54 (#1.3, 2.1-2.3). URL: [https://tourlib.net/books\\_ukr/pokolodna-rg.htm](https://tourlib.net/books_ukr/pokolodna-rg.htm)
- Фоменко Н.В. Рекреаційні ресурси та курортологія. І.-Ф., 2001. с.9-12 (# 2.2, 2.3). URL: [https://tourlib.net/books\\_ukr/fomenko31.htm](https://tourlib.net/books_ukr/fomenko31.htm)
- Величко В. В. Організація рекреаційних послуг. с. 8-24 (# 1.1, 1.2). URL: [https://tourlib.net/books\\_ukr/velychko.htm](https://tourlib.net/books_ukr/velychko.htm)

## ТЕМА 3. Педагогічний потенціал і принципи дозвілля

*Загальний та педагогічний потенціал дозвілля. Дозвілля як соціально-педагогічний вид діяльності. Принципи дозвілля. Педагогіка дозвілля: об'єкт, предмет, функції і принципи*

В цілому, **потенціал дозвілля** полягає в широких пізнавальних, просвітницьких, рекреаційних, творчих можливостях, що сприяють розвитку особистості.

Загальноприйнятою вважається класифікація дозвілля за такими ознаками:

- видом активності (пасивне та активне дозвілля);
- періодичністю (щоденне, щотижневе, відпускне, святкове);
- тривалістю (короткочасне, довготривале, епізодичне);
- напрямками діяльності (творче, рекреаційне і культурне, спортивне, декоративно-прикладне, туристичне).

Дозвілля та відпочинок, як найпростіша його форма, є соціально-педагогічним видом діяльності, адже він дає можливість кожній людині визначити своє місце і роль у соціальній системі відповідно до індивідуальних особливостей. Надзвичайно важливо, щоб кожний індивід займався улюбленою справою, заняттями до душі, які відповідають його інтересам, бажанням і можливостям.

Основною ланкою поєднання особистості і суспільства у дозвіллевій сфері виступає колектив. Важливо, щоб учасники колективу постійно взаємодіяли, ділилися своїми успіхами, досягненнями з іншими. Саме у колективі на більш високому рівні проявляється активність.

В цілому задоволення культурно-дозвіллевих потреб особистості здійснюють заклади і установи, які підпорядковуються органам освіти, культури, спорту, органам у справах сім'ї та молоді. Це напрям діяльності позашкільних навчальних закладів, клубів за місцем проживання, дитячо-підліткових фізкультурно-спортивних клубів, дитячо-юнацьких спортивних шкіл, шкіл естетичного виховання, клубних закладів, центрів дозвілля, театрів, музеїв тощо.

Особливості педагогічного процесу в сфері дозвілля всіх вікових груп вивчає **педагогіка дозвілля**.

**Об'єктом** педагогіки дозвілля виступають люди різного віку, починаючи з вихованців дитячих садків і закінчуючи поважними ветеранами, а також явища соціокультурної дійсності, які обумовлюють розвиток людського індивіда в процесі цілеспрямованої дозвіллевої діяльності. Це пояснюється тим, що проблеми соціальної взаємодії, якими вона займається, стосуються практично всіх і не менш широким є простір, в рамках якого постають явища соціокультурного життя. Явища соціокультурної дійсності мають багаторівневу структуру, основними рівнями якої є споживання людиною культурних благ, творчість і екстеріоризація (соціальна активність), що і характеризує об'єкт педагогіки дозвілля. Дані рівні взаємопов'язані і взаємозумовлені, що дозволяє здійснювати виховний і освітній процес шляхом цілеспрямованої планомірної та систематичної організації дозвільної діяльності шляхом переведення її на більш високий рівень розвитку.

Оскільки рівень дозвіллевої діяльності обумовлений індивідуальними особливостями розвитку особистості, остільки метою педагогічної діяльності в сфері дозвілля є підвищення цього рівня. Тому *педагогічний процес в сфері дозвілля об'єктивно є цілеспрямованою організацією дозвіллевої діяльності, орієнтованою на досягнення вищого рівня конструктивності, культури і творчої спрямованості*. Дозвіллева діяльність при цьому виступає як один з найважливіших засобів реалізації сутнісних сил людини та оптимізації соціально-культурного середовища, що оточує його.

Як вже було наголошено, педагогіка дозвілля вивчає особливості педагогічного процесу в сфері дозвілля всіх вікових груп. З огляду на те, що дитина, підліток, дорослий, являє собою складну, суперечливу особистість, яка володіє тільки їй властивими світоглядними, психологічними, моральними і естетичними якостями, вміннями і навичками, педагогіка дозвілля орієнтується на гармонізацію її життя як з точки зору фізичної, так і духовної.

Педагогіка дозвілля відрізняється соціоцентризмом, тобто визнає пріоритет культури, громадських форм життя над природними передумовами людського буття. З цієї точки зору, особливістю дозвілля є своєрідність середовища його реалізації, що має яскраво виражений соціальний характер. У педагогіці дозвілля середовище розглядається в двох значеннях - широкому (макросередовище) як соціально-культурне середовище, що передбачає наявність трьох обов'язкових елементів: активних суб'єктів дозвіллевої діяльності, самого процесу цієї діяльності, об'єктивних умов, факторів і можливостей для її реалізації. У вузькому значенні (мікросередовище) - це сфера дії малих груп і входять до них особистостей, їх безпосереднє соціально-культурне оточення.

З наукових і практичних позицій розрізняють загальнотеоретичну, прогностичну і практичні **функції** педагогіки дозвілля.

*Загальнотеоретична* функція педагогіки дозвілля полягає в теоретичному аналізі закономірностей дозвільного процесу. Наука описує факти, явища, процеси соціально-культурної, дозвільної життя, пояснює, за якими законами, за яких умов, чому вони протікають, робить висновки.

*Прогностична* функція педагогіки дозвілля полягає в обґрунтованому передбаченні соціокультурної ситуації (наприклад, тенденції молодіжної субкультури, її перспективні, як буде видозмінюватися дозвілля в майбутньому).

*Практичні* (перетворюючі, прикладні) функції педагогіки дозвілля орієнтовані на вирішення практичних завдань (реалізація соціального замовлення) і реалізуються в дозвільній практиці дітей, підлітків, дорослих, розробці нових методів, засобів, форм, систем дозвільної діяльності та управління інфраструктурою культурного дозвілля. *До практичних функцій педагогіки дозвілля можна віднести:*

- розвиваючу, суть якої полягає в розвитку сутнісних сил людини, закладених в нього природою (спадковість). Соціальні педагоги використовують увесь доступний діапазон культури і дозвілля для стимулювання позитивних спадкових якостей людини. Іншими словами, якщо в людині від природи закладений митець, то програма дозвільної діяльності повинна бути спрямована на розвиток і саморозвиток цих передумов. Розвиваюча функція уособлює собою гуманістичну спрямованість процесу виховання;

- комунікативну, яка передбачає реалізацію потреби людини в спілкуванні в безперервному інформаційному потоці межсуб'єктної взаємодії в різних сферах суспільної соціально-культурної практики (клубно-гурткова робота, творчі об'єднання, вечори зустрічей, дискотеки, свята, диспути, танці, вечірки і т.п.);

- рекреаційно-оздоровчу, яка є специфічною практичною функцією дозвільної діяльності. По-суті, вона полягає в розробці і реалізації широкого спектру розважальних, ігрових, оздоровчих дозвільних програм для різних груп населення, з метою відновлення сил, витрачених в трудовій діяльності (виробничій, інтелектуальній, творчій). Саме тому при розробці програм організатори враховують характер праці, його обсяг і рівень інтенсивності, індивідуальні потреби людей в тих чи інших видах дозвільної діяльності;

- гедоністичну функцію (від терміну «гедонізм» - задоволення), яка означає спрямованість формалізованої дозвільної діяльності на задоволення культурних потреб, запитів і інтересів людини. Ця функція передбачає вивчення соціальними педагогами попиту населення на «культурний продукт» і забезпечення відповідної пропозиції щодо його задоволення в сфері вільного часу;

- культурно-мистецьку функцію, пов'язану з розвитком духовних сил і здібностей, з активною творчою діяльністю людини (трудова, технічна, спортивно-ігрова, художньо-театральна, науково-дослідницька, прикладна). Культуротворча діяльність значною мірою компенсує брак можливостей для більш повної реалізації творчих здібностей дитини, підлітка, дорослої людини.

*Єдність всіх функцій педагогіки дозвілля дозволяє педагогам, організаторам культурного дозвілля і творчості найбільш повно виконувати завдання педагогічного процесу в різних соціальних середовищах.*

Найважливішими методологічними категоріями, що характеризують суть і діалектику розвитку педагогіки дозвілля є її принципи. **Принципи в педагогіці дозвілля** - генеральна ідея, об'єктивна норма, звід головних правил реалізації культурно-виховного призначення суб'єкта або об'єкта. Дотримання цих правил мається обумовлено всією логікою соціальних, педагогічних, культурних процесів.

До найбільш загальних принципів педагогіки дозвілля насамперед відноситься *принцип педагогізації навколишнього соціально-культурного середовища*. Цей принцип націлений на врахування такого важливого чинника, як поняття «педагогічна закономірність». З позиції педагогічної науки закономірність трактується як об'єктивна повторюваність діалектичного зв'язку різних явищ соціально-культурної дійсності (поєднання продуктивного і непродуктивного в соціокультурній дозвільній діяльності; акумулювання в дозвільній діяльності певного заряду творчої енергетики, що дозволяє реалізувати внутрішній потенціал людини; співвіднесення часу, простору і змісту, тощо).

Універсальним характером володіє і *принцип особистісного підходу*, що враховує соціальну природу людини як спосіб руху особистості в соціальному

просторі і часі, як систему її якостей і характеристик, важливих для реалізації відносин людини до природи, суспільству, своїм тілесним і духовним потребам, для процесу його соціалізації. Він передбачає визнання особистості дитини, підлітка, дорослої людини найвищою соціальною і культурною цінністю, повагу до унікальності і культурної своєрідності кожної особистості, визнання прав і свобод людей в соціально-культурній сфері.

*Принцип наступності* передбачає насамперед міжкультурну взаємодію і взаємовплив поколінь. Він означає збереження і розвиток матеріальних і духовних цінностей, створених в минулому, передачу дітям, підліткам, юнацтву соціального знання і досвіду старших, підтримання наступності народних традицій і норм в житті соціуму.

*Принцип врахування культурного різноманіття взаємодіючих суб'єктів і об'єктів* стосується міжетнічного дозвіллевого спілкування як складного соціально-психологічного явища і певною мірою зачіпає систему моральних норм і моральних цінностей.

*Принцип орієнтації на культурно-ціннісні відносини і організацію культуротворчості в окремих соціальних групах і спільнотах* передбачає гуманістичний підхід до побудови міжособистісних відношень в процесі дозвілля і творчості, до раціонального, педагогічно виправданого використання змісту і всього виховного потенціалу дозвіллевої, творчої діяльності.

*Принцип самодіяльності* реалізується у всіх видах дозвіллевої творчості: від індивідуальних форм, аматорських об'єднань до масового свята. Самодіяльність, як сутнісна властивість особистості, забезпечують високий рівень досягнень в будь-якій особистісної та колективної діяльності. Принцип самодіяльності ґрунтується на творчій самоорганізації, захопленості і ініціативи людей.

Таким чином, різні науково-педагогічні підходи припускають досить широкий спектр різноманітних характеристик змісту і організації культурного дозвілля людей.

*Для більш детального ознайомлення з питаннями рекомендується самостійно опрацювати джерела з наведеного переліку.*

### **Питання для самостійного контролю знань за темою 3**

1. Особливі риси і напрямки реалізації практичних функцій педагогіки дозвілля.
2. Охарактеризуйте загальні принципи педагогіки дозвілля.
3. Що означає соціоцентризм в педагогіці дозвілля?

4. В чому полягає педагогічний потенціал дозвілля? На вашу думку: яким чином він може бути реалізований?
5. Назвіть базові принципи дозвілля

## Завдання

Опрацюйте джерела за вище наведеними питаннями. Підготуйтеся до їх обговорення на семінарському занятті.

*У разі відсутності на семінарі, підготуйте письмову роботу (реферат) за одним з вищенаведених питань.*

## Рекомендовані джерела

- Воловик А., Воловик В. Педагогіка дозвілля. Харків, 1999. 329 с.
- Денисенко А. О. Педагогіка дозвілля — духовність, інтелект, стратегія. URL: <http://ol.world-ontology.org/wp-content/uploads/2021/02/%D0%A1%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA-%D0%94%D0%98%D0%92%D0%9E-211938.pdf>
- Лемко Г.І. Принципи дозвілля. URL: [http://www.rusnauka.com/36\\_NIO\\_2008/Pedagogica/39419.doc.htm](http://www.rusnauka.com/36_NIO_2008/Pedagogica/39419.doc.htm)
- Миронов Ю.Б., Логвин М.М. Педагогіка дозвілля у постнекласичній парадигмі освіти //Матеріали методологічного міждисциплінарного Інтернет-семінару «Дозвілля та туризм у постнекласичній перспективі». Полтава, 2021. С.57-65 URL: [https://tourlib.net/statti\\_ukr/myronov48.htm](https://tourlib.net/statti_ukr/myronov48.htm)
- Педагогічний потенціал дозвілля // Дмитрук С.В., Дмитрук О.Ю. Соціально-педагогічні технології в туризмі. К., 2012. С. 38-41.
- Петрова І.В. Педагогічні засади дозвілля // Дозвілля в зарубіжних країнах. К., 2005. URL: [http://e-pidruchniki.com/book/9\\_Dozvillya\\_v\\_zarybijnih\\_krainah.html](http://e-pidruchniki.com/book/9_Dozvillya_v_zarybijnih_krainah.html)

## ТЕМА 4. Соціокультурні функції дозвілля. Дозвіллева діяльність школярів

*Соціальні (соціокультурні) функції дозвілля. Характеристика загальної соціокультурної функції дозвілля.*

*Культурно-дозвіллева діяльність: суть, головні ознаки та компоненти. Чинники, мотиви і принципи дозвіллевої діяльності. Види культурно-дозвіллевої діяльності.*

*Принципи організації дозвілля школярів. Часова структура дозвілля*

Особливістю сучасної педагогіки дозвілля є її спрямування на розкриття закономірностей ефективної організації складного та багатогранного дозвіллевого процесу, в якому школярам і студентам відводиться активна роль. При цьому головна увага акцентується на соціальному та культурному розвитку особистості, впливу соціального середовища на людину, визначальності вільного часу людини, соціальній детермінації становлення та формування гармонійної особистості. Мова йде про дослідження процесів виховання та розвитку особистості у вільний час: адже знання, навички, уміння, досвід набуваються людиною не лише в ході визначеного навчально-виховного процесу, а і в умовах дозвілля (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012).

Педагогіка дозвілля орієнтується на вміння змістовно і з користю для себе і оточуючих організувати дозвілля – як показник рівня культури людини. З другого боку, цікаве дозвілля – засіб всебічного розвитку особистості людини. К.Д. Ушинський писав: "Якщо людина не знає, що їй робити в години дозвілля, то тоді псується в неї і голова, і серце, і моральність".

З цієї точки зору, **діяльність, що входить до сфери дозвілля, можна розподілити умовно на декілька взаємопов'язаних груп.** До першої з них відноситься *навчання та самоосвіта* в широкому значенні слова. Це різноманітні форми колективного та індивідуального освоєння культури: відвідування музеїв, виставок, театрів, видовищних заходів, читання книг та періодики, перегляд телепередач та ін.

Другу групу в структурі дозвілля представляють *різні форми любительської та суспільної діяльності*: самостійні чи організовані (в закладах культури чи спортивних організаціях) заняття та захоплення (хобі). Перелік їх дуже широкий і цілковито залежить від рівня розвитку науки, техніки, культури в цілому. Це і традиційні напрямки (колекціонування, заняття хореографією, поезією, живописом, фотографією, фізкультурою та спортом, туризмом та ін.), а також більш сучасні напрямки, наприклад, клуби інформаційних технологій, об'єднання ролерів чи скейтерів та ін. Важливе



---

місце в структурі дозвілля займає спілкування з іншими людьми: сімейне дозвілля, товариські зустрічі в домашніх умовах, на природі, а також в місцях масового відпочинку (Паскаль, 2007).

Складність і багатогранність дозвілля як специфічної сфери людської діяльності обумовлює наявність великої кількості найрізноманітніших його функцій. Тому при визначенні найбільш загальних функцій дозвілля, характерних для всіх його форм і видів, традиційно прийнято виділяти лише ті, що співвідносяться з найактуальнішими проблемами галузі рекреації і дозвілля.

*В цілому у дозвіллевій сфері спостерігається тенденція характерна для суспільства в цілому - тенденція до зближення культурної, соціальної, освітньої сфер суспільного життя.*

Головні **соціальні функції дозвілля**: комунікативна, рекреаційна, творча, соціальна, ціннісно-орієнтаційна, пізнавальна та виховна, які реалізуються на різних **рівнях дозвілля**: пасивному, розважальному, пізнавальному, творчому дозвіллі.

При цьому, аналіз наукової проблематики засвідчує, що **базовими соціокультурними функціями** дозвілля залишаються розвиваюча, рекреаційна та розважальна. Специфіка вияву розвиваючої функції полягає в тому, що на відміну від навчально-виховного процесу в дозвіллі вона реалізується в процесі рекреаційної і розважальної діяльності. Варто зауважити, що рекреаційна функція часто виступає інтегруючою і при розробці педагогічних методик і створенні програм дозвіллевої діяльності школярів, реалізація рекреаційної функції дозвілля - обов'язкова, зокрема в плані відновлення фізичних, психічних та інтелектуальних сил дітей, підлітків, молоді. За таких умов туризм (спортивно-оздоровчий аматорський, клубний, шкільна туристсько-краєзнавча робота тощо) є своєрідною компенсацією тих видів життєдіяльності, які потребують відновлення (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012).

*Загальні принципи дозвіллевої діяльності*: системність, добровільність, диференціація, доступність та якісність дозвіллевих послуг, їх відповідність місцевим умовам, принцип інтересу.

*Чинники, що впливають на характер проведення людиною свого часу*: соціальне становище, вік людини, національні традиції.

*Мотиви дозвіллевої діяльності* - психічний та фізіологічний стан, ціннісні орієнтації, притаманні людям конкретного вікового періоду.

Дозвілля, виступаючи як засіб задоволення рекреаційних потреб, тим не менш здійснюється завжди в певній культурній формі, тобто воно виконує

не тільки психофізіологічну функцію, але й загальну **соціокультурну функцію**, котра характеризується наступним:

\* їй властива цілеспрямованість і продуманість; здійснюється у вільний час і протікає як індивідуально, так і колективно;

\* її відрізняє відносна свобода (залежно від стану здоров'я й самопочуття) вибору дозвіллевих заходів і програм, пов'язаних з рекреацією, саморозвитком, спілкуванням, оздоровленням на основі добровільності, активності, ініціативи як окремої особистості, так і різних груп;

\* вона обумовлена регіональними особливостями, традиціями й характеризується різноманіттям видів дозвіллевої діяльності на основі різноманітних інтересів;

\* сприяє пізнанню культури й мистецтва, тобто формуванню базової культури через творчу діяльність, засновану на культурологічних знаннях, духовній культурі; сприяє розвитку творчої діяльності;

\* дозвіллева діяльність завжди носить етико-естетичну норму культури поведінки й формує такі якості, як людяність, гуманність, порядність, захопленість. При організації дозвіллевої діяльності дітей педагог керується психолого-педагогічними засадами, на основі яких формуються основи культури дитини. Основними є діяльнісний підхід, принцип інтересу, сполучення індивідуальної й колективної діяльності, єдність відпочинку й пізнання, принцип морально-естетичної спрямованості.

Отже, можна сказати що соціокультурна функція дозвілля реалізується у вигляді певної культурно-дозвіллевої діяльності.

***Культурно-дозвіллева діяльність*** - це специфічна, практично основна сфера соціального життя, що створює зовнішні й внутрішні умови для освоєння соціокультурного досвіду людства й розвитку особистості (дорослого й дитини в їхній взаємодії, в автономному або колективному режимах) у процесі вивчення й пізнання цінностей (духовних, моральних, естетичних) різних видів культури.

Культурно-дозвіллева діяльність за своїм змістом й видом настільки різноманітна, що її можна **розрізнити за ознаками**:

\* за формою — колективна й індивідуальна;

\* за способами здійснення — художня (музика, малювання, танці), творча, технічна творчість (моделювання), колекціонування;

\* за емоційною напруженістю - захопленість, відчуття радості й задоволення потреби; завжди здійснюється у вільний час або в період після високого рівня втоми, як змушений відпочинок у період інтенсивної роботи;

\* за фізіологічною спрямованістю — сприяє відновленню фізичних сил.

---

**Дозвілля, як і будь-яка діяльність, містить у собі наступні компоненти:** мотив (потреба в цій діяльності), завдання (засоби рішення завдання) і дії (операції). Завдання поєднують єдність мети й умови її досягнення, а дія відповідає цілям операцій - умовам. Необхідно враховувати, що кожний вид культурно-дозвіллевої діяльності має свій зміст. І як результат - у дитини виникають спрямованість потреб, мотивів, завдань, засобів, дій і операцій. Культурно-дозвіллева діяльність дитини пов'язана із задоволенням пізнавальних і практичних потреб, які ґрунтуються на мотиві діяльності. У той самий час будь-яка така діяльність залежить від пізнавальної активності дитини й спонукається тим або іншим мотивом.

**Пізнання** - це процес відображення реальності у свідомості, активна розумова й емоційна діяльність, результатом якої є знання, прилучення людини до культури. Освоєння реального світу в процесі культурно-дозвіллевої діяльності жадає від дитини активності, напруги, здатності до саморозвитку й самовираження. Разом з тим важливо відзначити, що більшість дітей дошкільного й шкільного віку віддають перевагу дозвіллю на рівні пасивного споживання розважальних програм, більшість із них не вміють самостійно скористатися наявними можливостями для проведення цікавого, змістовного й пізнавального дозвілля. Дитина часто прагне у свій вільний час отримати розваги, а не нові знання. До основних причин цього явища можна віднести те, що дорослі не привчають дитину з дитинства відноситися до дозвілля як до джерела задоволення своїх пізнавальних потреб. Часто виявляється хибне відношення дорослих до організації вільного часу дітей.

**Види культурно-дозвіллевої діяльності різноманітні**, і їх можна класифікувати у такий спосіб: відпочинок, розваги, свята, самоосвіта й творчість.

**Відпочинок** - стан спокою, або такого роду культурно-дозвіллева діяльність, що знімає утому й напругу, відновлює як фізичні, так і емоційні (духовні) сили людини. Тому необхідно вчити дітей розподіляти свої сили між розумовою, фізичною працею й відпочинком, тобто вчити обмежувати свої бажання, ставити й досягати мету, а після зроблених зусиль уміти відпочити.

Відпочинок можна підрозділити на два види: пасивний і активний. При пасивному - напруга знімається, насамперед, розслабленням, розгляданням красивих речей, спогляданням творів мистецтва, міркуванням про навколишнє середовище, невимушеною бесідою в той час, коли дитині хочеться поговорити на тему, що її хвилює; а також здійсненням психологічних сеансів розслаблення. Активний відпочинок містить у собі заняття гімнастикою чи фізкультурою, роботу на садовій або пришкольній ділянці, рухливі ігри й т.д. При цьому треба надавати дитині можливість

виявити самостійність, реалізувати своє бажання, а іноді й реалізувати в цей момент виниклу потребу.

**Розваги**, як один з видів культурно-дозвіллевої діяльності, мають компенсаційний характер, відшкодовуючи витрати буденності й одноманітності обстановки. Розвага повинна бути завжди барвистим моментом у житті, що збагачує враження й розвиває творчу активність. Розваги сприяють естетичному й всебічному розвитку дитини, тому що в цей час вона може познайомитися з різними видами мистецтва: музичним, образотворчим, літературним, театральним й ін. Вони збуджують радісні почуття й розвивають емоції, піднімають настрій і життєвий тонус.

Розваги класифікують за змістовною спрямованістю на:

- \* театралізовані розваги (всі види театрів і театралізованої діяльності);
- \* пізнавальні: вікторини, квест й т.п.;
- \* спортивні: спортивні ігри, атракціони, рухливі ігри, змагання, естафети;
- \* музично-літературні концерти тощо.

**Свята**. У житті людини завжди відбувається чергування будня й свят. Буденний день - це звичайний день, що наповнений повсякденними справами. Будням завжди протиставляються свята - це день, що наповнений радістю, веселощами. Від старослов'янського «свято» означає «не зайнятий справами, вільний від роботи». Виділяють наступні види свят:

- \* народні й фольклорні (свята народного календаря);
- \* державно-цивільні - Новий Рік, День Незалежності, День Знань, День міста й ін.;
- \* міжнародні - День матері, День захисту дитинства, Міжнародний жіночий день;
- \* православні - Різдво Христова, Благовещення, Великдень, Вербна неділя, Трійця, Покров, престольні свята й ін.;
- \* побутовий і сімейні - день народження, випуск у школі, свято Букваря, традиційні дні в сім'ї, школі й т.д.

**Самоосвіта** – це цілеспрямована пізнавальна діяльність, керована самою особистістю в набутті систематичних знань у якій-небудь сфері науки, мистецтва, культури й техніки. Самоосвіта тісно пов'язана з навчанням і виступає як складовий компонент навчання, тому що воно розширює, поглиблює й доповнює досліджуваний матеріал. До самоосвітній дитячій культурно-дозвіллевій діяльності відносять: гру, читання літератури, екскурсії, відвідування музеїв, виставок, театрів і театралізованих представлень, колекціонування, самостійне експериментування, самостійна художня діяльність.

**Творчість** як культурно-дозвіллева діяльність. Чим культурніше людина, тим більше різноманітніший її дозвілля. Вільний час вона

використовує не тільки для відпочинку, розвитку своїх інтелектуальних потреб, одержання вражень і нової інформації, але й для творчості.

Невід'ємною умовою **при організації дозвілля школярів** є принцип інтересу до діяльності. У соціально-суспільних установах (дошкільні установи, інтернати, дитячі будинки, початкова школа, установи додаткової освіти дітей) при організації культурно-дозвілдової діяльності, крім вищевикладених принципів дозвілля, необхідно опиратися на принципи загальної дидактики часткових методик (Паскаль, 2007):

- гуманізації — увага до неминущих цінностей загальнокультурного людського достоїнства, історичних цінностей і їхньої ролі в розвитку мистецтва, науки, культури;
- демократизації — який надає кожній дитині право вибору своєї траєкторії розвитку й участі в освітньому процесі;
- єдності гуманізації й демократизації освіти – що забезпечує кожній дитині право на свободу, щастя й розвиток здібностей;
- дитиноцентризму — що має пріоритетами інтереси дитини, для перетворення її в рівноправного суб'єкта освітнього процесу;
- диференціації й індивідуалізації освіти - що виявляє й розвиває інтереси, здібності дітей у різних напрямках діяльності й такий, що забезпечує їхній розвиток, з огляду на можливості й інтереси;
- інтеграції — виявлення глибокого взаємозв'язку й взаємопроникнення різних видів мистецтва й різноманітної культурно-дозвілдової діяльності;
- захопливості й творчості — увага до розвитку творчих здібностей дітей, що виражається в освітній діяльності з домінуючими художньо-творчими аспектами;
- системності — що має на увазі взаємозв'язок і наступність знань, тобто повторення й навчання;
- співробітництва — враховує цінності спільної діяльності, співробітництва дітей і дорослих, демократичність їхнього спілкування;
- природо-орієнтованості — враховує вікові й індивідуальні особливості, задатки, можливості дітей при включенні їх у різні види культурно-дозвіллевій діяльності;
- культуро-орієнтованості — орієнтує на потреби суспільства й особистості, єдність людини й соціокультурного середовища, адаптацію дітей до сучасних умов життя суспільства.

*Для більш детального ознайомлення з питаннями рекомендується самостійно опрацювати джерела з наведеного переліку.*

---

## Питання для самостійного контролю знань за темою 4

1. Охарактеризуйте суть культурно-дозвілевої діяльності.
2. Назвіть базові соціокультурні функції дозвілля.
3. Які чинники впливають на характер дозвіллевої діяльності людини?
4. Дотримання яких принципів є особливо важливим при організації дозвілля школярів ?
5. Які види культурно-дозвіллевої діяльності ви знаєте? Назвіть їх специфічні риси.
6. Чим характеризується соціокультурна функція дозвілля?

## Завдання

Завдання 1. Опрацюйте джерела за наведеними питаннями. Підготуйтеся до їх обговорення на семінарському занятті.

- Загальні функції дозвілля. Особливе значення соціальної функції.
- Ознаки і основні види культурно-дозвіллевої діяльності
- Базові інститути (заклади) дозвіллевої сфери. Специфіка роботи з підлітками та молоддю
- Принципи організації дозвілля школярів.
- Часова структура дозвілля.
- Особливості рекреаційно-оздоровчої діяльності школярів і студенської молоді: організація вільного часу, мотивації та детермінуючі чинники

*У разі відсутності на семінарі, підготуйте письмову роботу (реферат) за одним з вищенаведених питань.*

Завдання 2. Проаналізуйте часову структуру навчального процесу в зарубіжних навчальних закладах, виділіть період дозвіллевої діяльності та її зміст. За результатами дослідження підготуйте письмову роботу (есе) **«Часова структура дозвілля на прикладі...»** та зробіть коротке повідомлення на семінарському занятті

**!** *На перевірку здається письмова робота*

## Рекомендовані джерела

- Часова структура дозвілля студентів // Дмитрук С.В., Дмитрук О.Ю. Соціально-педагогічні технології в туризмі. К., 2012. С.41-45 (# 2.2)
- Особливості рекреаційно-оздоровчої діяльності різних груп населення // Андреева О. В. Фізична рекреація різних груп населення. К. , 2014. С.116-174 (# 3). URL: <https://reposit.uni-sport.edu.ua/bitstream/handle/787878787/3152/%d0%90%d0%bd%d0%b4%d1%80%d0%b5%d0%b5%d0%b2%d0%b0-%d0%9c%d0%be%d0%bd%d0%be%d0%b3%d1%80%d0%b0%d1%84%d0%b8%d1%8f-%d0%904.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Петрова І.В. Дозвілля в зарубіжних країнах [http://e-pidruchniki.com/book/9\\_Dozvillya\\_v\\_zarybijnih\\_krainah.html](http://e-pidruchniki.com/book/9_Dozvillya_v_zarybijnih_krainah.html)
- Лемко Г.І. Діяльність позашкільних закладів освіти у сфері дозвілля [http://www.rusnauka.com/18\\_NiIN\\_2007/Pedagogica/22791.doc.htm](http://www.rusnauka.com/18_NiIN_2007/Pedagogica/22791.doc.htm)
- Ткаченко В., Ткаченко К.О. Дозвілля як галузь соціокультурної діяльності <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/3460/3756>
- Паскаль О.В. Система культурно-дозвіллевої роботи: навч. посіб. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/13762/1/Paskal%20Olena%20Viktor%D1%96vna.PDF>
- Паскаль О.В. Соціальна робота у сфері дозвілля: навч. посібник. Одеса: Поліграф, 2007. 120 с. URL: <https://cutt.ly/NwChXyKP>
- Максимовська Н.О. Сучасний стан дозвіллевої сфери в Україні: соціально-педагогічний аспект. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2011. Вип.33. С.264-272. [https://tourlib.net/statti\\_ukr/maksymovska.htm](https://tourlib.net/statti_ukr/maksymovska.htm)
- Олішевська Ю.А. Методика організації та проведення роботи туристсько-краєзнавчого гуртка // Шкільне географічне краєзнавство. Навчальний посібник. К.: «ФОРМ Кравченко». С. 144-154
- Організація культурно-дозвіллевої діяльності молоді: методичні рекомендації. URL: [https://zakfolkcenter.info/wp-content/uploads/organizaziya\\_dozvillya\\_molodi.pdf](https://zakfolkcenter.info/wp-content/uploads/organizaziya_dozvillya_molodi.pdf)
- Конспект лекцій з навчальної дисципліни «Соціокультурна робота за рубежем». URL: [2019\\_1485.pdf \(kdu.edu.ua\)](2019_1485.pdf)

## ТЕМА 5. Навчальні ігри та гейміфікація

*Дозвіллевi програми: суть поняття. Структура i змiст дозвіллевих програм.*

*Iгрова дiяльнiсть як складова дозвіллевих програм.*

*Методи активного навчання. Гра у навчально-виховному процесi. Iнтелектуальнi iгри. Дiловi та рольовi iгри.*

Організація дозвілля - традиційний напрямок діяльності школи та позашкільних закладів різного типу. Забезпечення сфери дозвілля в даному випадку орієнтоване на наповнення вільного часу дитини такими видами й формами занять, які б мали позитивний вплив на її індивідуальність, знижували ймовірність залучення в асоціальні угруповання, перешкождали розвитку шкідливих і небезпечних звичок. Істотний внесок у збагачення потенціалу вільного часу вносять дозвіллевi програми.

**Дозвіллевi програми** – явище, що включає в себе все різноманіття форм організації вільного часу дітей дошкільного та шкільного віку і підлітків. Метою проектування дозвіллевих програм є вирішення комплексу завдань, пов'язаних з формуванням культури вільного часу: залучення дитини, підлітка до ігор, змагань, розваг і свят, освоєння традиційного й інноваційного досвіду організації дозвілля через пізнання, освіту, спілкування. Це передбачає також спрямованість особистості на різні соціально значимі норми й цінності. Серед потенційних можливостей впливу дозвіллевих програм на формуванні особистості є: самовдосконалення, усвідомлення належності до соціально-історичної спільноти, дотримання моральних загальнолюдських цінностей, соціальна активність, пізнання природи, мистецтва тощо (Паскаль, 2022).

На відміну від традиційних освітніх програм, дозвіллевi програми більшою мірою демонструють фізичні, інтелектуальні, емоційні можливості дитини. Якщо провідним видом діяльності в освітній програмі є пізнавальна діяльність, то в дозвіллевій програмі провідним видом стає ігрова діяльність.

В дозвіллевих програмах можуть бути застосовані різноманітні форми ігрової діяльності: сюжетно-рольові ігри, ігрове імітаційне моделювання, демонстраційні, театралізовані ігри, ігри-конкурси, а також фізичні й психологічні ігри й тренінги, інтелектуально-творчі ігри, соціальні ігри, комплексні ігри. Застосування ігрових технологій забезпечує видовищний, динамічний характер дозвіллевих програм, їхню орієнтацію на емоційне сприйняття змісту.

Залежно від цілей, тривалості програми й ступеня співучасті в ній дітей, виділяється кілька типів дозвіллевих програм:

- разова ігрова програма;



- конкурсна ігрова програма на задану тематику;
- свято;
- гра-вистава для запрошеної (непідготовленої) аудиторії;
- тривала дозвіллева програма.

### **Структура опису дозвіллевої програми (Паскаль, 2022):**

1. Кому адресована програма; які потреби задовольняє.
2. Цільове призначення програми, її завдання.
3. Які види дозвіллевої діяльності включає.
4. (Короткий) зміст пропонованої дозвіллевої діяльності.
5. Передбачувані форми діяльності.
6. Можливі варіанти участі дітей у програмі.
7. Тривалість програми.
8. Умови, необхідні для реалізації програми.
9. Учасники-організатори дозвіллевої діяльності (педагоги й школярі).
10. Література, необхідна для освоєння програми (обов'язкова й додаткова, для організаторів, для учасників).
11. Очікувані результати реалізації програми.

**Ігрове навчання.** Витоки навчання у вигляді гри варто шукати в Давній Греції, де в навчальних закладах під час багатьох спортивних та музичних змагань, філософських диспутів, дебатів, в процесі суперництва і змагань учні краще відточували свої навички і засвоювали нові.

Отже, *game-based learning* - ігрове навчання - це гра з визначеними результатами навчання (Shaffer, Halverson, Squire, & Gee, 2005).

Можна виділити ряд переваг ігрового навчання, порівняно з традиційним навчальним процесом:

- людина концентрується не на самому процесі засвоєння інформації і навичок, а на грі. В таких ситуаціях мозок сприймає процеси, пов'язані з навчанням, як розвагу: легше запам'ятовує інформацію, концентрує увагу та будує нові логічні зв'язки;
- підвищена активізація гравців. Учасники максимально зосереджені на грі в емоційному та розумовому плані. Тобто вони сконцентровані не на навчальному, а на ігровому процесі. Гравці не підозрюють, що, вирішуючи ігрові завдання, вони вивчають щось нове;
- багатофункціональність. В грі легко пояснити складні незрозумілі моменти, навчити чомусь новому, і, водночас, розважити її учасників;
- додаткова мотивація. Гра мотивує проявляти ініціативу, наполегливість та цілеспрямованість;

- проста передача та засвоєння інформації. Людина стає учасником гри добровільно, тому зникає психологічний захист. Саме він заважає приймати, розуміти і засвоювати нові знання та навички;
- більш проста і цікава форма, оскільки на протигагу навчальному процесу, гри не властива жорстка дисципліна та примусовість уваги. Гравці мають свободу дій, захоплюються процесом і вчаться простіше.

Ігрове навчання не тотожне **гейміфікації**.

Гейміфікація – це використання ігрових елементів як системи мотивування до навчального процесу, у той час як *game-based learning* – це навчання, яке повністю засноване на грі, в якій закладені певні мета, завдання та результати (Дьоміна І., 2018).

Прийоми ігрового навчання застосовують і для дітей і дорослих. Проте в кожному віці йому характерні окремі особливості.

Так, в організації навчально-дозвілєвої діяльності дітей середнього, старшого шкільного віку та студентської молоді, має місце застосування різноманітних **методів активного навчання**, які можна узагальнити у дві великі групи – імітаційні й неімітаційні.

До *неімітаційних методів* активного навчання належать близькі до традиційних форм занять: проблемні лекції з елементами ігор, практичні заняття з окремим проблемним чи пошуковим завданням, тематичні дискусії, включення елементів “мозкового штурму” тощо.

Групу *імітаційних методів* активного навчання складають дві підгрупи:

- група неігрових методів активного навчання на кшталт аналізу конкретних ситуацій, імітаційних вправ тощо;
- група ігрових методів активного навчання: заняття за допомогою навчально-ігрових програм-тренажерів, різноманітні ділові ігри, розігрування ролей, ігрові вправи, ігрове моделювання і проектування, ігрові тренінги тощо.

Розглядаючи *характерні особливості методів активного навчання*, серед їх специфічних рис можна визначити ряд властивостей важливих для їх застосування як в умовах навчального процесу, так і дозвілля: стала активність, тривалість часу залучення учнів у процес, творчий характер діяльності (Дмитрук О., Дмитрук С., 2012).

*Стала активність* реалізується через створення особливих умов, що стимулюють постійну необхідність активності учнів: той, хто перебуває на дозвілєвій навчальній програмі, тренінгу тощо, змушений бути активним упродовж всього заняття і йдеться насамперед про інтелектуальну активність.

---

*Тривалість часу залучення учнів у процес тренінгу, навчання.* Передбачається що активність є сталою, а не короткочасною чи епізодичною, і поширюється ця активність як на учнів, так і на вчителів (викладачів). Період активної роботи тих, хто навчається, безпосередньо збігається з періодом активної діяльності того, хто навчає.

*Творчий характер навчальної діяльності* полягає у самостійному творчому винаходженні учнями різноманітних рішень і характеризується підвищеним ступенем їх мотивації й емоційності.

Варто звернути увагу, що застосування методів активного навчання готує учнів до самостійної пошукової інтелектуальної пізнавальної й практичної діяльності, до прийняття самостійних рішень у різноманітних невизначених чи складних ситуаціях.

*Отже, творчу ігрову діяльність варто розглядати як комплексний засіб, що може спонукати учнів до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку. Гра як багатоаспектна форма активності людини дає можливість інтегрувати розвиваючу, розважальну і виховну функції дозвілля та створювати на цій основі варіативні програми різного спрямування.*

В той же час, методично важливим при впровадженні ігрових методів і технологій у навчально-виховний процес є врахування наступних аспектів.

У своєму житті людина виконує/грає різноманітні соціальні ролі до виконання кожної з них вона готується самостійно або її готує суспільство. І ці ролі поступово ускладнюються по мірі зростання і розвитку особистості: соціологами підраховано, що за життя людина зіграє близько 100 ролей. Таким чином кожна доросла людина має виконувати певну роль у суспільстві, яка, зазвичай, стає її громадським обов'язком. У зв'язку з цим при розробці навчально-дозвіллевих програм виникає завдання з моделювання ігрових соціальних ситуацій.

Під час ігор людина не лише відпочиває та розважається, а й навчається, виховується, займається творчістю, виробляє тактику гри, обстоює власні погляди, сперечається, аналізує, впадає у розпач, тішиться тощо. Звичайно, за допомогою спеціальних ігрових технологій можуть бути створені такі умови, коли дорослі можуть грати щиро так, як діти. Але ігри дітей та ігри дорослих — це кардинально різні ігри. І важливо враховувати що в дітей гра, навчання, виховання, праця складають єдине ціле, в той час як по мірі дорослішання баланс змінюється і в дорослих все це, зазвичай, стає окремими видами діяльності, при чому праця і гра часто є повними протилежностями.

Гра може стати засобом самооновлення, самовдосконалення, долання внутрішнього конфлікту, а також стимулювання піднесеного настрою,

активної мобілізації людей. Ряд дослідників вважають гру особливою формою спілкування людей тому, що поза контактами, поза взаємодією, взаєморозумінням між людьми жодної гри не може бути взагалі. При цьому ігрове спілкування розглядається як головне енергетичне джерело гри, що живить її емоційне наповнення. Також, як певний атрибут культури, досліджується спілкування у грі. Особлива "культура ігрового спілкування" залежить від характеру міжособистісних стосунків, від того, яких правил дотримуються у грі, від наявності у кожного учасника однакових можливостей для самовизначення тощо.

Отже, *головна педагогічна мета впровадження ігрових методів і технологій у навчально-виховний процес* — це формування у учнів вмінь і навичок вже під час навчання поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Цей процес можна активізувати шляхом моделювання різноманітних ігрових задач та ситуацій в умовах дозвілля, коли не треба змагатися за оцінку, а можна просто грати. За таких умов застосування набутих знань не відкладається на тривалий термін, а відбувається відразу ж — у процесі ігрової діяльності. Таким чином, вищезазначені властивості ігор засвідчують, що вони є унікальним засобом, який дозволяє задіяти педагогічний потенціал дозвілля, зробити його інтелектуально-насиченим, розвиваючим важливі життєві фахові навички й уміння і водночас цікавим, емоційним, азартним, розважальним. Ігрові форми активного навчання розглядаються як можливість оптимізації як навчального процесу, так і дозвілля учнів, підвищення ефективності взаємодії учнів і вчителів (Дмитрук О., Дмитрук С., 2012).

Серед навчальних ігор, які найчастіше пропонуються до застосування в освітніх дозвіллевих програмах для учнів старшого шкільного віку найбільш поширеними є ділові, рольові та дидактичні ігри.

**Ділова гра** представляє собою певну імітацію професійної діяльності і може базуватися на імітації організації та управління певним виробничим процесом. В «дорослому» середовищі такі ігри використовують для розвитку креативності й формування практичних умінь і навичок майбутніх та діючих керівників для підвищення ефективності керівництва різними групами, осередками, організаціями, підприємствами. В шкільних навчальних закладах ділові ігри можуть використовуватися для стимулювання й підвищення інтересу учнів старших класів до навчальних занять, активізації процесу вибору і оволодіння азами майбутньої професії.

Особливості ділових ігор:

- 
- усі ділові ігри належать до імітаційних методів навчання, оскільки при їх використанні процес навчання має бути максимально наближеним до реальної практичної діяльності;
  - одночасно з цим, ділова гра є ігровим методом навчання, оскільки всі її учасники виконують певні ролі і відповідно до них приймають різні організаційно- управлінські рішення;
  - ділова гра є специфічним колективним методом навчання, тому що вона завжди реалізується на колегіальній основі і всі рішення, які визначають і спрямовують процес гри, теж приймаються колективно;
  - в ділових іграх спеціальними засобами створюється особливе ігрове середовище та емоційний настрій гравців.

В дозвіллевих програмах можуть бути застосовані наступні дидактичні можливості ділових ігор: алгоритмізація, прямий і зворотній зв'язок, програмування, ігрове ситуаційне моделювання, аналіз проблемних ситуацій та аналіз інцидентів, розв'язання проблемних задач.

**Рольова гра** — імітаційна форма ігрової діяльності, що потребує менших затрат часу на її розробку та впровадження порівняно із діловими іграми, однак при розв'язанні різноманітних психолого-педагогічних задач і конфліктних ситуацій, цей метод є надзвичайно ефективним. Головна мета застосування рольових ігор спрямована на розвиток у учнів аналітичних здібностей, прищеплення вмінь приймати ефективні рішення в різних складних проблемних ситуаціях. Також у процесі рольової гри можуть розкритися особистісні риси, схильність до того чи іншого напрямку професійної діяльності у майбутньому.

Характерними ознаками рольової гри є розв'язання певної реальної або змодельованої проблемної ситуації, розподіл ролей, відмінність рольових цілей та дій учасників гри, що виконують різні ролі, активна взаємодія учасників гри, наявність в ігрового колективу спільної мети, альтернативність ігрових рішень, застосування системи групового чи індивідуального оцінювання діяльності учасників гри, наявність керованого емоційного напруження, комунікабельність, тактовність, дружелюбність, готовність прийти на допомогу тощо. Найбільш поширеним варіантом рольової гри є специфічне "ігрове проектування" — розробка учнями різноманітних рекомендацій, планів, проектів, заходів тощо.

*Для більш детального ознайомлення з питаннями рекомендується самостійно опрацювати джерела з наведеного переліку.*

---

## Питання для самостійного контролю знань за темою 5

1. Що таке дозвіллева програма? Яка її мета, специфіка?
2. Наведіть приклади форм ігрової діяльності в складі дозвіллевих програм.
3. Визначте специфіку окремих типів дозвіллевих програм.
4. Назвіть спільні та відмінні риси ділових та рольових ігор.
5. Яка специфіка застосування ділових та рольових ігор в навчально-дозвіллевих програмах?
6. Наведіть приклади методів активного навчання. До яких груп вони належать?
7. Суть поняття ігрове навчання.
8. Суть поняття гейміфікація.
9. Наведіть приклади переваг ігрового навчання, порівняно з традиційним навчальним процесом.

## Завдання до теми 5

Завдання 1. За результатами опрацювання рекомендованих джерел та публікацій на веб-ресурсах/порталах для освітян, підготуйте доповідь до семінару за темою «Специфіка дозвіллевих програм в школі та позашкільних закладах різного типу».

Завдання 2. За результатами опрацювання рекомендованих джерел та публікацій на веб-ресурсах/порталах для освітян, підготуйте доповідь до семінару за темою «Ігри та ігрові технології в навчальному процесі та дозвіллі».

Головний акцент в доповіді зробіть на прикладах застосування різноманітних ігрових технологій під час уроків і в рамках дозвілля, на прикладах дозвіллевих програм і т.п.

*У разі відсутності на семінарі, підготуйте письмову роботу (реферат) за одним з вищенаведених питань.*

## Приклади веб-ресурсів/порталів для освітян

Національна освітня платформа <https://vseosvita.ua>

НУШ. Нова українська школа. <https://nus.org.ua/>

Смарт-Освіта. <https://smart-osvita.org/>

Український інститут розвитку освіти. <https://uied.org.ua/>

Педрода. Платформа освіта. <https://oplatforma.com.ua/>

Освіта Нова. <https://osvitanova.com.ua>

ВсімОсвіта - сервіс для обміну педагогічним досвідом. [vsimosvita.com](https://vsimosvita.com)

На Урок. Освітній проект. <https://naurok.com.ua/biblioteka>

## Рекомендовані джерела до теми

Дмитрук С.В., Дмитрук О.Ю. Соціально-педагогічні технології в туризмі: навч. посібник. К.: Центр учбової л-ри, 2012. с. 45-53 (# 2.3-2.5)

Паскаль О.В. Система культурно-дозвіллевої роботи : навч. посіб. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с. URL:

<http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/13762/1/Paskal%20Olena%20Viktor%D1%96vna.PDF>

Петрова І.В. Дозвілля в зарубіжних країнах. К.: Кондор, 2005. 408 с. URL:

[http://e-pidruchniki.com/book/9\\_Dozvillya\\_v\\_zarybijnih\\_krainah.html](http://e-pidruchniki.com/book/9_Dozvillya_v_zarybijnih_krainah.html)

Ігрове навчання: що це таке та як його застосовувати. URL:

<https://gameblog.woc.org.ua/igrove-navchannia-shcho-tce-take/>

Буланов Ю. Гра як спосіб організації корисного дозвілля підлітків. URL:

<https://vseosvita.ua/library/gra-ak-sposib-organizacii-korisnogo-dozvilla-pidlitkiv-43690.html>

Ремізова О. Деякі аспекти розвитку творчого потенціалу учнівської молоді засобами соціально-педагогічної анімації. URL:

<http://oldconf.neasmo.org.ua/node/769>

Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття.

2018. URL: <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/>

Сучасна ігрова педагогіка: гра наче життя. 2022. URL:

<https://oplatforma.com.ua/article/1557-suchasna-grova-pedagogka>

Гейміфікація в освітньому процесі: як зробити уроки цікавими. 2023. URL:

<https://oplatforma.com.ua/article/2687-geymfatsya-v-osvtnomu-protses-yak-zrobiti-uroki-tskavimi>

Щербина В. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє. 2014. URL: <https://www.ar25.org/article/top-10-prykladiv-geymifikaciyi-peretvorennya-u-gru-v-osviti-yaki-zminyat-nashe-maybutnye>

Гайворонська С.Б. Використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу "Я досліджую світ". URL:

<https://vsimosvita.com/vykorystannya-igrovih-tehnologij-na-urokah-integrovanogo-kursu-ya-doslidzhuyu-svit/>

Старт нового навчального року з The LEGO Foundation. 2022. URL:

<https://uied.org.ua/start-novogo-navchalnogo-roku-z-the-lego-foundation/>

## ТЕМА 6. Дидактичні ігри

**Дидактична гра** — специфічна ігрова творча форма навчання, виховання і розвитку, що активно застосовується в навчально-дозвіллевих програмах для широкого вікового діапазону: від дошкільнят, молодших школярів, шкільної та студентської молоді до дорослих фахівців.

Дидактичні ігри спрямовані на розвиток спостережливості, уваги, пам'яті, мислення, мови, сенсорної (чуттєвої) орієнтації, кмітливості, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якої навчальної дисципліни та при організації будь-якої навчально-дозвіллевої програми.

Характерними ознаками дидактичної гри є моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття навчально-педагогічних рішень, розподіл ролей між учасниками гри, різноманітність рольових цілей при виробленні рішення, взаємодія учасників гри, які виконують певні дії, наявність спільної мети учасників гри, колективне вироблення рішень, альтернативність рішень, наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри тощо.

Прикладом дидактичної гри для учнів старшої школи може бути *“Брейн-ринг”* (від англ. brain — мозок та ring — місце боротьби і змагання) — яскраве та емоційне інтелектуальне змагання між окремими групами або командами учнів за першочерговість та правильність надання відповіді з проблемних питань з певної дисципліни чи окремої теми. *“Брейн-ринг”* може бути використаний як виключно ефективний метод заохочення учнів до активізації процесу пізнання під час проведення поточного або підсумкового контролю.

Особливим незмагальним варіантом *“брейн-рингу”* є *мозковий штурм* — специфічний метод розв'язання невідкладних проблемних ситуацій, що можуть виникати в будь-якій сфері життєдіяльності людини — професійній діяльності, навчанні, спілкуванні тощо. Особливістю цієї форми є те, що для розв'язання певної проблемної задачі чи ситуації мікрогрупам учнів по 5-6 чоловік надається лише одна хвилина, а потім під час загальної дискусії виробляється найоптимальніше рішення (Дмитрук С., Дмитрук О. 2012)

*Для більш детального ознайомлення з питаннями рекомендується самостійно опрацювати джерела з наведеного переліку.*



## Завдання до теми 6

Завдання 1. Проаналізуйте веб-ресурси/портали для освітян (див. рекомендований перелік до теми 5) для ознайомлення з досвідом застосування ігрових технологій в географічній освіті, для набуття географічних знань. Зверніть увагу на досвід застосування в процесі навчання географічних он-лайн тестів та он-лайн ігор. Проаналізуйте наявні у вільному доступі географічні ігри та тести. Наприклад:

<https://www.crazygames.com.ua/t/geografiya>

<https://www.silvergames.com/uk/t/geography>

<https://ua.qwertygame.com/tags/geography-games/>

[https://chemerusjqa.blogspot.com/p/blog-page\\_5.html](https://chemerusjqa.blogspot.com/p/blog-page_5.html)

<https://www.seterra.com/>

<https://www.geoguessr.com/quiz/seterra>

<https://ukrerudyt.com/geography.php>

<https://merkator.org.ua/>

Підготуйте доповідь на семінарі за темою «Ігрове навчання та гейміфікація в шкільній географічній освіті».

*У разі відсутності на семінарі, підготуйте письмову роботу (есе) за даною темою.*

Завдання 2. Розробіть проект заняття за однією з запропонованих нижче тем, використовуючи ігрові методики та елементи гейміфікації:

*Клімат.*

*Географічні об'єкти.*

*Вивчення природи.*

*Народи світу.*

*Погода.*

Підготуйте презентацію своєї розробки на семінарському занятті.

**!** *На перевірку здається письмова робота*

## Рекомендовані джерела

Дмитрук С.В., Дмитрук О.Ю. Соціально-педагогічні технології в туризмі: навч.посібник. К.: Центр учбової л-ри, 2012. с. 53-54 (# 2.6)

---

Дидактичні ігри на уроках географії у 7 класі. URL: [https://studwood.net/2119670/psihologiya/didaktichni\\_igri\\_na\\_urokah\\_geografiyi\\_u\\_7\\_klasi](https://studwood.net/2119670/psihologiya/didaktichni_igri_na_urokah_geografiyi_u_7_klasi)

Створюємо дидактичні онлайн-ігри: ресурси та поради. 2020. <https://osvitanova.com.ua/posts/3606-stvoriuiemo-dydaktychni-onlain-ihry-resursy-ta-porady>

8 онлайн-інструментів для організації цікавих практичних робіт зі школярами. 2018. <https://osvitanova.com.ua/posts/1874-8-onlain-instrumentiv-dlia-orhanizatsii-tsikavykh-praktychnykh-robit-zi-shkoliaramy>

## ТЕМА 7. Туристичні ігри

Туристичні ігри: аналіз поняття, складові і специфічні особливості, базові принципи розробки.

Особливості організації туристичних ігор: керівництво, роль фасілітатора. Модульна структура туристичних ігор.

Аналіз дидактичних матеріалів з організації і проведення туристичних ігор.

Організаційні проблеми та оптимізація проведення туристичних ігор.

**Туристичні ігри** розглядаються як специфічна ігрова технологія, вид активних туристичних навчально-ігрових прийомів й технік орієнтованих на організацію активного, інтелектуально-змістовного дозвілля (Дмитрук С.В., 1998, 2007).

Їх характерною рисою є те, що поряд із оволодінням практичними навичками і технічними прийомами спортивно-оздоровчого туризму, посилена увага приділяється розвитку креативності учнів, готовності до самостійної пошукової діяльності, прийняття самостійних рішень у невизначених чи складних ситуаціях, формуванню злагодженості сумісних (командних) дій та консолідації учасників майбутнього туристичного походу.

Концептуальною основою при цьому є розуміння туризму як *особливої навчально-виховної технології, якій властиві простота, доступність, масовість, інтенсивність та активність дії* (В.А. Ганопольський, 2004). Це, насамперед, стосується тренувальних туристичних вправ з елементами ігор, які широко використовуються в практиці шкільної туристичної клубної діяльності при підготовці молоді для спортивно-оздоровчих походів.

Головною особливістю туристичних ігор, яка визначає їх пріоритет як базового методу для шкільних та позашкільних дозвіллевих програм, є те, що

---

вони сполучають у собі основні властивості активних ігор та навчально-діагностичного процесу. Остання особливість надає широкі можливості для їх використання не тільки у дозвіллі, а й в навчальному процесі як своєрідний варіант тестування. Відповідно до цього виокремлюється кілька аспектів у визначенні змісту туристичних ігор й відповідні методологічні підходи до них як до навчально-діагностичних технологій та як до ігрових технологій навчання:

1. Аналіз навчально-діагностичних можливостей туристичних ігор засвідчує, що вони можуть виконувати функцію виявлення, вимірювання й оцінювання (на основі спеціально розроблених показників) індивідуальних якостей особистості та групи, знань, умінь, характерних рис і зразків поведінки учасників тощо. В той же час, поведінково-комунікативні та процесні властивості туристичних ігор показують що вони базуються на певній визначеній поведінці учасників, їх активних діях, активному та ефективному спілкуванні. За визначенням, туристичні ігри є процесом взаємодії декількох, як мінімум трьох учасників, тобто колективною, груповою взаємодією.
2. В туристичних іграх присутня складність і взаємозалежність задач, що розв'язуються учасниками. Туристичні ігри за своєю дидактичною структурою охоплюють значний комплекс взаємозалежних та пролонгованих дій, у якому варіанти рішення певних завдань чи ситуацій, що вирішуються в попередніх іграх, значною мірою детермінують наступні.
3. Характерною особливістю туристичних ігор є те, що їх можна розглядати також як багатофункціональний навчально-діагностичний процес. Поряд із функцією діагностики (оцінювання і вимірювання) якостей і поведінкових рис учасників, вони можуть виконувати функції навчання, апробації (тренування) і виховання її учасників, а також вирішення дослідницьких задач. Оцінка ефективності туристичних ігор буде залежати від особливостей процесу їх протікання.
4. Своєрідною особливістю туристичних ігор є можливість імітації складних швидкоплинних і, навіть, стресових ситуацій, для яких притаманна динамічність, мінливість, невизначеність тощо. Це дозволяє виявити цілий спектр поведінкових рис учасників.
5. Залежно від пріоритету навчально-виховних цілей сама методика туристичних ігор (наприклад, ігри, що виявляють і розвивають комунікативні якості) може розглядатися за своїми функціональними особливостями і як ситуативний тест, і як навчальний процес.

Таким чином, у програмах з організації дозвілля школярів та студентської молоді, туристичні ігри можуть бути використані для активного відпочинку, емоційного піднесення, для вироблення певних, заздалегідь чітко визначених навчальних умінь та знань, виховання етичних норм та відповідних їм варіантів поведінки, розвитку креативності. Також у процесі виконання туристичних ігор можуть бути проведені різноманітні кваліфікаційні особистісні та групові оцінювання, визначення рівня засвоєння знань та підготовки учнів тощо.

Головними **складовими туристичних ігор** як специфічної ігрової технології є: ігрові цілі; ігрові ролі; ігрові дії; моделювання ігрового процесу і супутнього йому емоційного ігрового середовища (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012).

*Ігрові цілі* у туристичних іграх обумовлюються базовою педагогічною метою та цілями навчальної програми й цілями учасників, які визначають конкретні умови гри.

*Ігрові ролі* - визначаються специфічним комплексом соціальних вимог та очікувань щодо проявів поведінки та вчинків як окремих осіб (індивідуальні ролі), так і груп (групові ролі), які висуваються до них школою, суспільством.

*Ігрові дії* в туристичних іграх зазвичай здійснюються за певними заздалегідь визначеними правилами, що визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватися у різний спосіб: сценарієм, картою або схемою гри, фасилітаторами гри, або ж формуються самими учасниками гри відповідно до їх власного бачення ситуації і поставлених перед ними цілей.

*Ігрове моделювання* — це створення певних ігрових зразків (моделей), які заміщають певні об'єкти, процеси чи ситуації, а також маніпулювання ними з метою заміни реальних поведінкових ситуацій штучно сконструйованими поведінковими зразками. Модель гри у туристичних іграх реалізується за допомогою правил, які визначають співвідношення та зв'язки між всіма компонентами ігрового процесу і за змістом складають її технологічну основу.

В якості **базових принципів розробки туристичних ігор** виступають власне базові принципи дозвілєвої діяльності доповнені принципами активного спортивно-оздоровчого туризму. Основними серед них є принципи:

- системності й інтегрованості,
- добровільності,
- диференціації,
- доступності та якості туристичних ігор,
- ефективності та економності,
- конгруентності,

- 
- репрезентативності і достатності,
  - інтересу,
  - відсутності конкуренції (змагальності),
  - безпеки фізичної і психологічної,
  - екологічності.

Розробляючи на основі туристичних ігор різноманітні дозвілєві програми спираються на ряд **базових педагогічних умов**. Зокрема, це: цільова орієнтація навчально-пізнавальної діяльності учнів на розвиток креативності і гармонійний розвиток творчої особистості; відповідність туристичних ігор природі дозвілля; інтеграція названих цільових установок, адекватних умовам дозвілля навчальних методів, прийомів і технік в цілісний комплекс за типом багатоцільової програми; розробка й реалізація туристичних ігор як багатоцільових поліфункціональних програм робочими групами у складі фахівців різних спеціальностей; врахування вікових, психологічних і фізичних особливостей студентів.

**Характерні особливості туристичних ігор.** Специфічною особливістю туристичних ігор є те, що їм притаманні всі основні властивості туристичної подорожі — активність дії, вихід за межі звичного, емоційність переживань, цікавість та розкутість, очікування невідомого, готовність до відкриття (сходження на нову вершину тощо), яскравість сприйняття і вражень, простота і доступність тощо. Тому їх ще можна назвати іграми-подорожами.

За своєю дидактичною структурою туристичні ігри є модельними варіантами подорожей, які починаються у пункті "А" і завершуються у пункті "Б", між цими пунктами є певні перешкоди, реальні і віртуальні, які імітують різні відомі туристичні атракції, сюжети пригод відомих мандрівників, а також різноманітні проблемні і невизначені ситуації (Дмитрук С.В., 1998, 2007).

За такого розуміння туристичні ігри є особливою формою педагогічного експерименту, у якому специфічними ігровими та навчально-виховними засобами імітується певна проблемна чи невизначена ситуація, долання якої вимагає самостійного індивідуального або колективного вияву креативності та позитивної інтелектуально-пізнавальної активності всіх учасників. Характерною особливістю туристичних ігор є те, що завдяки комплексу методів моделювання різноманітних проблемних ситуацій і завдань відтворюється творча (креативно-розвиваюча), консолідуюча, командо-організуюча та культуро-формуєча дія активного туристського походу, створюється яскраве емоційне середовище захоплюючих дій і вражень, азарту і перемог, уроків, відкриттів і нового досвіду.

Туристичні ігри можуть проводитися, як на відкритому повітрі, так і в приміщенні. За умови, коли вони виконуються в ході одноденної програми на природі — на галявині в лісі, березі моря, річки чи озера, виїзд на які вже є формою одноденної рекреації, їх можна визначити як особливий вид рекреаційно-дозвіллевої діяльності. У випадку, коли програма дводенна і передбачає ночівлю в наметах, вона може бути класифікована як різновид спортивно-оздоровчого туризму.

Також, практично всі туристичні ігри вимагають використання спеціального туристського спорядження, наявності відповідних туристичних знань, навичок і вмінь у їх організаторів (викладача та його асистентів-інструкторів) та елементарного туристського досвіду в учасників. З міркувань безпеки туристичні ігри, що можуть бути використані для шкільних навчальних та дозвіллевих програм, зазвичай не передбачають підйому учасників на висоту більш двох метрів над землею. Проте фахову страховку учасників в туристичних іграх, як і на всіх інших туристичних заходах, мають забезпечувати інструктори з туристського супроводу, спеціальна підготовка яких поєднує вміння і навички з спортивно-оздоровчого туризму, а також знання з організації дозвілля, туристської анімації, ігрових технологій та ін. Зазначимо також, що прості дії з підстраховки один одного, взаємної підтримки (фізичної і моральної) забезпечують і самі учасники, що є дуже важливим аспектом туристичних ігор, безпосередньо спрямованим на розвиток творчих здібностей та креативності мислення учнів чи студентів (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012).

**Особливості організації туристичних ігор.** *Керівництво туристичними іграми* може бути індивідуальним і колективним. Індивідуальне керівництво застосовується у простих іграх за умови, коли їх виконує одна група, і здійснюється безпосередньо їх організатором або фасилітатором. *Фасилітатор* (англ. Facilitate полегшувати, сприяти, допомагати) — фахівець, спеціально підготовлений для проведення зборів і переговорів, покликаний структурувати процес, контролювати емоційний фон і забезпечувати активність всіх учасників заходу, підтримувати коректність і об'єктивність виступів й полегшувати процес прийняття рішень. Щодо фасилітації туристичних ігор, активними дієвими особами організації яких є широке коло осіб (самі учасники, інструктори з безпеки, спостерігачі та ін.), то за своїм змістом діяльність фасилітатора туристичних ігор полягає у координуванні та спрямовуванні їх дій відповідно до чітко окреслених мети, завдань і потреб учасників. Таким чином, визначення основного організатора туристичних ігор як викладача-координатора більш повно відображає власне специфіку їх фасилітації. У випадках, коли грають одночасно декілька класів (груп, команд), або гра вимагає додаткових заходів безпеки (зовнішньої страховки

тощо), організація туристичних ігор потребує колективного керівництва. У такому випадку викладач-координатор делегує частину своїх повноважень інструкторам, що працюють з окремими групами, виконують технічне забезпечення туристичних ігор, контролюють дотримання правил безпеки учасниками у процесі їх виконання, здійснюють зовнішню страховку учасників та інші допоміжні функції.

*Вчитель/викладач-координатор туристичних ігор в процесі їх організації і проведення виконує наступні функції (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012):*

- оцінює доцільність проведення гри і формує (найкраще на основі добровільності) склад її учасників;
- ознайомлює учасників з умовами і правилами гри та надає відповідні консультації;
- готує або адаптує відповідно до конкретних умов базу даних для початкового періоду гри та встановлює її регламент;
- здійснює поточний контроль за дотриманням правил гри;
- стежить за дотриманням у процесі гри етичних норм, захищає "меншість" від групового тиску та запобігає можливим особистим образам і конфліктам;
- допомагає виявляти й аналізувати неефективні засоби дій і опановувати ефективними моделями поведінки;
- стежить за спрямуванням процесу гри на досягнення поставлених цілей, запобігає можливим відхиленням і "заносам" (наприклад, перехід учасників від конструктивного діалогу "до з'ясування особистих взаємовідносин");
- збирає по завершенню гри анкети чи інші робочі матеріали (варіанти вирішення певних задач, звіти і т. ін.) та перевіряє повноту і правильність їх заповнення;
- оцінює результати виконання завдань, поведінку та прояви учасників тощо;
- робить загальні висновки та, за необхідності, надає потрібні рекомендації конкретним учасникам гри тощо.

Одним із найважливіших чинників успіху туристичних ігор є їх чітка організація і проведення. Врахування специфічних особливостей туристичних ігор як своєрідного методу активної гри і одночасно навчально-діагностичного процесу дозволяє стверджувати, що інноваційний характер туристичних ігор та вимоги проектування багатоцільових поліфункціональних дозвіллевих програм визначається **модульною структурою туристичних ігор** (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012).

Під модулем розуміється певний комплекс навчальних матеріалів та інструментів навчання, що має методологічне і прикладне значення для

вирішення відокремлених частин загального завдання. Складовими елементами модуля зазвичай є його цільові, змістові та виконавчі блоки, які мають містити: чітке визначення завдання (мету) та його обґрунтування (теоретична частина); опис ситуації (т. з. "кейс"), приклади, ілюстрації, схеми, запитання й відповіді (змістова частина); методичні рекомендації, окремі психолого-педагогічні прийоми та техніки тощо (виконавча частина). Застосування модульної структури до розробки, організації та проведення туристичних ігор сприяє всебічному й глибокому засвоєнню значних масивів матеріалу, а також активному оволодінню практичними вміннями й навичками за певними логічно організованими та методично обґрунтованими частинами.

Алгоритм організації і проведення туристичних ігор як поліфункціональних багатоцільових програм передбачає певну послідовність модулів, їх змістових блоків та завдань з їх реалізації. Кожен з модулів та блоків організації і проведення туристичних ігор має своє специфічне теоретико-методичне, дидактичне та матеріально-технічне забезпечення, що може мати самостійне значення і бути базою для наступного. Щодо дидактичної структури туристичних ігор, то в межах кожного модуля відповідно до принципу поліфункціональності багатоцільових програм доцільно виділяти кілька базових модулів, кожний із яких є досить автономним комплексом цільових, теоретичних, навчально-діагностичних блоків та відповідних їм ігрових елементів, що утворюють певну організаційну і функціональну єдність. Такі єдності можуть розглядатися також як певні етапи гри або елементи навчальної/дозвіллевої ігрової програми.

Для ефективної організації і проведення туристичних ігор в методичному комплексі доцільно виділяти шість базових модулів — підготовчий, організаційний, моделювальний, мотиваційний, виконавчий та підсумковий (додаток Б), а в процесі реалізації дозвіллевих програм на основі застосування туристичних ігор - дотримуватися визначеного часового регламенту, що є запорукою уникнення ряду організаційних проблем (додаток В).

Для підготовки активних дозвіллевих програм для шкільної молоді і студентів можуть бути запропоновані наступні туристичні ігри і вправи (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012, с.298-327):

- Рухомий міст;
- Повітряне перехрестя;
- Крокви;
- Болото;
- Лижі;
- Маятник;



- Лабіринт;
- Павутиння.

*Для більш детального ознайомлення з питаннями рекомендується самостійно опрацювати джерела з наведеного переліку.*

## **Питання для самостійного контролю знань за темою 7**

1. Охарактеризуйте головні організаційні аспекти проведення туристичних ігор.
2. Яким чином, на вашу думку, специфіка туристичних ігор впливає на формування дозвіллевих програм?
3. Обґрунтуйте необхідність застосування модульної структури до створення навчальних/дозвіллевих ігрових програм.
4. Охарактеризуйте поняття «туристська гра». Чому туристичні ігри займають особливе місце серед ігрових технологій?
5. Які організаційні проблеми проведення туристичних ігор ви вважаєте найбільш суттєвими? Наведіть приклади шляхів оптимізації таких проблем.

## **Завдання за темою 7**

Завдання 1. Проаналізуйте веб-ресурси/портали для освітян (див. рекомендований перелік до теми 5) для ознайомлення з досвідом туристської діяльності в школах та позашкільних установах; досвідом застосування туристичних ігор в географічній освіті та для набуття географічних знань в процесі реалізації дозвіллевих програм. За результатами дослідження підготуйте доповідь на семінарському занятті на одну з обраних тем:

- Аналіз структури, процесу організації та проведення туристичних ігор (на прикладах).
- Побудова дозвіллевої/навчальної програми засобами туристичних ігор.
- Туристичні ігри як складова уроків географії.

*У разі відсутності на семінарі, підготуйте письмову роботу (реферат) за однією з названих тем.*

Завдання 2. Розробіть *Проект дозвіллевої (навчально-дозвіллевої) програми географічної або туристсько-краєзнавчої тематики з використанням туристичних ігор.* В процесі роботи над програмою, орієнтуйтеся на

---

модульну структуру підготовки та реалізації туристичних ігрових програм (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012, с.76-78). Виконайте опис дозвіллевої програми відповідно структури, представленої в Темі 5. Підготуйте презентацію свого проекту на семінарському занятті.

**!** *На перевірку здається письмова робота*

## Рекомендовані джерела

Дмитрук С.В., Дмитрук О.Ю. Соціально-педагогічні технології в туризмі: навч.посібник. К.: Центр учбової л-ри, 2012. С.56-139; 160-207; 298-327

Альба Г.В. Еколого-натуралістичні ігри. Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. 48 с.

Брижак Н.Ю. Краєзнавча та туристична робота. Курс лекцій для студентів педагогічного факультету, які навчаються на спеціальності "Початкова освіта". Мукачево: МДУ, 2012. 116 с. URL:

<http://dspace.msu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/268/1/kraezn%20rob.pdf>

Ганопольський В.А. Уроки туризму. К., 2004. 128 с.

Перші кроки у туризмі: методичні рекомендації / укладачі: Л. К. Грищенко, О. В. Соколюк, І. М. Журавльова, І. А. Воронцова; Харківський коледж Комунального закладу «Харківська гуманітарнопедагогічна академія» Харківської обласної ради. Харків, 2020. 92 с.

<http://repository.khpa.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/2696/1/%D0%9F%D0%95%D0%A0%D0%A8%D0%86%20%D0%9A%D0%A0%D0%9E%D0%9A%D0%98%20%D0%A3%20%D0%A2%D0%A3%D0%A0%D0%98%D0%97%D0%9C%D0%86.pdf>

Скрипченко І.Т. Інноваційні технології в туризмі: навчальний посібник.

Дніпро: Журфонд, 2021. 137с. <https://cutt.ly/PwChXDv6>

Тыкул В.І. Ігри на місцевості // Спортивне орієнтування: посібник для керівників гуртків позашкільних установ. М.: Просвіта, 1990. URL:

[https://infotour.in.ua/tykul\\_igry.htm](https://infotour.in.ua/tykul_igry.htm)

## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

- Альба Г.В. Еколого-натуралістичні ігри. Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. 48 с.
- Андрєєва О.В. Фізична рекреація різних груп населення: монографія. К. : ТОВ «НВП Поліграфсервіс», 2014. 280 с. URL: <https://reposit.uni-sport.edu.ua/bitstream/handle/787878787/3152/%d0%90%d0%bd%d0%b4%d1%80%d0%b5%d0%b5%d0%b2%d0%b0-%d0%9c%d0%be%d0%bd%d0%be%d0%b3%d1%80%d0%b0%d1%84%d0%b8%d1%8f-%d0%904.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Безпалько О. В. Соціальна педагогіка: схеми, таблиці, коментарі. К.: Центр учбової літератури, 2009. 208 с. URL: <http://194.44.152.155/elib/local/sk742813.pdf>
- Богданова І.М. Соціальна педагогіка: навч. посібн. Харків: Бурун Книга, 2011. 160 с. URL: [https://pidru4niki.com/158407209712/pedagogika/sotsialna\\_pedagogika](https://pidru4niki.com/158407209712/pedagogika/sotsialna_pedagogika)
- Брижак Н.Ю. Краєзнавча та туристична робота. Курс лекцій для студентів педагогічного факультету, які навчаються на спеціальності "Початкова освіта". Мукачево: МДУ, 2012. 116 с. URL: <http://dspace.msu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/268/1/kraezn%20r ob.pdf>
- Величко В. В. Організація рекреаційних послуг: навч. посібн. Харків: Харківський національний університет міського господарства ім. О.М. Бекетова, 2013. 202 с. URL: [https://tourlib.net/books\\_ukr/velychko.htm](https://tourlib.net/books_ukr/velychko.htm)
- Воловик А., Воловик В. Педагогіка дозвілля. Харків, 1999. 329 с.
- Денисенко А. О. Педагогіка дозвілля — духовність, інтелект, стратегія // Духовно-інтелектуальне виховання і навчання молоді в ХХІ столітті (за заг. ред. В. Бабича, Л. Рибалко). Харків, 2019. URL: <https://cutt.ly/xBzahl6>
- Дичківська М.І. Інноваційні педагогічні технології: Практикум. К.: Слово, 2013. 448 с.
- Дмитрук С.В., Дмитрук О.Ю. Соціально-педагогічні технології в туризмі: навч. посібник. К.: Центр учбової л-ри, 2012. 328 с.
- Донченко Н.П. Мистецтво гри: Теорія і практика ігрової діяльності в умовах дозвілля. Навч. посібник. К.: Держ. акад, керівн. кадрів культ, і мист., 1999. 176 с.
- Загвязинський В. Форми, види та рівні соціально-педагогічної технології// Соціальна педагогіка. URL: [https://stud.com.ua/47321/pedagogika/formi\\_vidi\\_rivni\\_sotsialno\\_pedagogichnoyi\\_tehnologiyi](https://stud.com.ua/47321/pedagogika/formi_vidi_rivni_sotsialno_pedagogichnoyi_tehnologiyi)

- Зміст та завдання технологій соціально-педагогічної діяльності. Специфіка технологій соціально-педагогічної діяльності. Класифікація технологій соціально-педагогічної роботи. URL: <http://ua.textreferat.com/referat-13568.html>
- Лемко Г.І. Принципи дозвілля. URL: [http://www.rusnauka.com/36\\_NIO\\_2008/Pedagogica/39419.doc.htm](http://www.rusnauka.com/36_NIO_2008/Pedagogica/39419.doc.htm)
- Максимовська Н.О. Сучасний стан дозвіллевої сфери в Україні: соціально-педагогічний аспект. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2011. Вип.33. С.264-272. [https://tourlib.net/statti\\_ukr/maksymovska.htm](https://tourlib.net/statti_ukr/maksymovska.htm)
- Миرونюв Ю.Б., Логвин М.М. Педагогіка дозвілля у постнекласичній парадигмі освіти. *Матеріали методологічного міждисциплінарного Інтернет-семінару «Дозвілля та туризм у постнекласичній перспективі»*. Полтава, 2021. С.57-65 URL: [https://tourlib.net/statti\\_ukr/myronov48.htm](https://tourlib.net/statti_ukr/myronov48.htm)
- Олішевська Ю.А. Методика організації та проведення роботи туристсько-краєзнавчого гуртка // Шкільне географічне краєзнавство. Навчальний посібник. К.: «ФОРМ Кравченко». С. 144-154
- Організація культурно-дозвіллевої діяльності молоді: методичні рекомендації. URL: [https://zakfolkcenter.info/wp-content/uploads/organizaziya\\_dozvillya\\_molodi.pdf](https://zakfolkcenter.info/wp-content/uploads/organizaziya_dozvillya_molodi.pdf)
- Паскаль О.В. Система культурно-дозвіллевої роботи: навч. посіб. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с. URL: <http://dSPACE.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/13762/1/Paskal%20Olena%20Viktor%D1%96vna.PDF>
- Паскаль О.В. Соціальна робота у сфері дозвілля: навч. посібник. Одеса: Поліграф, 2007. 120 с. URL: <https://cutt.ly/NwChXyKP>
- Петрова І.В. Дозвілля в зарубіжних країнах. К.: Кондор, 2005. 408 с. URL: [http://e-pidruchniki.com/book/9\\_Dozvillya\\_v\\_zarybijnih\\_krainah.html](http://e-pidruchniki.com/book/9_Dozvillya_v_zarybijnih_krainah.html)
- Педагогіка туризму: навч. пос. для студ. вищ. навч. закл. / За ред. проф. В.К. Федорченка. К.: Видав. Дім "Слово", 2004. 296 с.
- Перші кроки у туризмі: методичні рекомендації / укладачі: Л. К. Грищенко, О. В. Соколюк, І. М. Журавльова, І. А. Воронцова; Харківський коледж Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради. Харків, 2020. 92 с. <http://repository.khpa.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/2696/1/%D0%9F%D0%95%D0%A0%D0%A8%D0%86%20%D0%9A%D0%A0%D0%9E%D0%9A%D0%98%20%D0%A3%20%D0%A2%D0%A3%D0%A0%D0%98%D0%97%D0%9C%D0%86.pdf>
- Поколюдна М. М. Рекреаційна географія: навч. посібник. Харків: Харківська національна академія міського господарства, 2012. 275 с. URL: [https://tourlib.net/books\\_ukr/pokolodna-rg.htm](https://tourlib.net/books_ukr/pokolodna-rg.htm)

- 
- Скрипченко І.Т. Інноваційні технології в туризмі: навч.посібник. Дніпро: Журфонд, 2021. 137с. <https://cutt.ly/PwChXDv6>
- Соціально-культурні аспекти рекреації. URL: <https://moodle.znu.edu.ua/mod/page/view.php?id=70871>
- Ткаченко В., Ткаченко К.О. Дозвілля як галузь соціокультурної діяльності. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. Вип.3. 2019. С.48-52. URL: <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/3460/3756>
- Тыкул В.І. Ігри на місцевості // Спортивне орієнтування: посібник для керівників гуртків позашкільних установ. М.: Просвіта, 1990. URL: [https://infotour.in.ua/tykul\\_igry.htm](https://infotour.in.ua/tykul_igry.htm)
- Конспект лекцій з навчальної дисципліни «Соціокультурна робота за рубежом»/ укладач В.В.Шабуніна; Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського. 2019. URL: [https://document.kdu.edu.ua/metod/2019\\_1485.pdf](https://document.kdu.edu.ua/metod/2019_1485.pdf)
- Шевців З.М. Основи соціально-педагогічної діяльності. К.: Центр навчальної літератури, 2019. URL: [https://pidru4niki.com/1097082742978/pedagogika/tehnologiyi\\_sotsialno-pedagogichnoyi\\_diyalnosti](https://pidru4niki.com/1097082742978/pedagogika/tehnologiyi_sotsialno-pedagogichnoyi_diyalnosti)
- Шевчук О. Соціально-педагогічна технологія у діяльності соціального педагога / Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини. 2012. URL: <https://cutt.ly/BwChGhQP>
- Фоменко Н.В. Рекреаційні ресурси та курортологія. К.: Центр навчальної літератури, 2007. 312 с. URL: [https://tourlib.net/books\\_ukr/fomenko31.htm](https://tourlib.net/books_ukr/fomenko31.htm)

## Веб-ресурси/портали для освітян

- Національна освітня платформа. URL: <https://vseosvita.ua>
- НУШ. Нова українська школа. URL: <https://nus.org.ua/>
- Смарт-Освіта. URL: <https://smart-osvita.org/>
- Український інститут розвитку освіти. URL: <https://uied.org.ua/>
- Педрада. Платформа освіта. URL: <https://oplatforma.com.ua/>
- Освіта Нова. URL: <https://osvitanova.com.ua>
- ВсімОсвіта - сервіс для обміну педагогічним досвідом. URL: [vsimosvita.com](https://vsimosvita.com)
- На Урок. Освітній проект. URL: <https://naurok.com.ua/biblioteka>

## ΔΟΔΑΤΚΗ

---

**ДОДАТОК А****Питання до іспиту з дисципліни «Соціально-педагогічні технології в географії, рекреації та туризмі»**

1. Поняття «соціально-педагогічні технології» та їх типи.
2. Рекреаційна діяльність: аналіз поняття, типи рекреаційної діяльності.
3. Базові поняття дозвілевої діяльності.
4. Взаємозв'язок понять вільний час, дозвілля, рекреація, туризм.
5. Педагогічний потенціал дозвілля.
6. Базові соціокультурні функції дозвілля.
7. Структура, функції і принципи дозвілля.
8. Ознаки і основні види культурно-дозвіллевої діяльності.
9. Часова структура дозвілля .
10. Педагогіка дозвілля: об'єкт, предмет, функції і принципи.
11. Функції педагогіки дозвілля: загальнотеоретична, прогностична і практичні.
12. Принципи в педагогіці дозвілля.
13. Базові інститути (заклади) дозвіллевої сфери. Специфіка роботи з підлітками та молоддю.
14. Дозвілеві програми: зміст, роль у організації позашкільного дозвілля.
15. Дозвілєві програми: суть поняття, специфіка, типи програм.
16. Структура і зміст дозвілєвих програм. Ігрова діяльність як їх складова.
17. Організація позашкільного дозвілля. Дозвілеві програми.
18. Принципи організації дозвілля школярів.
19. Особливості рекреаційно-оздоровчої діяльності школярів і студенської молоді: організація вільного часу, мотивації та детермінуючі чинник.
20. Методи активного навчання: групи методів, їх специфічні риси.
21. Ігрові методи і технології в навчально-виховному процесі та дозвіллі.
22. Гра у навчально-виховному процесі. Інтелектуальні ігри.
23. Навчальні ігри та «гейміфікація»: співвідношення понять.
24. «Гейміфікація» : аналіз поняття та можливості використання в навчальному та дозвілевому процесі.
25. Дидактичні ігри: аналіз поняття та можливості використання в навчальному та дозвілевому процесі.
26. Ділові ігри: аналіз поняття та можливості використання в навчальному та дозвілевому процесі.
27. Рольові ігри: аналіз поняття та можливості використання в навчальному та дозвілевому процесі.
28. Туристичні ігри: аналіз поняття, складові.

- 
29. Специфічні особливості туристичних ігор як педагогічної технології.
  30. Туристичні ігри: аналіз поняття та можливості використання в дозвілевому процесі.
  31. Туристичні ігри як складова уроків географії.
  32. Побудова дозвіллевої/навчальної програми засобами туристичних ігор.
  33. Аналіз структури, процесу організації та проведення туристичних ігор (на прикладах).
  34. Базові принципи розробки і специфічні особливості туристичних ігор.
  35. Модульна структура організації і проведення туристичних ігор.
  36. Основні складові туристичних ігор як специфічної ігрової технології.
  37. Керівництво туристськими іграми. Роль фасилітатора.
  38. Проблеми і напрями оптимізації процесу організації і проведення туристичних ігор.



## ДОДАТОК Б

**Модульна структура підготовки і реалізації  
туристичних ігрових програм** (Дмитрук С., Дмитрук О., 2012).

<b>Модуль 1. ПІДГОТОВЧИЙ</b>
<p><u>Блок 1. Підготовка гри</u></p> <p>Забезпечення відповідності обраної методики до загальної навчально-виховної мети, цілей і рівню підготовки учнів.</p> <p>Вибір та перевірка придатності місця для проведення гри.</p> <p>Облаштування місця проведення гри: встановлення спортивних снарядів, реквізиту, навіска спорядження і систем зовнішньої страхівки, їх до ігрове тестування.</p> <p>Ознайомлення з анкетами учнів та коригування й оптимізація вимог до правил і завдань гри з урахуванням індивідуальних особливостей учасників гри.</p> <p>Забезпечення змістовної насиченості і цільової спрямованості гри, детальне опрацювання найважливіших епізодів і ролей.</p> <p>Розробка системи аналізу ігрового процесу, оцінки дій і поведінки учнів.</p>
<p><u>Блок 2. Підготовка учасників гри</u></p> <p>Оцінювання індивідуальних якостей учнів, рівня їх підготовки до гри та рівня мотивації.</p> <p>Ознайомлення із загальними теоретичними основами, метою та завданнями гри, предметною сферою діяльності, що моделюється.</p> <p>Ознайомлення із загальними умовами і правилами туристичних ігор.</p> <p>Створення атмосфери щирих взаємовідносин, заснованих на довірі і відкритості.</p> <p>Формування ігрової групи, поділ учнів за ролями або функціями на основі взаємного (командного) погодження.</p>
<b>Модуль 2. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ</b>
<p><u>Блок 3. Вибір гри</u></p> <p>Врахування попереднього ігрового досвіду учнів та визначення сфери або «нової території» для роботи.</p> <p>Оцінювання фізичних можливостей учнів, визначення рівня складності гри і ступеня виклику для учасників гри.</p> <p>Створення атмосфери свободи вибору, творчості і відповідальності.</p>

## Продовження додатку Б

<b>Модуль 3. МОДЕЛЮВАЛЬНИЙ</b>
<p><u>Блок 4. Представлення гри, вербальне моделювання ігрових задач і ситуацій</u></p> <p>Формальне представлення гри, моделювання типових ігрових завдань і ситуацій з формалізованими правилами.</p> <p>Пригодницьке представлення гри, моделювання нетипових завдань і стресових ситуацій із змінними умовами.</p> <p>Творче представлення гри, групове креативне моделювання ситуацій і правил учнями-учасниками гри.</p>
<p><u>Блок 5. Прийняття правил гри</u></p> <p>Прийняття загальних правил туристичних ігор про команду і безпеку.</p> <p>Прийняття детальних правил туристичних ігор про умови виконання ігрового завдання, підручні засоби учасників гри.</p>
<p><u>Блок 6. Вибір варіанту гри</u></p> <p>Підготовка до гри, створення і апробація стратегії і тактики гри.</p> <p>Гра без підготовки.</p>
<b>Модуль 4. МОТИВАЦІЙНИЙ</b>
<p><u>Блок 7. Посилення мотивації учнів перед початком гри</u></p> <p>Підтвердження вибору.</p> <p>Прояснення мети.</p> <p>Введення додаткових умов, посилення виклику.</p>
<b>Модуль 5. ВИКОНАВЧИЙ</b>
<p><u>Блок 8. Здійснення гри</u></p> <p>Контроль за процесом гри.</p> <p>Вирішення ситуацій, що вимагають активного керування викладачем-координатором (ігровий ситуаційний менеджмент).</p> <p>Підтримка та оптимізація процесу гри: погодження, зміна представлення гри, представлення старої гри як нової, використання допоміжних ігор і процесів, підтримуюче обговорення.</p>
<b>Модуль 6. ПІДСУМКОВИЙ</b>
<p><u>Блок 9. Підбиття підсумків та оцінка результатів гри</u></p> <p>Підсумкове обговорення, аналіз гри та визначення результатів (1, 2, 3)</p> <p>Оцінювання та прийняття результатів гри, зворотній зв'язок, подяка учнів один одному за внесок угру.</p>

**ДОДАТОК В**

**Орієнтовний часовий регламент туристичних ігор  
для дозвілєвої програми для шкільної молоді та студентів**

(Дмитрук С., Дмитрук О., 2012)

<b>Блок</b>		<b>Тривалість, хв</b>
<b>1</b>	Підготовка гри	30-45
<b>2</b>	Підготовка учасників	20-30
<b>3</b>	Вибір гри	5-10
<b>4</b>	Моделювання ігрових задач і ситуацій	10-15
<b>5</b>	Прийняття правил гри	5-10
<b>6</b>	Вибір варіанту гри	5-10
<b>7</b>	Посилення мотивацій	5-10
<b>8</b>	Здійснення гри	30-45
<b>9</b>	Підбиття підсумків та оцінка результатів гри	10-15
	Загалом	2 год.-3 год.10 хв.