

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БІОРЕСУРСІВ І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**

Гуманітарно-педагогічний факультет

ДОПУСКАЄТЬСЯ ДО ЗАХИСТУ

**В.о. завідувача кафедри
соціальної роботи та реабілітації**

_____ Григоренко Т. В.
(підпис) (ПІБ)

«___» _____ 2026 р.

**БАКАЛАВРСЬКА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему «Соціальна підтримка розвитку критичного мислення у
студентської молоді»**

Спеціальність 231 Соціальна робота

Гарант освітньої програми
доктор педагогічних наук, професор
(науковий ступінь та вчене звання)

_____ Осадченко І.І.
(підпис) (ПІБ)

Керівник бакалаврської кваліфікаційної роботи
кандидат педагогічних наук, доцент
(науковий ступінь та вчене звання)

_____ Пеша І.В.
(підпис) (ПІБ)

Виконав

_____ Кайдан Г.Р.
(підпис) (ПІБ студента)

КИЇВ – 2026

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БІОРЕСУРСІВ І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ
Гуманітарно-педагогічний факультет

ЗАТВЕРДЖУЮ
В.о. завідувача кафедри
соціальної роботи та реабілітації

_____ **Григоренко Т. В.**
(підпис) (ПІБ)
« _____ » _____ 2026 р.

З А В Д А Н Н Я
на виконання бакалаврської кваліфікаційної роботи студенту

_____ Кайдану Глібу Руслановичу

Спеціальність 231 Соціальна робота

Тема бакалаврської кваліфікаційної роботи (дипломного проекту бакалавра) «Соціальна підтримка розвитку критичного мислення у студентської молоді»

затверджена наказом ректора НУБіП України від « _____ » 202_р.

Термін подання завершеної роботи (проекту) на кафедру « _____ » 202_р.

Вихідні дані до бакалаврської кваліфікаційної роботи (дипломного проекту бакалавра): *наукові розробки вітчизняних і зарубіжних учених; матеріали періодичних видань; навчальна та довідкова література з теми дослідження.*

Перелік питань, які потрібно розробити:

- 1) проаналізувати теоретичні основи розвитку критичного мислення як ключової компетентності студентської молоді;
- 2) дослідити сучасні форми соціальної підтримки студентів та потенціал цифрових інструментів (зокрема відеоігор) у цьому процесі;
- 3) здійснити емпіричне дослідження впливу комп'ютерних ігор на розвиток критичного мислення, та командної взаємодії серед студентів.
- 4) розробити концепцію та методичні рекомендації щодо проведення програми дискусійного практикуму на основі відеоігор.

Дата видачі завдання « _____ » 202_р.

Керівник бакалаврської кваліфікаційної роботи _____ Пеша І.В.
(підпис)

Завдання прийняв до виконання _____ Кайдан Г.Р.
(підпис)

РЕФЕРАТ

Обсяг і структура роботи. Бакалаврська кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатку. Загальний обсяг роботи становить 60 сторінок комп'ютерного тексту. Текст ілюстровано 11 рисунками. Список використаних джерел містить найменувань.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, емпірично дослідити та розробити програму дискусійного практикуму на основі відеоігор як інструменту соціальної підтримки, розвитку критичного мислення та навичок командної взаємодії студентської молоді.

Об'єкт дослідження – процес соціальної підтримки студентської молоді у сучасному цифровому та освітньому середовищі.

Предмет дослідження – методики використання комп'ютерних відеоігор як форми соціальної підтримки та розвитку критичного мислення студентів.

Методи дослідження: теоретичні (структурний аналіз, синтез, узагальнення наукових джерел); емпіричні (соціологічне онлайн-опитування за допомогою Google Forms); методи обробки даних (кількісний та якісний аналіз результатів, графічна візуалізація).

Результати дослідження та їх новизна. У роботі здійснено системний аналіз впливу цифрового середовища на когнітивні та соціальні навички молоді в умовах сучасних криз. Обґрунтовано концептуальне бачення відеоігор як віртуального «третього місця» для неформальної соціалізації та психоемоційного розвантаження студентів.

Емпіричне дослідження (на вибірці 39 здобувачів вищої освіти) довело високий рівень інтеграції ігрового простору в життя молоді: понад 76 % опитаних грають регулярно, віддаючи перевагу складним жанрам (шутери – 66,7 %, стратегії – 59 %, рольові ігри – 46,2 %), які вимагають когнітивного напруження, стратегічного планування та швидкого прийняття рішень. Виявлено високий рівень комунікативної активності: 74,4 % студентів

обов'язково використовують голосовий та відеозв'язок для координації дій у команді. Доведено, що ігри виконують функцію середовища соціальної підтримки – 56,4 % респондентів отримували реальну емоційну допомогу чи поради від ігрової спільноти в питаннях, не пов'язаних із грою (навчання, міжособистісні проблеми, стрес). Зафіксовано явище позитивного трансферу навичок: 66,6 % опитаних підтвердили, що ігровий досвід комунікації та розподілу ролей допоміг їм у реальному навчанні (зокрема, під час підготовки спільних студентських проєктів). Водночас, майже 90 % опитаних (71,8 % – безумовно, 17,9 % – частково) визнали, що саме післяігровий аналіз помилок і дій команди є головним каталізатором розвитку критичного мислення, що підтверджує тезу про необхідність фасилітації ігрового досвіду.

На основі отриманих емпіричних даних розроблено авторську концепцію 5-модульної програми дискусійного практикуму для студентів. Сформульовано жорсткі критерії відбору ігор для розбору (виключення комерціалізованих проєктів). Розроблено детальну методику керованої післяігрової рефлексії (дебріфінгу), де соціальний педагог або студентський лідер виступає фасилітатором. Запропоновано конкретні інструменти (зокрема, метод сократівського діалогу) для перенесення ігрового досвіду (вирішення конфліктів, алгоритми саморегуляції при поразці) у реальні життєві й академічні ситуації.

Розроблена концепція, структура дискусійного практикуму та методичні рекомендації щодо модерації конфліктів є готовим інструментарієм. Вони можуть бути безпосередньо впроваджені в роботу соціальних педагогів, психологів закладі вищої освіти, кураторів академічних груп та студентських лідерів для профілактики соціальної ізоляції, цифрового вигорання, розвитку стресостійкості та формування навичок командної роботи у студентів.

Ключові слова: критичне мислення, студентська молодь, соціальна підтримка, відеоігри, командна взаємодія, соціальний педагог, гейміфікація.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СОЦІАЛЬНОЇ ПІДТРИМКИ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ.....	8
1.1. Критичне мислення як ключова компетентність студентської молоді в сучасному інформаційному суспільстві	8
1.2. Сучасні форми та методи соціальної підтримки студентів в освітньому середовищі	13
1.3. Потенціал онлайн-програм та інтернет-комунікації у формуванні навичок критичного мислення.....	16
Висновки до розділу 1	20
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПОТЕНЦІАЛУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ ТА СОЦІАЛЬНОЇ ПІДТРИМКИ	22
2.1. Методика та організація опитування студентів щодо потенціалу відеоігор у розвитку критичного мислення та командної взаємодії.....	22
2.2. Оцінка студентами впливу комп'ютерних ігор на розвиток навичок критичного мислення.....	24
2.3. Соціальна взаємодія та підтримка в ігрових спільнотах як фактор розвитку студентської молоді.....	28
Висновки до розділу 2	33
3. РОЗВИТОК КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	35
3.1. Концепція програми дискусійного практикуму з розвитку критичного мислення на основі аналізу комп'ютерних ігор	35
3.2. Методика проведення дискусійного практикуму розборів ігрових ситуацій	39
3.3. Методичні рекомендації для студентських лідерів щодо організації та проведення дискусійного практикуму	42
Висновки до розділу 3	45
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	50
ДОДАТКИ.....	??

ВСТУП

Актуальність теми. В умовах сучасних кризових викликів (воєнний стан, наслідки пандемій, соціально-економічна нестабільність) студентська молодь часто стикається з труднощами соціальної адаптації та втрачає здатність швидко реагувати на складні життєві обставини. Однією з фундаментальних причин дезадаптації є недостатній рівень розвитку критичного мислення, що заважає студентам адекватно та спокійно сприймати інформаційний хаос і приймати раціональні рішення в критичних умовах.

Стрімкий розвиток цифрових технологій супроводжується масовим поширенням неякісної та фейкової інформації. Сучасна відеоігрова індустрія, яка є одним із наймасовіших медіа XXI століття, інтегрувала в себе мільйони молодих людей. Відеоігри сьогодні — це не просто розвага, а складні системи, що вимагають від користувачів високої концентрації, стратегічного планування, аналізу віртуального простору та тісної командної взаємодії.

Актуальність дослідження підтверджується тим, що значна частина студентів має викривлене розуміння критичного мислення (що доводиться у працях Н. Габрусєвої, Н. Шостаківської та ін.). Використання потенціалу відеоігор як інструменту соціальної підтримки та розвитку критичного мислення студентів є інноваційним та перспективним, але малодослідженим напрямом соціальної роботи.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, емпірично дослідити та розробити програму дискусійного практикуму на основі відеоігор як інструменту соціальної підтримки, розвитку критичного мислення та навичок командної взаємодії студентської молоді.

Відповідно до мети сформульовано такі завдання дослідження:

- 1) проаналізувати теоретико-методологічні основи розвитку критичного мислення як ключової компетентності студентської молоді;
- 2) дослідити сучасні форми соціальної підтримки студентів та потенціал цифрових інструментів у цьому процесі;

3) здійснити емпіричне дослідження впливу комп'ютерних ігор на розвиток критичного мислення та командної взаємодії в студентському середовищі;

4) розробити концепцію, структуру та методичні рекомендації щодо проведення соціально-педагогічної програми (дискусійного практикуму) на основі відеоігор.

Об'єкт дослідження – процес соціальної підтримки студентської молоді у сучасному цифровому та освітньому середовищі.

Предмет дослідження – методики використання комп'ютерних відеоігор як форми соціальної підтримки розвитку критичного мислення студентів.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань використано комплекс методів: теоретичні (аналіз, синтез, узагальнення та систематизація наукової літератури для розкриття сутності критичного мислення та соціальної підтримки); емпіричні (соціологічне опитування студентів за допомогою онлайн-анкетування (Google-форм)); методи обробки даних (кількісний та якісний аналіз отриманих результатів, графічна візуалізація).

Практична значущість одержаних результатів полягає в тому, що розроблена програма дискусійного практикуму та методичні рекомендації до неї можуть бути безпосередньо використані у практичній діяльності соціальних педагогів, фахівців психологічних служб ЗВО, кураторів академічних груп та лідерів студентського самоврядування для забезпечення психоемоційної підтримки, згуртування колективу та профілактики соціальної ізоляції молоді.

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить ____ сторінок. Текст ілюстровано 11 рисунками. Список використаних джерел містить ____ найменувань.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СОЦІАЛЬНОЇ ПІДТРИМКИ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ

1.1. Критичне мислення як ключова компетентність студентської молоді в сучасному інформаційному суспільстві

Дослідження проблеми соціальної підтримки студентів у розвитку їхніх когнітивних навичок доцільно розпочати з визначення сутності поняття «критичне мислення».

Зокрема, класик американської філософії та педагогіки Джона Дьюї у своїй праці «Як ми мислимо» (1910), він визначав його як «активне, наполегливе та ретельне розмірковування над певними переконаннями чи формами знань у світлі підстав, на яких вони ґрунтуються, та висновків, до яких вони ведуть» [1, с.132].

Відповідно, цей тип мислення визначається ретельним аналізом отриманої інформації, та логічним обстругуванням власної позиції, на підставі фактів, які були отримані під час аналітичного розміркування. Проте на сьогодні не існує єдиної дефініції вказаного поняття. Визначення критичного мислення є достатньо дискусійним, адже воно вивчається багатьма науками (найчастіше згадуються філософія, психологія та освітні науки).

Турецькі дослідники E. Altun та N. Yildirim (2023) пояснюють таку багатовекторність специфікою досліджень окремих наук: «в центрі досліджень філософського підходу правила критичного мислення, якості ідеального критичного мислителя та логічне мислення. Психологічний підхід фокусується на тому, як люди думають. Освітній підхід ґрунтується на визначенні таксономії навичок обробки інформації Б.С. Блума (1956)» [2, с.15].

Незважаючи на розмаїття підходів, основна суть цього мислення полягала в максимально об'єктивному аналізі, та обробці інформації. Це робить такий тип мислення основним при роботі з науковими джерелами а також під час навчальної (академічної) роботи студентів.

Критичне мислення поділяється на три складові: нормативна, дескриптивна, перспективна.

Нормативною складовою можна назвати такий тип мислення, який співпадає з основними стандартами, які потрібні для того, щоб обґрунтовано та правильно довести свою думку та щоб вона не викликала зайвих питань з приводу коректності об'єктивної реальності. Основою даного типу мислення можна назвати логіку. Тобто коректне співвідношення об'єктивної інформації з інформацією довідника, яка повноцінно існує та не конфліктує одна з одною а навпаки, поєднується та плавно зістикується з реальними фактами.

Виходячи з цього аналізу, в тому числі зі слів В. Надурка: «*Нормативна складова* критичного мислення включає знання про стандарти правильного мислення. З одного боку, до них належать принципи, правила, закони логіки, яка віками асоціювались з правильним мисленням. Вони досить добре відомі філософській спільноті, отож, немає змісту зупинятись на них детально. Водночас логікою знання про стандарти правильного мислення не вичерпується. Чимало з них можна знайти в науці загалом, яка століттями викристалізовувала свої стандарти раціональності. Деякі з цих стандартів мають відношення до щоденної практики мислення. Прикладом можуть слугувати правила формулювання та перевірки гіпотез.» [1, с.135], можна зробити висновки, що дана складова відповідає за коректність та правильне донесення інформації до отримувача.

За словами В. Надурка: «Для того, щоб мислити критично, тобто аналізувати процес мислення на предмет його відповідності критеріям раціональності, потрібно знати не тільки ці критерії, але й те, як ми насправді мислимо. Це і є *дескриптивна складова* критичного мислення.» [1, с.137]. Отже, ця складова критичного мислення дозволяє відрізнити суб'єктивні думки та уявлення про наш світ від об'єктивних фактів та думок.

Яким чином ці поняття можна відрізнити? Загалом коли людина починає мислити та аналізувати оточуючий світ, наш мозок починає створювати певні ідеї та думки, які співпадають з нашим світосприйняттям та нашими бажаннями

від навколишнього середовища, що своєю чергою, може викликати протиріччя з об'єктивною реальністю. Саме тут і потрібна ця складова: її основна функція – через розуміння правил нормативної бази, розділити фактичну інформацію від суб'єктивної комфортної позиції до об'єктивних фактів, що допоможе особі прибрати особисте прикрашання фактів, яке не має нічого, що пов'язане з реальними істинами та концепціями. Що важливо для критичності в сприйнятті світу.

Спираючись на слова Віталія Надурка: «Прескриптивна складова критичного мислення передбачає вміння та знання про те, як здійснити перехід від звичного для нас мислення до мислення правильного. На перший погляд це завдання може виглядати доволі простим: треба дотримуватись правил мислення та уникати помилок. Проте, насправді, виконання цього завдання є значно важчим, аніж видається на перший погляд. Ймовірно, воно є найважчим з усіх, що стоять перед людиною, яка має за мету мислити критично.» [1, с.140]. Складність конкретно цієї складової полягає в тому, щоб розуміти правильність своїх думок, потрібно мати досвід у тому, де конкретно та яким чином особа ці помилки в своєму мисленні робить.

Для правильного коректування і доведення правильного мислення необхідно не тільки знати як правильно доносити думку, але й поступово заміняти при обдумуванні та аналізі інформації старі патерни мислення на критично коректні, що зроблять не тільки обробку інформації більш детальною, та ще й більш зрозумілою.

Сам підхід до обробки критичного мислення робить його використання під час наукового процесу достатньо важливим та сильно полегшує обробку інформації. Це достатньо важливий для студентів метод мислення, саме завдяки ньому особа легше засвоює знання та коректно аналізує оточуючий світ. Основною проблемою в розумінні вдосконалення критичного мислення серед студентів є нерозуміння важливості самого мислення для виконання завдань не тільки в науковому житті, але й в повсякденному.

За результатами досліджень Н. Габруєвої та Н. Шотківської, які «встановили особливості розуміння студентами ТНТУ ім. І. Пулюя (Україна) природи критичного мислення. Зокрема, зафіксовано, що значна кількість опитаних трактує поняття «критичне мислення» через здатність швидко приймати рішення в екстремальних, кризових ситуаціях. Встановлено високий відсоток недовіри респондентів до думки оточуючих та засобів масової інформації. Така специфіка, у великій мірі, зумовлена стресовими ситуаціями, у яких перебувають здобувачі освіти з початку широкомасштабної збройної агресії російської федерації проти України. Зафіксована недостатня сформованість здатності до когнітивного пояснення та саморегуляції респондентів – навичок, необхідних для формування критичного мислення.»[2, с.14], можна зробити висновок, що сучасні реалії суттєво впливають на сприйняття цього феномену.

Постійний стрес та інформаційні війни призводять до того, що студенти розглядають критичне мислення переважно як інструмент виживання та недовіри, а не як навичку глибокого академічного аналізу.

Важливість критичного мислення серед студентів полягає у вирішенні складних задач через їх розподіл на малі частини, а потім вирішенні цих складових через використання аналізу, логіки і потім об'єднанні оброблених складових до однієї правильної відповіді. Як приклад може стати ситуація написання курсової роботи. Студент з критичним мисленням здатний розподілити час та ресурси таким чином, щоб максимально ефективно та без зайвих затрат свого основного ресурсу, а саме часу, написати роботу добросовісного наповнення. Конкретно мається на увазі розбиття праці на малі частини роботи, а саме пошук літературних джерел, розподіл часу на написання курсової, виведення основних висновків котрі студент дає в своїй думки, які він проаналізував через аналіз виданої йому літератури.

Цей етап є початковим у використанні критичного мислення, проте достатньо сильний майбутній розвиток, дасть можливість розвинути ці аспекти для фахової діяльності (наприклад, вирішення таких питань, як розподіл клієнта за

направленням до певної соціальної структури, розподіл документів при їхньому заповненні і т.д.). Що в свою чергу достатньо сильно прискорить ефективність майбутнього соціального працівника, в якості обробки інформації. Крім того, такий студент зможе менше опинятися в кризових а також в стресових ситуаціях, котрі в наш час і для нашої спеціальності достатньо сильно важливі.

Теоретичні основи розвитку критичного мислення студентів закладені у працях багатьох науковців. Одним з провідних вітчизняних вчених, що досліджував критичне мислення серед студентів, був О. Тягло. Він був одним з перших, хто детально описав яким чином слід розвивати критичне мислення серед молоді, а також аналізував вплив та розвиток цього мислення на студентську молодь. Його праця “Досвід засвоєння критичного мислення в українській вищій школі” була однією з перших, що розкривала цю тему. С. Терно один з дослідників що вивчав критичне мислення, та розглядав його як спосіб розвитку демократичного суспільства в своїй праці “Критичне мислення—сучасний вимір суспільствознавчої освіти”. О. Пометун, один з тих вчених, що розглядала проблему подання критичного мислення на прикладі оформлення підручника з історії 9-5 класів. Дослідники М. Починкова та С. Бадер займалися вивченням перепон, що стоять на шляху розвитку цього типу мислення.

Отже, критичне мислення є ключовою компетентністю студентської молоді, яка поєднує нормативні, дескриптивні та прескриптивні складові обробки інформації. В умовах сучасного інформаційного суспільства та кризових викликів ця навичка виходить за межі суто академічного інструментарію і стає базовою умовою соціальної адаптації, стресостійкості та професійного становлення майбутніх фахівців соціальної сфери. Це актуалізує потребу в пошуку нових, релевантних для молоді форм соціальної підтримки та методів розвитку критичного мислення в освітньому середовищі.

1.2. Сучасні форми та методи соціальної підтримки студентів в освітньому середовищі

Розвиток критичного мислення та соціальна адаптація студентської молоді неможливі без створення належних умов в освітньому середовищі. З огляду на це, важливим аспектом є дослідження сучасних форм та методів соціальної підтримки студентів.

В основі студентського розвитку важливу роль відіграє соціальна підтримка, що допомагає студентам зменшити ризик емоційного вигорання, проблем зі здоров'ям а також компенсує брак життєвого та професійного досвіду в умовах соціально-економічної нестабільності.

Як підкреслив Р. Любенко: «У загальному розумінні «соціальна підтримка» є одним із фундаментальних концептів у межах соціальних наук. Згідно з популярним визначенням, соціальна підтримка належить до «функціонального змісту [людських] відносин» і поділяється на такі типи підтримувальної поведінки: емоційна підтримка (вираження емпатії, любові, довіри), інструментальна підтримка (надання матеріальних ресурсів чи допомоги), інформаційна підтримка та оцінкова підтримка (позитивний фідбек, похвала).» [3, с.39].

У контексті діяльності закладів вищої освіти соціальну підтримку студентів можна умовно поділити на два базові напрями: фінансово-ресурсний та емоційно-психологічний.

До інструментів *фінансово-ресурсної (інструментальної) підтримки* належать: виплата стипендій, надання доступу до медичного обслуговування, допомога з оформленням соціальних пільг, забезпечення гуртожитком та сприяння у первинному працевлаштуванні. *Емоційно-психологічна підтримка* полягає в наданні психологічних послуг студенту, в тому числі в створенні спеціальних зон для психологічного відновлення (рекреаційні зони, коворкінги, наукові бібліотеки), а також у побудові психологічно спокійної атмосфери та дотриманні базових правил етикету для співробітників навчального закладу.

Крім того, саму підтримку можна розділити на дві групи: формальну та неформальну. Основні відмінності полягають в методах надання підтримки, а також в місцях, де вона надається. *Формальна* належить до офіційних урядових та неурядових організацій, що надають підтримку через фінансову допомогу, або через надання регламентованих соціальних послуг. До таких центрів можуть відноситись соціальні служби, пенсійні фонди, державні соціальні організації та фонди. *Неформальне* отримання соціальних послуг відбувається за рахунок особистих взаємовідносин між конкретними особами, котрі ніяким чином не пов'язані з офіційними установами. До таких осіб відносяться родичі клієнта, друзі, знайомі, викладачі. Таким чином, можна зробити висновки, що основна соціальна підтримка загалом концентрується на фізичній та ментальній допомозі. Проте вагомим елементом є також інформаційна підтримка безпосередньо в освітньому процесі.

Серед іншого, можна визначити, що важливим критерієм для успішного навчання є доступ студентів до якісних цифрових ресурсів та онлайн-бібліотек. Серед більшості таких ресурсів основним та самим популярним є електронна бібліотека імені Вернадського. Однак, як показує практика, сама бібліотека в цифровому вигляді достатньо застаріла в плані свого інтерфейсу, котрий є незрозумілим для сучасного покоління, та більшість студентів її використовують достатньо рідко. Що робить цю бібліотеку все ще важливою, це велика кількість наукових праць від багатьох Українських вчених зі всієї країни.

Якщо брати більшість репозиторіїв університетів країни, то можна помітити, що основною їх проблемою є відсутність великої кількості джерел які необхідні студентам для кращого пізнання не тільки критичного мислення, але й навчання в цілому. Крім того, сам процес пошуку достатньо не якісний: сама пошукова система знаходить джерела лише поверхнево по назві, що також зменшуєш шанси знайти потрібну кількість джерел для виконання основної праці. Крім того, студенти вірогідніше будуть користуватися звичайними пошуковими системами для отримання легшої та доступнішої інформації, не дивлячись на якість її написання а також якість донесення інформації.

Проте, не можна сказати, що репозиторії не мають конкурентної спроможності в доступі до джерел, якість самих джерел компенсує те, що можна знайти при звичайній пошуковій системі. Проте, зараз через активний розвиток ШІ, студенти більше користуються їхніми послугами а ніж пошуковими системами та репозиторіями університетів. Штучний інтелект достатньо швидко дає всю основну інформацію достатньо швидко та “за його словами” якісно, що й робить минулі онлайн бібліотеки менш рентабельними.

Для вирішення цієї проблеми потрібно зробити репозиторії більш комфортними для звичайних користувачів, а також збільшити кількість наукових статей та праць для кращої конкуренції на фоні онлайн бібліотек. Хоча саму проблему вирішити достатньо складно, бо ШІ дає набагато більше можливостей для вирішення питань, ніж онлайн-бібліотеки.

Окремої уваги у системі соціальної підтримки студентської молоді заслуговує концепція «третього місця» (Third Place), запропонована соціологом Р. Ольденбургом. Традиційно третім місцем (після дому та роботи/університету) виступали кав'ярні, бібліотеки, парки чи молодіжні центри, де відбувалася неформальна соціалізація, зняття стресу та обмін ідеями. В умовах сучасних криз (пандемія, воєнний стан, дистанційне навчання) фізичні «треті місця» стали малодоступними. Натомість їхню функцію перебрали на себе віртуальні середовища, передусім – багатокористувацькі комп'ютерні ігри та супутні комунікаційні платформи (Discord, Twitch).

Для соціального працівника або педагога розуміння цього феномену є критично важливим. Ігровий простір більше не є маргінальною зоною ескапізму; він перетворився на повноцінний інститут соціалізації. У цьому просторі студенти формують нові соціальні зв'язки, знаходять менторів, вчаться вирішувати конфлікти та отримують емоційну підтримку (peer-to-peer support). Таким чином, соціальна підтримка в освітньому середовищі має еволюціонувати: від надання готових рішень до фасилітації тих цифрових середовищ, у яких молодь уже перебуває. Навчивши студентів екологічно взаємодіяти у віртуальних командах та критично оцінювати ігрові ситуації, фахівці

закладають фундамент для успішної адаптації молоді в реальному житті, знижуючи ризики емоційного вигорання та соціальної ізоляції.

Отже, сучасна система соціальної підтримки студентів вимагає переходу від класичних (паперових чи застарілих електронних) форм взаємодії до інтерактивних та гейміфікованих. Це зумовлює необхідність пошуку нових середовищ для соціальної роботи з молоддю, одним із яких є онлайн-простори та цифрові комунікації.

1.3. Потенціал онлайн-програм та інтернет-комунікації у формуванні навичок критичного мислення

Розглянувши форми соціальної підтримки студентів, доцільно проаналізувати вплив інтернет-середовища та онлайн-комунікацій на формування їхнього критичного мислення. Для початку потрібно дізнатись, що таке цифрове середовище, та яким чином воно впливає на аналітичний, пізнавальний аспект розумової праці.

З позиції Ю. Синиціної: «Інтернет-комунікація – взаємодія суб'єктів спілкування за допомогою глобальної комп'ютерної мережі Інтернет. Комунікація за допомогою Інтернету виявляється у двох аспектах: здійснення обміну інформацією між різними суб'єктами комунікації за допомогою голосу, відео, текстових повідомлень, документів, файлів та ін; спілкування між комунікантами-людьми» [5, с.1190]. Це дає нам розуміння, що загалом комунікація між людьми відбувається віддалено, що дає можливість пізнавати оточуюче середовище не покидаючи зони комфорту. Загалом цифровий простір впливає на розум особи таким чином, що він починає поглинати велику кількість різнопланової інформації, що призводить до втрати концентрації, та підсилює бажання особи до отримання легкої дози дофаміну, через перегляд коротких відео та некорисного (розважального) контенту.

Відбувається це через наплив великої кількості інформації, що є неозначеної з точки зору якості та користі. Один з таких видів інформації полягає в утриманні уваги глядача через максимально примітивні форми

підтримки уваги. А саме, швидка подача інформації, приваблива тема яка нормально не розкривається, а також примітивна подача матеріалу, з навмисним відстороненням від основної теми, заради впровадження особистих наративів та пропаганді цінностей надавача інформації.

Крім того, дослідники Г. Алексєєва та О. Щетиніна [6] з приводу розвитку критичного мислення та відповідального висловлювання думок відзначають, що система онлайн навчання достатньо вимотуюча з точки зору ментального, а також фізичного здоров'я. Основна проблема криється в постійній напрузі студента перед гаджетом, він постійно контактує, збирає та аналізує інформацію цілий день, що призводить до втоми, та розвитку розумової втоми. Щодо фізичних проблем, то в першу чергу це проявляється в суцільній деградації м'язів, послабленні ефективності організму, в тому числі імунної системи та м'язових тканин. Саме це є великою проблемою з точки зору пізнання та розвитку критичного мислення, що робить цифровізацію неоднозначною. Проте, навчання з використанням цифрових технологій значно сильно прискорює навчальний процес завдяки доступності а також кількості інформації, що існує в інтернеті.

Теж саме можна сказати і про цифровізацію в цілому. Якщо використовувати інтернет комунікацію суцього для розваг та для втечі від агресивної реальності, то особа не отримає той рівень знань та навичок, котрий їй потрібен для покращення не тільки критичного мислення, а взагалі розуму та мисленого процесу. Проблема полягає в тому, що самих осіб цьому не навчають, а все використання комунікації в інтернеті відходить суцього на розсуд користувача. Хоча саме це поняття скоріш відноситься до звичайного поглинання контенту в інтернеті, якщо брати на увазі просту комунікацію, то виходить достатньо ефективний спосіб передачі інформації на великій відстані, а також можливість примітивними символами та інтернет сленгом донести набагато більше, ніж через фізичне спілкування та взаємодію.

Проте, існує одна сфера, котра є на даний момент однією з найпопулярніших в світі та займає собою одну з вагомих частин в масовій

культури та в цифровому світі. Це комп'ютерні ігри, які на даний момент є важливим пластом культури в сучасному світі. І це медіа впливає на розвиток критичного мислення не менше, а ніж професійне навчання.

Один з прикладів того, яким чином відеоігри впливають на розвиток критичного мислення, можна взяти дослідження П. Дж. Джеймса. Він в своїй статті достатньо сильно описав яким чином відеоігрові ситуації мають вплив на командну взаємодію, а також на розвиток критичного мислення. В якості прикладу можна привести цитату з його статті, на прикладі гри World of Warcraft: «Група цілком може складатися з Мисливця, Воїна, Друїда та Священника. Кожен із цих типів персонажів має досить різні навички та грає в гру певним чином. по-різному. Кожен член групи (гравець) повинен навчитися добре володіти своєю особливою навичкою, а також навчитися інтегрувати ці навички як член команди в групі як ціле. Кожен член команди також повинен мати деякі спільні знання про гру та ігровий процес з усіма іншими членами групи — включаючи деяке розуміння спеціалізованих навичок інших типів гравців — для досягнення успішної інтеграції. Отже, кожен член групи повинен мати спеціалізовані знання (інтенсивні знання) та загальні знання (екстенсивні знання), включаючи знання інших функції члена.» [4, с.9.]. В цьому короткому прикладі розписано те, що одна лише взаємодія з гравцями активує одразу розумову функцію мозку, в пізнанні основної взаємодії з грою, що є одним з первинних аналізів мозку до оточуючого світу. Для критичного мислення, в іграх хоч і примітивно, проте базовий аналіз цього типу, не просто використовується, а також необхідний для грамотної комунікації та аналізу того, що відбувається в цифровому оточенні.

Ще можна додати те, що в ігри постійно ставлять гравця в певні ігрові ситуації з яких потрібно знаходити вихід. В цей момент і відбувається мислений процес, який включає в себе: аналіз оточення (ландшафт, кількість ворогів, кількість ресурсів, стан персонажа), розмірковування ефективності використання ресурсів для проходження рівня з відстороненням суб'єктивного бажання, остаточне використання обміркованих подій та реалізація цих подій в

самій грі. Сам по собі ігровий формат змушує гравця постійно мислити з приводу реакції оточуючого світу на дії особи до світу. Тим самим гра підштовхує особу до прийняття певних дій для її проходження. Без знання не тільки основних правил гри, а також правильного позиціювання гравця в цифровому просторі, він програє та не зможе пройти далі.

При чому, ігри мають різні жанри, в залежності від яких мислення буде працювати так, як цього потребує гра. Як приклад можна взяти жанр стратегії. В ній основний акцент потребує повільного мислення а також, передбаченні того що буде робити ворог та яким чином його буде легше обхитрити з ресурсами, військом, територією. Що змушує гравця критично аналізувати оточення та вдумано приймати рішення. Наступним жанром можна назвати шутер. Його основою ігрового процесу, є знищення всіх ворогів завдяки вогнепальній зброї. Тут вмикається хоч і критичне мислення, проте сюди додається швидкісна реакція, а також координація дій в швидкозмінюючому середовищі та позиції ворога. Шутери концентруються більше на реакцію гравця, що не співпадає з критеріям критичного мислення, проте допомагає його пришвидшити.

І на останок одним з найпопулярнішим жанром ігор можна назвати пісочниці. Ці ігри позиціонуються більше на креативність. В них “принаймні в популярних представниках” хоч і є вороги, завдання, зброя та елементи позиціонування, проте основною їх задачею є підлаштування світу під бажання гравця. Якщо коротко, цей жанр більше активує критичне мислення в сфері того, яким чином гравець буде грамотно використовувати або знайдені ним ресурси для зміни ландшафту, або грамотне підлаштування під себе з тим, що є в самій грі.

Якщо коротко підсумувати, то комп’ютерні ігри мають достатньо великий функціонал для розвитку критичного мислення, через ситуації яка сама гра створює. Особливо розвиток критичного мислення досягається, через командну взаємодію, що додає комунікацію між гравцями. Проте не дивлячись на вищезазначені плюси ігор в розвитку критичного мислення, все ж відеоігри не є

ідеальним варіантом не тільки для розвитку мислення, ай взагалі розвитку в цілому. Основною проблемою є позиціонування ігор в цілому, що вони в першу чергу є розважальним продуктом, що й робить спроби ігор чомусь навчити майже незначними. Проте студент через гру та ігрову взаємодію легше зможе розвинути навички в критичному мисленні, та командній взаємодії.

Висновки до розділу 1

Через аналіз літератури та відкритих наукових джерел нами було досліджено критичне мислення, соціальна підтримка студентів для його вдосконалення, а також аналіз цифрової комунікації студентів, особливо відеоігор.

Базово критичне мислення полягає в аналізі об'єктивної реальності з мінімізацією впливу суб'єктивності, та прийнятті об'єктивності для досягнення певних об'єктивних цілей. Важливістю для студентів можна вважати те, що воно допомагає достатньо сильно зрозуміти правила реального життя а також якісно проаналізувати свій план дій, заради ефективного вирішення проблем.

Аналізуючи соціальну підтримку, ми повинні були дізнатись яким чином вищі навчальні заклади підтримують науковими ресурсами, для кращого покращення розуміння критичного мислення, а також ефективного вирішення задач пов'язаних з дослідженням.

Аналізуючи інтернет комунікацію, результати полягали в тому, що загалом цей вид комунікації позитивно впливає на працездатність студентів та їх підняття критичного мислення. Проте інтернет спілкування, та загалом взаємодія з ним, призводить до сильної ментальної втоми, а також спонукає до безконтрольного споживання контенту, який нічого не дає окрім простого мисленевого задоволення. Проте якщо казати про користь інтернет комунікації, то вона сильно допомагає як в пошуку інформації, та як в спілкуванні. Головне правильно розраховувати свій час, а також, конкретно аналізувати й критично зрозуміти те, що хочуть сказати та донести особі.

Крім того аналіз був зроблений в сторону відеоігор, як прикладу того що

розважальна індустрія здатна навчити людину критичному мисленню та командній взаємодії.

Завдяки постійного аналізу оточення, а також комунікаційну складову онлайн проєктів, вони в змозі через ігровий процес, прокачувати навички критичного мислення, разом з командною взаємодією. Посилюється це повноцінним зануренням гравців в цифровий світ, який хоч і не має повноцінної симуляції, проте самі ситуації, які виникають під час гри, постійно змушують аналізувати те, як гравець повинен використовувати свої ресурси, для досягнення своїх цілей. Проте, не дивлячись на це, основою відеоігор завжди буде розважальна частина. Через що вони не концентруються прямо на розвиток мислення, в той же час вони примушують гравця до певного виду мислення для свого проходження.

Таким чином, відеоігри можуть виступати ефективним інструментом соціальної підтримки студентів у розвитку критичного мислення, проте їх використання потребує усвідомленого підходу, фасилітації з боку соціального педагога (або студентського лідера) та переведення ігрового досвіду у площину реальної командної взаємодії.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПОТЕНЦІАЛУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ ТА СОЦІАЛЬНОЇ ПІДТРИМКИ

2.1. Методика та організація опитування студентів щодо потенціалу відеоігор у розвитку критичного мислення та командної взаємодії

Для верифікації теоретичних положень, висвітлених у попередньому розділі, та визначення реального впливу гейміфікації на студентську молодь нами було організовано та проведено емпіричне соціологічне дослідження. Його головним фокусом став аналіз відеоігор не як розважального контенту, а як потенційного інструмента соціальної підтримки та розвитку когнітивних навичок.

Метою цього дослідження було виявлення та аналіз впливу комп'ютерних ігор на формування критичного мислення серед студентів, а також розвиток командної взаємодії між ними шляхом проведення анонімного онлайн-анкетування.

Завдання, які були поставлені під час дослідження, полягали в наступному:

1) розробити валідний діагностичний інструментарій (анкету), що дозволить виміряти суб'єктивні відчуття студентів щодо впливу ігрового процесу на їхнє критичне мислення та командну роботу;

2) визначити та залучити групу студентів яка часто грає в відеоігри або розбирається в них;

3) провести збір даних, здійснити їх математико-статистичну обробку та на основі отриманих результатів сформулювати висновки щодо потенціалу впровадження ігор у практику соціальної роботи зі студентами.

Серед вибірки були студенти 1-4 курсів із дисциплін Соціальна робота, Інвестиційний менеджмент, а також з членів кіберспортивного сектору СОО НУБіП України. Фактична вибірка склала 39 респондентів, що є достатнім для пілотного дослідження в межах бакалаврської роботи. Дослідження проходило

анонімно та вільно.

Загальний інструментарій полягав у написанні гугл форми (Google Forms) для проведення онлайн опитування студентів з різних частин університету НУБіП України. Вибір саме онлайн-формату зумовлений його зручністю, високим рівнем анонімності (що сприяє більш відвертим відповідям) та можливістю швидкої агрегації великого масиву даних.

Для проведення опитування було виведені 12 основних питань, що мали розкрити основні питання на тему критичного мислення та командної взаємодії в комп'ютерних іграх.

Логіка побудови анкети передбачала поділ запитань на три тематичні блоки:

1. Блок поведінкових характеристик: вивчення ігрових звичок студентів.
2. Блок оцінки когнітивного впливу: саморефлексія щодо розвитку критичного мислення.
3. Блок соціальної взаємодії: аналіз командної роботи та соціальної підтримки в ігровій спільноті.

Самі питання звучать так:

- 1) Як часто Ви граєте в комп'ютерні відеоігри?
- 2) Яким жанрам ігор Ви надаєте перевагу? (можна обрати декілька).
- 3) Оцініть за 5-бальною шкалою (де 1 – зовсім не впливає, 5 – дуже сильно впливає), наскільки ігри допомагають Вам розвивати такі навички щодо стратегічного планування та вирішення нестандартних проблем
- 4) Якщо Ви граєте в багатокористувацькі (онлайн) ігри, наскільки важливою для вас є командна взаємодія?
- 5) Які форми спілкування з командою Ви використовуєте найчастіше?
- 6) Чи відчували Ви коли-небудь соціальну підтримку (пораду, допомогу, емоційну підтримку) від вашої ігрової спільноти (команди, гільдії) у питаннях, не пов'язаних з грою?
- 7) Чи допомагали Вам навички командної комунікації, отримані в іграх, у навчанні (наприклад, під час групових проєктів) або в інших сферах життя?

8)Що, на Вашу думку, є найбільшою перешкодою для ефективної командної роботи в онлайн-іграх?

9)Чи вважаєте Ви, що обговорення складних ігрових ситуацій та аналіз помилок у команді сприяє розвитку критичного мислення?

10)Наведіть, будь ласка, приклад ігрової ситуації (з будь-якої гри), яка вимагала від Вас або Вашої команди застосування критичного мислення для знаходження рішення.

11)Як на вашу думку можна використовувати комп'ютерні ігри в формуванні критичного мислення молоді.

Процедура опитування полягала в домовленості між викладачами на розповсюдження гугл форм серед усього курсу. Проте дослідження також провели в кіберспортивному секторі НУБіП України, що достатньо сильно допомогло в наборі певної категорії осіб. Саме залучення студентів, дотичних до кіберспорту, дозволило отримати найбільш експертні та розгорнуті відповіді щодо механік командної взаємодії, оскільки ці респонденти сприймають гру не лише як розвагу, але і як системну діяльність.

2.2. Оцінка студентами впливу комп'ютерних ігор на розвиток навичок критичного мислення

Емпіричне дослідження, проведене серед 39 здобувачів вищої освіти, дозволило зібрати масив даних щодо їхнього ігрового досвіду та суб'єктивної оцінки впливу відеоігор на когнітивні здібності. Аналіз результатів анкетування розпочато з визначення базових поведінкових патернів респондентів, зокрема частоти їхньої ігрової активності.

Як свідчать дані, представлені на рис. 2.1, відеоігри є невід'ємною частиною повсякденного життя сучасної студентської молоді. Більше половини опитаних (51,3 %) грають у комп'ютерні ігри кілька разів на тиждень, ще 25,6 % роблять це щодня. Близько 15,4 % респондентів грають кілька разів на місяць, і лише 7,7 % роблять це рідко (раз на день/місяць). Такі високі показники залученості підтверджують, що ігрове середовище є релевантним простором для

впровадження соціально-педагогічних інтервенцій, адже молодь добровільно та регулярно проводить там свій час.

Як часто Ви граєте в комп'ютерні відеоігри?

39 ответов

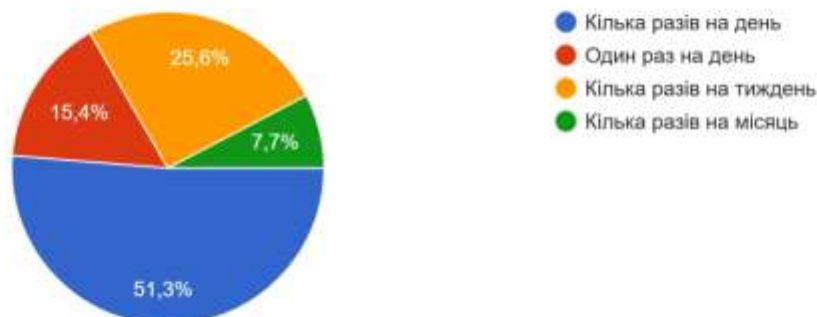


Рис. 2.1. Розподіл респондентів за частотою проведення часу за комп'ютерними іграми

Аналіз жанрових преференцій (рис. 2.2) є ключовим для розуміння того, які саме когнітивні навички тренуються під час гри. Респондентам дозволялося обрати кілька варіантів відповіді. Найпопулярнішими жанрами виявилися шутери (66,7 %) та стратегії (59 %), а також рольові ігри (РПГ) — 46,2 %.

Яким жанрам ігор Ви надаєте перевагу? (можна обрати декілька).

39 ответов

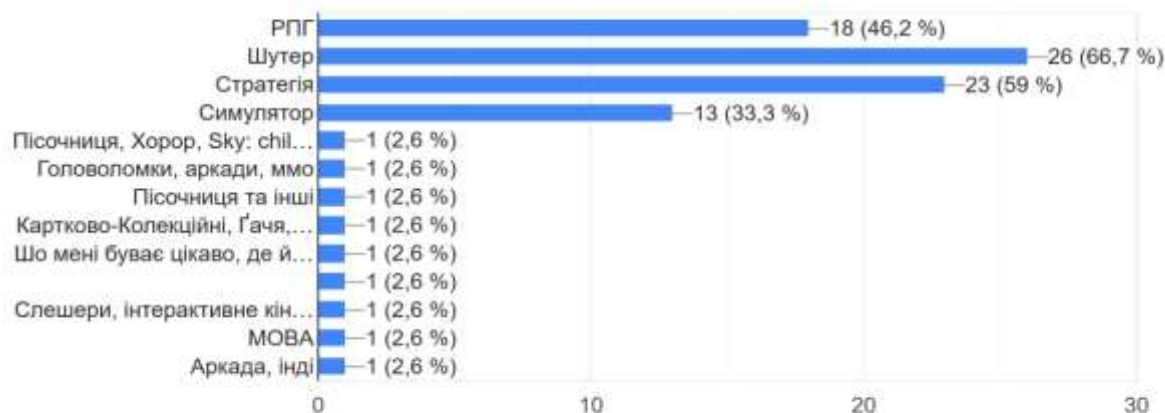


Рис. 2.2. Жанрові вподобання студентської молоді у сфері відеоігор

Якщо шутери вимагають переважно швидкості реакції та просторової орієнтації, то стратегії та РПГ є складними системами, які вимагають довгострокового планування, аналізу ресурсів, побудови логічних ланцюжків та передбачення дій супротивника. Те, що майже 60% студентів обирають стратегії, свідчить про їхню готовність до складної розумової діяльності в ігровому форматі.

Наступним кроком було з'ясування того, чи усвідомлюють самі студенти освітній потенціал ігор (рис. 2.3). Оцінюючи вплив ігор на власне вміння вирішувати нестандартні проблеми за 5-бальною шкалою (де 5 – дуже сильно впливає), переважна більшість респондентів обрали варіанти «Достатньо сильно» (4 бали) та «Дуже сильно» (5 балів). Це доводить, що гравці не сприймають ігри виключно як бездумну розвагу; вони чітко рефлексують процес подолання ігрових труднощів як тренування свого аналітичного апарату.

Оцініть за 5-бальною шкалою (де 1 – зовсім не впливає, 5 – дуже сильно впливає), наскільки ігри допомагають Вам розвивати такі навички ...анування та вирішення нестандартних проблем

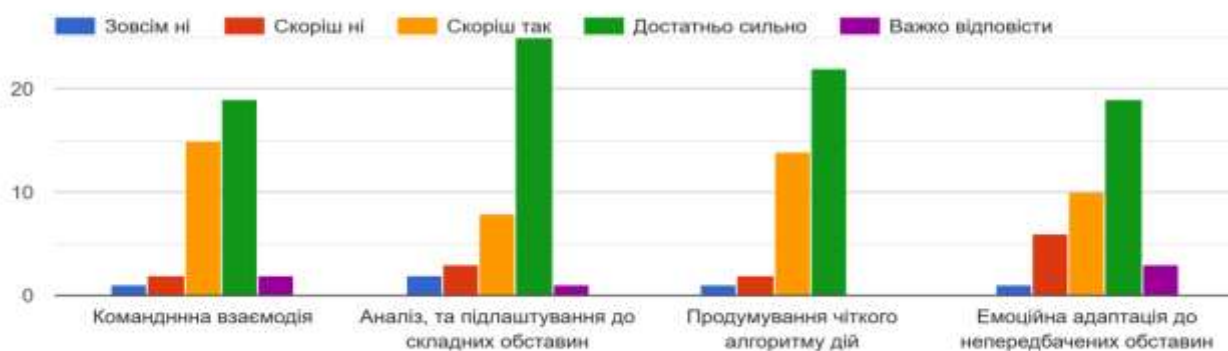


Рис. 2.3. Суб'єктивна оцінка студентами впливу ігор на розвиток навичок стратегічного планування та вирішення проблем

Для соціальної роботи та психології особливий інтерес становить не просто факт гри, а здатність студентів аналізувати свої дії. З огляду на це, респондентам було поставлено запитання: «Чи вважаєте Ви, що обговорення

складних ігрових ситуацій та аналіз помилок у команді сприяє розвитку критичного мислення?».

Результати, відображені на рис. 2.4, є фундаментальними для нашого дослідження. Абсолютна більшість студентів (71,8 % відповіли «Так» і 17,9 % - «Більше так, ніж ні») визнають, що саме рефлексія (обговорення після гри) є каталізатором критичного мислення. Тобто сама по собі гра створює лише проблемну ситуацію, але навичка критичного мислення формується саме в момент дебрифінгу – коли команда аналізує, чому стратегія не спрацювала, які змінні не були враховані та як діяти наступного разу.

- Чи вважаєте Ви, що обговорення складних ігрових ситуацій та аналіз помилок у команді сприяє розвитку критичного мислення?

39 ответов

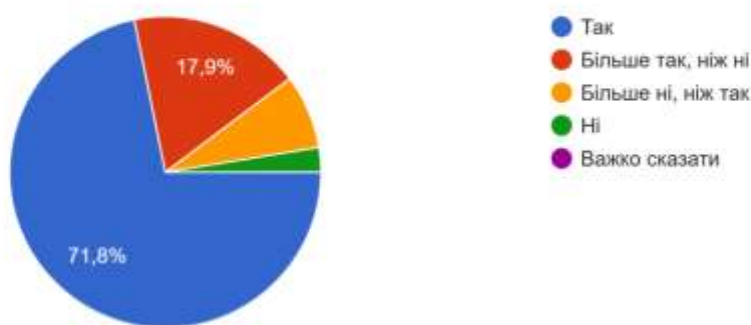


Рис. 2.4. Оцінка студентами ролі обговорення ігрових помилок у розвитку критичного мислення

Відповідаючи на відкрите запитання анкети «Наведіть, будь ласка, приклад ігрової ситуації (з будь-якої гри), яка вимагала від Вас або Вашої команди застосування критичного мислення для знаходження рішення», студенти наводили конкретні випадки. Серед найчастіших згадувань були ситуації з багатокористувацьких онлайн-ігор (Dota 2, CS:GO, League of Legends), де команді доводилося:

- швидко змінювати тактику через неочікувані дії супротивника;
- розподіляти обмежені ролі та ресурси (хто йде в атаку, хто лікує, хто захищає базу);

- аналізувати слабкі сторони ворога та шукати нестандартні шляхи для перемоги.

Отже, результати емпіричного дослідження повністю підтверджують гіпотезу про те, що комп'ютерні ігри (особливо стратегічного та командного жанрів) є потужним тренажером когнітивних функцій. Студенти готові до аналітичної роботи, однак потребують правильної модерації цього процесу. Це відкриває широкі перспективи для розробки спеціальних дискусійних практикумів, де фахівець (соціальний педагог або студентський лідер) зможе спрямовувати післяігрову рефлексію молоді в русло розвитку критичного мислення, застосовного в реальному житті.

2.3. Соціальна взаємодія та підтримка в ігрових спільнотах як фактор розвитку студентської молоді

Розвиток критичного мислення рідко відбувається в ізоляції. У сучасному цифровому світі когнітивні навички тісно переплітаються із соціальними (так званими *soft skills*). Тому наступним етапом нашого дослідження став аналіз того, як студенти сприймають командну гру, комунікацію та соціальну підтримку в ігровому середовищі.

У суспільстві досі існує стереотип про геймерів як про замкнених, соціально ізольованих індивідів. Проте результати нашого опитування повністю спростовують цю думку, доводячи, що онлайн-ігри є потужним майданчиком для соціалізації.

Як видно з рис. 2.5, абсолютна більшість респондентів (74,4 %) визначили командну взаємодію як «важливу», а ще 20,5 % - як «дуже важливу» («є важливою» + «трохи»). Це означає, що понад 90% гравців-студентів вбачають сенс гри не в індивідуальному досягненні, а в синергії зусиль. Гравець змушений координувати свої дії з іншими, розподіляти ролі, брати відповідальність за свою ділянку роботи та довіряти партнерам.

- Якщо Ви граєте в багатокористувацькі (онлайн) ігри, наскільки важливою для Вас є командна взаємодія?

39 ответов

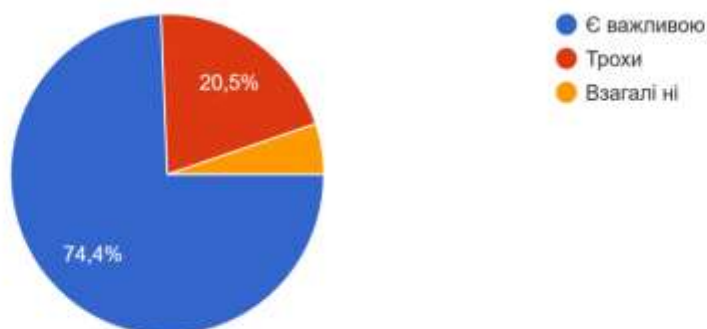


Рис. 2.5. Оцінка студентами важливості командної взаємодії в онлайн-іграх

Аналіз форм спілкування (рис. 2.6) демонструє високий рівень комунікативної інтеграції: 74,4 % опитаних використовують голосовий та відеозв'язок під час ігрових сесій (через платформи типу Discord або внутрішньоігрові чати). Це вимагає миттєвої реакції, вміння лаконічно передавати інформацію та емоційної стійкості.

Які форми спілкування з командою Ви використовуєте найчастіше?

39 ответов

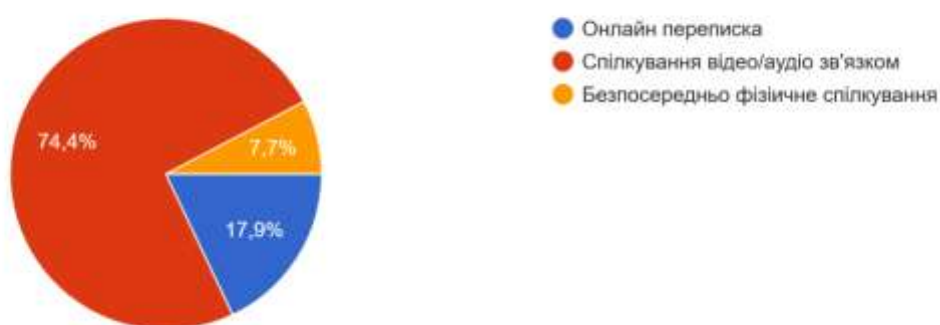


Рис. 2.6. Форми комунікації студентів під час ігрової взаємодії

При проведенні локального дослідження, було доведено, що гравці не просто комунікують всередині гри, але ще й контактують зі своїми знайомими за межами ігрових сесій. Крім того, при онлайн грі, студент, познайомившись з

гравцем в грі, має шанс стати другом для конкретної особи. Під час проходження гри, люди часто вмикають свої вміння не тільки в спосіб критичного мислення, але й в способі харизматичного спілкування та експресивної поведінки. Що призводить до того що особи можуть отримати як мотивацію грати далі, так і знайти змогу знайти контакти з харизматичною особою, і почати з нею дружити.

Отже, комунікація в грі часто не обмежується суто ігровими завданнями: студенти переносять ігрові знайомства у реальне життя, формуючи нові соціальні зв'язки. У процесі гри молодь тренує не лише критичне мислення, а й лідерські якості, вміння переконувати (харизматичне спілкування) та вирішувати конфлікти. Щоб перевірити, чи здатна віртуальна спільнота надавати реальну психологічну допомогу, ми поставили респондентам відповідне запитання: «Чи відчували Ви коли-небудь соціальну підтримку від ігрової спільноти в питаннях, не пов'язаних з грою?». Отримані дані (рис. 2.7) є вкрай важливими для фахівців із соціальної роботи: 38,5 % респондентів відповіли «Так» і 17,9 % «Більше так, ніж ні».

Чи відчували Ви коли-небудь соціальну підтримку (пораду, допомогу, емоційну підтримку) від вашої ігрової спільноти (команди, гільдії) у питаннях, не пов'язаних з грою?

39 ответов

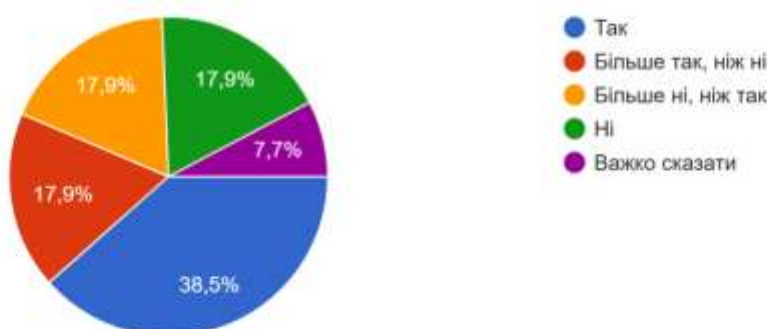


Рис. 2.7. Рівень соціальної підтримки, отриманої студентами від ігрової спільноти

Це означає, що понад половина студентів отримували від своїх ігрових товаришів (співкланівців, тіммейтів) поради, допомогу або емоційну підтримку

щодо життєвих проблем (навчання, стосунки, стрес). Ігрова гільдія чи команда виступає для молодшої людини своєрідною групою само- та взаємодопомоги. В умовах дистанційного навчання та соціальної ізоляції (спричиненої об'єктивними кризами) ігровий простір стає "третім місцем" (після дому та університету), де студент відчувається в безпеці і може отримати емоційну розрядку.

Але чи трансформуються ці навички у реальні досягнення поза грою?

Згідно з рис. 2.8, 53,8 % опитаних впевнено стверджують («Так»), що навички координації та комунікації, здобуті в іграх, допомогли їм у реальному житті (наприклад, під час підготовки спільних університетських проєктів). Ще 12,8 % обрали варіант «Більше так, ніж ні». Це явище в психології називається позитивним трансфером навичок: студент, який звик координувати рейд із 10 незнайомих людей у грі, набагато легше бере на себе роль тімліда у студентській групі.

- Чи допомагали Вам навички командної комунікації, отримані в іграх, у навчанні (наприклад, під час групових проєктів) або в інших сферах життя?
39 ответов

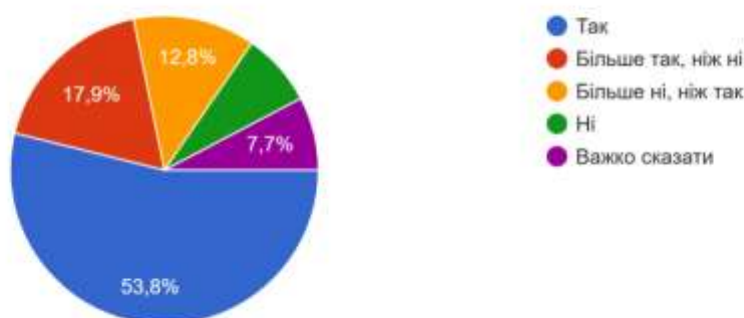


Рис. 2.8. Трансфер ігрових навичок у реальне життя (навчання, проєкти)

Самі гравці в командній грі бачать ресурсну підтримку. Та навіть більше, вони признають той факт, що ігри часто допомагали їм при складних життєвих обставинах і слугують їм як антистресові методики після складного робочого та навчального дня.

Глибокий аналіз соціальної динаміки всередині ігрових спільнот дозволяє

виявити феномен так званого «позитивного переносу» (transfer of learning). Навички, які гравець застосовує для досягнення успіху у віртуальному середовищі, за умови правильної рефлексії, стають невід'ємною частиною його реального поведінкового репертуару. Так, у багатокористувацьких рольових іграх (MMORPG) або командних шутерах студент змушений брати на себе конкретну роль (лідер, підтримка, тактик), розподіляти обмежені ресурси та нести відповідальність за спільний результат.

Варто відзначити, що ігрове середовище є унікальним полігоном для тестування соціальних стратегій через його безпечність. Помилка в грі призводить лише до віртуальної поразки, що знижує страх невдачі (fear of failure), притаманний студентам в академічному середовищі. Зіштовхуючись із токсичністю, некомпетентністю партнерів або непередбачуваними змінами правил гри, студент тренує когнітивну гнучкість. Якщо в цей момент поруч знаходиться фасилітатор (модератор), здатний допомогти проаналізувати ситуацію, ігровий стрес перетворюється на конструктивний досвід. Відповідно, соціальна підтримка студентів через ігрову взаємодію полягає не в заохоченні безперервної гри, а у використанні ігрових ситуацій як метафори для розв'язання реальних життєвих та професійних завдань.

Звісно, ігрове середовище має і свої виклики. Аналізуючи відповіді респондентів щодо перешкод у командній роботі (на основі питання анкети «Що, на Вашу думку, є найбільшою перешкодою для ефективної командної роботи в онлайн-іграх?»), ми виявили, що основними тригерами конфліктів є непорозуміння між командою («токсичність» окремих гравців) на що вказали 56,4% опитаних та порушення ігрових правил (чітерство) – 15,4% респондентів. Коли один учасник псує загальний результат через неуважність або агресію, група швидко його відторгає. Це моделює жорстку, але справедливу соціальну динаміку, вчить молодь відстоювати власні кордони та вирішувати конфлікти всередині колективу.

Підсумовуючи результати емпіричного дослідження, можна констатувати: студентська молодь сприймає відеоігри не просто як розвагу, а як

простір для складних когнітивних операцій та побудови міцних соціальних зв'язків. Отримані дані підтверджують гіпотезу про те, що ігровий досвід містить величезний потенціал для розвитку критичного мислення та соціальної підтримки. Проте, щоб цей потенціал розкрився повною мірою і не перетворився на звичайну ескапістську (втеча від реальності) звичку, необхідна зовнішня фасилітація. Саме тому в наступному розділі ми пропонуємо концепцію спеціального дискусійного практикуму, де соціальні педагоги чи студентські лідери зможуть спрямовувати ігровий досвід молоді у конструктивне, освітнє русло.

Висновки до розділу 2

Проведене емпіричне соціологічне дослідження (онлайн-опитування 39 здобувачів вищої освіти) дозволило оцінити реальний вплив відеоігор на розвиток критичного мислення та рівень соціальної підтримки у студентському середовищі. За результатами аналізу отриманих даних можна зробити такі висновки:

Відеоігри є невід'ємною частиною повсякденного життя та соціалізації сучасної молоді (понад 75 % опитаних грають щодня або кілька разів на тиждень). Найпопулярнішими серед студентів є жанри, що вимагають складної розумової активності, стратегічного планування та швидкості реакції (шутери - 66,7 %, стратегії - 59 %, рольові ігри - 46,2 %). Це спростовує стереотип про ігри як виключно пасивну розвагу і підтверджує їхній статус когнітивного тренажера.

Студенти демонструють високий рівень рефлексії щодо власного ігрового досвіду. Переважна більшість респондентів суб'єктивно визнають, що ігрові ситуації активно розвивають їхні навички вирішення нестандартних проблем. При цьому майже 90 % опитаних (71,8 % - безумовно, 17,9 % - частково) погоджуються з тим, що саме післяігрове обговорення (аналіз помилок і дій команди) є головним каталізатором розвитку критичного мислення.

Доведено, що багатокористувацькі (онлайн) ігри виступають потужним

середовищем для формування соціальних навичок та отримання психологічної підтримки. Для 94,9 % респондентів командна взаємодія є важливою складовою гри, а 74,4 % використовують для цього голосовий зв'язок. Більше половини опитаних (56,4 %) хоча б раз отримували від своєї ігрової спільноти реальну соціальну чи емоційну підтримку в питаннях, не пов'язаних із грою (навчання, особисті проблеми, стрес).

Зафіксовано високий рівень позитивного трансферу навичок: 66,6 % студентів підтвердили, що вміння комунікувати та координувати дії, здобуті в іграх, допомогли їм у реальному житті (під час навчання чи проєктної роботи). Основними перешкодами в ігровій комунікації студенти називають «токсичність», небажання слухати команду та егоїзм, що моделює реальні життєві конфлікти і вчить молодь їх долати.

Отже, результати дослідження підтверджують гіпотезу про те, що відеоігри володіють значним нерозкритим потенціалом для соціальної роботи зі студентською молоддю. Це актуалізує потребу в розробці спеціальних методик і практикумів, які б дозволили соціальним педагогам та студентським лідерам використовувати цей інструмент в освітньому середовищі.

РОЗДІЛ 3. РОЗВИТОК КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

3.1. Концепція програми дискусійного практикуму з розвитку критичного мислення на основі аналізу комп'ютерних ігор

Після проведеного емпіричного дослідження важливим етапом цієї роботи стане розробка концепту соціально-педагогічної програми (дискусійного практикуму) зустрічей студентів задля обговорення критичних ігрових ситуацій та способів їх вирішення.

Головною метою програми (дискусійного практикуму) є розвиток критичного мислення через обговорення відеоігрових ситуацій зі студентами, а також допомога гравцям у вирішенні їхніх конфліктів, пов'язаних з агресією до непрофесійних гравців, що руйнують їхню ігрову сесію.

Програма також спрямована на подолання негативних емоцій під час програшу. Крім того, сама програма буде рекомендувати ті ігри, котрі допоможуть краще розвинути і відеоігровий кругозір, підсилити командну взаємодію із посиленням пізнання критичного мислення.

Цільовою аудиторією програми є студентська молодь, яка цікавиться відеоіграми та прагне покращити свої навички командної роботи.

Для забезпечення ефективності програми дискусійного практикуму, її реалізація розбивається на п'ять логічно пов'язаних модулів (зустрічей), кожен з яких має чітку мету та очікуваний результат.

Структурно-змістове наповнення програми дискусійного практикуму:

Модуль 1. Інсталяційний (Вступний).

Мета: Встановлення правил групи, зняття бар'єрів та дестигматизація ігрового досвіду.

Зміст: Знайомство учасників через їхній ігровий досвід. Модератор ініціює обговорення стереотипів навколо геймінгу. Учасники формують правила взаємодії під час практикуму (повага до чужої думки, право на помилку, відмова від переходу на особистості). Відбувається вибір першої «гри-кейсу»

для аналізу на наступне заняття.

Модуль 2. Аналітичний: «Анатомія поразки».

Мета: Розвиток здатності до об'єктивного аналізу причин невдач без емоційного забарвлення.

Зміст: Розбір конкретної ігрової ситуації, де команда зазнала поразки. Модератор впроваджує техніку «5 Чому» (Root Cause Analysis). Завдання учасників – відокремити об'єктивні фактори (нестача ресурсів, технічні помилки) від суб'єктивних (неузгодженість дій, ігнорування комунікації).

Трансфер навички: як цей алгоритм працює при провалі на іспиті або дедлайні курсової роботи.

Модуль 3. Комунікативний: «Токсичність і межі».

Мета: Формування навичок асертивного спілкування та вирішення конфліктів.

Зміст: Аналіз ситуацій, пов'язаних із агресивною поведінкою тиммейтів (союзників по грі). Обговорення механізмів емоційного зараження. Практичне відпрацювання навичок: як правильно зробити зауваження, як реагувати на критику, коли варто застосувати ігнорування (мут), а коли – спробувати налагодити діалог.

Трансфер навички: вирішення конфліктів у студентському гуртожитку чи під час роботи в спільних проєктах.

Модуль 4. Стратегічний: «Розподіл ролей та лідерство».

Мета: Усвідомлення важливості командної синергії та делегування.

Зміст: Аналіз переможних матчів. Виявлення неочевидних лідерів (тих, хто виконував непомітну, але критично важливу функцію підтримки). Студенти аналізують свої улюблені ігрові ролі та шукають їхні відповідники у своєму реальному житті.

Трансфер навички: усвідомлення своїх сильних сторін у професійному становленні, вміння спиратися на партнерів.

Модуль 5. Рефлексивний (Підсумковий).

Мета: Узагальнення отриманого досвіду, оцінка ефективності

практикуму.

Зміст: Студенти діляться змінами у своєму сприйнятті ігрового процесу та повсякденних завдань. Заповнення вихідних анкет (post-test) для фіксації зрушень у рівні критичного мислення та емоційного стану. Модератор надає рекомендації щодо подальшого саморозвитку.

Організація дискусійного практикуму буде відбуватись після основних пар. Сама програма буде проводитися 4-5 разів протягом семестру, та кожна зустріч буде тривати приблизно пів години. Ділитись вона буде на три етапи: лекція, обговорення, рекомендації та інтерпретація.

Для успішної реалізації дискусійного практикуму критично важливо правильно підійти до його організаційної структури. Оскільки цільовою аудиторією є студенти, які вже мають значне академічне навантаження, формат роботи має бути максимально гнучким, неформальним та інтерактивним. Саме тому обрано формат післяпарних зустрічей (наприклад, у межах кураторських годин, засідань студентського клубу або кіберспортивного осередку університету). Тривалість у 30-40 хвилин є оптимальною, щоб утримати концентрацію уваги молоді, не викликаючи відчуття втоми чи академічного примусу.

Приміщення для проведення практикуму також має сприяти відкритій дискусії. Доцільно використовувати не класичні лекційні аудиторії з жорсткою прив'язкою до парт, а коворкінги, студентські хаби або мультимедійні класи, де можна розташувати стільці півколом. Це підкреслює принцип партнерської взаємодії, де соціальний педагог чи студентський лідер виступає не наставником, а модератором і фасилітатором процесу.

Важливим концептуальним елементом програми є подолання стереотипів. Як було зазначено у завданні, необхідно «відійти від упередженого відношення до цього медіа». Це означає, що на перших зустрічах модератор має створити безпечний психологічний простір, де студенти-геймери не відчуватимуть осуду за своє захоплення. Відеоігри повинні розглядатися виключно як тренажер для мозку, такий самий, як шахи, розв'язання головоломок чи спортивні командні

змагання.

Деталізуючи етапи кожного заняття, варто зазначити, що перший етап (лекція) не повинен перевищувати 5-7 хвилин. Це має бути радше коротке інформаційне повідомлення («вступне слово»), під час якого модератор озвучує тему зустрічі (наприклад, «Прийняття рішень в умовах дефіциту часу» або «Емоційне вигорання команди під час серії програвів»).

Другий етап (обговорення) є ядром практикуму і триває 15-20 хвилин. На цьому етапі студентам пропонується проаналізувати конкретну ігрову ситуацію. Модератор може показати короткий відеофрагмент кіберспортивного матчу або попросити когось із студентів розповісти про свій ігровий досвід. Головна мета тут – навчити молодь ставити правильні питання: «Чому команда програла?», «Якої інформації не вистачало для перемоги?», «Чи був конфлікт між гравцями конструктивним?». Саме через пошук відповідей на ці питання і відбувається активізація критичного мислення.

Третій етап (рекомендації та інтерпретація) триває близько 10 хвилин. Це етап перенесення (трансферу) ігрового досвіду в реальність. Модератор допомагає студентам провести паралелі: як ігрова ситуація схожа на підготовку спільного університетського проекту, конфлікт у студентському гуртожитку чи планування власного бюджету. На цьому ж етапі учасникам рекомендуються конкретні ігри (кооперативні платформи, стратегії), які вони можуть спробувати до наступної зустрічі для закріплення навичок.

Очікується, що така концепція дозволить зняти емоційну напругу студентів, навчить їх раціонально аналізувати власні помилки (без агресії на інших учасників команди) та сприятиме загальному згуртуванню студентського колективу через спільні, зрозумілі їм інтереси.

3.2. Методика проведення дискусійного практикуму розборів ігрових ситуацій

Основою цього підрозділу стане детальний опис проведення дискусійного практикуму для аналізу і інтерпретації критичного мислення в відеоігровій формі.

Для детального обговорення критичного мислення в іграх потрібно розібрати критерії того, які конкретні ігри потрібні для опрацювання критичного мислення, а також командної взаємодії.

Основними критеріями відбору ігор будуть:

- 1) якщо ігровий процес в грі спонукає на детальне дослідження та вивчення своїх основних ігрових можливостей та нагороджує гравця за його допитливість та уважність;
- 2) якщо гра потребує знаходження нестандартних рішень проблеми через ігровий процес;
- 3) якщо гра використовує динамічний ігровий процес та дозволяє швидко приймати рішення в різких ситуаціях;
- 4) якщо гра має креативний аспект в створенні своїх цифрових світів.

Спираючись на ці критерії, соціальний педагог або модератор практикуму повинен ретельно формувати так званий «ігровий пул» (перелік рекомендованих ігор). Наприклад, для розвитку навичок планування та управління ресурсами чудово підходять глобальні стратегії (типу Civilization або StarCraft), де кожен крок має довгострокові наслідки, а гравець змушений аналізувати великі масиви даних (економіка, дипломатія, військові ресурси). Для розвитку швидкості прийняття рішень в умовах стресу доцільно розглядати командні тактичні шутери (CS:GO, Valorant), де за лічені секунди необхідно оцінити ризики та скоординувати дії з чотирма іншими членами команди. Для креативного вирішення завдань та просторового мислення ідеальними є ігри-пісочниці (Minecraft) або головоломки (Portal).

Критерії, за якими ігри не приймаються – це ігри, котрі створені для отримання переваги над іншими гравцями через постійний вклад грошей, або її

безкоштовна модель розповсюдження з поступовою інтеграцією платних можливостей. Дані ігри не несуть не те що розважальний характер, скільки створені для збору коштів з гравців. Винятком можна вважати ігри, що за додаткові кошти або продають музику з гри, або продають додаткове наповнення гри, котрі називаються DLC. Їх додаткове наповнення загалом не впливає на основний ігровий процес гри.

Для цілей соціальної підтримки та розвитку мислення такі комерціалізовані ("Pay-to-Win") ігри є деструктивними. Вони формують у молоді хибне переконання, що будь-яку проблему можна вирішити фінансовим шляхом, нівелюючи цінність інтелектуальних зусиль та командної синергії. Крім того, агресивна монетизація в іграх сприяє розвитку залежної поведінки та підвищує рівень стресу, що прямо суперечить меті нашого дискусійного практикуму – навчити студентів аналізувати ситуації та зберігати емоційну рівновагу.

Наступним кроком стане обговорення з гравцями їх реакцій та поведінки з настроєм після ігрових сесій, що допоможе їм відрефлексувати пережитий ігровий досвід, а також покращити свій емоційний стан та настрій.

Обговорення будуть стосуватись загалом таких питань.

Проходження гри: яким чином гравець проходив гру, яку гру він взяв на проходження, та що його або вразило в грі, або чому гравцю подобається грати в неї.

Обговорення проблем, які були під час проходження гри, або фрустрації, викликані під час ігрового процесу. Тут маються на увазі проблеми, які виникають безпосередньо під час проходження гри або запуску онлайн-сесії.

На цьому етапі модератор застосовує метод направленої рефлексії. Важливо не просто вислухати емоційну розповідь студента про гру, а структурувати її за допомогою відкритих запитань. Наприклад: «Що саме змусило тебе обрати цю стратегію?», «Як ти зрозумів, що твій план не працює?», «Які емоції ти відчув, коли команда не підтримала твоє рішення?», «Що б ти змінив у своїх діях зараз?». Такий підхід змушує студента дистанціюватися від

ігрового процесу, перевести свій досвід із емоційної площини в раціональну та застосувати інструменти критичного аналізу до власних вчинків.

Вирішення проблем методом групової терапії та знаходження рішення цієї проблеми. Обговорення групою загальних проблем, пов'язаних з іграми, та способи їх вирішення через методики заспокоєння різких та агресивних емоцій.

Групова динаміка під час таких обговорень має колосальний психотерапевтичний ефект. Коли студент розповідає про свій ігровий «провал» або конфлікт із «токсичним» гравцем, він часто очікує осуду. Натомість група, модерована фахівцем, надає йому соціальну підтримку. Учасники діляться схожими ситуаціями зі свого досвіду, демонструючи, що відчувати фрустрацію від поразки – це нормально. Разом студенти виробляють алгоритми емоційної саморегуляції: як вчасно «заглушити» провокатора в чаті, як не переносити ігрову агресію на реальне життя, як навчитися брати відповідальність за свої помилки в команді, не звинувачуючи оточуючих.

Отже, розроблена методика проведення дискусійного практикуму трансформує відеогру зі звичайного засобу розваги на потужний соціально-педагогічний інструмент. Чітко визначені критерії відбору ігор гарантують, що студенти взаємодіють із продуктами, які стимулюють когнітивну активність, а не агресивну монетизацію. Своєю чергою, структурована післяігрова рефлексія та елементи групової підтримки дозволяють молоді не лише вдосконалювати навички аналізу й стратегічного планування, але й опановувати механізми емоційної саморегуляції та конструктивного вирішення конфліктів у безпечному середовищі однолітків.

3.3. Методичні рекомендації для студентських лідерів щодо організації та проведення дискусійного практикуму

В останньому розділі наведено методичні рекомендації для студентських лідерів щодо організації та проведення дискусійного практикуму.

Обговорюючи ігровий досвід, слід розуміти, що в більшості гравців він однаковий, проте кожен залежить від конкретного жанру гри або ігрових особливостей конкретної гри.

Щоб уникнути непорозуміння між гравцями, потрібно:

1. Дізнаватись про гру в інтернет-джерелах або відео на YouTube. Більша частина інформації якраз знаходиться на відеохостингу.
2. Трохи знати базові ігрові терміни, такі як: геймер - гравець; геймплей - ігровий процес; катка - онлайн-сесія в грі; читер - гравець, який порушує правила гри через насильне втручання в її код; тіма, тімейти - команда, члени команди; ігровий рушій - програмне середовище, яке створює ігри, а також на ній ігри працюють; і т.д.
3. Вести себе потрібно звичайно та спілкуватись з гравцями як із рівними собі.

Студентський лідер (модератор) відіграє роль «перекладача» між світом геймерів та академічним середовищем. Якщо модератор не орієнтується в базовій термінології, він швидко втратить авторитет і довіру аудиторії. Спілкування на рівних («як із собі рівними») означає відмову від дидактичної позиції «всезнаючого викладача». Лідер повинен модерувати дискусію через фасилітацію: він не дає готових відповідей, а лише спрямовує обговорення так, щоб студенти самі доходили до правильних логічних висновків. Важливо також слідкувати за тим, щоб активні гравці не домінували в дискусії над тими студентами, які мають менший ігровий досвід.

Вирішувати конфлікти пропонується через базові знання психічної стабільності та рекомендації щодо частих прогулянок на дворі, розмов з командою «вживу», а також рекомендації щодо інших хобі, які зможуть урізноманітнити повсякденне життя.

Профілактика ігрового вигорання та лудоманії (ігрової залежності) є обов'язковим компонентом роботи студентського лідера. Навичка критичного мислення полягає, серед іншого, і в здатності критично оцінювати кількість часу, проведеного у віртуальному середовищі. Лідер має заохочувати учасників практикуму до «цифрового детоксу». Практичною рекомендацією є впровадження правила «золотого перетину» дозвілля: ігрові сесії обов'язково повинні чергуватися з фізичною активністю, офлайн-комунікацією та іншими формами відпочинку. Команді, яка щойно зіграла напружений матч онлайн, варто порадити зустрітися наживо за кавою, щоб закріпити соціальні зв'язки поза цифровим контекстом.

Виносячи висновки з ігрового досвіду в реальний світ, потрібно розуміти, що ігрові світи якими б простими або неправдоподібними не були, все ж ігрові ситуації мають відносини з реальним світом. Тому легше всього буде, придивившись до відеоігрового процесу, подумати, де конкретно в житті в особи таке було, та поєднати можливе рішення ситуації з тим, що було побачено у відеогрі.

Фінальним акордом кожного практикуму має стати свідомий трансфер навичок. Студентський лідер повинен допомогти учасникам сформулювати чіткі паралелі. Наприклад: «Сьогодні ми розібрали, як ви втратили ігрові ресурси через те, що не домовилися про план дій на початку раунду. Як ви думаєте, чи не трапляється те саме, коли ваша підгрупа готує спільну презентацію на семінар і всі роблять роботу в останню ніч?». Саме в цей момент критичне мислення, активоване грою, починає працювати на вирішення реальних соціальних та академічних завдань студента. Ігровий простір стає безпечним полігоном для тестування соціальних стратегій, помилки в якому (віртуальні поразки) є безболісними, але вкрай повчальними для реального життя.

Роль модератора в дискусійному практикумі є визначальною. Він не має виступати в ролі всезнаючого експерта, оскільки це руйнує довіру горизонтальної комунікації («рівний-рівному»). Його головне завдання –

фасилітація, тобто полегшення процесу пошуку відповідей самими студентами. Для цього модератору рекомендується використовувати такі інструменти:

1. *Метод сократівського діалогу*: замість того, щоб вказувати на помилку гравця, модератор ставить серію навідних запитань. Наприклад: «Які альтернативні дії ти міг обрати в той момент?», «Як твоє рішення вплинуло на ресурс команди?», «Які дані ти не врахував до початку дій?».

2. *Фреймінг (перейменування) проблеми*: вміння перевести емоційну скаргу учасника («моя команда була жахливою, тому ми програли») у конструктивну задачу («яку стратегію комунікації ти міг застосувати, щоб скоординувати цих складних гравців?»).

3. *Профілактика цифрового вигорання*: модератор має обов'язково інтегрувати в обговорення питання цифрової гігієни. Важливо навчити студентів відстежувати маркери ігрової перевтоми: поява роздратованості, втрата задоволення від процесу, порушення сну. Практикум має стати простором, де легалізується право на «відпочинок від ігор» та підкреслюється цінність офлайн-взаємодії. Таким чином, програма не лише розвиває критичне мислення, але й виконує потужну превентивну функцію щодо кібер-адикцій (ігрової залежності).

Підсумовуючи, можна стверджувати, що успішність реалізації дискусійного практикуму критично залежить від компетентності модератора. Студентський лідер (або соціальний педагог) виступає ключовою ланкою, яка забезпечує перенесення досвіду з віртуального простору в реальне соціальне та академічне життя студента. Дотримання рекомендацій щодо використання недирективного підходу, профілактики цифрової залежності та усвідомленого трансферу ігрових навичок дозволяє перетворити захоплення молоді на ефективний ресурс для розвитку її критичного мислення, стресостійкості та здатності до командної взаємодії.

Висновки до розділу 3

На основі результатів теоретичного аналізу та проведеного емпіричного дослідження було розроблено концепцію та методику впровадження програми дискусійного практикуму «Гейміфікація критичного мислення», яка виступає інноваційною формою соціально-педагогічної підтримки студентської молоді.

Концепція дискусійного практикуму ґрунтується на використанні відеоігрового середовища як безпечного симулятора для тренування когнітивних та соціальних навичок. Встановлено, що переведення ігрового досвіду з емоційної площини (реакція на виграш/програш) у раціональну (аналіз причин та наслідків) є ефективним механізмом розвитку критичного мислення. Програма розрахована на 4-5 регулярних зустрічей, що складаються з трьох етапів: інформаційного вступу, безпосередньої дискусії (дебріфінгу) та рефлексивного трансферу навичок.

Визначено жорсткі критерії відбору медіаконтенту для практичних занять. Доведено, що для розвитку аналітичного мислення та стратегічного планування придатні лише ті ігри, які заохочують допитливість, вимагають пошуку нестандартних рішень та командної синергії (глобальні стратегії, командні шутери, ігри-пісочниці). Водночас, комерціалізовані ігри з агресивною монетизацією («Pay-to-Win») та нескінченними циклами винагород визнані деструктивними та неприйнятними для цілей соціальної роботи, оскільки вони стимулюють залежну поведінку, а не когнітивний розвиток.

Розроблено методику проведення післяігрової рефлексії, яка спирається на елементи групової підтримки. Встановлено, що кероване обговорення ігрових помилок, конфліктів або проявів ігрової «токсичності» вчить молодь конструктивно вирішувати суперечки, відстоювати власні кордони та здійснювати емоційну саморегуляцію. У цьому контексті ігрова спільнота (або група практикуму) починає виконувати функцію групи взаємодопомоги.

Сформульовано методичні рекомендації для модераторів програми (соціальних педагогів, психологів, студентських лідерів). Доведено, що успіх практикуму залежить від здатності фасилітатора спілкуватися з молоддю «на

рівних», володіти ігровою термінологією та уникати дидактичного моралізаторства. Ключовим завданням модератора є здійснення усвідомленого трансферу: допомога студентам у проведенні логічних паралелей між ігровими ситуаціями та реальними життєвими чи академічними викликами (тайм-менеджмент, робота над спільними проєктами, вирішення конфліктів у гуртожитку).

Таким чином, розроблена програма дискусійного практикуму доводить, що за умови фахового соціально-педагогічного супроводу популярні цифрові медіа можуть бути трансформовані з фактора ризику на потужний інструмент згуртування колективу, профілактики емоційного вигорання та розвитку критичного мислення студентської молоді.

ВИСНОВКИ

У бакалаврській кваліфікаційній роботі здійснено комплексне теоретичне та емпіричне дослідження проблеми соціальної підтримки та розвитку критичного мислення студентської молоді засобами комп'ютерних ігор. Одержані результати дозволили розв'язати поставлені завдання, підтвердити гіпотезу дослідження та сформулювати такі загальні висновки:

1. Проаналізовано теоретичні основи розвитку критичного мислення як ключової компетентності студентської молоді. Встановлено, що в умовах сучасних кризових викликів (воєнний стан, інформаційні маніпуляції, соціально-економічна нестабільність) критичне мислення виходить за межі суто академічного інструментарію. Воно стає базовою умовою соціальної адаптації, збереження психічного здоров'я та професійного становлення особистості. З'ясовано, що значна частина сучасної молоді сприймає концепт критичного мислення викривлено – не як навичку глибокого аналізу та пошуку істини, а як інструмент недовіри та агресивного захисту у стресових ситуаціях. Це вимагає пошуку нових, недирективних та релевантних для молоді форм соціально-педагогічної роботи з метою розвитку цієї компетентності.

2. Досліджено сучасні форми соціальної підтримки студентів та доведено значний потенціал цифрових інструментів у цьому процесі. З'ясовано, що класичні форми соціальної підтримки (інституційні, фінансово-ресурсні) у закладах вищої освіти часто не покривають актуальних потреб студентів в емоційній стабілізації та соціальній приналежності. Доведено, що багатокористувацькі відеоігри сьогодні виконують функцію віртуального «третього місця» (поза домом та університетом), де студенти задовольняють потребу в соціалізації. Проте неконтрольоване та стихійне споживання розважального контенту призводить до цифрового вигорання та соціальної ізоляції молоді. Натомість цілеспрямоване використання ігор зі складними механіками (стратегії, шутери, пісочниці) здатне виступати безпечним симулятором для тренування когнітивних навичок.

3. Здійснено емпіричне дослідження впливу комп'ютерних ігор на розвиток критичного мислення та командної взаємодії. За результатами онлайн-анкетування 39 здобувачів вищої освіти доведено, що відеоігри є невід'ємною частиною життя молоді (понад 75 % грають щодня або кілька разів на тиждень). Емпірично зафіксовано високий рівень позитивного трансферу навичок: 66,6 % опитаних підтвердили, що вміння комунікувати та координувати дії, здобуті в іграх, допомогли їм у реальному житті (під час підготовки спільних проєктів чи вирішення конфліктів). Понад половина респондентів (56,4 %) отримували від своєї ігрової спільноти реальну емоційну та соціальну підтримку. Абсолютна більшість студентів (майже 90 %) суб'єктивно визнають, що саме післяігрове обговорення (аналіз дій команди та розбір помилок) є головним каталізатором розвитку критичного мислення. Це підтверджує тезу про те, що гра генерує проблемну ситуацію, але когнітивний розвиток відбувається саме в процесі подальшої рефлексії.

4. Спираючись на результати дослідження, розроблено спроектовано цілісну 5-модульну програму дискусійного практикуму для студентів. Програма передбачає регулярні (4-5 разів на семестр) зустрічі, структура яких включає: інформаційний вступ (дестигматизація ігрового досвіду), дебрифінг (розбір конкретного ігрового кейсу, «анатомія поразки») та рефлексивно-інтерпретаційний етап (трансфер навичок). Сформульовано жорсткі критерії відбору ігор для практикуму: доведено необхідність використання проєктів, що вимагають стратегічного планування та командної синергії, та обґрунтовано шкідливість комерціалізованих ігор, які стимулюють залежну поведінку.

Окремо розроблено інструкції для модераторів програми (соціальних педагогів, студентських лідерів). Доведено, що ключовим інструментом фасилітатора є метод сократівського діалогу, який дозволяє студентам самостійно знаходити логічні зв'язки між ігровими конфліктами (наприклад, проявами ігрової «токсичності» чи відсутністю координації) та реальними життєвими або академічними викликами (тайм-менеджмент, підготовка до іспитів, робота над спільними проєктами). Розроблена методика перетворює

стихійний ігровий досвід на структурований соціально-педагогічний інструмент профілактики емоційного вигорання та розвитку критичного мислення студентської молоді.

Запропонований підхід доводить, що за умови фахової модерації відеоігри можуть трансформуватися із фактора соціального ризику в ефективний інструмент згуртування колективу. Розроблена концепція дискусійного практикуму, а також сформульовані методичні рекомендації є повністю готовими до впровадження. Вони можуть бути використані у практичній діяльності соціальних педагогів, фахівців психологічних служб ЗВО, кураторів академічних груп, а також лідерів студентського самоврядування для забезпечення неформальної психоемоційної підтримки, зниження тривожності та розвитку навичок критичного мислення й ефективної командної взаємодії студентської молоді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Віталій Надурак Критичне мислення: поняття та практика.
[<https://doi.org/10.31874/2309-1606-2022-28-2-7> УДК 165] “заходив 25 травня 2026”.
2. Наталія ГАБРУССВА Надія ШОСТАКІВСЬКА ДОСЛІДЖЕННЯ
УЯВЛЕНЬ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ПРО ФЕНОМЕН
КРИТИЧНОГО
МИСЛЕННЯ[<https://fmojournal.org/index.php/fmo/en/article/view/327>].
3. Роман Любенко ВИВЧЕННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ПІДТРИМКИ НА САЙТАХ
СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ: ТРУДНОЩІ ТА АКТУАЛЬНІСТЬ
[<https://nrps.ukma.edu.ua/article/view/267212>].
4. James Paul Gee VIDEO GAMES, MIND, AND LEARNING
[https://www.researchgate.net/publication/228362406_Video_games_mind_and_learning].
5. Yuliya P. Synytsina МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ
ІНТЕРНЕТ КОМУНІКАЦІЇ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ
[<https://zenodo.org/records/7969225>].
6. Г. М. Алексєєва, О. С. Щетиніна КОНСТРУКТИВНИЙ ДІАЛОГ В
ІНТЕРНЕТІ ТА РОЗВИТОК НАВИЧОК КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ І
ВІДПОВІДАЛЬНОГО ВИСЛОВЛЮВАННЯ ДУМОК
[https://journals.uran.ua/sr_edu/article/view/297299?utm_source=chatgpt.com].
7. Олександр Тягло Досвід засвоєння критичного мислення в українській
вищій школі [<https://philosopheducation.com/index.php/philed/article/view/25>].
8. Сергій Терно Критичне мислення—сучасний вимір суспільствознавчої
освіти.
[https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=uk&user=LdR0wB4AAAAAJ&citation_for_view=LdR0wB4AAAAAJ:9yKSN-GCB0IC].
9. Олена Пометун, Нестор Гупан ПІДРУЧНИК З ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ
«ДОСЛІДЖУЄМО ІСТОРІЮ І СУСПІЛЬСТВО» ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ

КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ 5–6 КЛАСІВ

[<https://ipvid.org.ua/index.php/psp/article/view/700>].

10. Марія Починкова та Світлана Бадер КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ: ПЕРЕПОНИ НА ШЛЯХУ РОЗМІРКОВУВАННЯ [https://aphn-journal.in.ua/archive/79_2024/part_2/40.pdf].
11. Габрусєва Н., Шостаківська Н. Дослідження уявлень здобувачів вищої освіти про феномен критичного мислення. *Фізико-математична освіта*, 2024. Том 39. № 2. С. 14-19. DOI: 10.31110/fmo2024.v39i2-02
12. Технології розвитку критичного мислення учнів / Дж. Стіл, К. Мередіт, Ч. Темпл, С. Вальтер, В. Надурка та ін. Київ : Наукова думка (або вид-во проекту RWCT), 1998–2002. (Серія «Читання та письмо для розвитку критичного мислення»)
13. Надурка В. Стратегії критичного мислення як інструмент формування самостійності школярів. *Освітні інновації в сучасній школі : матеріали наук.-практ. конф.* Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2002. С. 12–15.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета соціологічного опитування студентської молоді щодо впливу комп'ютерних ігор на формування критичного мислення

Нижче наведено текст авторської анкети, розробленої для збору первинних емпіричних даних у межах бакалаврської кваліфікаційної роботи. Опитування проводилося в онлайн-форматі (за допомогою інструментарію Google Forms) серед студентів НУБіП України. Анкета складається з 11 запитань закритого, напівзакритого та відкритого типів, які логічно поділені на блоки: оцінка ігрової активності, самооцінка розвитку когнітивних навичок (критичного мислення) та аналіз соціальної/командної взаємодії в ігровому середовищі.

Шановний респонденте!

Просимо Вас взяти участь в опитуванні на тему впливу комп'ютерних ігор на формування критичного мислення. Дане опитування є повністю анонімним та проводиться виключно в рамках написання дипломної роботи. Ваші щирі відповіді дуже важливі для нашого дослідження. Дякуємо за Ваш час!

1. Як часто Ви граєте в комп'ютерні відеоігри?

- ☐ Кілька разів на день
- ☐ Один раз на день
- ☐ Кілька разів на тиждень
- ☐ Кілька разів на місяць

2. Яким жанрам ігор Ви надаєте перевагу? (можна обрати декілька варіантів):

- ☐ РПГ (Рольові ігри)
- ☐ Шутер
- ☐ Стратегія
- ☐ Симулятор
- ☐ Інше: _____

3. Оцініть за 5-бальною шкалою (де 1 – зовсім не впливає, 5 – дуже сильно впливає), наскільки ігри допомагають Вам розвивати навички щодо стратегічного планування та вирішення нестандартних проблем у таких сферах:

Навичка / Сфера	Зовсім ні	Скоріш ні	Скоріш так	Достатньо сильно	Важко відповісти
Командна взаємодія					
Аналіз та підлаштування до складних обставин					
Продумування чіткого алгоритму дій					
Емоційна адаптація до непередбачених обставин					

4. Якщо Ви граєте в багатокористувацькі (онлайн) ігри, наскільки важливою для Вас є командна взаємодія?

- ☐ Є важливою
- ☐ Трохи (частково)
- ☐ Взагалі ні

5. Які форми спілкування з командою Ви використовуєте найчастіше?

- ☐ Онлайн-переписка (текстовий чат)
- ☐ Спілкування відео/аудіозв'язком (голосовий чат)
- ☐ Безпосереднє фізичне спілкування (граємо в одному приміщенні)

6. Чи відчували Ви коли-небудь соціальну підтримку (пораду, допомогу, емоційну підтримку) від вашої ігрової спільноти (команди, гільдії) у питаннях, не пов'язаних з грою?

- ☐ Так
- ☐ Більше так, ніж ні
- ☐ Більше ні, ніж так
- ☐ Ні
- ☐ Важко сказати

7. Чи допомагали Вам навички командної комунікації, отримані в іграх, у навчанні (наприклад, під час групових проєктів) або в інших сферах життя?

- ☐ Так
- ☐ Більше так, ніж ні
- ☐ Більше ні, ніж так
- ☐ Ні
- ☐ Важко сказати

8. Що, на Вашу думку, є найбільшою перешкодою для ефективної командної роботи в онлайн-іграх?

- ☐ Непорозуміння між командою
- ☐ Наплив читерів (порушників правил)
- ☐ Поганий лідер
- ☐ Інше: _____

9. Чи вважаєте Ви, що обговорення складних ігрових ситуацій та аналіз помилок у команді сприяє розвитку критичного мислення?

- ☐ Так
- ☐ Більше так, ніж ні
- ☐ Більше ні, ніж так
- ☐ Ні
- ☐ Важко сказати

10. Наведіть, будь ласка, приклад ігрової ситуації (з будь-якої гри), яка вимагала від Вас або Вашої команди застосування критичного мислення для знаходження рішення:

11. Як, на Вашу думку, можна використовувати комп'ютерні ігри у формуванні критичного мислення молоді?

Результати емпіричного дослідження щодо оцінки студентами потенціалу комп'ютерних ігор у розвитку критичного мислення та командної взаємодії

У додатку представлено узагальнені результати онлайн-анкетування, проведеного серед здобувачів вищої освіти НУБіП України (вибірка складала 39 осіб). Дослідження здійснювалося за допомогою інструментарію Google Forms із дотриманням принципів анонімності та добровільності.

Метою опитування було з'ясування ігрових переваг студентської молоді, визначення рівня важливості командної комунікації в онлайн-середовищі, а також фіксація суб'єктивної оцінки респондентів щодо впливу відеоігор на розвиток їхніх навичок критичного мислення та стратегічного планування. Нижче наведено графічну візуалізацію отриманих відповідей на ключові питання анкети.

Як часто Ви граєте в комп'ютерні відеоігри?

39 ответов

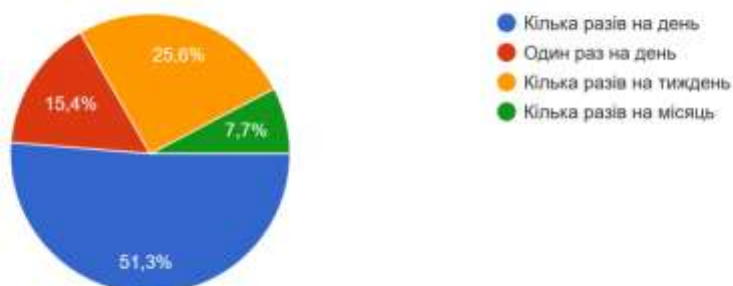


Рис. Б.1. Результати відповідей респондентів на запитання: «Як часто Ви граєте в комп'ютерні відеоігри?»

Яким жанрам ігор Ви надаєте перевагу? (можна обрати декілька).

39 ответов

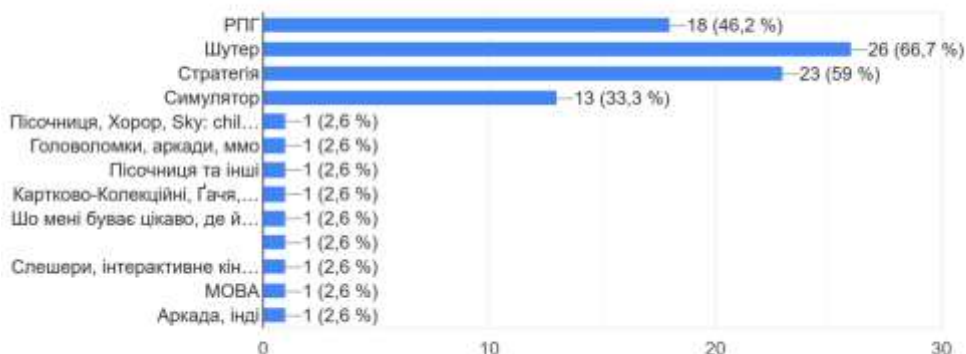


Рис. Б.2. Результати відповідей респондентів на запитання: «Яким жанрам ігор Ви надаєте перевагу? (можна було обрати декілька варіантів)»

Оцініть за 5-бальною шкалою (де 1 – зовсім не впливає, 5 – дуже сильно впливає), наскільки ігри допомагають Вам розвивати такі навички ...анування та вирішення нестандартних проблем

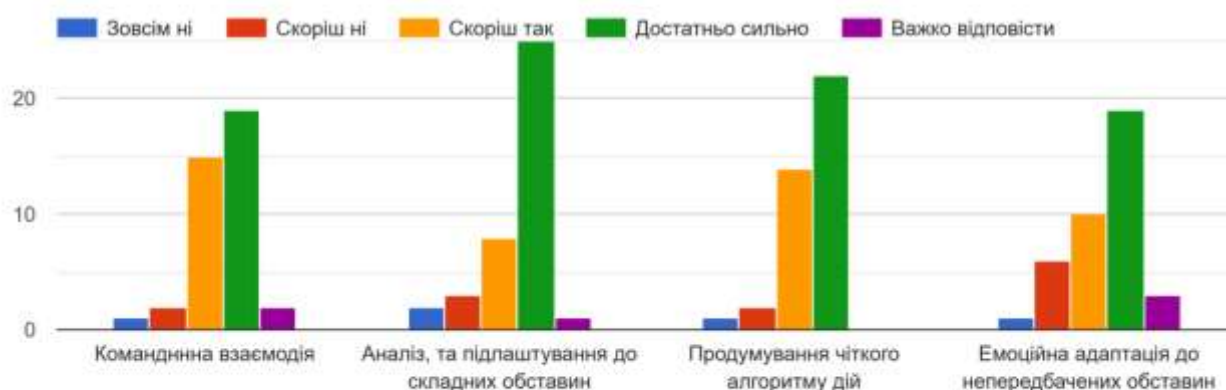


Рис. Б.3. Відповіді на запитання: «Оцініть за 5-бальною шкалою (де 1 – зовсім не впливає, 5 – дуже сильно впливає), наскільки ігри допомагають Вам розвивати навички щодо стратегічного планування»

- Якщо Ви граєте в багатокористувацькі (онлайн) ігри, наскільки важливою для Вас є командна взаємодія?
39 ответов

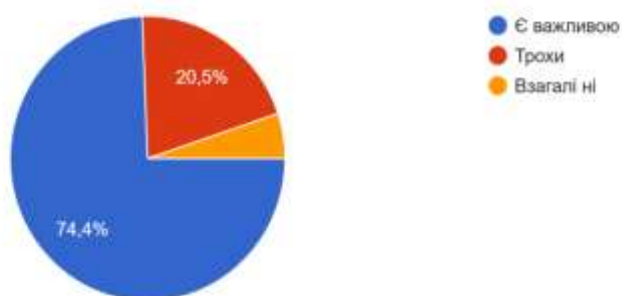


Рис. Б.4. Результати відповідей респондентів на запитання: «Якщо Ви граєте в багатокористувацькі (онлайн) ігри, наскільки важливою для Вас є командна взаємодія?»

Які форми спілкування з командою Ви використовуєте найчастіше?
39 ответов

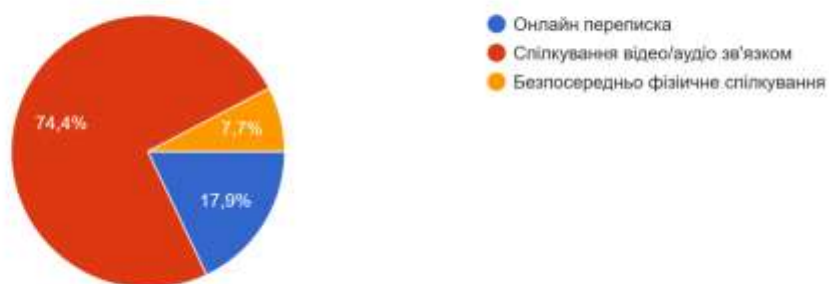


Рис. Б.5. Результати відповідей респондентів на запитання: «Які форми спілкування з командою Ви використовуєте найчастіше?»

Чи відчували Ви коли-небудь соціальну підтримку (пораду, допомогу, емоційну підтримку) від вашої ігрової спільноти (команди, гільдії) у питаннях, не пов'язаних з грою?
39 ответов

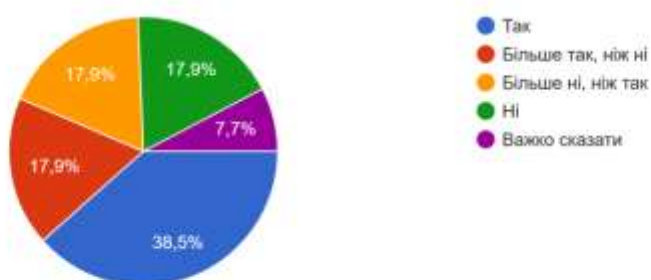


Рис. Б.6. Результати відповідей респондентів на запитання: «Чи відчували Ви коли-небудь соціальну підтримку від Вашої ігрової спільноти у питаннях, не пов'язаних з грою?»

- Чи допомагали Вам навички командної комунікації, отримані в іграх, у навчанні (наприклад, під час групових проєктів) або в інших сферах життя?
39 ответов

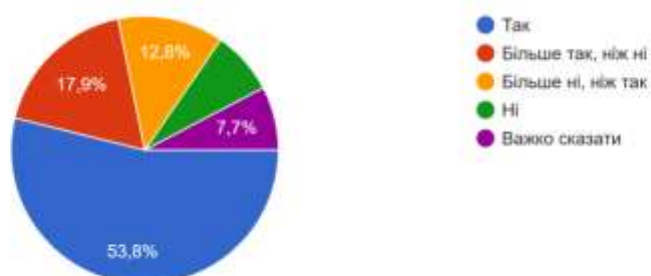


Рис. Б.7. Результати відповідей респондентів на запитання: «Чи допомагали Вам навички командної комунікації, отримані в іграх, у навчанні (наприклад, під час групових проєктів) або в інших сферах життя?»

- Що, на Вашу думку, є найбільшою перешкодою для ефективної командної роботи в онлайн-іграх?

39 ответов

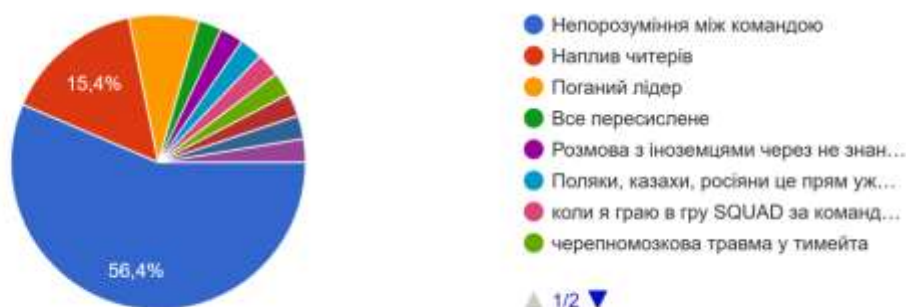


Рис. Б.8. Результати відповідей респондентів на запитання: «Що, на Вашу думку, є найбільшою перешкодою для ефективної командної роботи в іграх?»

- Чи вважаєте Ви, що обговорення складних ігрових ситуацій та аналіз помилок у команді сприяє розвитку критичного мислення?

39 ответов

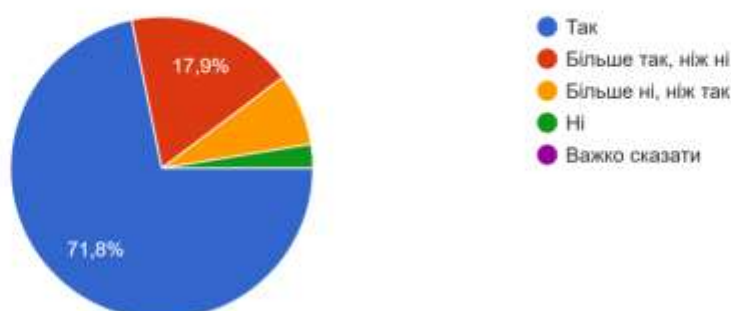


Рис. Б.9. Результати відповідей респондентів на запитання: «Чи вважаєте Ви, що обговорення складних ігрових ситуацій та аналіз помилок у команді сприяє розвитку критичного мислення?»

