

проходження та інші необхідні для психодіагностики показники, результати зводяться у спеціальний файл до якого матиме доступ лише лікар під час аналізу отриманих від пацієнта даних[2].

Кожен етап тестування має на меті не лише перевірку конкретних здібностей (сприйняття кольорів, розмірів, форм), а й автоматичне фіксування часу і інших важливих показників, що дозволяє забезпечити точність та надійність даних. Цей підхід забезпечує ефективну психодіагностику, таємно від пацієнта, що знижує ймовірність впливу свідомого або підсвідомого обману на результати тестування.

Висновки. Таким чином, розробка інноваційних гра-тестів відкриває нові можливості для досліджень у галузі нейропсихології, забезпечуючи доступ до високоточних та надійних даних про функціональні порушення ЦНС. А провадження таких гра-тестів в психодіагностичну практику має великий потенціал для розвитку нових методів і підходів у нейропсихології. Це дозволяє забезпечити високоточні дані про функціональні порушення ЦНС, що є важливим для подальших досліджень та розробки ефективних методів лікування та реабілітації пацієнтів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

1. І. М. Галян, «Психодіагностика,» Навчальний посібник. Київ: Академвидав, С. 45-46, 2018.
2. Sierra Adare-Tasiwoopa ápi, & Nathan Silva, *Gamification in Higher Education: A How-To Instructional Guide*, Routledge, New York, 2023, pp. 262. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003444954>.

УДК: 004.8

ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ІГРОВОЇ ЕМПАТІЇ ШЛЯХОМ ТЕСТУВАННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ ТА УПОДОБАНЬ КІБЕРГРАВЦІВ

КРИВА Д.О., СОБКО О.В., ТИЩЕНКО О.О., КЛІМЕНКО В.І.
(dasha.kryva12@gmail.com, olenasobko.ua@gmail.com, tyschenko.helen@gmail.com, ler.klimenko.8@gmail.com)
Хмельницький національний університет

В даній роботі запропоновано підхід для визначення рівня ігрової емпатії кібергравців шляхом тестування. Було спроектовано та розроблено програмний застосунок для визначення рівня ігрової емпатії шляхом тестування психологічних властивостей та уподобань кібергравців за допомогою мови C#. Створені тести дають змогу визначати відповідні характеристики кібергравця та рівень їх розвитку. Наприклад, визначення ігрових комунікаційних навичок, однією з яких є ігрова емпатія.

Психологічні тести в індустрії комп'ютерних ігор проводяться з різних причин і для різних цілей. Наприклад, дозволяють оцінити різні ігрові особистості, такі як емоційна стабільність, екстраверсія, сумлінність, дружелюбність тощо. Це може бути важливо для розуміння та прогнозування поведінкових реакцій кібергравця у різних ситуаціях. У вивченні здібностей та навичок деякі психологічні тести спрямовані на вивчення конкретних здібностей та навичок, таких як когнітивні здібності (наприклад, IQ тести), комунікативні навички, лідерські якості тощо. Це може бути корисним для визначення індивідуальних потреб та можливостей розвитку.

Загалом психологічні тести мають велику кількість сфер використання, так як визначають безліч корисної інформації та часто полегшують роботу. Тести дають змогу визначати певні характеристики кібергравця та рівень їх розвитку. Наприклад, визначення соціальних навичок, однією з яких є ігрова емпатія.

Ігрова емпатія – особлива форма психічного відображення кібергравцем віртуальної реальності, що опосередкована внутрішнім світом гравця (емпата). Суть ігрової емпатії полягає у відображенні суб'єктом емпатії переживань емпата і трансформації цих пережив, у власні [1]. Індекс міжособистісної ігрової реактивності є показником диспозиційної емпатії, який виходить з припущення, що ігрова емпатія складається з набору окремих, але пов'язаних конструкцій [2]. Інструмент містить чотири підшкали з семи пунктів, кожна з яких стосується окремого аспекту емпатії. Шкала сприйняття точки зору (PT) вимірює зареєстровану тенденцію спонтанно приймати психологічну точку зору інших. Шкала емпатичного занепокоєння (EC) оцінює схильність відчувати почуття симпатії та співчуття до інших. Шкала особистого дистресу (PD) визначає схильність відчувати дистрес і дискомфорт у відповідь на надзвичайний дистрес інших. Шкала фантазії (FS) вимірює схильність уявно переносити себе у вигадані ігрові ситуації [3]. Для того, щоб пройти тестування потрібно відповісти на 60 питань. Відповіді на кожне твердження оцінюються за шкалою від А до Е. Для обрахунку результатів психологічного опитування створений метод, який обирає шкалу, за якою повинне оцінюватися конкретне питання, виводить результат користувачеві (рисунок 1).

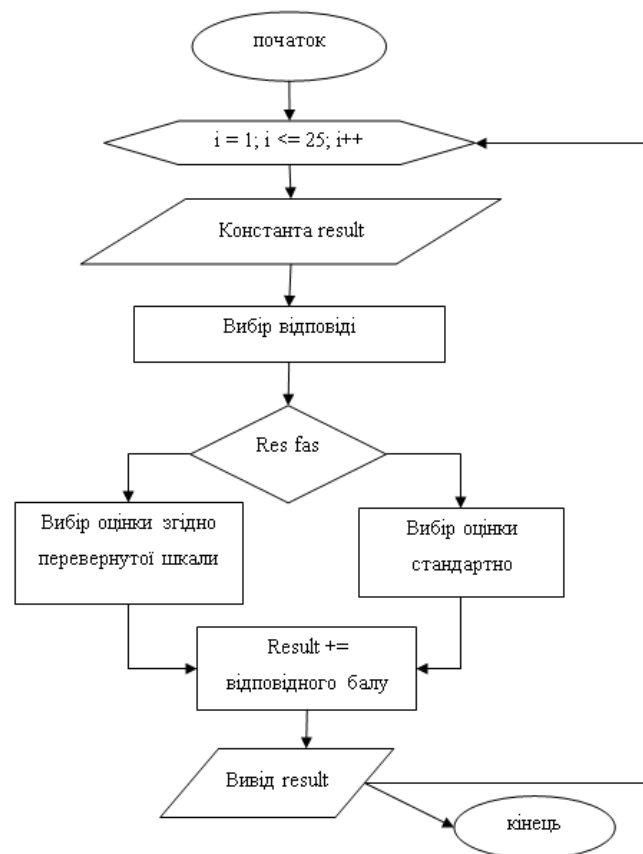


Рисунок 1 – Блок-схема оцінювання рівня ігрової емпатії

Діаграма варіантів використання застосунку (рисунок 2), для визначення рівня ігрової емпатії демонструє всі можливі функції, які доступні користувачеві до використання. Програма надає можливість кібергравцеві проходження тестування, збереження результатів за персональним логіном та паролем до нього, підбір індивідуальних рекомендацій відповідно до результатів проходження тестування.

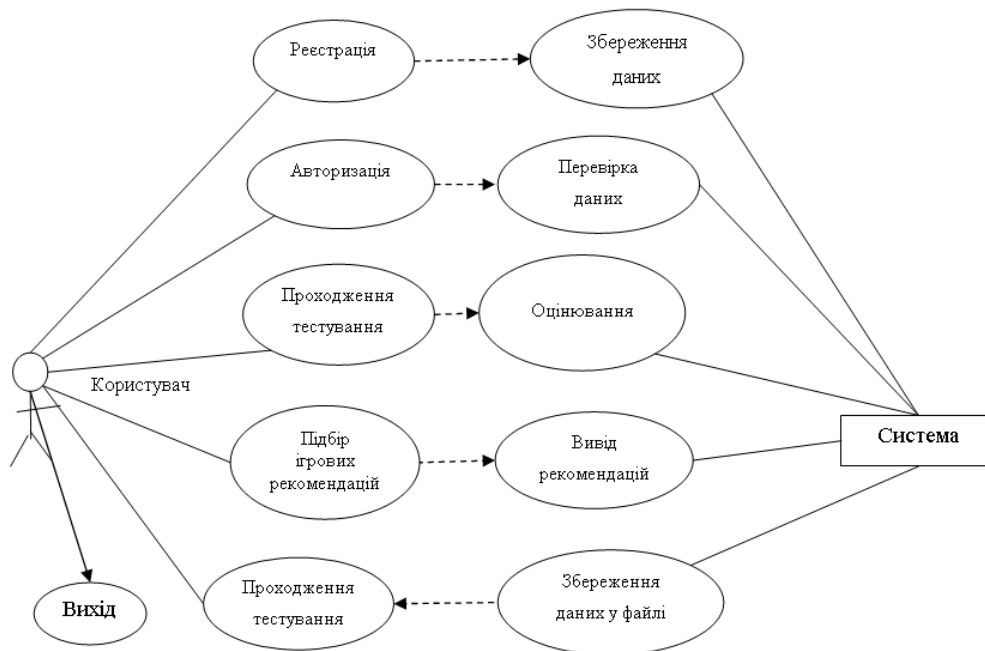


Рисунок 2 – Діаграма варіантів використання застосунку з визначення рівня ігрової емпатії

Тестування реалізується на відповідній формі застосунку (рисунок 3), де користувач отримує інструкції щодо проходження тестування. Для проходження тестування користувачеві потрібно відповідати на твердження, натискаючи кнопки-відповіді, кожна з яких викликає появу наступного твердження. Коли питання закінчилися, відповідь на кожне твердження була додана до результату і, натиснувши на кнопку «Результат», користувач побачить відповідне значення на своєму екрані. Також в момент коли користувач відповів на останнє твердження на екрані з'являються кнопки «Отримати рекомендації» та «Особистий кабінет». Натиснувши на кнопку «Отримати рекомендації», користувач потрапляє на вкладку, де застосуно підбирає персональну рекомендацію.

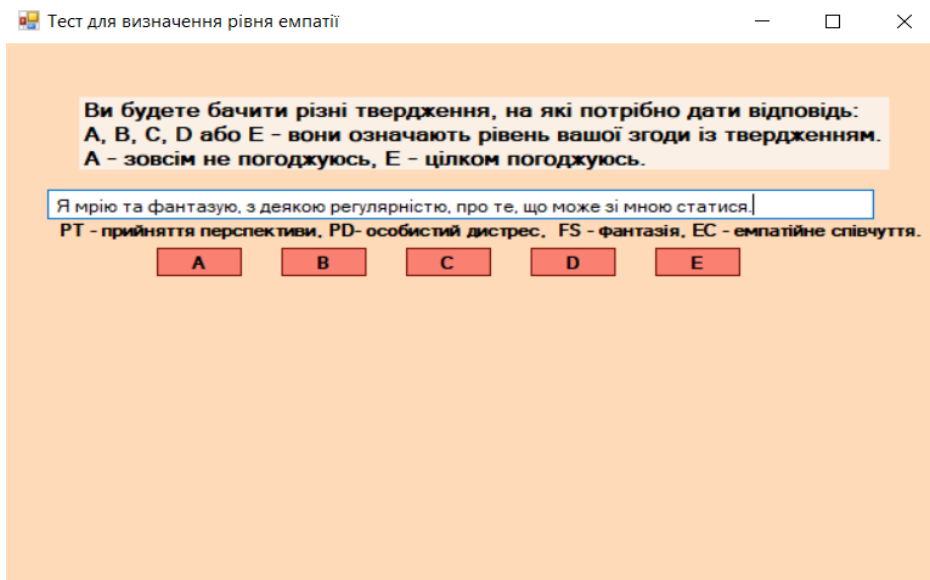


Рисунок 3 – Тестування для визначення рівня ігрової емпатії

Таким чином, було спроектовано та розроблено програмний застосунок для визначення рівня ігрової емпатії шляхом тестування психологічних властивостей та уподобань кібергравців за допомогою мови C#. Метою було створення зручного інструменту для кібергравців, який дозволяє визначити їхній рівень ігрової емпатії та отримати

персоналізовані рекомендації для покращення. Створені тести дають змогу визначати відповідні характеристики кібергравця та рівень їх розвитку. Наприклад, визначення ігрових комунікаційних навичок, однією з яких є ігрова емпатія. Використані методи та засоби інформаційних технологій включають проектування алгоритмів обробки даних, розробку інтерфейсу користувача, створення бази даних для збереження результатів та реалізацію функцій авторизації та обробки вхідних даних.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Журавльова Л.П. Психологія емпатії. [Online]. Available: http://ir.polissiauniver.edu.ua/bitstream/123456789/12998/1/ZduNPU_2007_328.pdf.
2. Psychology-tools. [Online]. Available: <https://psychology-tools.com/test/empathy-quotient>.
3. Eckerd. Індекс міжособистісної реактивності. [Online]. Available: <https://www.eckerd.edu/psychology/iri/>.

УДК 37.02

ІНТЕГРАЦІЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ІГРОВИХ МЕТОДАХ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ТА РОЗВИТКУ ЖИТТЄВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ПІДЛІТКІВ У ДИТЯЧИХ ОЗДОРОВЧИХ ЗАКЛАДАХ

КУЛИКОВСЬКИЙ С.С., КУЛИКОВСЬКА Н.А., УШАТИЙ В.М.
(serg12fast@gmail.com, gontar@zp.edu.ua)

Класичний приватний університет
Національний університет «Запорізька політехніка»
Комунальний заклад "Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів
"Козацький ліцей" Запорізької обласної ради

Дослідження присвячене використанню сучасних інформаційних технологій та ігрових методів як інноваційного інструменту для соціалізації й розвитку життєвих компетенцій підлітків у дитячих оздоровчих закладах. Розглядаються мобільні додатки, віртуальні симуляції та освітні онлайн-платформи. Результати показали, що ці методи підвищують мотивацію, комунікативні навички, критичне мислення та цифрову грамотність підлітків. Визначено важливість персоналізованого підходу та адаптивних систем на основі штучного інтелекту для підвищення ефективності навчання в умовах короткотривалого перебування в оздоровчих закладах.

У контексті стрімких соціальних змін та технологічного прогресу, система освіти стикається з необхідністю пошуку нових, ефективних методів навчання та виховання підростаючого покоління. Особливої уваги потребує проблема соціалізації та розвитку життєвих компетенцій підлітків, які знаходяться на критичному етапі формування особистості.

Дитячі оздоровчі заклади, як унікальне освітньо-виховне середовище, мають значний потенціал для вирішення цієї проблеми. Однак, обмежений час перебування дітей у таких закладах (зазвичай 2-3 тижні) створює додаткові виклики для педагогів та вихователів. Традиційні методи навчання та виховання часто виявляються недостатньо ефективними в таких умовах, що зумовлює необхідність пошуку інноваційних підходів.

Ігрові технології, завдяки своїй здатності створювати захоплюючий, емоційно насичений контекст для навчання та розвитку, представляють собою перспективний інструмент для вирішення зазначеної проблеми. Вони дозволяють:

–створити мотивуюче середовище, яке стимулює активну участь підлітків у процесі навчання та розвитку;