

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра психології, політології та соціокультурних технологій

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ
Завідувач кафедри

(підпис) (прізвище та ініціали)
«__» _____ 20__ р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

здобувача ступеня бакалавра соціальної роботи

Петруші Дар'ї Олександрівни

за темою: «Комп'ютерна гра, як засіб соціальної профілактики конфліктів
серед учнів» .

(галузь знань 23 «Соціальна робота», спеціальність 231 «Соціальна робота»)

Науковий керівник
старший викладач, канд. політичних наук, доцент:

Король Сергій Миколайович

«__» _____ 20__ р.

Підсумкова оцінка:

Національна шкала _____

Кількість балів ECTS _____

Члени комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

Члени комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

Члени комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи здобувача ступеня бакалавра соціальної роботи Петруші Дар'ї Олександрівни на тему:

«Комп'ютерна гра, як засіб соціальної профілактики конфліктів серед учнів» .

(65 сторінок, 34 використаних джерел, 4 додатка).

1. Ключові слова: соціальна послуга, послуга соціальної профілактики, профілактичний захід, суб'єкт, що надає соціальну послугу, конфлікт, школа, школяр, підліток, гра, комп'ютерна гра, тест.

Об'єкт дослідження –соціальна профілактика конфліктів серед учнів.

Предмет дослідження – комп'ютерна гра, як засіб соціальної профілактики конфліктів серед учнів.

Мета полягає в розробці та впровадженні комп'ютерної гри для учнів задля розвитку формування у школярів сьомого класу правильних способів розв'язання конфліктних явищ у школі.

Завдання дослідження:

- 1) проаналізувати законодавче регулювання послуги соціальної профілактики;
- 2) описати особливості цільової аудиторії;
- 3) застосувати етичні засади та проблеми при роботі соціального працівника зі школярами;
- 4) описати авторську методику, а саме комп'ютерну тест-гру «Я і конфлікти»;
- 5) популяризувати комп'ютерну гру серед учнів;
- 6) проаналізувати впроваджену комп'ютерну гру серед учнів ССШ № 25;
- 7) зробити висновки та надати рекомендації ССШ № 25.

Метами дослідження є загальні та спеціальні наукові методи: аналізу та синтезу, історичний та логічний, порівняння та узагальнення.

Результатами кваліфікаційної роботи є комп'ютерна гра для підлітків «Я і конфлікти», що використовувалась вперше в рамках послуги соціальної профілактики в Сумській спеціалізованій школі № 25. Матеріали дипломної роботи рекомендується використовувати у процесі надання соціальної послуги профілактики в школах, задля підвищення обізнаності у школярів щодо того, як правильно вирішувати та перебувати у конфліктних ситуаціях.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СОЦІАЛЬНОЇ ПРОФІЛАКТИКИ КОНФЛІКТІВ СЕРЕД УЧНІВ	9
1.1. Законодавче регулювання послуги соціальної профілактики.....	9
1.2. Ключові теоретичні поняття	15
1.3. Особливості цільової аудиторії.....	17
1.4. Глобальна декларація етичних принципів соціальної роботи.....	21
Висновки до 1 розділу.....	24
РОЗДІЛ 2. СОЦІАЛЬНА ПРОФІЛАКТИКА КОНФЛІКТІВ СЕРЕД УЧНІВ ЗА ДОПОМОГОЮ КОМП'ЮТЕНОЇ ГРИ	26
2.1. Комп'ютерна гра «Я і конфлікти».....	26
2.2. Аналіз впровадженої комп'ютерної гри серед підлітків.....	38
Висновки до 2 розділу.....	49
ВИСНОВКИ	50
РЕКОМЕНДАЦІЇ	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	55
ДОДАТКИ	59

ВСТУП

Протягом 2015–2016 рр. Національною медіаторською мережею (НММ) ГО «Ла Страда-Україна» було проведено опитування з проблем конфліктів в освітньому середовищі. Мета даного опитування передбачала дослідження уявлень щодо поширення негативних явищ в учнівському середовищі та можливих шляхів їх подолання. За отриманими даними, 96% хлопців та дівчат відмітили, що стикаються з конфліктами в своєму колективі, з яких 43% конфліктів супроводжувались насильством (бійки, образи, приниження).

У сучасній державі нестабільність різних показників соціального рівня життя, більшою мірою залежать від економічної ситуації, суттєво негативно позначається на освітній сфері, зокрема, на шкільних установах. Спочатку, всі проблеми психологічно зачіпають дорослих (батьків), а потім ситуація в родині впливає на дітей. В результаті вже в початковій школі учні виявляють більше агресивності, дуже швидко починають турбуватися через все, що їм не подобається. Школярі все частіше стали потрапляти в конфліктні ситуації, і нерідко, здавалося б, звичайний конфлікт переростає в бійку [1]. Процес формування особистості дитини відбувається в школі. І від того, наскільки успішно здійснюється цей процес, кількість конфліктів між школярами збільшується або зменшується. Важливу роль в запобіганні конфліктів виконує дисципліна: здатність надати дитині свободу, необхідну для її повноцінного розвитку в рамках розумного підпорядкування встановленому порядку [2]. Здатність адекватно реагувати на конфліктні ситуації і вміти виходити з них з гідністю і без моральних страждань – важливий фактор комфорту і психологічної безпеки людини [3].

Оточення загальноосвітніх установ є фактором формування особистості школяра і вимагає засвоєння цінностей, які гарантують створення безпечного середовища, конструктивного спілкування з однолітками і дорослими. Це вимагає технологій і дає реальні результати в багаторівневому вирішенні конфліктів у шкільній сфері [4].

Актуалізоване зростання агресивних тенденцій в підлітковому середовищі виявляється при аналізі проблеми конфліктної поведінки у дітей-підлітків. Це період вікової кризи, який часто призводить до конфліктів. У цьому сенсі дуже важливо вивчити причини і умови виникнення конфліктних ситуацій у підлітків. Затяжні конфлікти негативно позначаються на міжособистісних відносинах, соціально-психологічний мікроклімат в шкільному колективі стає перешкодою для самореалізації дитини [5].

Міжгрупові та міжособові конфлікти негативно впливають на всі процеси шкільного життя. Конфлікти між учнями негативно впливають як на конфліктуючих, так і на весь клас. В класі з несприятливим соціально-психологічним кліматом діти погано опановують шкільний матеріал, просте правопорушення може, в кінцевому підсумку, призвести до вияву жорстокості по відношенню до опонентів і т. д. Вкрай необхідна участь в своєчасній діагностиці та попередженні конфліктів в шкільних групах [6].

Об'єкт дослідження – соціальна профілактика конфліктів серед учнів.

Предмет дослідження – комп'ютерна гра, як засіб соціальної профілактики конфліктів серед учнів.

Мета: розробити та впровадити комп'ютерну гру для учнів задля розвитку формування у школярів сьомого класу правильних способів розв'язання конфліктних явищ у школі.

Завдання дослідження:

- 1) проаналізувати законодавче регулювання послуги соціальної профілактики;
- 2) описати особливості цільової аудиторії;
- 3) застосувати етичні засади та проблеми при роботі соціального працівника зі школярами;
- 4) описати авторську методику, а саме комп'ютерну тест-гру «Я і конфлікти»;
- 5) популяризувати комп'ютерну гру серед учнів;

б) проаналізувати впроваджену комп'ютерну гру серед учнів ССШ № 25;

7) зробити висновки та надати рекомендації ССШ № 25.

Теоретико-методологічною основою даної роботи є праці: Божович Л. І., Белічева С. А., Орбан Л. Є., Лихачов Б. Г., Чеснокова І. І., Сухомлинський В. О., Григор'євська М. Ю., Давиденко Т. М., Рагозіна Л. Д., Соснін В. А..

Протиріччя між нормою поведінки і її порушенням, між інтересами групи і особистими міркуваннями в підлітковому віці сильно загострюються. Цим пояснюються труднощі, що виникають при вихованні підлітків [7].

Особистісний розвиток в підлітковому віці супроводжується появою внутрішньоособистісних протиріч. Наявність таких протиріч, їх виникнення, вирішення та розвиток істотно впливають на особистість підлітка. Наявність невирішених внутрішньоособистісних суперечностей призводить до відхилення в поведінці, процес вирішення цих розбіжностей набуває форму затяжного конфлікту.

Хоча, усвідомлюючи можливість неприємних наслідків конфліктів у вигляді різних видів психічних травм у підлітків, конфлікти можна вважати неминучою умовою розвитку особистості дитини. У конфліктних ситуаціях притаманні великі позитивні функції, які можуть зіграти конструктивну роль у навчанні [8].

Методи дипломного дослідження, які використовувалися: загальні логічні методи обробки емпіричної інформації (узагальнення, порівняння, аналогія, індукція, дедукція), загальні методи теоретичного аналізу узагальненої інформації (аналіз, синтез, конкретизація).

Першою експериментальною базою даного дослідження була Сумська спеціалізована школа № 25, яка стала партнером реалізованого проекту з впровадження комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти» з наміром вміти правильно розв'язувати конфліктні ситуації та підвищення обізнаності з питань вирішення конфліктних явищ серед учнів у шкільному середовищі.

Наукової новизни набуває сама комп'ютерна тест-гра «Я і конфлікти», що адаптована для використання підлітками та апробується вперше в рамках послуги соціальної профілактики школярів в Сумській спеціалізованій школі № 25. Запропонований засіб не використовувався в роботі вчителями та соціальним педагогом, що було надзвичайно важливо, задля отримання реалістичних результатів, після реалізації проєкту. Результати комп'ютерної тест-гри дають можливість зрозуміти чи можливе її застосування в рамках послуги соціальної профілактики в сфері соціальної роботи з підлітками. Тому, ми вважаємо надзвичайно важливим, що на сьогодні соціальна профілактика, як і будь-яка соціальна послуга, потребує оновлення та розширення, задля покращення її якості та ефективності. Інструмент та результати інструменту можуть застосовуватися в школах, що стало б надзвичайно ефективно при розв'язанні конфліктних явищ серед учнів.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СОЦІАЛЬНОЇ ПРОФІЛАКТИКИ КОНФЛІКТІВ СЕРЕД УЧНІВ.

1.1. Законодавче регулювання послуги соціальної профілактики.

Згідно з Державним стандартом соціальної послуги профілактики, який застосовується для: організації надання соціальної послуги профілактики сім'ям, особам, групам осіб, які перебувають у складних життєвих обставинах, незалежно від статі та віку.

До основних завдань послуги соціальної профілактики, які стосуються названої теми належать:

- 1) запобігати появі проблем і негативних явищ на рівні сім'ї, особистості, суспільства, групи.
- 2) попередження загострення наявних проблем або негативних явищ;
- 3) вплив на формування позитивних ціннісних орієнтацій і мотивації одержувачів послуг до зміни своєї поведінки і/або подолання складних життєвих обставин;
- 4) мінімізація ризику повторення (рецидиву) проблем або негативних явищ.

У нашому випадку соціальна послуга надається у закладах освіти. Ми будемо керуватися таким основним заходом, що складають зміст соціальної послуги та передбачають:

- 1) організацію навчання та просвіту щодо зміни поведінки на більш безпечну, що мотивує до здорового способу життя.

Заходи соціальної послуги реалізуються через такі основні форми:

- 1) соціальна реклама, що зазначає у собі розробку, розповсюдження, тиражування реклами та інформаційних матеріалів;
- 2) інформаційно-освітні матеріали (розробка, тиражування, розповсюдження), масовий захід/акція, відеолекторій, лекція, дебати, тренінг, бесіда (групова та індивідуальна), форум-театр, семінар, «жива бібліотека». Зазначені форми можуть застосовуватись у разі надання послуг первинної,

вторинної та третинної соціальної профілактики. У кожному випадку вибір форми залежить від потреб отримувача та мети надання послуги.

Суб'єкт, який надає соціальну послугу, може використовувати інші форми відповідно до потреб отримувача послуг та з урахуванням ресурсів.

Буде використано оцінку ефективності надання соціальної послуги за такими критеріями: ефективність надання соціальних послуг визначається зовнішньою і внутрішньою оцінкою якості зазначеної послуги; суб'єкт, який надає соціальну послугу, проводить опитування серед одержувачів соціальної послуг та/або їх законних представників, щоб отримати відгуки про організацію та надання соціальних послуг; результати опитувань обговорюються при аналізі діяльності суб'єкта, який надає соціальні послуги, і постачальників соціальних послуг та враховуються в подальшій роботі з метою підвищення ефективності та якості надання даної послуги.

У кваліфікаційній роботі ми зосередимося на первинній соціальній профілактиці, яка включає в себе реалізацію комплексу освітніх та інформаційно-роз'яснювальних заходів, спрямованих на підвищення обізнаності про певні проблеми, налаштування цінності здоров'я та відповідних особистісних якостей, а також навичок, які допоможуть людині відмовитися від певних стандартів поведінки і негативних звичок.

Завданнями первинної соціальної профілактики можна вважати такі, що виявляють та усувають причини і умови, що сприяють виникненню проблем, негативних явищ, складних життєвих обставин одержувачів послуг, на основі оцінки потреб; підвищують обізнаність одержувачів послуг з питань загального здоров'я і здорового способу життя, конструктивне задоволення власних потреб, можливість отримання широкого спектру соціальних послуг; безпосередньо підвищувати обізнаність щодо питань, найбільш актуальних для одержувачів послуг; формувати цінності здорового способу життя та здоров'я; мотивувати до збереження та зміцнення здоров'я, до безпечної поведінки; формувати життєву перспективу і прогностичні та поведінкові навички з оцінкою їх наслідків та впливу на побудовані життєві стратегії; формувати відповідальну поведінку;

гармонізувати почуття і, як наслідок, їх поведінковий вираз через формування навичок рефлексії, адекватного вираження емоцій, самоконтролю.

Виявлено опис заходів, що складає зміст послуги у межах первинної соціальної профілактики, а саме: утвердження і формування цінностей здоров'я, розвиток навичок турботи про власне здоров'я і здоров'я оточуючих; запобігання виникненню девіантної поведінки та злочинів; підвищення/навчання мотивації до дотримання безпечного здоров'я і життєвої позитивної поведінки; інші питання, в залежності від потреб одержувача послуг.

Надання довідкових послуг з питань отримання медичної, психологічної, юридичної, гуманітарної або матеріальної допомоги в партнерських організаціях або установах різних форм власності, умов отримання послуг, обсяги, зміст, які допомагають запобігти виникненню негативних явищ або обставин важкої життєдіяльності, суспільно небезпечних захворювань в інших організаціях і установах різних форм власності; відповідальність постачальників послуг за збереження конфіденційності при наданні послуг;

Розробка, розміщення та розповсюдження соціальної реклами та інформаційно-освітніх матеріалів (далі – ІОМ): формування певних уявлень і ставлення суспільства до соціальних проблем, негативних явищ; інформувати про способи запобігання негативним явищам і ранньому виявленні причин і умов, які можуть привести до розвитку проблеми, негативного явища, важких життєвих обставин.

Розміщення і поширення соціальної реклами та ІОМ в місцях, до яких мають доступ потенційні і дійсні одержувачі послуг, населення (медичні установи, спеціальні дитячі установи, освітні установи, служби соціального захисту, ЗМІ, видавництва з Інтернету).

Формування як відповідальної поведінки, так і здорового способу життя має відбуватися через систематичну роботу з отримувачем послуг, використовуючи різні відповідні методи та форми. Разові заходи також можуть використовуватися для надання конкретної допомоги або ради в конкретній ситуації і з урахуванням особистих потреб одержувача послуги.

Формами надання послуги соціальної профілактики є лекція, соціальна реклама, бесіда, відеолекторій, дебати, форум-театр, тренінг, масовий захід/акція, «жива бібліотека».

Вид соціальної реклами, який ми будемо використовувати: реклама в Інтернеті (медійна реклама: онлайн ігри, текстові блоки, банери, тематичні сайти, форуми, блоги).

Показники якості послуг соціальної профілактики: кількісні показники:

- 1) кількість скарг і результати їх розгляду (на 100 одержувачів соціальних послуг);
- 2) кількість подяк (на кожні 100 одержувачів соціальних послуг);
- 3) кількість поширених прикладів соціальної реклами: інформаційно - освітні матеріали плакати/брошури/буклети/ з збереження репродуктивного здоров'я та формування здорового способу життя;
- 4) кількість інформаційних матеріалів, які розповсюджуються в спеціалізованих і громадських місцях.

Якісні показники: результативність: критерії оцінки: рівень задоволеності соціальною послугою (оцінюється одержувачами послуги):

- 1) поліпшення емоційного, фізичного, психологічного стану одержувачів соціальних послуг, позитивні зміни соціальної ситуації в процесі надання соціальних послуг (при порівнянні того, що було зазначено при комплексному визначенні стану та індивідуальних потреб, з поточними. Статус під час відстеження);
- 2) процедури проведення опитувань, збору коментарів, отримання та відповіді на скарги чітко розроблені, і проводиться робота по їх роз'ясненню серед одержувачів соціальних послуг;
- 3) одержувачі соціальних послуг знайомі з процедурами проведення опитувань, збору відгуків та подачі скарг і можуть спокійно використовувати їх при необхідності (відгук одержувача);

4) розроблено і застосовується система мотивації співробітників, робота яких характеризується позитивними відгуками одержувачів соціальних послуг;

5) графіки та процедури зовнішнього та внутрішнього моніторингу чітко розроблені (систематичність моніторингу відстежується).

Доступність і наочність:

1) Інформаційні матеріали поширюються по різних закладах, компаніям, підприємствам, організаціям.

2) Повага до гідності отримувача соціальної послуги:

3) довідка від одержувачів соціальних послуг про ставлення до них;

4) ведення записів про одержувача соціальних послуг здійснюється з повагою, без дискримінації та стигматизації;

5) отримувач послуг має доступ до матеріалів особової справи;

6) індивідуальний план узгоджений і підписаний отримувачем послуг;

7) наявність оформлених стендів, на яких вказана інформація про правозахисних організаціях, порядок подання та розгляду скарг;

8) наявність в договорі про надання соціальних послуг пункту про дотримання принципів конфіденційності;

9) збереження конфіденційної інформації про одержувачів соціальних послуг відповідно до правил обмеженого доступу в спеціально відведеному для цього місці;

10) Записи в особових справах працівників про гарантії конфіденційності [9].

Закон України «Про медіацію» від 19.05.2020.

Визначимо статтю другу, у якій відображається сфера застосування медіації. Медіація може застосовуватися у конфліктах (спорах), які виникають у сімейних, цивільних, трудових, адміністративних, господарських, правовідносинах, а також в кримінальному процесі при укладанні угод про примирення між потерпілим та підозрюваним, обвинуваченим та в інших сферах суспільного життя.

Якщо розглядати статтю сьому даного Закону, то неупередженість медіатора визначається в тому, що посередник повинен бути неупередженою особою, що допомагає сторонам конфлікту (спору) спілкуватися, досягати взаєморозуміння та проводити переговори; медіатор має право надавати сторонам медіації консультації та рекомендації щодо порядку проведення медіації та фіксування її результатів; медіатор не має права вирішувати конфлікт (спір) між сторонами медіації або спонукати сторони прийняти конкретне рішення по суті конфлікту (спору).

Досліджуючи статтю чотирнадцяту, то відповідальність медіатора полягає у тому, що посередник несе відповідальність за порушення вимог цього закону в установленому законом порядку; медіатор також може нести відповідальність, відповідно до статусу та/або правилами асоціації медіаторів, членом якої він є [18].

Постанова «Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти» від 30 вересня 2020 р.

Реалізація мети базової середньої освіти ґрунтується на таких ціннісних орієнтирах, як: повага до особистості учня та визнання пріоритету його прагнень, досвіду, інтересів, власного вибору, відношення до визначення цілей та організації освітнього процесу, підтримка пізнавального інтересу та наполегливості; виявлення поваги до інших, терпимість, здатність конструктивно співпереживати, співпрацювати, долати стрес і діяти в конфліктних явищах, дбайливе ставлення до соціального та особистого здоров'я, усвідомлення особистих почуттів і відчуттів, вправність дослухатися до внутрішніх потреб; дотримання здорового способу життя; розуміння загальноприйнятих правил поведінки та спілкування в різних спільнотах і умовах, заснованих на загальних моральних цінностях; здатність діяти в умовах невизначеності та багатозадачності [19].

Закон України «Про освіту» (Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38-39, ст.380).

Визначимо статтю двадцять шосту, де зазначено, що керівник закладу освіти в межах наданих йому повноважень повинен організувати діяльність навчального закладу; забезпечувати функціонування внутрішньої системи забезпечення якості освіти; пропагувати здоровий спосіб життя здобувачів освіти та співробітників освітньої установи; забезпечувати створення в освітній установі безпечного освітнього середовища, вільної від насильства і конфліктів, що включає: з урахуванням пропозицій територіальних органів (підрозділів) Національної поліції України, центрального органу виконавчої влади, що забезпечує формування та реалізує державну політику у галузі охорони здоров'я, основного органу у системі центральних органів виконавчої влади, що забезпечує формування та реалізує державну правову політику, служб у справах дітей та центрів соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді розробляє, затверджує та видає план заходів, спрямованих на запобігання серйозних конфліктів та протидію булінгу в освітньому закладі [20].

Отже, нами було визначено основу законодавчого регулювання. До законодавчих документів, які аналізуються та досліджуються у ході виконання даної роботи, необхідно віднести: Державний стандарт соціальної послуги профілактики; Закон України «Про медіацію»; Постанова «Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти»; Закон України «Про освіту».

1.2. Ключові теоретичні поняття.

Для бакалаврської роботи ми будемо спиратися на Закон України «Про соціальні послуги», де соціальні послуги являють собою дії, спрямовані на профілактику складних життєвих обставин, подолання таких обставин або мінімізацію їх негативних наслідків для осіб/сімей, які в них перебувають. Особі/сім'ї можуть надаватися одна або одночасно декілька соціальних послуг. Порядок організації надання соціальних послуг затверджується Кабінетом Міністрів України [10].

Так, як ми звертаємося та аналізуємо Державний стандарт соціальної послуги профілактики, то нам необхідно зазначити поняття послуги соціальної

профілактики, що представляє собою комплекс заходів, що здійснюються суб'єктом, який надає соціальні послуги, спрямований на попередження, обмеження та зупинення негативних соціальних і особистісних (поведінкових) явищ та їх наслідків у соціальному середовищі та реалізується за допомогою різних інструментів впливу психологічного, юридичного, соціального, педагогічного характеру. Соціальна послуга надається сім'ям, особам, групам осіб, які опинилися у складних життєвих обставинах, спричинених інвалідністю, станом здоров'я, віком, бездомністю, соціальним становищем, відбуванням покарання у вигляді обмеження або позбавлення волі на певний строк тощо [9].

Далі за потрібне буде розібрати поняття профілактичного заходу, який націлений на спеціально організовану взаємодію надавачів та отримувачів соціальної послуги та спрямований на попередження негативного явища, соціальної проблеми, складних життєвих обставин чи подолання окремих її чинників [9].

Визначимо суб'єкта, що надає послугу соціальної профілактики. Це може бути установи, підприємства, організації, заклади незалежно від форми власності, фізичні особи – підприємці, які надають соціальну послугу та відповідають критеріям діяльності суб'єктів, що надають соціальні послуги [9].

Найбільш вживаним поняттям являється поняття конфлікту (від лат. *Conflictus* – зіткнення), що становить боротьбу протилежних інтересів, оцінок, поглядів, цінностей. Це протиріччя, яке виникає між колективами чи людьми у процесі спілкування, їхньої спільної діяльності через непорозуміння або протилежність інтересів, відсутність згоди між двома та більше сторонами [11].

Нашою наведеною установою, де буде апробовуватися та проводитися гра є школа, що визнає себе навчальним закладом, призначеним забезпечувати навчальні простори та навчальне середовище для навчання учнів під керівництвом вчителів [12].

Звернімося до словника української мови та визначимо поняття «школяр» – учень загальноосвітньої школи [13].

Основною цільовою аудиторією є підлітки, тому було б доречним дати конкретне визначення та представити, що дана категорія осіб являються юнаками або дівчатами в перехідному віці від дитинства до дорослості. Сучасна наука визначає підлітковий вік в залежності від країни (регіону проживання) і культурно-національних особливостей, а також статі (від 13 до 14 - 17 років) [14].

У досліджуваній роботі головним використовуваним інструментом буде гра, що представляє собою діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою [15].

Визначено, що технологізація припала саме на створення комп'ютерної гри, яка зазначається у взаємодії людини чи групи людей з комп'ютером або декількох людей між собою за допомогою комп'ютера для розваг, навчання чи тренування [16].

В комп'ютерній грі буде відображено тест, що вбачає у собі коротке стандартне завдання, метод випробування і застосовується у різних галузях науки для одержання кількісної характеристики певних явищ, також тест — це спеціалізована задача графічного, словесного, цифрового характеру. Залежно від того, як індивідуум її розв'язує, можна робити висновок про ті чи інші психологічні особливості, професійної підготовки та про рівень його знань, [17].

Отже, проаналізовано та зазначено основні ключові поняття: соціальна послуга, послуга соціальної профілактики, профілактичний захід, суб'єкт, що надає соціальну послугу, конфлікт, школа, школяр, підліток, гра, комп'ютерна гра, тест, на які варто спиратися у процесі написання і дослідження кваліфікаційної роботи.

1.3. Особливості цільової аудиторії.

На сьогоднішній день підлітковий вік — це дуже довгий перехід від дитинства до дорослого життя. Таким чином, підлітки більше не вважаються дітьми і не хочуть, щоб з ними поводитися як з маленькими. І при цьому розуміють, що ще не дорослі. Наука називає цей «подвійний» перехідний стан «маргінальність». Характерні прояви цього стану — емоційна мінливість і

вразивість, невпевненість і агресивність, схильність до категоричних оцінок і суджень. Підлітки, вважаючи себе дорослими, уникають спілкування з дітьми молодшого віку, але також тримаються подалі від дітей старшого віку (таке «розшарування» суспільства називається віковою сегрегацією). Виходить, що підлітки — це якийсь «третій світ», що не належить ні дітям, ні дорослим [23].

Період підліткового віку відповідає хронологічним діапазоном від 10-11 до 14-15 років. Здатність до рефлексії, що сформувалася в навчальній діяльності в середніх класах школи, направляє самим учнем. Порівняння себе з дорослими і молодшими дітьми призводить підлітка до висновку, що він вже не дитина, а доросла людина. Підліток починає відчувати себе дорослим і хоче, щоб інші визнали його незалежність і важливість.

Д. Ельконін вважав, що спілкування з однолітками стало основним заняттям дітей цього віку. Саме на початку підліткового віку комунікативна діяльність, свідоме експериментування з власними відносинами з іншими людьми (зміна компанії, конфлікти і примирення, з'ясування відносин, пошук друзів) виділяються як відносно незалежне життєве середовище [21].

Соціальний статус підлітка не сильно відрізняється від статусу дитини. Психологічно цей вік дуже суперечливий. Для нього характерні максимальні диспропорції в рівні і темпах розвитку, обумовлені біологічно значущим ступенем. Найважливіше психологічне новоутворення віку — почуття дорослості, являє собою новий рівень прагнень, що забезпечує майбутнє становище, якого підліток ще не досяг. Звідси виникають типові вікові конфлікти та їх переломлення в самосвідомості підлітка. Загалом, це період кінця дитинства і початку «дорослішання» з нього [22].

Конфліктна поведінка в підлітковому віці на сьогодні актуальна, так як останнім часом дорослі все частіше не можуть зупинити агресивні витівки дітей, що відбуваються у них на очах. Нині вчителям і батькам потрібен широкий спектр психологічних знань, щоб впоратися з підлітковою агресією. Щоб труднощі, які відчуває сам підліток, а також його батьки і школа, були менш гострими, необхідно заздалегідь знати, які прояви антигромадської поведінки

можуть бути в цьому віці. Аналіз причин відхилень в особистісному розвитку і поведінці підлітка дозволяє намітити конкретні методи виховної роботи.

Конфлікти неминучі, навіть якщо відносини з іншими будуються на злагоді. Щоб соціальні відношення не погіршувалися через конфлікти, а, навпаки, зміцнювалися за рахунок зростання здатності знаходити і розвивати спільні інтереси, кожна розсудлива людина повинна мати майстерність визначати момент виникнення конфлікту, задля ефективного вирішення спорів і розбіжностей.

Конфлікт можна використовувати як джерело життєвого досвіду, самоосвіти і самонавчання. Конфлікти можна використовувати як навчальний матеріал, якщо в майбутньому буде час проаналізувати конфліктну ситуацію, що дозволить більше дізнатися про себе, людей, залучених в конфлікт, або про обставини, які його породили. Ці знання допоможуть прийняти правильне рішення в майбутньому і уникнути конфліктів [24].

Конфліктна поведінка пов'язана з певними рисами характеру і особистості підлітка, такими як: нетерпимість до недоліків інших, зниження самокритики, імпульсивність до агресивної поведінки, підпорядкування інших, неповага до людей, жадібність, егоїзм. Причини внутрішньоособистісного конфлікту можуть бути співвіднесені з особистісною унікальністю членів підліткового колективу, передусім: агресивність, нездатність контролювати свій емоційний стан, низька самооцінка, підвищена тривожність, відсутність спілкування, надмірна прихильність своїм принципам [25].

«Я – Особистість» у новій українській школі. «Я – Особистість» – це відродження і продовження звичайної навчальної виховної години. Ці заняття спрямовані на те, щоб дитина більше дізналася про себе в команді, у навколишньому середовищі, навчилася взаємодіяти з іншими і розкрити свої кращі сторони. Дуже важливо позбутися загальноприйнятому шаблону, що «виховні години» – це уроки, на яких читається мораль. Насправді, будь-яку тему з дітьми можна обговорити по-різному. Необов'язково вирішувати проблемну ситуацію дитини за участю однолітків. Можна узагальнити ситуацію

і обговорити з дітьми шляхи її вирішення. Наприклад, показати їм картинку, яка графічно відображає конфлікт або дію неповаги; запитати у дітей, що вони думають або які почуття, на їхню думку, виникають у героя картини. Тобто застосувати досвід конкретної дитини, не вдаючись у подробиці, імена і проблеми особи. Можна обговорити проблему, але не можна і не маємо права принижувати кого-небудь з дітей або читати мораль [26].

Шкільні служби відіграють важливу роль у вирішенні конфліктів між учнями. Шкільні служби – це організація спеціально навчених старшокласників, які допомагають своїм одноліткам вирішувати конфлікти, виступають в ролі нейтральних посередників. Школярі самостійно управляють і організують свою діяльність. Учитель, психолог або соціальний педагог може бути зацікавлений в тому, щоб допомогти їм у цьому. Цей метод успішно застосовується в багатьох країнах світу [27].

Якщо у підлітка виявлено високий рівень конфліктності, то йому необхідно співпрацювати з психологом або соціальним педагогом. Підліток повинен з самого початку знати концепції «встановлення обмежень» та «конфіденційності». Варто сказати дитині, що все, що відбувається на заняттях, строго конфіденційно, за винятком тих випадків, коли психолог вважає школяра потенційно небезпечним для нього самого і оточуючих. Шкільний психолог або соціальний педагог обговорює з учнем плани оптимального розвитку і дозволу конфліктного потенціалу учня [28].

Отже, конфліктна поведінка у підлітковому віці являється неминучою, так як вона пов'язана з певними рисами характеру і особистості підлітка, а саме: агресивність, нездатність контролювати свій емоційний стан, низька самооцінка, підвищена тривожність, відсутність спілкування, надмірна прихильність своїм принципам.

1.4. Глобальна декларація етичних принципів соціальної роботи.

Наказ «Про затвердження Етичного кодексу спеціалістів із соціальної роботи України» № 1965 від 09.09.2005.

Кодекс етики фахівців соціальної роботи (соціальних працівників і соціальних педагогів) України — це документ, який спрямований на реалізацію соціальної роботи в багатьох функціональних сферах з метою розвитку здібностей та потенціалу особистості, а також і задоволення потреб людини. Етичний кодекс спеціалістів соціальної роботи України визначає положення для фахівців в питаннях виконання службових обов'язків, професійної діяльності, організації взаємодії з клієнтами. Документ визначає способи вирішення моральних проблем та прийняття найбільш підходящого професійного рішення з етичних питань. Етичний кодекс спеціалістів соціальної роботи України заснований на національному досвіді та міжнародних етичних принципах і стандартах соціальної роботи, які були визначені на загальних зборах Міжнародної Федерації соціальних працівників (IFSW) у м. Коломбо (Шрі-Ланка) 6-8 липня 1994 р. [29].

В даному випадку ми керуємося принципом п'ятим, що має назву про сприяння праву на участь. У пункті 5.1. зазначено, що соціальні працівники працюють над розвитком самооцінки та можливостей людей, сприяючи їхній повноцінній участі в суспільному житті, а також повній участі в ухваленні рішень та в діях, які впливають на їхнє життя. Згадуючи про формування самооцінки та про дії та рішення, які безпосередньо впливають на нашу цільову аудиторію, а саме на підлітків, можна сказати, що соціальний працівник допомагає дітям досягти та налаштувати їх до повноправної участі у їхньому шкільному житті, а саме допомогти правильно вирішувати конфлікти задля того, аби вони в майбутньому навчилися дієво сприяти виникненню спірних ситуацій, або вправно розв'язувати їх.

Визначимо восьмий принцип, що стосується етичного використання технологій та соціальних медіа.

Розглянемо підпункт восьмого принципу: етичні принципи цієї Декларації застосовують до всіх контекстів практики соціальної роботи, освіти та досліджень, незалежно від того, пов'язано це з прямим особистим контактом чи з використанням цифрових технологій та соціальних медіа.

Соціальні працівники повинні усвідомлювати, що використання цифрових технологій та соціальних медіа може стати певною загрозою принципам конфіденційності та приватності, а також вживати щодо цього потрібних запобіжних заходів. Поінформована згода має зробити зрозумілим такі можливі обмеження конфіденційності та приватності. Наразі було опрацьовано новий інструмент, який застосовується з використанням нових технологізацій, таких як створення комп'ютерної гри «Я і конфлікти» задля правильних способів розв'язання конфліктних явищ серед підлітків, що включає у себе використання анонімності користувача та приватної інформації та дає змогу налаштувати під себе підлітка, викликати довіру і високу вірогідність правдивого проходження гри та чесних результатів в кінці гри-тесту.

Соціальні працівники не публікують фотографії людей, з якими вони працюють, без їхньої згоди, і не повинні публікувати зображення дітей без згоди батьків чи законних опікунів. Згідно даного положення, без згоди дітей та їх батьків чи опікунів на розповсюдження фотографій під час інструкції щодо проходження гри та під час проходження гри ми не будемо оприлюднювати фотографії дітей та будемо діяти відповідно до встановлених правил щодо конфіденційності користувача.

Що стосується освіти в галузі соціальної роботи. Викладачі повинні забезпечити якісну освітню програму незалежно від форми викладання. У випадку дистанційного чи змішаного режиму навчання, децентралізованого та/або Інтернет навчання, слід запровадити механізми навчання та нагляду на місцевому рівні, особливо в частині проходження практики. У цьому разі забезпечено добротний інструмент, який може використовуватися в різних режимах навчання (очне, заочне, дистанційне, змішане) та постійно доступний в Інтернет мережі.

Соціальний працівник несе відповідальність за надання доказів етичності практики незалежно від способу практики. Соціальний працівник після завершення своєї практики повинен надати звіт та проінформувати людей, щодо

того наскільки якісно було надано послуги (в письмовій, електронній формі) та представити свої результати [30].

Отже, у цьому підрозділі було розглянуто глобальну декларацію етичних принципів соціальної роботи та обрано п'ятий та восьмий принципи, на які необхідно спиратися у ході проведення дослідження серед заданої теми.

Висновки до 1 розділу.

Отже, у першому розділі проаналізовано законодавче регулювання послуги соціальної профілактики та визначено головні Закони України та Постанови, які впорядковують основні питання щодо видів та методів роботи з підлітками; виявлення їх конфліктогенності, допомога в умінні конструктивно приймати конфлікти та правильно з них виходити, навчитися усвідомлювати особисті емоції та почуття і не піддаватися їхньому впливу.

Наведено основні ключові поняття: соціальна послуга, послуга соціальної профілактики, профілактичний захід, суб'єкт, що надає соціальну послугу, конфлікт, школа, школяр, підліток, гра, комп'ютерна гра, тест, на яких базується кваліфікаційна робота, які стосуються роботи з підлітками, з метою навчити їх як правильно вирішувати конфліктні явища у шкільному середовищі. Акцентували увагу на тому, що цільова аудиторія перебуває у вразливому і надмірно емоційному стані та потребує допомоги і підтримки з боку інших людей.

Описано основні особливості цільової групи та виявлено, що вони можуть бути емоційно нестійкими та чутливими, сором'язливими і агресивними, схильними до категоричних оцінок та суджень. Розглянуто нову модель «Я – Особистість» у новій українській школі, що включає у себе переродження шкільної виховної години. Ці заняття спрямовані на те, щоб дитина пізнавала себе в колективі, у світі, вчилася взаємодіяти з іншими, відкривала свої кращі сторони.

Шкільні служби допомагають учням вирішувати конфлікти, старшокласники виступають нейтральними посередниками. Підлітки самостійно здійснюють управління і організацію своєї поведінки. Підтримувати та допомагати їм може також учитель, психолог або соціальний педагог.

Розглянуто глобальну декларацію етичних принципів соціальної роботи та обрано основні принципи, які стосуються обраної теми бакалаврської роботи, а саме п'ятий принцип, що зазначає у собі допомогу соціального працівника дітям, аби досягти та налаштувати їх до повноправної участі у їхньому шкільному житті, налаштувати на добротне вирішення конфліктів, задля того, аби вони в майбутньому навчилися дієво сприяти виникненню спірних ситуацій або вправно розв'язувати їх. Ознайомлено з восьмим принципом, що включає у себе використання анонімності користувача та приватної інформації і дає змогу налаштувати під себе підлітка, викликати довіру і високу вірогідність правдивого проходження гри та чесних результатів в кінці гри-тесту. Публікувати зображення дітей тільки з їх згодою чи згодою батьків чи опікунів.

Відповідальність соціального працівника у підтвердженості звітів та результатів наприкінці наданої послуги чи практики.

РОЗДІЛ 2. СОЦІАЛЬНА ПРОФІЛАКТИКА КОНФЛІКТІВ СЕРЕД УЧНІВ ЗА ДОПОМОГОЮ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ.

1.1. Комп'ютерна гра «Я і конфлікти».

Досвіди таких вчених як Сухомлинський В. О. та Макаренко А. С. свідчать про позитивний вплив ігрової діяльності на процес навчання в цілому і на розвиток дитини зокрема.

Активне використання комп'ютерних технологій практично в усіх сферах людської діяльності створило передумови для їх використання в процесі навчання. Одним з напрямків використання інформаційних технологій в школі можуть бути різні комп'ютерні ігри, від найпростіших до досить складних, від розважальних до тих, що містять важливі пізнавальні компоненти.

Залежно від поставленого учителем завдання, ігри діляться на наступні категорії:

1) дидактичні: пізнавальна діяльність; формування певних умінь і навичок, розширення кругозору, необхідних в практичній діяльності; застосування знань, навичок і умінь на практиці; розвиток загальноосвітніх навичок та умінь;

2) виховні: виховання самостійності, свободи, формування естетичних, моральних і світоглядних установок; виховання співпраці, комунікабельності, колективізму, спілкування;

3) розвивальні: розвиток пам'яті, уваги, уяви, мови, мислення, фантазії, рефлексії, творчих здібностей, вміння порівнювати, знаходити аналогії, протиставляти, відтворювати оптимальні рішення; розвиток мотивації до навчальної діяльності;

4) соціальні: знайомство з нормами і цінностями суспільства; адаптація до умов навколишнього середовища; саморегулювання; комунікативне навчання [31].

Поєднання цих видів ігор, таких як дидактичні, виховні, розвивальні чи соціальні та їх кожна складову, для того, щоб сформувати у підлітків певні вміння на навички до того, як краще розв'язувати конфлікти; закладаємо у гру виховну функцію, а саме виховання товариськості та не агресивної комунікативності; додаємо розвивального змісту до гри, аби діти зіставляли та знаходили оптимальні рішення до вирішення конфліктних явищ та використовуємо соціальну роль, яка зазначає у собі навчання до правильного та безконфліктного спілкування з однолітками та адаптацію до цінностей та норм суспільства.

Пандемія коронавірусу кинула виклик традиційній шкільній освіті. Онлайн-навчання вимагає від вчителів певного творчого потенціалу, і, в свою чергу, комп'ютерні ігри можуть замінити інтерактивні навчальні заняття. Так само можна і сказати щодо профілактики з питань конфліктної поведінки школярів, як навчаються в сьомих класах, ми будемо застосовувати технологізацію та інноваційні методи, аби це було доступно в Інтернет мережі.

В нашу гру закладений сюжет. Підліток може приймати на себе роль головного героя чи головної героїні та починати діяти відповідно з ним чи з нею. Роль у сюжетній грі полягає саме в тому, щоб виконувати обов'язки, що покладаються, і реалізовувати права стосовно інших учасників гри. Досвід ігрових та реальних взаємин у сюжетно-рольовій грі лягає в основу особливої властивості мислення, що дозволяє передбачити майбутню поведінку людей і залежно від цього будувати власну поведінку. Також школяр зможе отримати свій результат в кінці проходження гри та переглянути рекомендації і звернути на них увагу.

В основу гри сформовані психологічні тести, які надалі були трішки переформатовані. Тести були взяті з методичних рекомендацій, укладач навчально-методичного видання кандидата психологічних наук: Кононець Марія Олександрівна. До методичних рекомендацій увійшли методики, за допомогою яких можна здійснювати психодіагностику та самодіагностику особистісних властивостей та психологічних відмінностей міжособистісної взаємодії, які можуть сприяти виникненню конфліктів, а також визначати шляхи їхнього коригування.

Для першого епізоду гри був взятий тест «Чи конфліктна ви особистість?». Наведений тест допоможе скласти об'єктивну оцінку поведінки у конфліктних ситуаціях. Це допоможе підліткам краще усвідомити свою сутність та можливість корегування власної поведінки, зокрема у конфліктах.

Для другого епізоду гри був використаний тест «Оцінка конфліктності особистості». За допомогою даного тесту школярі зможуть з'ясувати рівень особистої конфліктності. Це є корисним для того, щоб краще зрозуміти, які

властивості характеру притаманні саме їм і чому вони поводитяться у конфліктних ситуаціях саме так, а не інакше. Тест визначається комплексною дією факторів:

1) психологічних (темперамент, агресивність, ригідність, низька саморегуляція, актуальний емоційний стан, соціально-психологічні установки і цінності, компетентність у спілкуванні);

2) соціальних (умови життя й діяльності, особливості середовища й соціального оточення, загальний рівень культури) [34].

Ігрова діяльність впливає на формування довільних психічних процесів. Умови гри, що вимагають зосередження уваги на змісті дії і сюжету, на персонажах або об'єктах, що входять в ігрову ситуацію. Ігрова ситуація впливає на мислення і психіку дитини, підлітка і дорослого. Гра сприяє розвитку рефлексії, так як в цьому процесі виникає реальна можливість контролювати, як розгортається певним чином дія, що входить в процес спілкування. У рольовій грі формується вміння розуміти свої дії [32].

Комп'ютер підвищує мотивацію дітей. Новизна роботи тільки з комп'ютером робить навчання цікавим та захоплюючим, а вміння регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно впливає на мотивацію [33].

Використання ігрових елементів є одним з варіантів відповіді на виклики підвищення ефективності і пошуку альтернативних точок зору, які стоять перед нами у правильних способах вирішення конфліктності у підлітків за допомогою створення комп'ютерної гри «Я і конфлікти».

Процес створення самої гри-тесту складався з таких етапів:

1. Визначення проблеми, аудиторії та мети.

Формулювання проблеми дає зрозуміти, чи потрібна ця гра, тобто ми передусім спираємося на актуальність даної теми і далі проопрацюємо матеріал. Це є першим кроком у процесі розробки гри. Проблема є твердженням, що відповідає на два запитання: у чому існує необхідність технологізації, а також яку проблему чи потребу має задовольняти гра для учнів, тобто, який вони повинні зробити висновок в кінці проходження гри та що мають зрозуміти

для себе, так як гра націлена на профілактику та недопущення агресивних форм переростання конфліктів у більш серйозні ситуації та спрямована на визначення вірного шляху до врегулювання конфліктних явищ у шкільному середовищі. Також ми посилаємося на те, щоб даний розроблений інструмент використовували вчителі, психологи та соціальні педагоги, з метою виявлення в учнів підліткового віку їх оцінку конфліктності та змогли запобігти високого рівня конфліктогенності в підлітка, що потім зможе спричинити булінг, постійну агресію, жорстокість по відношенню до інших.

2. Глибоке розуміння аудиторії дає можливість вибрати вдалий формат.

Успіх та ефективність гри великою мірою залежить від вдалого визначення цільової аудиторії. Необхідно виділити нашу основну категорію осіб, яку ми визначили – підлітки. а також зробити типологію аудиторії з огляду на її мотивації, зацікавлення, цінності і потреби. З вище проаналізованої теоретичної частини, ми зрозуміли, що підлітки являються специфічною групою, до якої необхідний індивідуальний підхід, отож потрібно прорахувати, скільки часу вони матимуть на гру (це буде не більше 20 хвилин, так як потім увага не буде зосереджена на грі), спосіб мотивації почати та продовжувати гру відбуватиметься у віртуальному світі, так як діти люблять грати в різні комп'ютерні та телефонні ігри, тобто більшість часу проводять в Інтернеті та соціальних мережах, будемо враховувати і умови гри: героїв, ситуації, запитання, що зацікавлять нашу цільову аудиторію.

3. Використовування стратегії зацікавлення.

Ми будемо використовувати два типи мотивації: для того, щоби почати, і для того, щоби продовжувати гру. Для обраної цільової групи мотиваціями почати грати є спроба профілактичного процесу – зовнішня мотивація та бажання спробувати новий інструмент, що викликає допитливість до гри та інтерес до процесу як такого і його творчої складової – внутрішня мотивація.

4. Правильний вибір дизайну гри.

Для якісної та функціональної візуалізації необхідно розуміти цільову аудиторію, її поведінку та стиль життя. Дизайн повинен бути універсальним і функціональним для цілей гри, а візуальна складова не має відвертати уваги від самої гри (задній фон зробили в фіолетових тонах, що стимулює натхнення, спокій та врівноваженість). Варто звернути увагу як на головних так і на другорядних героїв (їх ми зробили анімованими, тобто вони рухаються, що зацікавлює, приваблює та інтригує підлітків). В самих епізодах було використано фон, що відповідає атмосфері шкільного середовища (коридор, їдальня, навчальний кабінет).

5. Розробка етапів гри.

Розробка етапів гри (їх буде 2) доповнює формування суті та наповнення гри. Шлях героя чи героїні – це послідовність ситуацій та випробувань, які він чи вона мають пройти для досягнення мети гри. До розробки етапів визначається перелік ситуацій, у другому етапі тестів, а також пропрацьовується етапність трансформації персонажа в процесі виконання цих завдань. В основу етапів закладається розуміння мети гри, її суті, інструкції гри, надання результатів та рекомендацій для гравців.

Шлях героя чи героїні гравчині передбачає розробку стадій, рівнів занурення та еволюції гри.

Шлях героя чи героїні складається з таких елементів:

1) початок: реєстрація (вказати ім'я та прізвище, дату народження, стать, при зазначенні статі автоматично враховується герой це буде чи героїня, потрібно буде вказати електронну пошту та придумати пароль для входу в гру). На першій сторінці продемонстровано привітання до учасників гри та невеличка інструкція до проходження гри;

2) на другій сторінці ще раз необхідно вказати електронну пошту та пароль для ідентифікації особистості;

3) на третій сторінці показано вгорі розділи «Ігри» та «Результати», внизу, під розділами ми зможемо побачити назви двох епізодів: епізод 1: «Одного дня у школі» та епізод 2 «Оціни свою конфліктність», для

адміністратора гри описані ще такі роділи, як : «Ігри», «Мої ігри», «Всі результати», «Конструктор ігор» та «Користувачі», це нам треба для того, щоб бачити результати гравців та потім вже аналізувати їхні відповіді та надавати рекомендації і проводити відповідну роботу з особливо конфліктуючими особистостями підліткового віку;

4) кульмінація або основна частина — гравець чи гравчиня може обрати будь-який епізод, з якого він чи вона хотіли б почати проходити гру, далі натискає на епізод, який підліток обрав, демонструється коротке відео з побажанням щасливого проходження гри і далі школяр розпочинає проходження провідної частини нашого інструменту;

5) Надання результатів, після проходження гри і перехід до рекомендацій стосовно виявленої поведінки та відкриті питання щодо гри (відгуки), зібрати кількісні та якісні показники як в цілому, так і відносно наданих кінцевих результатів;

б) вихід з гри або перехід до наступного етапу.

6. Апробація гри.

Перш ніж запустити гру в діяльність, важливо зрозуміти, чи дійсно вона досягає поставленої мети, чи зрозуміло і цікаво гравцям, чи сприймається гра цілісно. Виявлення проблем чи недоліків під час проходження гри, які були недосконалістю, що потрібно доробити чи переробити, зазначити ці помилки та виправити.

Пілотування являється інтенсивним використанням розробленої гри для дослідження її ефективності. Важливо провести кілька етапів апробування та оновлювати інструмент, що дозволить уникнути системних помилок перед тим, як гра буде випущена для нашої цільової аудиторії.

Перший етап пілотування може проходити на невеликій вибірці. Запросити друзів або знайомих, які зможуть чітко та конкретно вказати на помилки, які виникли у ході гри. Найважливішим завданням на цьому етапі є пошук дизайнерських помилок, проблем ігрової логіки та усунення критичних суперечностей. Після першого тестування і оновлення, на другому етапі можна

зробити більш «відкрите» апробування для ширшої аудиторії (викладачі та студенти). За їхніми результатами можна відшліфувати деталі та спостерігати за ефективністю шляху гравців.

Далі ми розпишемо більш конкретно цільову аудиторію, з якою будемо співпрацювати.

Ми залучаємо учнів сьомих класів ССШ № 25.

Також, потенційною цільовою аудиторією комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти» є учні шкіл всієї України, так як гра буде розміщена в онлайн доступі, та будь хто зможе нею скористуватися.

1. Залучення школярів буде відбуватись через соціальні мережі: Instagram, Facebook, також через соціального педагога.

2. За кількісними показниками очікуємо 30 залучених осіб, так як у класі навчається саме така чисельність школярів.

3. За якісними показниками очікується залучених 30 осіб, які навчаються у сьомому класах.

Виявлення очікуваних результатів.

Очікуваний результат	Результативний показник
Створення комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти» (гра-тест).	<p>Розроблена комп'ютерна гра для підлітків «Я і конфлікти» (гра-тест);</p> <p>— кількість проведення консультативних зустрічей з експертами, стосовно розробки комп'ютерної гри;</p> <p>— кількість користувань комп'ютерної гри «Я і конфлікти» ;</p> <p>— вміння розв'язання конфліктних ситуацій у шкільному середовищі серед учнів через застосування комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти».</p>

Пілотування комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти».	Кількість залучених осіб, на яких буде апробована комп'ютерна гра «Я і конфлікти»; виявлення проблем чи недоліків під час проходження гри, які були недосконалістю, що потрібно доробити чи переробити, зазначити ці помилки та виправити. Після апробування комп'ютерна гра не потребує внесення змін.
Впроваджена комп'ютерна гра для підлітків «Я і конфлікти» в діяльність ССШ № 25.	Впроваджена комп'ютерна гра для підлітків «Я і конфлікти» в діяльність ССШ № 25; розміщення комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти» на сайті школи.
Проведена оцінка користування комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти»	— 30 осіб скористались комп'ютерною грою «Я і конфлікти»; — 20 осіб поширили комп'ютерну гру «Я і конфлікти».

Ресурси, необхідні для реалізації нашого дослідження.

Участь будуть брати:

1. Власний внесок: відповідальна за розробку та координацію роботи, створення комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти» задля вміння розв'язання конфліктних ситуацій у шкільному середовищі серед учнів; контроль за всіма процесами створення комп'ютерної гри та впровадження і розповсюдження її у активне використання серед підлітків.
2. ССШ № 25 відповідає за впровадження гри у діяльність школи, інформаційна складова (популяризація) та організаційна.
3. Залучення ІТ-спеціаліста, який надає консультативну послугу та допомогу при створенні комп'ютерної гри, а саме створення сайту, де розміщена сама гра, допомога у розробці анімаційних ілюстрацій.

Опис запланованої діяльності.

Термін	Заплановані заходи	Опис (зміст, учасники, місце)	Матеріали, що будуть надані до звіту
01. 03. 2021 — 05. 03. 2021	1. Здійснення зустрічі з ІТ-спеціалістом.	Обговорення структури комп'ютерної гри в онлайн форматі з ІТ-спеціалістом.	Прототип гри.
15. 03. 2021 — 31. 03. 2021	2. Розробка комп'ютерної гри «Я і конфлікти».	Комп'ютерна гра «Я і конфлікти» передбачає розробку онлайн гри-тесту, який включає у себе ілюстрації зі шкільними ситуаціями, результатами та з обов'язковими рекомендаціями в кінці.	Посилання на комп'ютерну гру або скріншоти.
15. 03. 2021 — 25. 03. 2021	2.1. розробка гри - тесту: — здійснення пошуку науково – психологічного тесту (для другого епізоду гри); — адаптація ситуацій, питань та тестів, спрямованих на виявлення конфліктуючої особи;	Гра розробляється з метою формування в учнів 7 класів правильних способів розв'язання конфліктних явищ у шкільному середовищі.	Посилання на сайт гри-тесту.

	<ul style="list-style-type: none"> — створення сайту для розміщення гри-тесту; — налаштування гри-тесту на сайті; — оформлення гри на сайті; — формування результатів; — формування списку рекомендацій. 		
25. 03. 2021 — 31. 03. 2021	<p>2.2. Розробка дизайну та ілюстрацій комп'ютерної гри «Я і конфлікт »:</p> <ul style="list-style-type: none"> — створення дизайну під шкільну тематику; — створення ілюстрацій героїв гри (один головний герой чи героїня та 10 персонажів другорядного плану). 	<p>Дизайн та ілюстрації відіграють особливе значення в комп'ютерній грі, так як це основна частина на яку спирається інструмент</p>	<p>Посилання на сайт комп'ютерної гри або скріншоти.</p>

19. 04. 2021 – 23. 04. 21	3. Пілотування комп'ютерної гри «Я і конфлікти» на зацікавлених особах.	Пілотування комп'ютерної гри «Я і конфлікти» на залучених особах, задля внесення змін або удосконалення роботи онлайн інструменту комп'ютерної гри «Я і конфлікти» за потреби.	Скріншоти пройденого тест варіанту.
26. 04. 21 – 7. 05. 21	4. Проведення презентації комп'ютерної гри «Я і конфлікти»	Рівень зацікавленості та кількість заданих питань в кінці презентації гри.	Скріншоти презентування.
17. 05. 21 – 21. 05. 21	1. Проведення оцінки використання комп'ютерної тест-гри.	Підрахунок результатів проходження комп'ютерної гри «Я і конфлікти» згідно відповідей учнів. Написання рекомендацій.	Скріншоти результатів.

21. 05. 21 – 30. 05. 21	6. Розміщення комп'ютерної гри «Я і конфлікти» в соціальних мережах.	Кількість поширень та коментарів, застосування хештегів.	Скріншоти розміщення гри у соціальній мережі.
-------------------------	--	--	---

У роботі слугуємо інтеграціям засад гендерної рівності:

1. на рівні команди: залучення представників обох статей;
2. на рівні цільової групи: збалансоване представництво обох статей;
3. на рівні змісту гри: зацікавленість щодо проходження гри обох статей; використання фемінітивів / гендерно чутливої мови у самій грі.

Управління ризиками:

1. Ризик появи нових вимог — виникає в процесі розробки комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти», коли з'являються все нові і нові вимоги, які відсувають терміни і оцінку конкретних завдань.
2. Ризики, пов'язані з нездатністю впоратися зі складністю поставлених задач – завдання та розроблений план дій може бути складним для команди, яка працює з розробкою гри, можна просто з нею не упоратися.
3. Ризик низької продуктивності — обумовлений тривалістю реалізації діяльності. Це на самому початку дослідження створює велику втрату часу, яку складно буде надолужити. При цьому доводиться або переносити терміни, або працювати в більш динамічному режимі на більш пізніх етапах роботи.
4. Ризик зміни співробітників — коли діяльність покидають ключові партнери, які максимально володіють інформацією.
5. Потенційний ризик: гра виявиться незрозумілою для цільової групи, не зацікавить, відповіді будуть не точними, відбудеться недостатня мотивація щодо проходження гри.
6. Технічний ризик: недоступність до гри через технічні умови.

Отже, проаналізувавши досвід вчених про позитивний вплив ігрової діяльності на процес навчання в цілому і на розвиток дитини зокрема, тому у нашій роботі буде застосовано ігровий комп'ютерний інструмент у профілактиці конфліктів серед підлітків. Процес створення самої гри-тесту складався з таких етапів: визначення проблеми, аудиторії та мети; глибоке розуміння аудиторії дає можливість вибрати вдалий формат; використання стратегії зацікавлення; правильний вибір дизайну гри; розробка етапів гри; апробація гри. Детально зазначаємо результати, на які очікуємо. Робимо опис запланованої діяльності. Слугуємо інтеграціям засад гендерної рівності. Прописуємо ризики, які необхідно враховувати у роботі.

2.2. Аналіз впровадженної комп'ютерної гри серед підлітків.

Для того, щоб запустити гру у скажімо так виробництво, необхідно впевнитися у тому, що комп'ютерна тест-гра відповідає поставленій меті, цілям та завданням. Тому, потрібно зробити пілотування, виявити нагальні помилки та якомога швидше їх усунути, аби гра була комфортною, зрозумілою та зручною при використанні на практиці.

Для розкриття помилок та їх усунення апробування буде відбуватися у два етапи: продемонструвати гру друзям, батькам, знайомим, щоб вони допомогли усунути наявні проблеми, які ми у ході розробки гри могли пропустити або ж просто щось недоробити чи незрозуміло представити. На другому етапі будуть запрошені студенти та викладачі, які більш науково та ширше підійдуть до пілотування гри та зможуть визначити наявні прогалини чи недоопрацьовані моменти у ході проходження гри-тесту.

При ході апробування комп'ютерної гри-тесту «Я і конфлікти» взяли участь 7 осіб. Вони указали на такі помилки:

- 1) Не всі герої відображалися у грі;
- 2) Були використані орфографічні помилки;
- 3) Після реєстрації гра не завантажувалася;
- 4) Результати гри адміністратору не завжди приходили;
- 5) Кнопка «Пройти анонімно» не відображалася.

У ході опрацювання та виявів даних помилок, було прийнято за увагу пропозиції, які були надані нашою вибіркою людей та надалі усунуто та доопрацьовано проблеми, які виникали в процесі проходження гри.

Опис діяльності школи, в якій була проведена презентація комп'ютерної гри «Я і конфлікти».

Комунальна установа Сумська спеціалізована школа I-III ступенів № 25, м. Суми, Сумської області була обрана місцем для проведення практики. Вивчаючи даний заклад та його складову в подальшому це місце стало основним орієнтиром у дослідженні та освоєнні питань у виборі проблеми, які надалі б можна було розглядати та надавати значенню і вирішувати нагальні питання. Основною цільовою аудиторією були обрані учні, так як вони навчаються у школі та являються особливою цільовою аудиторією, а конкретніше ми зацікавилися підлітками, які по своїй натурі проявляють у силу свого віку неоднозначність поведінки, характеру та розстановкою пріоритетів. Дана школа була обрана, тому що там якісно проводиться надання освіти дітей з особливими потребами. Надається соціально-психологічна служба, яка включає у себе нормативно-правову базу, до якої входять: Конституція, Закон України Про освіту, Закон України про загальну середню освіту. Згадуються такі актуальні теми, як: куди звернутися в кризовій ситуації; конфлікти між школярами; як допомогти потерпілому, агресору та запобігти булінгу; поради батькам, як знизити рівень агресії дитини; як захистити дитину від знущань у школі; рекомендації батькам щодо профілактики посттравматичних стресових розладів у дітей; про попередження домашнього насильства; пам'ятка школярам як уникнути небезпечної ситуації; безпека у мережі.

Опис проведеної презентації гри-тесту [Додаток Б].

Для того, аби провести якісну презентацію комп'ютерної тест-гри для підлітків сьомого класу необхідно добре підготуватися, аби весь матеріал переглянути, визначити основні моменти, які будуть розповідатися.

Перед тим, як презентувати гру, необхідно було домовитися з директоркою школи, соціальною педагогінею та класним керівником, аби вони дозволили

проведення у шкільному закладі даного заходу. Виникло велике питання, у якому ж форматі проводити презентацію гри, чи це буде онлайн чи оффлайн, так як тоді відбувалися зміни щодо карантинних обмежень та повставало питання щодо виходу з червоної зони Сумської області та міста Суми. Спочатку нами було сплановано проводити захід онлайн, так як діти навчалися ще в дистанційному форматі, а саме: підготовка до початку розроблення презентації, визначення належної ключових слів, застосування простої, не заумної мови, а такої, щоб усе було зрозуміло підліткам, застосування картинок, зустріч в Google Meet, розповсюдження електронного посилання на гру через чат.

Коли оголосили, що ми виходимо з червоної зони, школи почали поступово відкриватися і захід був переведений в офлайн режим. Так само як і в онлайн було спроектовано презентацію, визначено ключові основні поняття, зазначено часові рамки, за які потрібно було укластися, а саме 30 хвилин, відведення окремо часу на відповіді на запитання підлітків.

До презентації гри були внесені такі основні моменти планування:

- 1) визначення мети;
- 2) формування структури й логіки подачі матеріалів;
- 3) збирання інформації;
- 4) визначення основної ідеї презентації;
- 5) створення структури;
- 6) перевірка логіки подачі матеріалів.

Розроблення:

- 1) структурування матеріалу;
- 2) складання сценарію презентації;
- 3) підготовка медіафрагментів (аудіо, відео, анімація, текст);
- 4) визначення кольору або дизайну слайдів і самої презентації;
- 5) створення слайдів;
- 6) робота над відповідністю текстової та графічної інформації змістові презентації;
- 7) розроблення титульного слайда;

8) налаштування анімацій.

Перевірка презентації:

1) перевірка, чи працюють усі елементи презентації;

2) редагування створеної презентації (відпрацювання хронометражу, виправлення помилок).

Щоб звернути увагу підлітків, має бути представлений не тільки сам зміст гри, а й зроблена крута презентація, адже мало хто переглядатиме та читатиме просто звичайний текст, хоча там і буде написано стільки всього цікавого.

Перед початком презентації тест-гри необхідно провести репетицію виступу та спробувати виступити разом зі слайдами. Можна презентувати свою ідею друзям або рідним і звернути увагу на їх зворотний зв'язок: чи все було зрозуміло, де бракувало деталей, а де, навпаки, було занадто очевидно.

Перед виступом потрібно перевірити чи запускається презентація, чи коректно відображаються слайди. Якщо щось піде не так, то можна встигнути все полагодити.

Структура презентації гри:

Назва гри: описати назву одним реченням.

Проблема: описати проблему, яку вирішує даний інструмент і для кого був розроблений.

Рішення: описати, як дана гра вирішує проблему чи проводить профілактичну роботу.

Описати цільову аудиторію.

Опис інструменту: описати та продемонструвати як працює дана гра. Вказати можливості інструменту.

Показати та надати сайт гри: скріншоти.

Контакти: вказати ім'я та контакти для зв'язку з організатором заходу, або ж пересилання електронного джерела та доступ до проходження комп'ютерної гри-тесту для підлітків сьомих класів через соціальну педагогиню чи класного керівника.

Відповіді на запитання від школярів щодо самої структури гри та реакція на інструмент.

Підготовка, презентування гри пройшло успішно, підлітки (учні сьомого класу),

Результати презентування гри:

1. Кількісні показники: в класі перебувало тридцять осіб, з них сім осіб: задали питання стосовно гри, щодо самої структури, скільки по часу займає проходження інструменту та сказали, що було б доцільним, аби на сайті школі запровадили дану гру.

2. Якісні показники: всі тридцять осіб уважно слухали, проявляли зацікавленість, допитливість.

Після презентації гри відбулася бесіда з соціальною педагогінею, шкільною психологінею та класним керівником щодо запровадження гри на сайті школи, але все це потрібно затвердити з директоркою школи, яка б надала дозвіл на установку гри на сайті школи та подальше використання в рамках профілактики та виявлення конфліктності в підлітковому віці в учнів Комунальної установи Сумської спеціалізованої школи I-III ступенів № 25 та подальшої роботи з ними.

Розміщення комп'ютерної гри «Я і конфлікти» в соціальну мережу Facebook [Додаток В].

Для популяризації гри-тесту буде використана соціальна мережа Facebook. Для поширення варто було застосовувати хештеги, так як вони досить добре допомагають у популяризації посту та розповсюдженні по мережі Інтернет. Нам це слід зазначити, тому що гра може виявитися затребуваною та дійсно допомагати у роботі з учнями-підлітками класним керівникам, соціальним педагогам та шкільним психологам у різних школах міста Суми, Сумської області та навіть всієї України, адже комп'ютерна тест-гра «Я і конфлікти» дійсно нестандартний, технологізований інструмент, який визначається своєю новизною та раніше ні ким не був створений та розроблений.

Проведення оцінки використання комп'ютерної тест-гри [Додаток Г].

Ще одним з етапів соціальної профілактики стала соціальна діагностика. Завдяки ній визначимо, чи перебувають підлітки у конфліктному стані, зазначимо їх рівень конфліктності задля того, аби зрозуміти чи потрібно надалі з ними працювати та проводити роз'яснюванні роботи.

Мета діагностики – визначення рівня конфліктогенності в соціальній, психологічній та інших сферах суспільного життя підлітків; вироблення рекомендацій щодо того, куди та до кого звернутися у разі виникнення глибоких конфліктних явищ, які учні самі не в змозі вирішити та дати пораду, як правильно самостійно діяти у суперечливих ситуаціях.

Соціальна діагностика вирішить такі завдання:

- 1) виявлення специфічних соціальних якостей, особливостей розвитку й поведінки підлітків;
- 2) визначення ступеня розвитку різноманітних властивостей, їх вираженості в кількісних і якісних показниках;
- 3) опис особливостей підліткового віку;
- 4) розподіл специфічних властивостей об'єкта;
- 5) надання рекомендацій цільовій аудиторії.

Отож, після презентування гри школярам її було надіслано через соціальні мережі класним керівником. Великим ризиком виявилось, що підлітки вдома змогли б і не пройти інструмент, так як нема ніякого контролю. В школі не вдалося пройти тест-гру підліткам одразу, так як вона не підлягає телефонному режиму, а лише можна нею скористатися через комп'ютер чи ноутбук.

Отож, з тридцяти осіб тест-гру пройшли п'ятнадцять людей, що виявилось досить непоганим аби підрахувати результати та проаналізувати рівень конфліктної поведінки серед нашої цільової аудиторії.

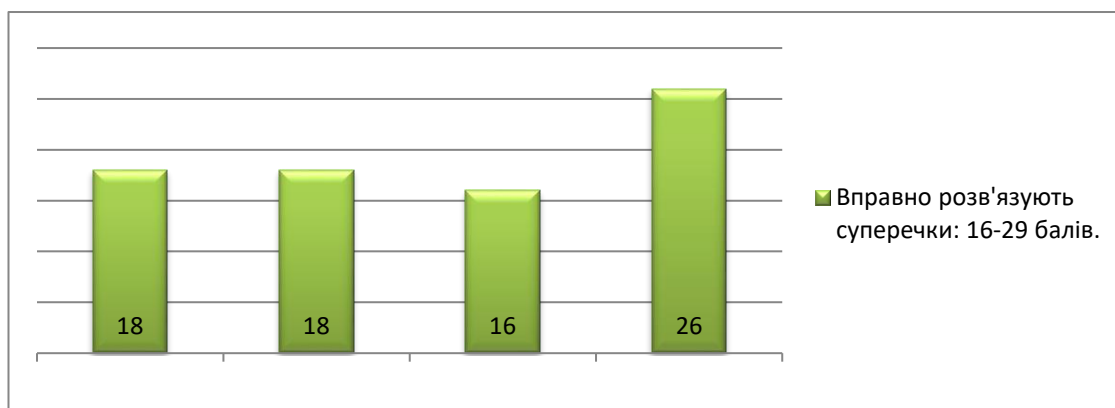
Для того, щоб підрахувати результати поділимо кількість осіб на такі окремі категорії: чоловіча стать, жіноча стать та аноніми. Аноніми ми будемо

визначати окремо, так як це ті підлітки, які не захотіли афішувати свої результати та захотіли залишитися інкогніто.

Тому, підрахувавши результати можна відмітити, що особи чоловічої статі прошло чотири людини; жіночої статі — чотири людини, анонімно сім осіб.

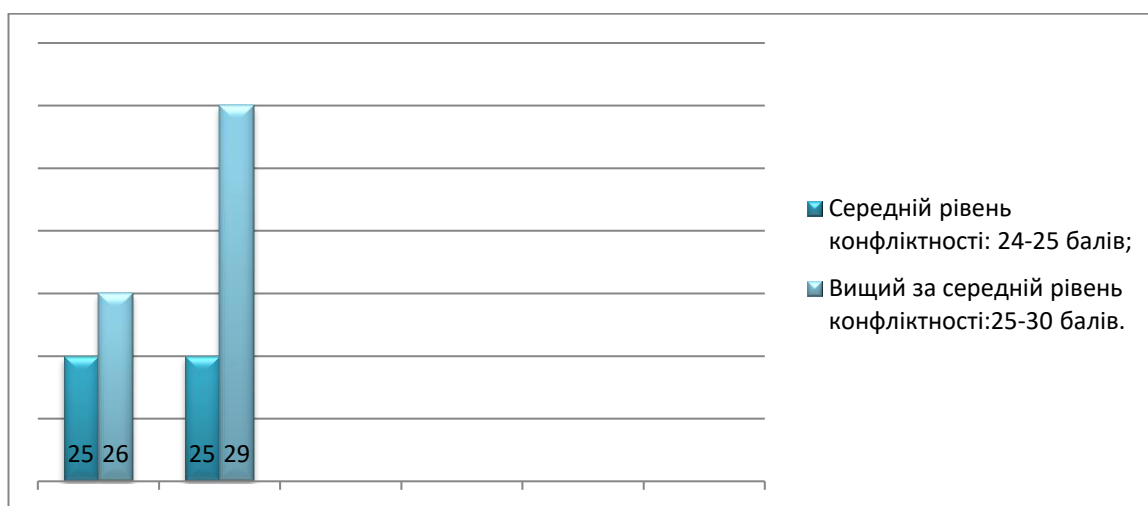
Для того, аби краще та якісніше показати результат будуть використані діаграми.

Результати за першим епізодом гри (чоловіча стать).



В епізоді першому результатами дослідження в юнаків вийшли такі, що вони вправно уникають конфліктних ситуацій, це свідчить про те, що хлопці здатні раціонально розв'язувати проблемні питання та домовлятися з іншими без гучних сварок.

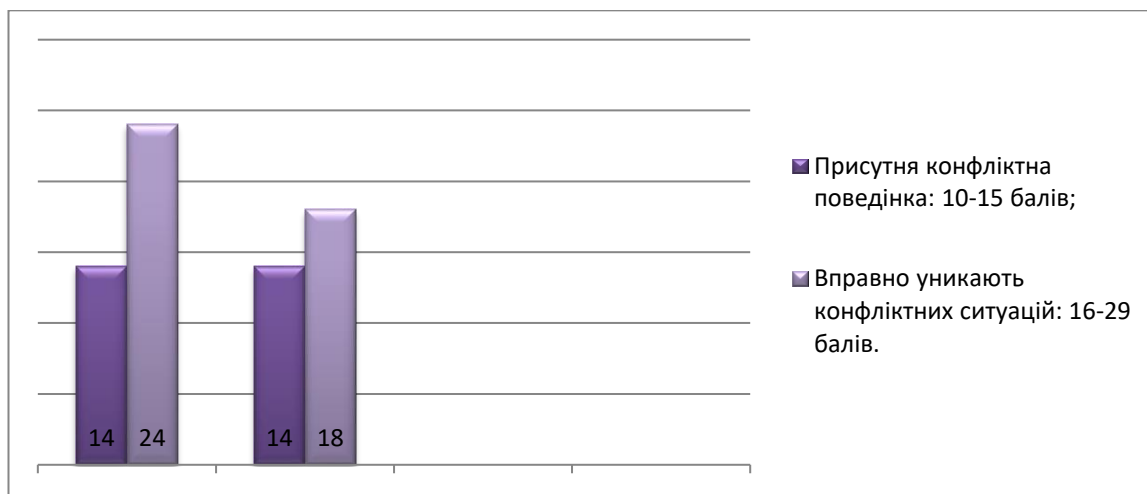
Результати за другим епізодом гри (чоловіча стать).



Згідно отриманим результатам, зизначено, що хлопці мають середній та вищий за середній рівень конфліктності. В підлітковому віці без конфліктної поведінки не обійтись, так як це саме є основною особливістю підліткового

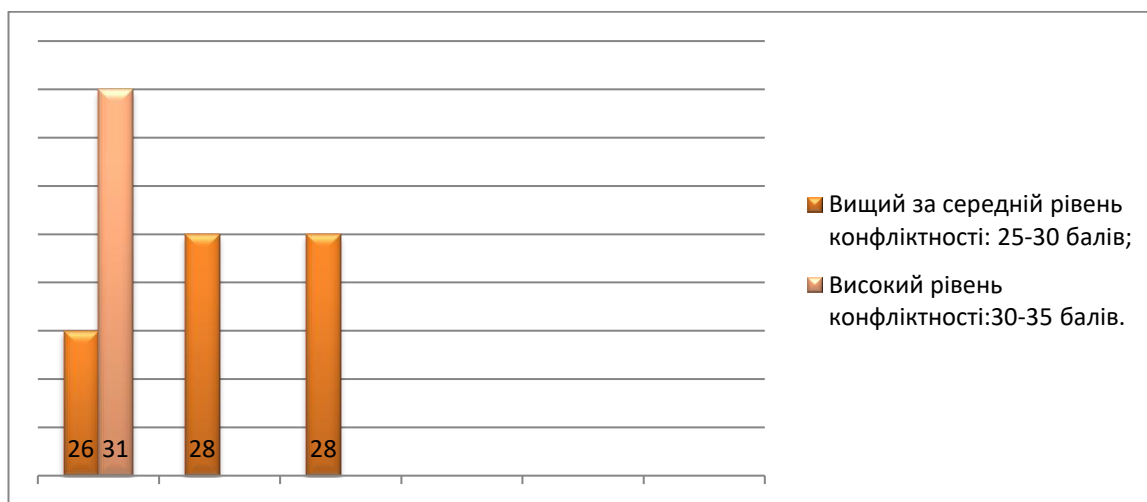
періоду, тому і доречно, що юнаки стикаються з різними спірними та суперечливими ситуаціями у шкільному та інших сферах соціального життя.

Результати за першим епізодом гри (жіноча стать).



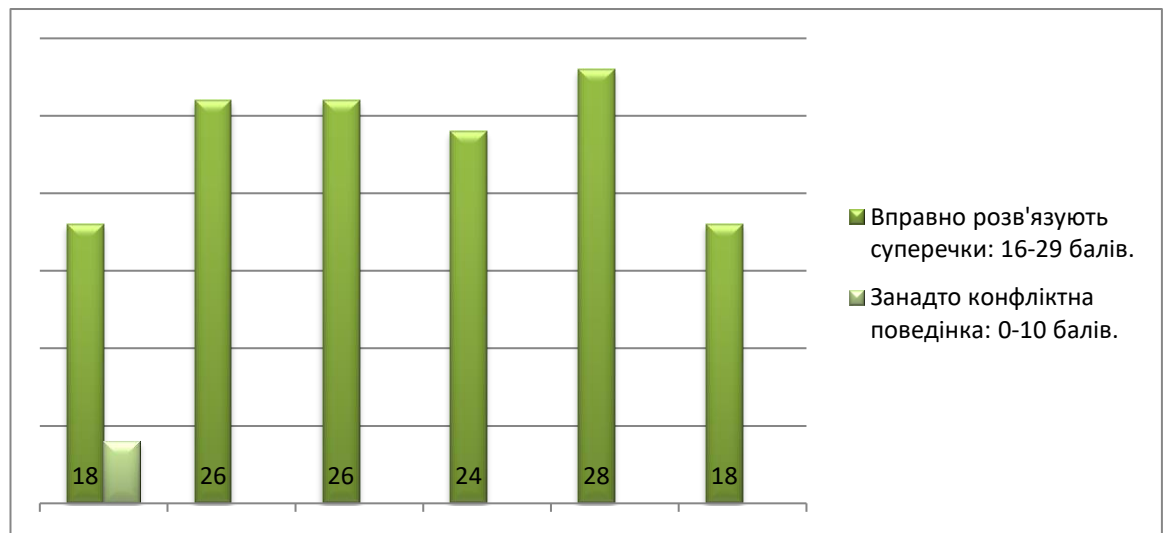
У половини осіб жіночої статі виявлено присутність конфліктної поведінки, інша половина вміють розв'язувати конфліктні явища та спритно вирішувати суперечки, які виникають. У першому випадку це може бути пов'язано за характером людини та її темпераментом, де конфлікти загострюються при настанні підліткового віку. У другій ситуації, де проаналізовано, що дівчата володіють навичками вправно виходити з конфліктних ситуацій пов'язано з тим, що вони можуть бути просто не конфліктними особами, спокійними, навіть в силу свого віку намагаються не потрапляти в такі суперечливі історії та завчасно їх уникати.

Результати за другим епізодом гри (жіноча стать).



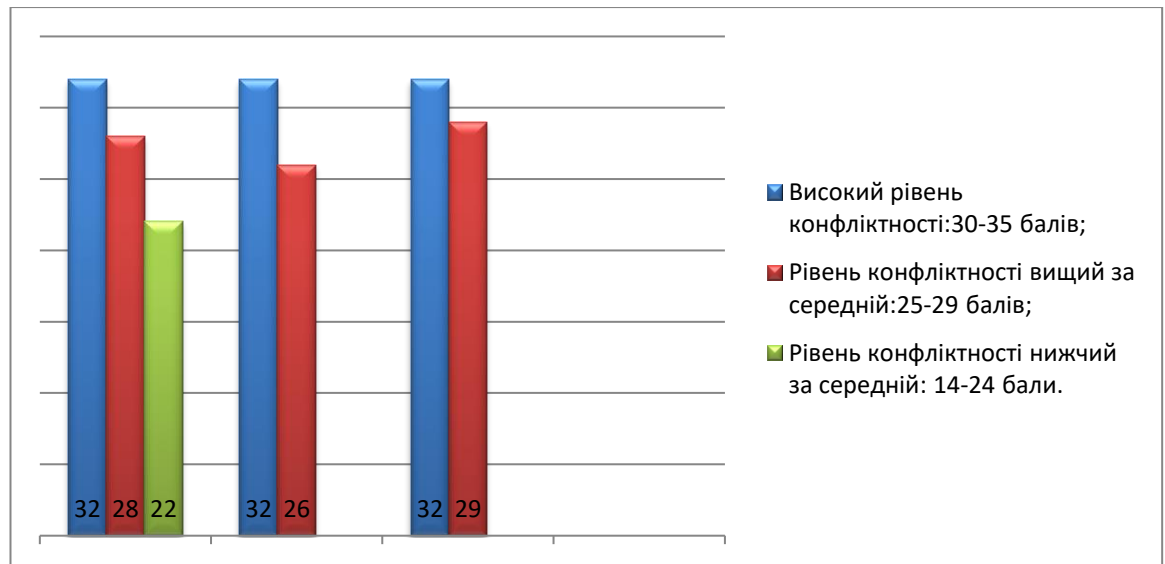
Звертаючи увагу, на те, що дівчата у другому епізоді отримали такі результати, як високий та вищий за середній рівні конфліктності, можна спиратися на те, що дівчата являються більш емоційними особами, ніж хлопці та більш ярко та виражено конфліктують, хлопці ж навпаки намагаються вирішувати конфліктно спокійно поговоривши та намагатися дізнатися причину і знайти істинну проблему конфлікту.

Результати за першим епізодом гри (анонімні користувачі).



Так, як особи являються анонімними, не можна точно прорахувати окрему статтю та проаналізувати точні результати, тому більшість осіб, які зображені на діаграмі ухиляються від конфліктів та достойно виходять з них або ж намагаються їх не породжувати. Лише одна особа являється занадто конфліктною особою, яка при кожній нагоді потрапляє у конфліктну ситуацію, з такими підлітками і необхідно негайно почати працювати соціальному педагогу, аби попередити у майбутньому агресивні прояви конфліктів, такі як: булінг, бійки, жорстокість по відношенню до інших людей.

Результати за другим епізодом гри (анонімні користувачі).



Досліджуючи епізод другий, нами проаналізовано, що в деяких випадках підлітки проявляють високий рівень конфліктності та рівень конфліктності вищий за середній, лише в одній особи рівень конфліктності нижчий за середній. Неможливо зробити так, аби конфлікти взагалі зникли, ми просто можемо їх мінімізувати та допомогти дітям розповісти як не допускати спірних ситуацій та як правильно виходити з конфліктів. Все це підлітки могли прочитати в рекомендаціях наприкінці проходження гри та проаналізувати написане.

Відповіді на відкриті запитання.

Відкриті запитання як в першому так і у другому епізодах були такими: Що ти для себе виніс(ла)?; Чи сподобалася тобі гра? Чи хочеш продовження гри?

Які підсумки зробили для себе підлітки?		
Особі, які пройшли гру анонімно: «завжди потрібно починати з себе»; «не потрібно гостро сприймати конфліктні ситуації»; «я людина спокійна».	Особі чоловічої статі не залишили коментарів.	Особі жіночої статі: «я емоційна та вмію відстояти свою думку»; «потрібно бути сміливішою»; «потрібно дослухатися більше до думки інших людей».

Чи сподобалася гра підліткам? Чи виявилася вона цікавою?

Особи, які пройшли гру анонімно: залишили позначки, що гра сподобалася.	Особи чоловічої статі: половина осіб залишили позначки, що гра сподобалася.	Особи жіночої статі: троє людей з чотирьох відмітили цікавість гри.
---	---	---

Чи хотіли б підлітки продовження гри?		
Особи, які пройшли гру анонімно: п'ять людей зазначили, що хотіли б продовження гри.	Особи чоловічої статі: двоє осіб з чотирьох за те, щоб було продовження гри.	Особи жіночої статі: троє людей з чотирьох не проти продовження гри.

Отже, перед запуском комп'ютерної гри «Я і конфлікти» потрібно апробувати інструмент, для того, аби визначити проблеми, які були допущені про розробці гри. Після апробації гри-тесту було усунено помилки, а згодом гру випущено у «виробництво». Описано діяльність школи, де саме була і презентована гра. Надалі здійснено проведення презентації гри-тесту у шкільному середовищі серед учнів сьомого класу. Результати презентування гри представлено за кількісними та якісними показниками. Популяризовано гру у соціальній мережі Facebook. Проведення оцінки використання комп'ютерної тест-гри.

Висновки до 2 розділу.

Отже, у другому розділі проаналізовано досвід вчених щодо позитивного впливу ігрової діяльності на процес навчання в цілому і на розвиток дитини зокрема, тому у нашій роботі застосовано ігровий комп'ютерний інструмент у профілактиці конфліктів серед підлітків. Процес створення самої гри-тесту складався з таких етапів: визначення проблеми, аудиторії та мети; глибоке

розуміння аудиторії дає можливість вибрати вдалий формат; використання стратегії зацікавлення; правильний вибір дизайну гри; розробка етапів гри; апробація гри. Детально зазначаємо результати, на які очікуємо. Зроблено опис запланованої діяльності. Слугуємо інтеграціям засад гендерної рівності. Прописуємо ризики, які необхідно враховувати у роботі.

Перед запуском комп'ютерної гри «Я і конфлікти» апробовано інструмент, для того, аби визначити проблеми, які були допущені про розробці гри. Після апробації гри-тесту було усунено помилки, а згодом гру випущено у практичну діяльність. Описано діяльність школи, де саме була і презентована гра. Надалі здійснено проведення презентації гри-тесту у шкільному середовищі серед учнів сьомого класу. Результати презентування гри представлено за кількісними та якісними показниками. Популяризовано гру у соціальній мережі Facebook. Проведення оцінки використання комп'ютерної тест-гри.

ВИСНОВКИ

Отже, у першому розділі проаналізовано законодавче регулювання послуги соціальної профілактики та визначено головні Закони України та Постанови, які впорядковують основні питання щодо видів та методів роботи з підлітками, виявлення їх конфліктогенності, допомога в умінні конструктивно приймати конфлікти та правильно з них виходити, навчитися усвідомлювати особисті емоції та почуття і не піддаватися їхньому впливу.

Наведено основні ключові поняття: соціальна послуга, послуга соціальної профілактики, профілактичний захід, суб'єкт, що надає соціальну послугу, конфлікт, школа, школяр, підліток, гра, комп'ютерна гра, тест, на яких базується наша кваліфікаційна робота, які стосуються роботи з підлітками, з метою навчити їх як правильно вирішувати конфліктні явища у шкільному середовищі. Ми акцентували увагу на тому, що цільова аудиторія перебуває у вразливому і надмірно емоційному стані та потребує допомоги і підтримки з боку інших людей.

Описано основні особливості цільової групи та виявлено, що вони можуть бути емоційно нестійкими та чутливими, сором'язливими і агресивними, схильними до категоричних оцінок та суджень. Розглянуто нову модель «Я – Особистість» у новій українській школі, що включає у себе переродження шкільної виховної години. Ці заняття спрямовані на те, щоб дитина пізнавала себе в колективі, у світі, вчилася взаємодіяти з іншими, відкривала свої кращі сторони.

Шкільні служби допомагають учням вирішувати конфлікти, старшокласники виступають нейтральними посередниками. Підлітки самостійно здійснюють управління і організацію своєї поведінки. Підтримувати та допомагати їм може також учитель, психолог або соціальний педагог.

Розглянуто глобальну декларацію етичних принципів соціальної роботи та обрано основні принципи, які стосуються обраної теми бакалаврської роботи, а саме п'ятий принцип, що зазначає у собі допомогу соціального працівника дітям, аби досягти та налаштувати їх до повноправної участі у їхньому шкільному житті, налаштувати на добротне вирішення конфліктів, задля того, аби вони в майбутньому навчилися дієво сприяти виникненню спірних ситуацій або вправно розв'язувати їх. Ознайомлено з восьмим принципом, що включає у себе використання анонімності користувача та приватної інформації і дає змогу налаштувати під себе підлітка, викликати довіру і високу вірогідність правдивого проходження гри та чесних результатів в кінці гри-тесту. Публікувати зображення дітей тільки з їх згодою чи згодою батьків чи опікунів.

Відповідальність соціального працівника у підтвердженості звітів та результатів наприкінці наданої послуги чи практики.

У другому розділі проаналізовано досвід вчених щодо позитивного впливу ігрової діяльності на процес навчання в цілому і на розвиток дитини зокрема, тому у нашій роботі застосовано ігровий комп'ютерний інструмент у профілактиці конфліктів серед підлітків. Процес створення самої гри-тесту складався з таких етапів: визначення проблеми, аудиторії та мети; глибоке розуміння аудиторії дає можливість вибрати вдалий формат; використання стратегії зацікавлення; правильний вибір дизайну гри; розробка етапів гри; апробація гри. Детально зазначаємо результати, на які очікуємо: створення комп'ютерної гри для підлітків «Я і конфлікти»; пілотування тест-гри; впровадження комп'ютерної гри в діяльність ССШ № 25; проведення оцінки користування комп'ютерної гри. Зроблено опис запланованої діяльності: здійснення зустрічі з ІТ-спеціалістом задля спільної діяльності щодо розробки гри; розробка самої гри; пілотування гри-тесту; проведення презентації гри серед підлітків; здійснення оцінки використання комп'ютерної тест-гри; розміщення комп'ютерної гри «Я і конфлікти» в соціальних мережах. У роботі ми слугуємо інтеграціям засад гендерної рівності. Прописуємо ризики, які необхідно враховувати у роботі.

Перед запуском комп'ютерної гри «Я і конфлікти» апробовано інструмент, для того, аби визначити проблеми, які були допущені про розробці гри. Після пілотування гри-тесту було усунено помилки, а згодом гру випущено у практичну діяльність. Описано діяльність школи, де саме була і презентована гра. Надалі здійснено проведення презентації гри-тесту у шкільному середовищі серед учнів сьомого класу. Результати презентування гри представлено за кількісними показниками: в класі перебувало тридцять осіб, з них сім осіб: задали питання стосовно гри, щодо самої структури, скільки по часу займає проходження інструменту та сказали, що було б доцільним, аби на сайті школи запровадили дану гру та якісними показниками: всі тридцять осіб уважно слухали, проявляли зацікавленість, допитливість.

Ще одним з етапів соціальної профілактики стала соціальна діагностика. Завдяки ній визначено, чи перебувають підлітки у конфліктному стані, зазначено їх рівень конфліктності задля того, аби зрозуміти чи потрібно надалі з ними працювати та проводити роз'яснюванні роботи. Діагностика була застосована задля визначення рівня конфліктогенності в соціальній, психологічній та інших сферах суспільного життя підлітків; вироблення рекомендацій щодо того, куди та до кого звернутися у разі виникнення глибоких конфліктних явищ, які учні самі не в змозі вирішити та дати пораду, як правильно самостійно діяти у суперечливих ситуаціях.

Проведення оцінки використання комп'ютерної тест-гри: з тридцяти осіб тест-гру пройшли п'ятнадцять людей. Для того, щоб підрахувати результати було поділено кількість осіб на такі окремі категорії: чоловіча стать, жіноча стать та аноніми. Анонімні користувачі визначені окремо, так як це ті підлітки, які не захотіли афішувати свої результати та виявили бажання залишитися інкогніто. Тому, підрахувавши результати можна відмітити, що особи чоловічої статі пройшло чотири людини; жіночої статі — чотири людини, анонімно сім осіб. Згідно результатам, серед жіночої статі та чоловічої більш конфліктними являються дівчата, так як вони звикли емоційніше переживати конфлікти, а хлопці більш стриманіше ведуть себе у конфліктних явищах. Ті, хто був анонімними користувачами деякі з них вправно уникають конфліктів, а інші конфліктують в силу різних причин. Тому, неможливо зробити так, аби конфлікти взагалі зникли, ми просто можемо їх мінімізувати та допомогти дітям надати поради як не допускати спірних ситуацій та як правильно виходити з конфліктів. Все це підлітки могли прочитати в рекомендаціях наприкінці проходження гри та проаналізувати написане.

Для популяризації гри-тесту була використована соціальна мережа Facebook. Для поширення варто було застосовувати хештеги, так як вони досить добре допомагають у популяризації посту та розповсюдженні по мережі Інтернет. Нами це було зазначено, так як гра може виявитися затребуваною та дійсно допомагати у роботі з учнями-підлітками класним керівникам,

соціальним педагогам та шкільним психологам у різних школах міста Суми, Сумської області та навіть всієї України, адже комп'ютерна тест-гра «Я і конфлікти» дійсно нестандартний, технологізований інструмент, який визначається своєю новизною та раніше ні ким не був створений та розроблений.

РЕКОМЕНДАЦІЇ

Школі: запровадження гри у шкільній системі задля профілактики конфліктних явищ серед підлітків і використання соціальними педагогами, шкільними психологами та класними керівниками для запобігання агресивних проявів конфліктів, такі як: булінг, бійки, жорстокість по відношенню до інших людей. Внесення гри у план роботи соціального педагога по навчальний рік.

Школярам: впроваджуючи гру на шкільному сайті підлітки будуть мати доступ до цієї гри та зможуть пройти її, подивитися на свої результати та

побачити рекомендації і особливо звернути на них увагу, якщо результати гри покажуть високий рівень конфліктності. Також гра буде в постійному доступі в Інтернеті та соціальній мережі Facebook.

Собі: напрацювавши певні навички в ході розроблення гри: контроль якості за розробкою гри, адже постійно потрібно було контролювати процес, аби нічого не упустити; слід бути максимально самостійною та уважною у своїх діях та процесах; відповідально відноситися до кожного кроку до реалізації гри-тесту; отримання навички креативного мислення, тобто втілювати в життя ідеї, котрі до цього ніхто не пропонував.

Чого ще потрібно навчитися: уміння організувати свою роботу, правильно розподілити час на виконання завдань, важливо виробити стресостійкість.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бровінська Ю. Конфлікти в школі: Що може зробити вчитель? Стаття. 2021. URL:

<https://www.pedrada.com.ua/article/2741-konflkti-v-shkol-shcho-moje-zrobiti-vchitel>

2. Височанська С. В. Медіація в шкільному середовищі. Методичні рекомендації. Кам'янець-Подільський, 2018. с. 5. URL:

<https://ru.calameo.com/read/0050045309db5642c9e51>

3. Крицак О., Качмар О. Попередження та вирішення конфліктів у шкільному віці. Стаття. Івано-Франківськ, 2018. с. 123. URL:

http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=gsuk_2018_19_28

4. Білик Н. М. Соціально-педагогічна технологія медіаторства у вирішенні конфліктів між молодшими підлітками. Дисертація. Чернівці, 2017. с. 3 URL:

https://npu.edu.ua/images/file/vidil_aspirant/dicer/K_26.053.09/Bilyk.pdf

5. Бученко Л.І. Особливості конфліктної поведінки підлітків в залежності від рівня конфліктної успішності. Житомир, 2009. с. 50. URL:

http://eprints.zu.edu.ua/3644/1/Бученко_Л.І..pdf

6. Андриєнко Н. Ю. Конфлікти і способи їх подолання. Вільногірськ. URL:
http://natalia-me-2-13.blogspot.com/p/blog-page_22.html?m=1

7. Кононець М.О. Психологія конфлікту. Методичні рекомендації. Київ, 2014. с. 44. URL:

http://psy.kpi.ua/wp-content/uploads/2015/12/psychology_conflict.pdf

8. Чайковська О.М. Психологічні особливості конфліктної особистості у підлітковому віці. Стаття. Кам'янець-Подільський, 2013. с. 3. URL:

http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=pspo_2013_38%281%29_39

9. Про затвердження Державного стандарту соціальної послуги профілактики: Наказ від 10. 09. 2015 р. № 912. URL:

<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1155-15>

10. Закон України про соціальні послуги: Відомості Верховної Ради, 2019, № 18, ст. 73. URL:

<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2671-19#Text>

11. Поняття конфлікт. Енциклопедія сучасної України. URL:
http://esu.com.ua/search_articles.php?id=3235
12. Поняття школа. Вікіпедія. URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/Школа#:~:text=Школа%20—%20це%20навчальний%20заклад%2C%20призначений,системах%20учні%20проходять%20низку%20шкіл.>
13. Поняття школяр. Словник української мови. URL:
<http://sum.in.ua/s/shkoljar#:~:text=Глумачення%2C%20значення%20слова%20«школяр»,Учень%20загальноосвітньої%20школи>
14. Поняття підліток. Вікіпедія. URL:
[https://uk.wikipedia.org/wiki/Підліток#:~:text=Підліток%20—%20юнак%20або%20дівчина%20\(юнка,підлітків%20посилуються%20вторинні%20статеві%20ознаки](https://uk.wikipedia.org/wiki/Підліток#:~:text=Підліток%20—%20юнак%20або%20дівчина%20(юнка,підлітків%20посилуються%20вторинні%20статеві%20ознаки)
15. Поняття гра. Вікіпедія. URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/Гра>
16. Поняття комп'ютерна гра. Енциклопедія сучасної України. URL:
http://esu.com.ua/search_articles.php?id=4393
17. Поняття тест. Словник української мови. URL:
<http://sum.in.ua/s/test>
18. Закон України про медіацію: від 19. 05. 2020 № 3504. URL:
http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/ЛІ02134А.html
19. Постанова про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти: від 30 вересня 2020 р. № 898. URL:
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-п>
20. Закон України про освіту: Відомості Верховної Ради, 2017, № 38-39, ст.380. URL:
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
21. Особливості підліткового віку. Київ. URL:
<http://gymnasium59.org.ua/osoblyvosti-pidlitkovogo-viku/>

22. Особливості психології підлітків. Київ. URL:
<https://ru.osvita.ua/vnz/reports/psychology/10068/>
23. Поширені проблеми підлітків та їх вирішення. Хмельницький, 2020.
URL:
<https://molod-sport.khm.gov.ua/поширеніші-проблеми-підлітків-та-їх-в/>
24. Дмитрієва С. М., Горбальок-Трохименко В.С. Діагностика та корекція конфліктної взаємодії у підлітковому віці як умова підвищення професійної компетентності фахівця. Стаття. Житомир. с. 12. URL:
<http://eprints.zu.edu.ua/19643/1/Стаття%20Дмитрієвої%20С.М.%20Горбальок-Трохименко%20В.С..pdf>
25. Бондар В. І. Особливості прояву внутрішньоособистісних конфліктів у підлітковому віці. Стаття. Умань. с. 9. URL:
<https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/6789/2412/1/Osoblyvosti%20proiavu%20Ovnutrishnoosobystisnykh%20konfliktiv%20u%20pidlitkovomu%20vitsi..pdf>
26. Як навчити дитину вирішувати конфлікти. 2019. URL:
<https://www.creativeschool.com.ua/blog/yak-navchyty-dytynu-vyrishuvaty-konflikty/>
27. Мирошниченко А. М. Вирішення шкільних конфліктів. Випускна робота. Полтава, 2017. с. 35. URL:
<https://naurok.com.ua/metodichniy-material-virishennya-shkilnih-konfliktiv-61398.html>
28. Департамент освіти і науки Київської обласної державної адміністрації. Характеристика підліткового віку. Київ. https://www.kyiv-oblosvita.gov.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=1728:kharakteristika-pidlitkovogo-viku&catid=67
29. Про затвердження Етичного кодексу спеціалістів із соціальної роботи України: наказ Міністерства України у справах молоді та спорту від 09. 09. 2005 р. №1965. URL:
<https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v1965643-05#Text>

30. Семигіна Т. Нові глобальні етичні принципи соціальної роботи. Вісник Академії праці, соціальних відносин і туризму. 2019. № 1. с. 16. URL:

https://www.socosvita.kiev.ua/sites/default/files/Visnyk_1_2019--70-85.pdf

31. Селевко Г.К. Сучасні освітні технології. Навчальний посібник. 1998. 256 с. URL:

https://nashaucheba.ru/v38483/селевко_г.к._современные_образовательные_технологии

32. Комп'ютерні ігри як важливий фактор формування життєвих навичок. Реферат. Київ. URL:

<https://ru.osvita.ua/vnz/reports/psychology/28614/>

33. Олександрійський районний методичний кабінет. Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу. Олександрія. URL:

https://osvitaalexrda.ucoz.ua/index/ditjachi_osvitni_komp_juterni_igri_ta_jikh_misce_v_pedagogichnomu_procesi_doshkilnogo_navchalnogo_zakladu/0-117

34. Кононець М. О. Психологія конфлікту. Методичні рекомендації. Київ, 2014. с. 44. URL:

http://psy.kpi.ua/wp-content/uploads/2015/12/psychology_conflict.pdf

ДОДАТКИ

Додаток А

Посилання на комп'ютерну гру-тест «Я і конфлікти»: <http://psychological-test.zzz.com.ua>

Додаток Б

Презентування гри у ССШ № 25.







Популяризація гри у соціальній мережі Facebook.

Вітаю! Із заохоченням представляю розроблену комп'ютерну гру-тест для школярів - підлітків 🙄🙄 "Я і конфлікти" 😊 Гра цікава тим, що учень/учениця зможе визначити свій рівень конфліктності та як він/вона діє в конфліктних ситуаціях 😊 Гру-тест можна пройти в двох епізодах. Можна обрати свою героїню/героя та пограти з анімаційними персонажами 🙄🙄 і вирішувати різні шкільні спірні ситуації 😊 І вже в кінці побачиш на свої результати та отримаєш рекомендації 😊

Увага ! Гру можна пройти лише з комп'ютера чи з ноутбука (не підтримує телефон).

Пройти гру ти зможеш тут 📌

<http://psychological-test.zzz.com.ua/>

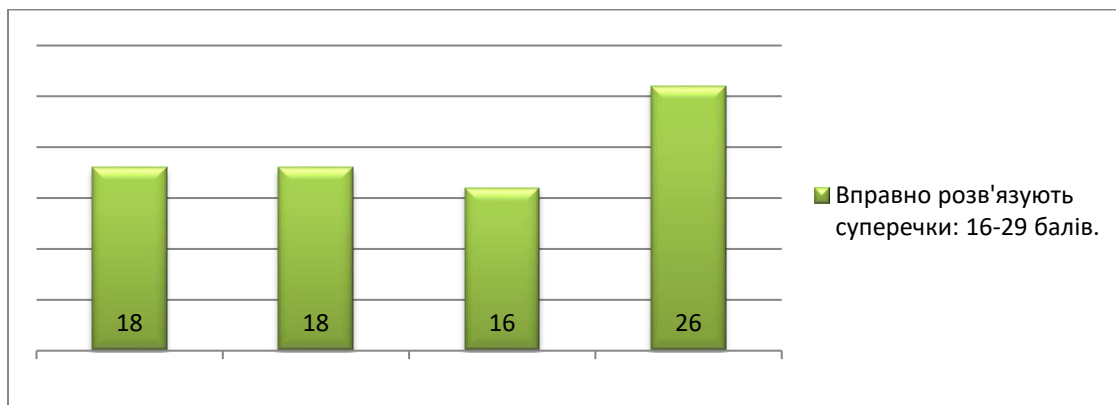
#гра #гратест #компютернагра #школа #учні #підлітки
#конфліктність #вирішенняконфліктів #профілактика



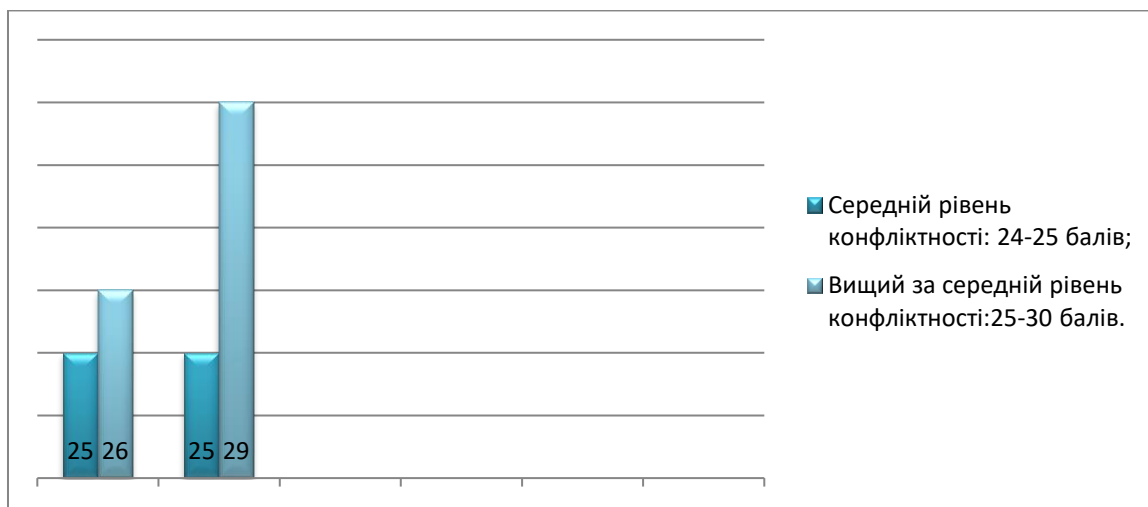
Проведення оцінки використання комп'ютерної тест-гри.

№	Назва	Користувач	Оцінка
1	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	sd sd	32
2	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	18
3	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	32
4	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	18
5	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	28
6	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	26
7	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	4
8	Епізод 1: «Одного дня у школі»	sd sd	26
9	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	32
10	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	24
11	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	31
12	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Артем Грибінка	26
13	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Олександр Андросов	26
14	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Олександр Андросов	29
15	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	22
16	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	28
17	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Марина Яловець	14
18	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	18
19	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Test Test	22
20	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	32
21	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Ирина Федорова	14
22	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Марина Яловець	28
23	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Денис Гриценко	16
24	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Ivan Ivanov	18
25	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Ivan Ivanov	25
26	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	29
27	Епізод 2: «Оціни свою конфліктність»	Анонім	31
28	Епізод 1: «Одного дня у школі»	Анонім	24

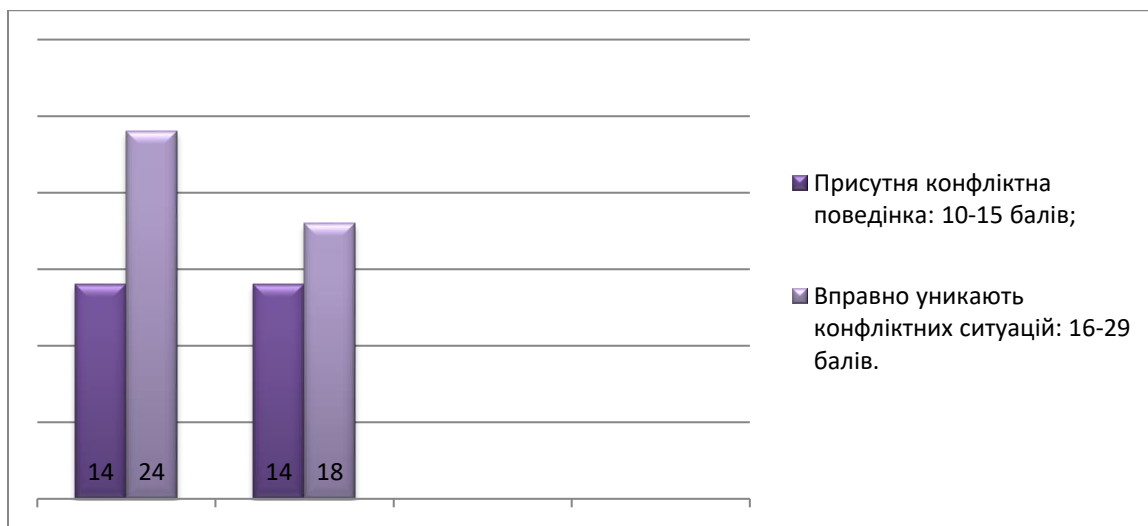
Результати за першим епізодом гри (чоловіча стать).



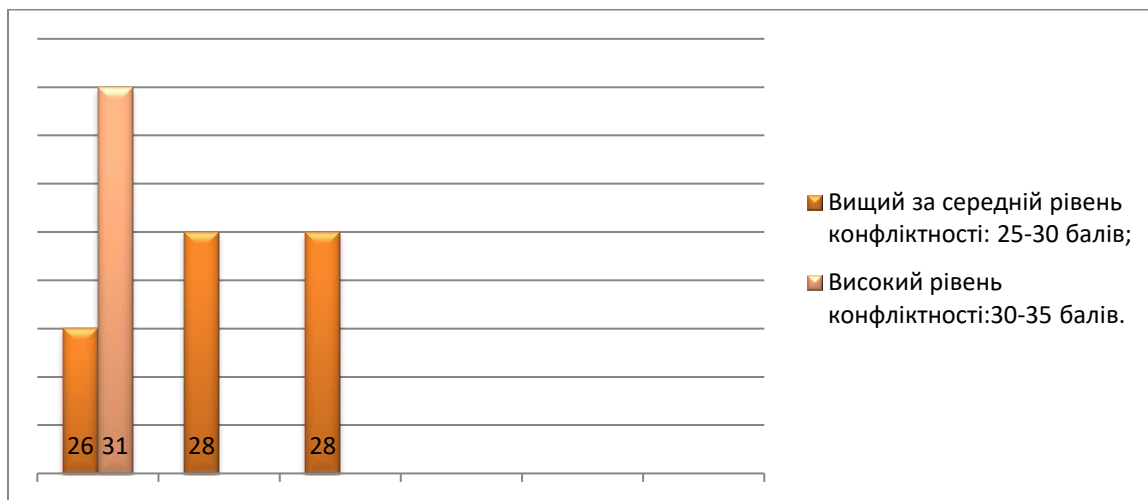
Результати за другим епізодом гри (чоловіча стать).



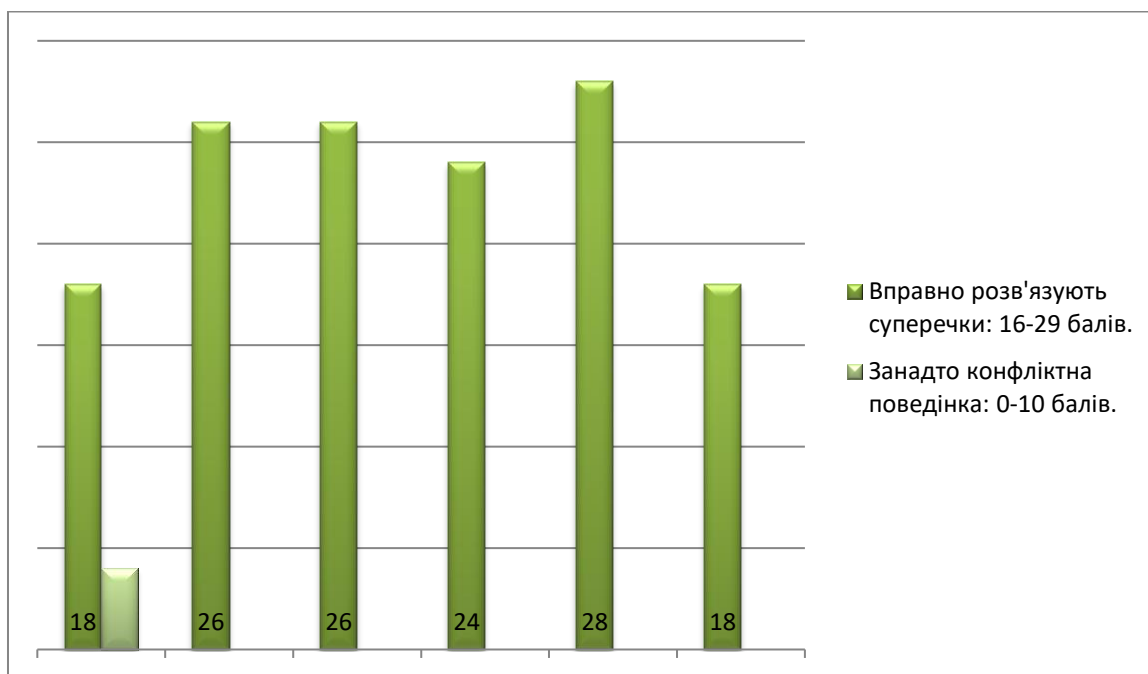
Результати за першим епізодом гри (жіноча стать).



Результати за другим епізодом гри (жіноча стать).



Результати за першим епізодом гри (анонімні користувачі).



Результати за другим епізодом гри (анонімні користувачі).

