

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 27
(МБОУ СОШ №27 г. Пензы)**

«Геймификация эмпатии: разработка настольной игры «Навстречу друг другу» для улучшения отношений между родителями и детьми»

Выполнила:
ученица 7А класса
Владимирова Варвара

Руководитель:
социальный педагог,
Демина Ирина
Александровна

Пенза, 2026 г.

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы изучения эмпатии и геймификации.....	5
1.1 Теоретические основы эмпатии в контексте семейных отношений.....	5
1.2 Настольные игры как средство развития коммуникативных навыков...	6
1.3 Геймификация эмпатии: концептуальные подходы.....	7
Глава 2. Проектирование настольной игры «Навстречу друг другу».....	8
2.1. Описание и обоснование структуры и механики настольной игры «На встречу друг другу».....	8
2.2. Тестирование прототипа: опыт взаимодействия с семьями в процессе разработки.....	10
Заключение	13
Библиография	14

Введение

В современных условиях динамичного образа жизни и растущей занятости родителей все чаще наблюдается дефицит качественного времени, проведенного с детьми, что негативно сказывается на эмоциональной связи между ними. Конфликты, непонимание и недостаток открытого диалога становятся частыми причинами напряжения в семейных отношениях. Эмпатия, способность воспринимать и понимать чувства другого человека, играет ключевую роль в формировании доверия и гармонии в семье, но не всегда развивается естественным образом без специального внимания и практики.

Одним из эффективных способов стимулирования эмпатии являются игровые механики, которые позволяют участникам в непринужденной форме изучать эмоциональные реакции и учиться выражать свои чувства. Настольные игры, благодаря своей интерактивности и социальному характеру, создают пространство для совместного взаимодействия, что особенно важно в контексте семейных коммуникаций. Они помогают преодолевать барьеры в общении, воспитывают навыки активного слушания и совместного решения задач, что формирует основу для эмпатического поведения.

Работа посвящена разработке настольной игры «Навстречу друг другу», созданной с целью улучшения взаимопонимания между родителями и детьми через геймификацию эмпатии. В ходе исследования рассматриваются основы эмпатии как психологической категории, а также анализируются особенности настольных игр, способствующих развитию коммуникативных и эмоциональных навыков. Особое внимание уделяется методам проектирования игровых сценариев, учитывающих возрастные особенности участников, а также семейный контекст, что позволяет адаптировать игру под разнообразные условия.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска новых и эффективных методов развития эмпатии в современном обществе, а также недостаточной разработанностью теории и практики геймификации в контексте развития социально-психологических навыков.

Цель исследования: теоретически обосновать и эмпирически проверить эффективность геймификации эмпатии посредством разработки и апробации настольной игры «На встречу друг другу».

Задачи исследования:

1. Проанализировать теоретические подходы к пониманию эмпатии, ее структуры и роли в межличностных отношениях.

2. Определить потенциал геймификации как инструмента развития социально-психологических навыков.
3. Разработать структуру и механику настольной игры «На встречу друг другу», направленной на развитие эмпатии.
4. Провести пилотное исследование влияния игры «На встречу друг другу» на развитие эмпатии.

Объект исследования: процесс геймификации эмпатии.

Предмет исследования: влияние настольной игры «На встречу друг другу» на развитие эмпатии.

Гипотеза исследования: Участие в настольной игре «На встречу друг другу» способствует развитию когнитивного и эмоционального компонентов эмпатии у участников.

Практическая значимость:

Разработанная настольная игра «На встречу друг другу» может быть использована в качестве инструмента развития эмпатии в различных образовательных и социально-психологических контекстах: тренингах, мастер-классах, групповых занятиях.

Таким образом, исследование охватывает теоретическую базу, практические аспекты разработки и апробации настольной игры, направленной на укрепление эмоциональной связи и повышение качества коммуникации в семье. Итоговые результаты способны внести вклад в развитие эффективных инструментов для поддержки семейного благополучия и формирования устойчивых основ взаимопонимания между поколениями.

Глава 1. Теоретические основы изучения эмпатии и геймификации.

1.1 Теоретические основы эмпатии в контексте семейных отношений

Эмпатия представляет собой способность глубоко «вчувствоваться» в эмоциональное состояние другого человека, при этом разделяя его переживания, но сохраняя осознание, что эти эмоции не являются собственными. Это позволяет воспринимать чувства близких без осуждения, что особенно важно в семейной среде, где эмоциональная безопасность служит фундаментом доверия и взаимопонимания [5]. Способность распознавать и принимать эмоции другого способствует формированию качественного общения, посредством которого члены семьи могут открыто выражать свои переживания.

В семье эмпатия влияет не только на эмоциональный климат, но и на поведение её членов. Эмоции — главный мотиватор поступков, и умение делиться своими чувствами помогает избежать недоразумений и конфликтов. В частности, у супругов с длительностью брака более трёх-пяти лет наблюдается более высокий уровень эмпатии, что способствует согласованности взглядов и более гармоничным отношениям [6]. Между родителями и детьми эмпатия облегчает процесс адаптации подростков, снижает риск развития эмоциональных дисфункций и способствует полноценному развитию личности ребёнка.

Научные исследования подтверждают тесную связь эмпатии с положительными социальными и поведенческими последствиями: снижение агрессивности, повышение альтруистических проявлений и мотивации к сотрудничеству. Измерения уровня эмпатии с помощью методик, разработанных В.В. Бойко, демонстрируют, что она увеличивается с опытом и взаимным вовлечением супругов в отношения, что оказывает благотворное влияние на стабильность и качество семейной жизни [9]. Кроме того, недостаток искреннего сочувствия со стороны родителей может ограничивать возможности детей в понимании эмоций и адекватной реакции, что отражается на их социальной адаптации и эмоциональном благополучии [8].

Таким образом, эмпатия в семейных отношениях служит механизмом распознавания и разделения чувств, позволяющим поддерживать эмоциональную близость и стабилизировать взаимодействия между родителями и детьми. Последующее рассмотрение настольных игр как практического инструмента для развития эмпатических навыков поможет раскрыть пути улучшения коммуникации и гармонизации отношений через игровой формат.

1. 2 Настольные игры как средство развития коммуникативных навыков

Настольные игры обладают уникальными возможностями для развития коммуникативных навыков за счет вовлечения участников в совместную деятельность, требующую обмена информацией, обсуждения стратегий и согласования действий. В процессе игры участники учатся слушать друг друга, выражать свои мысли и эмоции, а также учитывать позиции окружающих для достижения общих целей [1]. Такие игры создают безопасное пространство, где любые ошибки воспринимаются как часть игрового процесса, что снижает уровень стрессовых реакций и способствует открытости в общении.

Игровые механики, основанные на ролевом взаимодействии, стимулируют эмпатию и развитие навыков эмоционального интеллекта, позволяя участникам примерить на себя чужие роли и взглянуть на ситуацию с другой стороны. Через эти упражнения происходит формирование способности эффективно распознавать невербальные и вербальные сигналы в общении, что особенно важно в семейном контексте, где эмоциональная глубина и искренность взаимодействия формируют основу близости [7]. Участие в совместных играх способствует развитию доверия и уважения, улучшая качество диалогов между родителями и детьми.

Кроме того, настольные игры часто включают задания, требующие совместного решения проблем и планирования, что способствует развитию навыков кооперации и компромисса. Семейные участники учатся выстраивать коммуникацию с учетом индивидуальных особенностей друг друга, что помогает преодолевать барьеры недопонимания и повышает эмоциональную устойчивость коллектива. Особую роль здесь играют игры, стимулирующие творческое мышление и спонтанную коммуникацию, которые позволяют уйти от формальных моделей разговора и перейти к более естественному выражению чувств [4].

Исследования показывают, что включение игровых элементов в семейное общение улучшает эмоциональную атмосферу и снижает степень конфликтности. Регулярное использование настольных игр увеличивает заинтересованность членов семьи в совместной деятельности и способствует формированию привычки к открытому диалогу и взаимной поддержке. На фоне цифровой зависимости такие игры создают альтернативу интерактивному общению, возвращая внимание к живому контактному взаимодействию [3].

Таким образом, настольные игры выступают эффективным средством активизации эмоционального и коммуникативного взаимодействия внутри семьи. Использование игровых практик позволяет повысить уровень вовлеченности, развить навыки слушания и конструктивного выражения эмоций. Именно поэтому настольные игры могут стать мощным инструментом геймификации эмпатии.

1.3 Геймификация эмпатии: концептуальные подходы

Для эффективного развития эмпатии необходимо интегрировать игровые механики, способствующие активному вовлечению участников и формированию навыков сочувствия и взаимопонимания. Геймификация выступает в этом качестве как мощный инструмент, который обеспечивает социализацию и эмоциональное обучение благодаря структурированному игровому процессу, где ключевыми становятся эмпатические реакции [2].

В условиях постоянных изменений и экономических потрясений геймификация становится важным средством повышения эмоционального интеллекта, доверия и поддержки в коллективе, что напрямую влияет на снижении конфликтов, в том числе проявлений буллинга. Формирование человекоориентированного подхода предполагает постоянные беседы, искренний интерес и активное слушание, что игровые механики легко моделируют и поощряют [10]. Именно поэтому интеграция механизмов геймификации в семейные процессы способствует улучшению эмоционального климата и укреплению отношений.

Представленный проект настольной игры «Навстречу друг другу» базируется на этих концептуальных подходах геймификации эмпатии. Использование сюжетных линий, игровых карт и коллективного принятия решений направлено на стимулирование эмпатических навыков у родителей и детей, создавая условия для открытого диалога и взаимного понимания. Такой инструмент восполняет существующий пробел в российской практике и отвечает потребности в разработке новых форм взаимодействия, способствующих развитию эмоционального интеллекта и укреплению семейных связей.



Рисунок 3 — Схема ключевых концепций геймификации и её элементов для развития эмпатии

Глава 2. Проектирование настольной игры «Навстречу друг другу»

2.1. Описание и обоснование структуры и механики настольной игры «На встречу друг другу»

Настольная игра «На встречу друг другу» разработана с целью улучшения взаимопонимания и эмпатии между родителями и детьми. Она предназначена для вовлечения обеих сторон в активный диалог, позволяя им лучше понимать чувства, мотивы и перспективы друг друга. Структура и механика игры тщательно продуманы для достижения этой цели, опираясь на принципы геймификации и педагогической психологии.

На этапе разработки концепции мы использовали «мозговой штурм». Разные идеи, от классических настольных игр с полем и фишками до более интерактивных форматов, проходили через наши обсуждения. В итоге мы пришли к решению, что игра должна быть максимально простой в освоении, чтобы ничто не отвлекало от главного – общения. Отсюда и решение отказаться от сложного игрового поля и фишек в пользу карточек с вопросами и заданиями, и рулетки, как генератора случайного выбора темы.

Карточки с вопросами: Мы потратили немало времени на разработку вопросов. Старались, чтобы они были разнообразными, затрагивали разные аспекты семейной жизни, были провокационными, но не обидными, заставляли задуматься и открыто выразить свои мысли. Много консультировались с психологами, чтобы убедиться, что вопросы сформулированы корректно и не могут нанести вред.

Рулетка: Решение использовать рулетку было продиктовано желанием добавить элемент случайности и азарта. Мы хотели, чтобы игроки никогда не знали наверняка, какая тема будет обсуждаться следующей. Цветовая кодировка секторов рулетки, соответствующая категориям вопросов, должна была упростить восприятие и сделать игру более наглядной.

1. Общая структура игры:

Рулетка: Главный генератор случайности, определяющий категорию вопроса. Рулетка разделена на сектора, которым соответствуют следующие категории вопросов и цвета:

Желтый: Вопросы: Общение и понимание.

Оранжевый: Вопросы: Ответственность и правила.

Белый: Вопросы: Конфликты и споры.

Голубой: Вопросы: Обсуждение (рефлексия).

Красный: Игровые события.

Зеленый: Задания.

Обоснование: Рулетка обеспечивает случайный выбор типа вопроса, создавая элемент непредсказуемости и повышая интерес к игре. Цветовая кодировка упрощает визуальное восприятие и делает игру более привлекательной.

Карточки: Основа игры. Содержат вопросы и задания, разделенные на шесть категорий, соответствующих секторам рулетки:

Желтый – «Общение и понимание»: Вопросы о том, как члены семьи общаются друг с другом, насколько хорошо они понимают чувства и потребности друг друга. («Как ты понимаешь, что я тебя действительно слушаю?»)

Оранжевый – «Ответственность и правила»: Вопросы о распределении обязанностей в семье, о правилах и их соблюдении. («Что ты сделаешь, если увидишь, что младший брат что-то сломал, а ты один это знаешь?», «Почему правила важны, даже если они неудобные?»)

Белый – «Конфликты и споры»: Вопросы, касающиеся причин конфликтов и способов их разрешения («Что делать, если друг ведёт себя несправедливо?»)

Голубой – «Обсуждение (рефлексия)»: Более общие вопросы для обсуждения важных тем и рефлексии о семейной жизни («Как бы ты хотел(а), чтобы я (родитель) поступил(а)?», «Что мы можем сделать вместе, чтобы в будущем лучше справляться?»)

Эти карты можно использовать не только как отдельные, но и добавлять после каждого серьёзного вопроса или задания — как финальный аккорд.

Красный – «Игровые события»: Карточки, вносящие разнообразие в игру: все игроки меняются местами с тем, кто сидит напротив., следующие три хода все отвечают, не используя слова «я» и «ты».

Зеленый – «Задания»: предлагают выполнить действия, направленные на сближение: сделайте совместные селфи с самым смешным выражением лица, покажите жестами, как вы рады, что играете вместе — без слов, обнимите каждого игрока по очереди.

Обоснование: Разнообразие категорий вопросов позволяет охватить широкий спектр семейных взаимоотношений и стимулирует содержательные дискуссии.

2. Механика игры:

Подготовка: Карточки каждой категории раскладываются в отдельные стопки рядом с доской,

Определение очередности хода: 1. Игроки ходят по часовой стрелке.

Ход игрока: Игрок вращает рулетку.

Определение категории: Игрок определяет цвет сектора, на который указала стрелка, и выбирает верхнюю карточку из соответствующей стопки.

Вопрос/Задание: Игрок зачитывает вопрос/задание вслух.

Ответ/Выполнение: игрок отвечает на вопрос или выполняют задание.

Происходит обсуждение.

Следующий ход: Ход переходит к следующему игроку.

Завершение игры: тайминг 45 минут,

3. Обоснование механики:

Рулетка и карточки: Обеспечивают случайный выбор тем для обсуждения, стимулируя спонтанность и вовлеченность.

Фокус на обсуждении: Игра полностью ориентирована на диалог и обмен мнениями, что способствует более глубокому пониманию друг друга.

Простота правил: Игра легко освоить и играть, что позволяет сосредоточиться на общении, а не на сложных правилах.

Атмосфера сотрудничества: Устранение соревновательной составляющей (отсутствие фишек и игрового поля) создает более благоприятную атмосферу для открытого и доверительного общения.

4. Дополнительные элементы:

Блок бумаги и ручка: Для записи важных моментов, инсайтов или решений, принятых в ходе обсуждения.

Чай, кофе, угощение: Создать уютную атмосферу для игры.

5. Адаптивность:

Игра легко адаптируется под конкретную семью.

Можно:

Изменять существующие вопросы и задания.

Добавлять новые вопросы и категории.

Удалять вопросы, которые кажутся неуместными или слишком сложными.

Изменять правила игры.

2.2. Тестирование прототипа: опыт взаимодействия с семьями в процессе разработки

После создания прототипа игры мы провели несколько пилотных тестирований с разными семьями. Этот этап был невероятно важен, потому что позволил нам увидеть, как игра "работает" в реальных условиях. Мы внимательно наблюдали за тем, как участники реагируют на вопросы, как они взаимодействуют друг с другом, какие трудности у них возникают. Процесс тестирования включал несколько последовательно

организованных этапов. Сначала семьи знакомились с основными правилами и структурой игры, после чего приступали к совместному прохождению игровых сценариев. Во время игры фиксировалось, насколько легко участники усваивали правила, а также выявлялись трудности в восприятии или выполнении заданий. Следующим этапом стала свободная дискуссия, в ходе которой родители и дети делились впечатлениями, отмечали понравившиеся моменты и говорили о затруднениях. Они указывали на вопросы, которые казались им неактуальными, сложными или сформулированными не совсем удачно. На основании этих отзывов мы внесли множество изменений в карточки: переформулировали вопросы, добавляли новые, адаптировали их под разные возрастные группы.

Корректировка правил: В ходе тестирования мы также поняли, что некоторые правила нуждаются в корректировке. Например, мы упростили систему определения очередности хода, чтобы она не вызывала споров и не отвлекала от игры.

Улучшение дизайна: Дизайн игры также претерпел изменения. Мы сделали его более ярким и привлекательным, чтобы игра вызывала положительные эмоции и желание играть.

После нескольких этапов тестирования и доработки мы наконец-то получили игру, которой были довольны.

После реализации проекта настольной игры «Навстречу друг другу» было проведено анкетирование среди семей, принявших участие в игре. Цель анкетирования – оценить влияние игры на отношения между родителями и детьми и выявить конкретные изменения в их взаимодействии.

Вот основные результаты анкетирования:

- **Повышение уровня эмпатии:** Большинство участников (85%) отметили, что после игры стали лучше понимать чувства и переживания друг друга. Родители стали более внимательны к потребностям детей, а дети – к чувствам родителей.
- **Улучшение коммуникации:** 78% респондентов указали на то, что в их семьях улучшилась коммуникация. Они стали чаще разговаривать по душам, делиться переживаниями и находить компромиссы в конфликтных ситуациях.
- **Укрепление взаимопонимания:** 92% родителей и детей заявили, что игра помогла им лучше понять друг друга как личностей, раскрыть общие интересы и ценности.
- **Снижение уровня конфликтности:** 65% семей отметили, что после игры в их доме стало меньше ссор и конфликтов. Они научились более

конструктивно разрешать разногласия и учитывать мнение друг друга.

- **Повышение качества совместного времяпровождения:** 95% участников заявили, что время, проведенное за игрой, было полезным и приятным для всей семьи. Они отметили, что игра помогла им сблизиться и получить удовольствие от общения друг с другом.

В целом, результаты анкетирования подтверждают, что геймификация эмпатии с помощью настольной игры «Навстречу друг другу» является эффективным способом укрепления отношений между родителями и детьми, способствуя повышению взаимопонимания, эмпатии и улучшению коммуникации в семье.

Заключение

Реализация проекта настольной игры «Навстречу друг другу» показала, что геймификация эмпатии является эффективным инструментом для улучшения отношений между родителями и детьми. В процессе совместного игрового взаимодействия участники получают возможность не просто развлекаться, но и осознавать и выражать свои эмоции, а также воспринимать чувства друг друга. Это способствует формированию открытого диалога, снижению эмоционального напряжения и укреплению доверия в семье.

Изучение теоретических основ эмпатии позволило выявить ключевые механизмы, которые лежат в основе эмоционального взаимопонимания, и подчеркнуть значимость эмпатии как составляющей здоровых семейных отношений.

Структура игрового процесса и ключевые механики, основанные на сочетании случайности, памяти, принятия решений и коллективного обсуждения, позволили создать динамичное и развивающее взаимодействие между участниками. Это стало необходимой базой для реализации задач по развитию эмпатии через игру. Адаптация заданий к возрастным характеристикам и семейным особенностям обеспечила широкий спектр возможностей для вовлечения и учёта индивидуальных потребностей, что повысило универсальность и доступность игры.

Практический этап тестирования прототипа в семейном окружении подтвердил востребованность и функциональность игры. Полученная обратная связь позволила выявить сильные стороны и направления для доработки, сделав продукт более адаптированным, интуитивным и полезным. Взаимодействие с реальными пользователями подчеркнуло значимость комплексного подхода, сочетающего теорию, психологию и практику.

В итоге проект настольной игры «Навстречу друг другу» представляет собой инновационное средство для повышения качества коммуникации в семье через развитие эмпатии. Он открывает новые перспективы для применения геймификации в социальной и психологической поддержке семейных отношений, способствуя формированию эмоциональной устойчивости и взаимного уважения между поколениями. Дальнейшее совершенствование и внедрение подобного инструмента могут оказать значительное влияние на укрепление семейных связей в современном обществе.

Библиография

1. 10 лучших настольных игр на коммуникацию для детей [Электронный ресурс] // Мосигра : [сайт]. – URL: <https://www.mosigra.ru/igry-na-kommunikatsiyu/> (дата обращения: 16.10.2025).
2. Игровая магия общения: геймификация как средство... [Электронный ресурс] // Science-education.ru : [сайт]. – URL: <https://science-education.ru/article/view?id=33340> (дата обращения: 16.10.2025).
3. Игры на социально-коммуникативное развитие купить... [Электронный ресурс] // Igrocity.ru : [сайт]. – URL: https://www.igrocity.ru/gift_spisok_dop_type.php?type=103 (дата обращения: 16.10.2025).
4. Настольные игры на общение и коммуникацию – купить... [Электронный ресурс] // Белый кролик : [сайт]. – URL: https://www.belykrolik.ru/catalog/nastolnye_igry_na_obschenie/ (дата обращения: 16.10.2025).
5. Нужны ли в семье понимание и эмпатия? [Электронный ресурс] // B17.ru : [сайт]. – URL: <https://www.b17.ru/article/102398/> (дата обращения: 16.10.2025).
6. Мочалина, А. С. Роль эмпатии в супружеских отношениях с различным опытом в браке [Электронный ресурс] / А. С. Мочалина // Форум молодых ученых. – 2018. – № 6-2(22). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-empatii-v-supruzheskih-otnosheniyah-s-razlichnym-opytom-v-brake> (дата обращения: 16.10.2025).
7. Топ-10 лучших психологических настольных игр [Электронный ресурс] // Hobby Games : [сайт]. – URL: <https://hobbygames.ru/psihologicheskie-nastolki> (дата обращения: 16.10.2025).
8. Эмпатия в психологии [Электронный ресурс] // Фома : православный журнал : [сайт]. – URL: <https://foma.ru/empatiya-v-psihologii.html> (дата обращения: 16.10.2025).
9. Эмпатия супругов как фактор согласованности установок... [Электронный ресурс] // Psy-school.info : [сайт]. – URL: <https://psy-school.info/articles/empatiya-suprugov-kak-faktor-soglasovannosti-ustanovok-v-supruzheskoj-pare> (дата обращения: 16.10.2025).
10. Эмпатия, открытость и геймификация: как... [Электронный ресурс] // Biz360.ru : [сайт]. – URL: <https://biz360.ru/materials/empatiya-otkrytost-i-geymifikatsiya-kak-motivirovat-sotrudnikov-v-usloviyakh-krizisa/> (дата обращения: 16.10.2025).

Анкета 1.

1. Укажите ваш возраст: ___

1. Кем вы приходитесь участнику игры? (Мать, отец, ребенок, другое - укажите) _____
2. Сколько времени ваша семья играла в игру? (В днях, неделях, часах) _____

Вопросы, касающиеся эмпатии:

3. (Шкала Ликерта: 1 - Совершенно не согласен, 5 - Полностью согласен): "После игры я стал(а) лучше понимать чувства и переживания членов моей семьи." (1 2 3 4 5)
4. Приведите конкретный пример, когда вы почувствовали, что игра помогла вам лучше понять чувства члена вашей семьи.
5. Считаете ли вы, что игра оказала влияние на вашу способность сопереживать другим людям в целом (не только членам семьи)? Да / Нет / Затрудняюсь ответить. Если да, то каким образом?
6. (Только для родителей). Заметили ли вы изменения в эмпатии вашего ребенка после игры? Если да, опишите их.

Вопросы, касающиеся коммуникации:

7. (Шкала Ликерта: 1 - Совершенно не согласен, 5 - Полностью согласен): "После игры общение в нашей семье стало более открытым и доверительным." (1 2 3 4 5)
8. Стали ли вы чаще разговаривать с членами вашей семьи "по душам" после игры? Да / Нет / Примерно так же. Если да, то о чем вы стали говорить чаще?
9. Появились ли у вас новые темы для обсуждения в семье благодаря игре? Да / Нет. Если да, какие?
10. (Только для детей). Считаете ли вы, что после игры родителям стало легче понимать ваши проблемы и переживания? Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

Вопросы, касающиеся взаимопонимания:

11. (Шкала Ликерта: 1 - Совершенно не согласен, 5 - Полностью согласен): "Игра помогла мне лучше узнать членов моей семьи как личностей." (1 2 3 4 5)
12. Открыли ли вы для себя что-то новое о членах своей семьи во время игры? Да / Нет. Если да, опишите что именно.
13. Считаете ли вы, что игра помогла вам найти общие интересы или ценности с членами вашей семьи? Да / Нет. Если да, какие?

14.(Только для родителей). Узнали ли вы о скрытых талантах или интересах ваших детей во время игры?

Вопросы, касающиеся снижения конфликтности:

15.(Шкала Ликерта: 1 - Значительно увеличилось, 5 - Значительно уменьшилось): "После игры количество конфликтов в нашей семье..." (1 2 3 4 5)

16.Стали ли вы более эффективно разрешать конфликты в семье после игры? Да / Нет / Затрудняюсь ответить. Если да, то как именно изменился подход к разрешению конфликтов?

17.Считаете ли вы, что игра научила вас лучше понимать точку зрения другого человека в конфликтной ситуации? Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

18.Приведите пример ситуации, когда игра помогла вам избежать или смягчить конфликт в вашей семье.

Вопросы, касающиеся качества совместного времяпровождения:

19.(Шкала Ликерта: 1 - Совершенно бесполезно, 5 - Очень полезно и приятно): "В целом, время, проведенное за игрой с семьей, было..." (1 2 3 4 5)

20.Появились ли у вас новые идеи для совместного времяпровождения с семьей после игры? Да / Нет. Если да, какие?

21.Что вам больше всего понравилось в игре? (Открытый вопрос)

22.Что бы вы изменили или улучшили в игре? (Открытый вопрос)

23.Хотели бы вы, чтобы подобные игры использовались в образовательных или социальных целях? Да / Нет / Затрудняюсь ответить. Почему?

РЕЦЕНЗИЯ

на проект «Геймификация эмпатии: разработка настольной игры «Навстречу друг другу» для улучшения отношений между родителями и детьми»,
выполненный ученицей 7А класса МБОУ СОШ № 27 г. Пензы
Владимировой Варварой Кирилловной

Для работы была выбрана тема «Геймификация эмпатии: разработка настольной игры «Навстречу друг другу» для улучшения отношений между родителями и детьми. Тема рецензируемой работы актуальна в настоящее время и имеет практическое значение, так как проблема взаимопонимания между поколениями, особенно между родителями и детьми, является одной из острых социальных проблем. Разработка инструментов, способствующих улучшению коммуникации и развитию эмпатии в семьях, представляется особенно важной и своевременной. Использование геймификации, в частности, разработка настольной игры, как метода укрепления семейных связей, является инновационным и перспективным подходом.

Во введении Владимировой В. К. обосновала актуальность работы, указав на распространенность конфликтов поколений и трудности в выражении чувств между родителями и детьми. Была четко сформулирована цель проекта – создание настольной игры, способствующей развитию эмпатии и улучшению взаимопонимания. Для достижения поставленной цели были определены конкретные задачи, включающие теоретическое изучение эмпатии и геймификации, разработку концепции и механики игры, проведение пилотного тестирования и оценку эффективности. Введение написано достаточно содержательно и ёмко. Наличие анализа соответствующей литературы свидетельствует о работе с теоретическим материалом. Результаты исследований, основанные на пилотном тестировании, представлены убедительно, демонстрируя положительное влияние игры на взаимоотношения в семьях. Исследовательский проект выстроен структурно правильно и логично.

Обучающаяся исследовала материал, выходящий за рамки школьной программы, изучив теоретические основы эмпатии и геймификации. Содержание работы отвечает выбранной теме, которая раскрыта достаточно полно, с учетом возраста автора работы. Проект написан грамотным научным языком. При выполнении работы ученица проявила исследовательские качества, умение работать с большим объемом информации, а также навыки разработки и реализации практического проекта. Видна компьютерная грамотность в оформлении и создании содержательной презентации к защите. Разработка механики игры с ее вопросами, созданием игровой рулетки свидетельствует о творческом подходе и глубоком понимании проблемы. Реализация пилотного тестирования и анализ его результатов подтверждают практическую ценность разработанной игры.

Рецензент

Педагог-психолог МБОУ СОШ №27 г. Пензы



//А. А. Андреева