

УДК 376.68:37.013.42

DOI 10.31494/2412-9208-2022-1-3-92-103

THE USE OF GAMIFICATION IN THE SYSTEM OF SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL FORCIBLY DISPLACED TEENAGERS' ADAPTATION

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В СИСТЕМІ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОЇ АДАПТАЦІЇ ПІДЛІТКІВ – ВИМУШЕНИХ ПЕРЕСЕЛЕНЦІВ

Hanna MYTSYK,

Candidate of Pedagogical
Sciences, Assistant Professor

kolibri07s@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0002-4989-416X>

Anastasiia POPOVA,

Candidate of Pedagogical
Sciences, Associate Professor

kovaleva.anastasia.45@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-5176-0059>

Myroslava BOHDANOVA,

student of the second (master's)
level of higher education

miss.smith11156@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4989-416X>

*Berdiansk State Pedagogical
University,*

✉ 4, Schmidt st., Berdiansk,
Zaporizhzhia region, 71100, Ukraine

Ганна МИЦИК,

кандидат педагогічних наук

Анастасія ПОПОВА,

кандидат педагогічних наук,
доцент

Мирослава БОГДАНОВА,

здобувачка другого
(магістерського) рівня вищої освіти

*Бердянський державний
педагогічний університет,*

✉ вул. Шмідта, 4, м. Бердянськ,
Запорізька обл., 71100, Україна

Original manuscript received: October 01, 2022

Revised manuscript accepted: November 28, 2022

ABSTRACT

The article presents the authors' view on the problem of social and psychological forcibly displaced teenagers' adaptation as a result of the armed aggression of the Russian Federation against Ukraine. The importance of studying the foreign colleagues' experience regarding the methods (measures) used by them is characterized, which allow a forcibly displaced teenagers to adapt quicker to a new educational environment in an unfamiliar country. The essential characteristics of the social and psychological forcibly displaced teenagers' adaptation were analyzed. It is noted that the school is the main institution that provides the proper conditions for the social and psychological adaptation of forcibly displaced teenagers. The use of gamification method in school conditions as a way of influencing the process of social and psychological forcibly displaced teenagers' adaptation is substantiated, taking into account the interests of modern teenagers, their fascination with digital means and constant use of the Internet. The structural elements of the gamification method in the educational process are highlighted, and its advantages are indicated. The main tasks of social and psychological teenagers' adaptation by means of gamification (subcultural identification, self-actualization, emotional attunement) are defined. The algorithm of implementation and use of the gamification method in this process is presented.

92

ICV 2021: 85.25

DOI 10.31494/2412-9208-2022-1-3

The feasibility of creating high-quality educational content is emphasized; its elements (dynamics, mechanics and components) are characterized. The importance of the teacher's role when applying the gamification method is accented. It is underlined that the professional competence of the pedagogical and social worker is considered as a necessary condition for achieving the goals determined by the use of gamification. In the context of improving methods that would ensure the effectiveness of social and psychological forcibly displaced teenagers' adaptation at the stage of their education at school, it is recognized to be quite important to spread one's own efforts in this regard.

Key words: armed aggression, forcibly displaced teenagers, social and psychological adaptation, school, gamification.

Вступ. Унаслідок збройної агресії Російської Федерації проти України, з метою уникнення її негативних наслідків значна частина населення нашої держави змушена була залишити або покинути своє місце проживання. Одні знайшли прихисток на більш безпечній території України, інші – за кордоном. Щодо останніх, за даними Агентства ООН у справах біженців, станом на серпень 2022 року в країнах Європи перебуває понад 6,3 млн. українців, приблизно 3,7 млн. з них зареєструвалися там для отримання тимчасового захисту чи подібного статусу [16]. Найбільше наших співгромадян, які покинули обжиті місця через війну, у Польщі (1,1 млн.), Молдові (88 тис.), Словаччині (86,8 тис.), Румунії (50,8 тис.), Угорщині (27,6 тис.) (рис. 1).

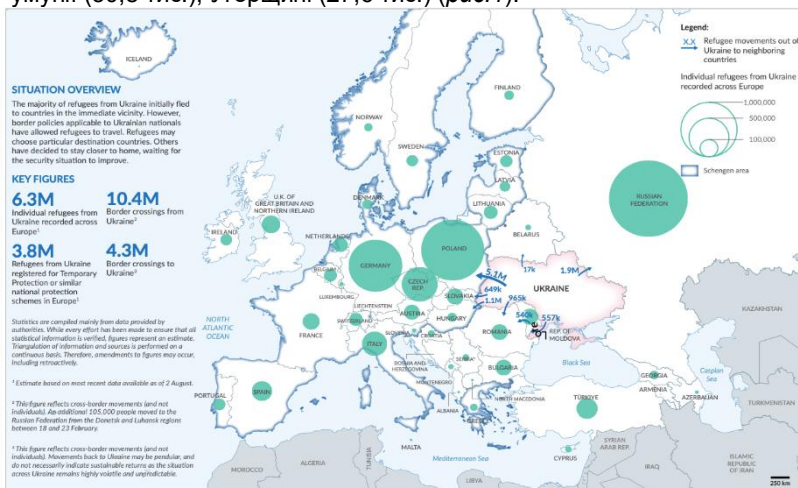


Рис. 1 Кількість біженців з України по Європі (станом на 2 серпня 2022 року); мовою оригіналу [16]

Понад 2,2 млн., за показниками, презентованими UNICEF, – це діти [17]. Особливо вразливою категорією серед них є підлітки. У цьому віці їх бажання бути статусним, самореалізуватись та самоствердитись, завоювати повагу та популярність серед однолітків призводить до емоційної залежності

від соціального схвалення. Перебуваючи на цьому етапі свого життя у певній конфронтації з оточуючими, цей процес до певної міри посилюється знаходженням підлітка в незнайомому йому середовищі, особливо, якщо причина цьому – вимушений переїзд, пов'язаний зі збройною агресією. Ситуацію можуть загострювати події, пов'язані з втратою або розлукою з близькими, припиненням навчання в школі, звідси і недостатність спілкування з однолітками, що є однією із провідних діяльностей дітей цього віку. Додамо до цього стреси, які супроводжують підлітків через необхідність їх акультурації (вивчення нової мови, налагодження соціального спілкування), «формування адекватної системи стосунків із приймаючою громадою, інтеграції в соціальні групи нового поселення, прийняття норм і цінностей нового соціального оточення» [1 : 207].

У цих обставинах однією з актуальних проблем нам бачиться визначення умов, які б забезпечували соціально-психологічну адаптацію підлітків у новому для них середовищі. У сучасній науці її досліджують з різних сторін. Зокрема, у своїх працях вітчизняні та зарубіжні вчені розглядають різні аспекти психологічних проблем, з якими зіштовхнулись діти підліткового віку у зв'язку з вимушеною зміною місця їх проживання. Так зокрема, А. Коваленко, Ю. Хачатурян [2], М. Фазел (M. Fazel), А. Штейн (A. Stein) [9], К. Вентцель (K. Wentzel), С. Руссел (S. Russell), С. Бейкер (S. Baker) [19] вдаються до пошуку шляхів подолання психологічних проблем підлітків та пов'язаних із цим труднощів; I. Корреа-Велес (I. Correa-Velez), С. Гіффорд (S. Gifford), А. Барнетт (A. Barnett) [7]; М. Фазел (M. Fazel), А. Штейн (A. Stein) [9], М. Портер (M. Porter), Н. Хаслам (N. Haslam) [13] акцентують увагу на необхідності створення умов для сприятливого протікання адаптації у зазначеної категорії осіб; М. Шахнер (M. Schachner), Л. Хуанг (L. Juang), У. Моффітт (U. Moffitt), Ф. Ван де Війвер (F. Van de Vijver) [15], М. Кіа-Кітінг (M. Kia-Keating), Б. Елліс (B. Ellis) [11] вказують на пріоритетне місце школи як соціального інституту, який допомагає дітям успішно адаптуватися й соціалізуватися; П. Веддер (P. Vedder), Г. Горенчик (G. Horenczyk) [18] наголошують на необхідності із ознайомленням з новою культурою та налагодженням соціальних контактів з однолітками і дорослими саме в закладах освіти, які є провідними для конкретного віку.

З опрацьованих джерел випливає, що в інституційному сенсі саме школа є тим специфічним полікультурним освітнім середовищем, яке здатне створити всі умови для ефективного процесу соціально-психологічної адаптації дітей та учнівської молоді при організації якісної освітньої складової, соціальної та психологічної підтримки [11]. Така думка знаходить своє обґрунтування і в законодавстві Європейського Союзу, яке гарантує вимушеним переселенцям право на здобуття ними освіти. Так, згідно з Директивою Ради Європейського Союзу 2001/55/ЄС від 20.07.2001 р. держави-члени надають особам віком до 18 років, які користуються тимчасовим захистом, доступ до системи освіти на тих самих умовах, що й громадянам приймаючої держави-члена (ст. 14). У

зв'язку з цим важливим є вивчення досвіду зарубіжних колег щодо використовуваних ними методів (заходів), які дозволяють підлітків-вимушеному переселенцю більш швидше адаптуватися до нового освітнього середовища в незнайомій йому країні. Цінними слід вважати й думки тих здобувачів освіти, які на собі відчули всі проблеми соціально-психологічної адаптації, з якими стикаються більшість українських підлітків за кордоном, їхні пропозиції щодо покращення ситуації.

Зваживши на інтереси сучасних підлітків, їх захоплення цифровими засобами та постійне користування Інтернетом (згідно з даними Державної служби статистики України за 2020 рік 80% хлопців у віці до 15 років та 76% дівчат користуються Інтернетом щоденно) в рамках запропонованого дослідження перспективним визнано поєднання традиційних методів адаптації з інноваційними. У контексті наведеного на особливу наукову увагу, на переконання авторів, заслуговує гейміфікація, яка передбачає використання окремих елементів ігор у неігрових практиках [20 : 131], застосовуючи при цьому комп'ютерну та інші види інтерактивної техніки. Перевага цього методу в тому, що він сприяє налагодженню скорішої взаємодії в колективні, подоланню ізоляції і інтенсивнішої інтеграції в референтну групу, сприйняттю її норм; самовираженню та самореалізації, формуванню соціальної креативності підлітків. Важливою бачиться роль вчителя у цьому процесі. Професійна компетентність педагогічного працівника в такому випадку розглядається як необхідна умова досягнення цілей, зумовлених використанням гейміфікації.

Додамо, що така актуальність означеної нами проблеми, обумовлена невпинним збільшенням у всьому світі кількості осіб, які стали вимушеними переселенцями у зв'язку зі збройним конфліктом, тимчасовою окупацією, через загрозу етнічних чисток, проявів насильства, порушень прав людини. В порівнянні з 2019 роком їх чисельність зросла на 4%. І за результатами щорічного звіту УВКБ ООН за 2020 рік становила 82,4 мільйона (2019 рік – 79,5 мільйона), де 42% – особи віком до 18 років [16].

Мета статті полягає в дослідженні та обґрунтуванні доцільності використання методу гейміфікації в умовах школи як способу впливу на соціально-психологічну адаптацію підлітків-вимушених переселенців.

Методи та методики дослідження. Досягнення поставленої мети зумовило використання таких методів дослідження, як аналіз, зіставлення різних поглядів науковців на проблему, вивчення стану її розробленості; систематизація, узагальнення – для уточнення базових понять, визначення змісту та структури методу гейміфікації, обґрунтування необхідності його поєднання з традиційними методами соціально-психологічної адаптації в роботі з підлітками-вимушеними переселенцями, впровадження в сучасну освітню та соціально-педагогічну практики.

Результати та дискусії. У контексті нашого дослідження слушним вважаємо розглядати соціально-психологічну адаптацію підлітків – вимушених переселенців як складний і багатовимірний процес взаємодії представників різних культур, в результаті якого відбувається

формування нової позитивної соціальної ідентичності, адекватної зміненим соціокультурним умовам; процес розвитку особистісного потенціалу індивіда в міру його активного включення в різні види діяльності, в систему міжособистісних відносин, соціокультурне і соціально-політичне життя суспільства, знаходження умов для реалізації потреб в самоповазі і самоактуалізації особистості [2].

Виходячи із зазначеного, звертаємо увагу, що цей процес складається з двох основних компонентів – процесуального та результативного. Відтак, перший передбачає взаємодію особистості й середовища шляхом його безпосереднього включення і свідомої регуляції процесу з боку інститутів середовища, інституційних й неформальних мереж, міжособистісних зв'язків і взаємодій. Тоді як результативний компонент спрямований на формування адаптованості – стану, що дозволяє особистості проявляти свої творчі, конструктивні можливості, відчувати самоствердження, особисту цінність та значимість.

Слід зауважити, що на успішну соціально-психологічну адаптацію дітей підліткового віку, які є вимушеними переселенцями, впливають ряд об'єктивних (вік, стать, рівень освіти, статус, інша культура, мова, релігія тощо) та суб'єктивних (індивідуально-психологічних особливостей особистості) факторів. За таких обставин вкрай не доцільно розглядати цю категорію дітей як однорідну групу, оскільки кожен підліток сам по собі вже має багато в чому освоєні норми, цінності, способи поведінки рідної культури; особистий досвід, засвоєний під час проживання та навчання в Україні; особистісні риси, що роблять їх не схожими на інших.

І беручи до уваги те, що провідним інститутом, в якому відбувається соціально-психологічна адаптація підлітка є школа [11; 15; 18], вона має, зважаючи на індивідуальні та особистісні психологічні змінні підлітків, забезпечувати належні умови адаптації, свідомо регулювати цей процес; сприяти груповій приналежності шляхом залучення дітей до різних видів діяльності. Кожна така організована діяльність повинна, у свою чергу, спонукати до спілкування та взаємодії з однолітками, прийняття рішень, формування здатності досягати бажаних цілей, розвивати навички самоконтролю та саморегулювання. Зокрема, відповідати їх інтересам та бути схвалюваною підлітковою групою. З цього приводу В. Нечереда та В. Кириченко зазначають, що найпотужніший потенціал має гра [4]. За своїм змістом вона є мотиваційною та здійснює одночасно і виховний, і терапевтичний вплив на підлітків: формує почуття колективізму, солідарності, терпимості, вміння слухати, аналізувати й розуміти як мотиви поведінки інших людей, так і свої власні; ефективно взаємодіяти з оточуючими, конструктивно вирішувати конфліктні ситуації, допомагає розвивати здатність до самопізнання, зокрема глибоко усвідомлювати власні враження, упередження, реакції, стереотипи, у ній відкриваються можливості значно простіше долати психологічні бар'єри на шляху до становлення гармонійних стосунків з оточуючими [4: 105]. На їх переконання, гра адаптує підлітка в середовищі однолітків, допомагає його соціалізації і

самовихованню, сприяє формуванню життєво важливих цінностей та розширює сферу досвіду учня [4 : 105]. Відтак, доходимо висновку, що в руках компетентного фахівця вона стає перспективним методом розвитку адаптивної здатності його особистості.

Окремі аспекти використання ігор з дітьми-біженцями аналізували К. Каллман (K. Kalkman), А. Кларк (A. Clark) [10], Л. Лакруа (L. Lacroix), С. Руссо (C. Rousseau), М.-Ф. Готьє (M.-F. Gauthier), А. Сінгх (A. Singh), Н. Гігер (N. Giguere), Ю. Лемзуді (Y. Lemzoud) [12] та М. Бенуа (M. Benoit) [14], К. Бізота (K. Bizota), К. Макрі (K. Makri) [5]. Результати етнографічного тематичного дослідження К. Каллмана (K. Kalkman), А. Кларка (A. Clark) засвідчили позитивний вплив рольових ігор на дітей зазначеної категорії [10]. Науковці вказують на те, що їх застосування полегшує переробку травматичного досвіду, розвиває здатність розпізнавати соціальну діяльність, культурну самобутність і місцеві традиції. Вчені С. Руссо (C. Rousseau), М. Бенуа (M. Benoit), Л. Лакруа (L. Lacroix) та М.-Ф. Готьє (M.-F. Gauthier) визнали дієвим методом вирішення емоційних проблем дітей біженців та іммігрантів ігри з піском. Неодноразові оцінки батьків і педагогів показали, що система ігор з піском зменшує психологічний стрес у їх дітей та вихованців [14].

Між тим, слід зважити на те, що розширення сфери застосування цифрових технологій, доступність гаджетів та інтенсивний розвиток соціальних медіа вплинули на зміну способів пізнання дитиною світу. Сучасне покоління відкриває його не лише безпосередньо, через пізнання навколишньої дійсності чи навчання в закладі освіти та сімейний вплив, а й опосередковано за допомогою цифрових засобів [3]. Сьогодні соціальні мережі дають дітям доступ до миттєвого спілкування, незважаючи на наявну віддаленість, створюють умови для саморепрезентації, розширення дружнього кола і формування релевантних віртуальних спільнот, не обмежених фізичним простором; дозволяють отримати зовнішнє схвалення й підтримку, візуалізувавши власну унікальність й популярність [3].

Участь в онлайн-іграх сприяє пошуку інноваційного вирішення проблем, створенню комунікаційної мережі, нової соціальної взаємодії. Відтак, умови всеосяжної цифровізації суспільства вимагають: а) від школи багатого більшої гнучкості у виборі форм і методів впливу на підлітка, широкого використання соціальних мереж, персоналізацію навчання, комбінацію індивідуальної і групової роботи; б) від фахівця – поєднання традиційних методів та способів впливу на соціально-психологічну адаптацію підлітків з ігровими практиками; вмілого використання ним цифрових інструментів в зазначеному процесі. В цьому аспекті не перестає бути цікавою для учнівської молоді як одного із способів використання елементів гри в навчанні – гейміфікація.

Окремі науковці (К. Бізота (K. Bizota), К. Макрі (K. Makri) [5], Е. Кроцетті (E. Crocetti), Ф. Гольф'єрі (F. Golfieri) [8], А. Чо (A. Cho) [6]) наголошують на її ефективності в сприянні соціально-психологічної адаптації біженців, вимушених переселенців та переміщених осіб шкільного

віку. Так, К. Бізота (K. Bizota), К. Макрі (K. Makri), розглянувши платформу Classcraft, її функціональні можливості, вказували на переваги використання елементів гри під час вивчення дітьми іноземної мови. Закцентувано увагу на тому, що гейміфікація має ефективний вплив, сприяє їх співпраці, зануренню та конкуренції в тому разі, якщо відповідає можливостям дітей [5].

Натомість Е. Крочетті (E. Crocetti), Ф. Гольф'єрі (F. Golfieri) зазначають, що створення інтерактивного гейміфікованого контенту може допомогти зрозуміти місцевим дітям проблеми, з якими стикаються підлітки-мігранти, сформувати позитивну установку на знайомство та спілкування з ними. З цією метою ними розроблено короткий інтерактивний сценарій, визначені основні ігрові елементи (бейджі, бали, таблиці лідерів, рівні та графіки продуктивності) відповідно до завдань та змісту контенту [8].

Щодо використання гаджетів в адаптації підлітків-мігрантів до нового культурного середовища, то цікавою є думка А. Cho [6]. За результатами експериментального дослідження, ним констатовано, що використання мобільних телефонів іноді маскує невпевненість підлітків-мігрантів у собі, проте допомагає їм асимілюватися до спільноти, до якої вони хочуть належати [6].

Щодо з'ясування значення терміну «гейміфікація», нам імпонує його трактування, запропоноване вітчизняними дослідниками О. Ярошенко, Л. Кокоріною, І. Шиманович, Н. Наумовською, Н. Щасливою, Н. Сердюк [21]. Вони розглядають її в освітньому процесі «як спеціально створені умови за рахунок ігрових елементів, які занурюють учнів у нереальний ігровий світ і спрямовані на досягнення реальних цілей та завдань» [21: 443].

У рамках досліджуваної проблеми з урахуванням особливостей соціально-психологічної адаптації підлітків описані вище, серед основних завдань цього процесу виділяємо такі: по-перше, *субкультурна ідентифікація особистості* (подолання ізоляції за рахунок підвищення мотивації до налагодження контакту вимушених переселенців зазначеної категорії з місцевими підлітками, їх інтеграції в референтну групу, прийняття ними її норм і правил поведінки); по-друге, її *самоактуалізація* (сприяння залученості, самовираженню та самореалізації підлітків, формуванню соціальної креативності – здатності до гнучкої організації нових форм рівноправних партнерських взаємин, до нестандартних рішень звичайних проблем, мобільності поведінки, прагнення підкреслити природну унікальність особистості); по-третє, *емоційне співналаштування* (встановлення сприятливої емоційно-комфортної ігрової атмосфери, невербального характеру взаємодії, що забезпечує точне і адекватне взаємне сприйняття; розвиток емпатії; побудова групової взаємодії, заснованої на довірі; знаходження спільної мови під час спілкування зі своїми ровесниками без відчуття цивілізаційних, соціальних, мовних чи культурних бар'єрів).

Для розкриття потенціалу методу гейміфікації в досягненні окреслених нами завдань слід звернути увагу на алгоритм його впровадження та використання. Відтак, необхідно: а) окреслити чітку

мету та результат, який бажано отримати в кінці; б) визначити цільову аудиторію (вікову групу її учасників і навички, якими вони володіють на початковій стадії гри), зосередитися на тому, що гравці повинні робити і в який спосіб їх дії будуть оцінені; в) урахувати специфіку впровадження (форму (групова, індивідуальна) роботи) гейміфікації, режим взаємодії (очний, дистанційний) з учасниками; часові обмеження та оточення, у якому відбуватиметься навчання; г) зважити на чинники, що можуть знижувати ефективність гейміфікації: проблеми з концентрацією уваги та мотивацією гравців; нестачу вмінь і навичок, відсутність у них належного технічного забезпечення; наявність тимчасових змін в емоційному стані (збудження, пригнічення, страх, тривога), фізичні та ментальні фактори; д) вгадати завдання та правила ігрового світу, спосіб у який зростатиме мотивація гравців, а їх дії призводитимуть до зворотнього зв'язку: накопичення балів, віртуальних винагород, змін турнірних таблиць тощо. І насамкінець, е) слід виважено здійснити добір цифрових інструментів, які сприятимуть реалізації елементів гейміфікації, в контексті обраної нами теми, роботі з підвищення рівня соціально-психологічної адаптації підлітків –вимушених переселенців до нового середовища.

Не менш важливою є розробка якісного контенту, який, на переконання К. Вербаха (K. Werbach) і Д. Хантера (D. Hunter), повинен включати такі елементи гри, як динаміка, механіка та компоненти [20]. Коротко охарактеризуємо їх в ієрархічній послідовності. Найвищу позицію займає динаміка гри – прогрес учасників (їх зростання та розвиток), стосунки між користувачами (соціальна взаємодія), емоції (цікавість, сум, здивування, радість), послідовна, безперервна сюжетна лінія; обмеження або вимушені компроміси [20].

До ігрових елементів, що формують механіку процесу гейміфікації відносять: головоломки або інші завдання, вирішення яких потребує зусиль; нагороди, зворотній зв'язок (інформація про успіхи гравця), накопичення ресурсів (показників знань), стан перемоги (шкала досягнень, сумарний показник балів, поточний показник знань з урахуванням бонусів, підсумкова оцінка, рейтинг) тощо [20]. Кожна механіка є способом досягнення однієї або кількох описаних динамік. Неочікувана нагорода, наприклад, яка з'являється без попередження, може стимулювати в учасників позитивні емоції.

Складовими компонентами гейміфікації визначені зовнішні атрибути, як-от: аватар користувача (зображення персонажа гравця), рівні гри, таблиці лідерів, віртуальні нагороди (бонусні бали, нагороди, бейджики, віртуальна валюта), битви (короткочасні змагання), квести, команди тощо [20]. До прикладу, таблиці лідерів дозволяють гравцям порівнювати свою продуктивність з однолітками, покращувати свою успішність та рівень самооцінки, а соціальна бажаність мати певні досягнення, спонукає учасників гри до отримання ними найкращих результатів. Подібно до того, як кожна механіка пов'язана з однією або кількома динаміками, кожен компонент пов'язаний з одним або кількома елементами вищого рівня.

Приміром при досягненні певного рівня гри гравцеві дозволяється збирати нагороди, недоступні для інших користувачів, що знаходяться рівнем нижче.

Слід зазначити, що гейміфікований процес адаптації може включати як всі представлені елементи разом, так і окремі їх комбінації, які дозволяють досягти поставлених цілей та завдань.

Висновки. На жаль, поки у світі мають місце збройні конфлікти, повсюдні прояви насильства, порушення прав людини, переслідування за ознаками раси, віросповідання, національності, громадянства (підданства), доти буде така категорія осіб як підлітки – вимушені переселенці, перебування яких в чужій країні зобов'язує пристосовуватися до нового освітнього середовища. Незважаючи на наявні методи які б сприяли соціально-психологічній адаптації підлітків-вимушених переселенців до такого середовища, слід визнати, що не в усіх випадках вони будуть дієвими. Перед усім, тут слід зважати на певні ментальні відмінності між мешканцями країни, що приймає вимушених переселенців і самими вимушеними переселенцями. Тож, слід вдаватися до пошуків таких методів, які б сприймалися як універсальні, тобто були схваленими обома сторонами. У цьому аспекті цілком виправданим є використання методу гейміфікації, який сприяє співпраці підлітків, знаходженню спільної мови між ними без відчуття цивілізаційних, соціальних, мовних чи культурних бар'єрів. Зазначаємо, що таке його використання не ставить своєю метою формування особистості із заздалегідь заданими властивостями, якостями, навченістю, підготовленістю. Головним є створення умов, що забезпечують ефективність соціально-психологічної адаптації підлітків, які є вимушеними переселенцями на етапі їх навчання в школі.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми соціально-психологічної адаптації підлітків – вимушених переселенців і засвідчує необхідність її подальшої вивчення в частині розробки гейміфікованого контенту з методичними вказівками щодо його використання в процесі соціально-психологічної адаптації зазначеної категорії осіб.

Література

1. Жданович Ю. М. Особливості адаптації дітей вимушених переселенців. *Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді*. 2017. Вип. 21 (1). С. 204–214.
2. Коваленко А. Б., Хачатурян Ю. Р. Особливості соціально-психологічної адаптації дітей-мігрантів в освітньому середовищі. *Теоретичні і прикладні проблеми психології*. 2020. С. 5–19.
3. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. 2021. 52 с. URL : <https://cutt.ly/PZFUWOp> (дата звернення: 17.08.2022)
4. Нечереда В. Б., Кириченко В. І. Підлітки уразливих категорій: типологія і особливості виховання в умовах закладів загальної середньої освіти: метод. посіб. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2019. 134 с.
5. Bizota K., Makri K. Gamifying the Refugee Classroom: Challenges and Potential. *Handbook of Research on the Influence and Effectiveness of Gamification in Education*. 2022. 835 p. 10.4018/978-1-6684-4287-6

6. Cho A. Korean immigrant teenagers' literacy practices and identity negotiation through smartphone use. *Applied Linguistics Review*. 2022. URL: <https://doi.org/10.1515/applrev-2022-2012> (дата звернення: 04.10.2022)

7. Correa-Velez I., Gifford S. M., Barnett A. G. Longing to belong: Social inclusion and wellbeing among youth with refugee backgrounds in the first three years in Melbourne Australia. *Social Science & Medicine*. 2010. 71 (8). P. 1399–1408. URL: <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2010.07.018> (дата звернення: 04.10.2022)

8. Crocetti E., Golfieri F. Gamification Strategy for the PROMIS Curriculum Module: Social Inclusion of Adolescents with a Migrant Background. *Best Practices for the Gamification of Social Inclusion in Online Learning* / O. Negru-Subtirica, R. Erentaite (ed.). Romania : Editura ASCR, 2022. P. 83–124.

9. Fazel M., Stein A. The mental health of refugee children. *Archives of Disease in Childhood*. 2002. 87(5). P. 366–370. <https://doi.org/10.1136/adc.87.5.366>

10. Kalkman K., Clark A. Here we like playing princesses – newcomer migrant children's transitions within day care: exploring role play as an indication of suitability and home and belonging. *European Early Childhood Education Research Journal*. 2017. 25. P. 292–304. doi: 10.1080/1350293X.2017.1288020

11. Kia-Keating M., Ellis B. Belonging and Connection to School in Resettlement: Young Refugees, School Belonging, and Psychosocial Adjustment. *Clinical child psychology and psychiatry*. 2007. №12. P. 29–43. 10.1177/1359104507071052.

12. Lacroix L., Rousseau C., Gauthier M.-F., Singh A., Giguère N., Lemzoudi Y. Immigrant and refugee preschoolers' sandplay representations of the tsunami. *The Arts in Psychotherapy*. 2007. 34. P. 99–113. doi: 10.1016/j.aip.2006.09.006

13. Porter M, Haslam N. Predisplacement and Postdisplacement Factors Associated With Mental Health of Refugees and Internally Displaced Persons: A Meta-analysis. *JAMA*. 2005. 294(5). P. 602–612. doi:10.1001/jama.294.5.602

14. Rousseau C., Benoit M., Lacroix L., Gauthier M.-F. Evaluation of a sandplay program for preschoolers in a multiethnic neighborhood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 2009. 50. P. 743–750. doi: 10.1111/j.1469-7610.2008.02003.x

15. Schachner M. K., Juang L., Moffitt U., Van de Vijver F. J. R. Schools as acculturative and developmental contexts for youth of immigrant and refugee background. *European Psychologist*. 2018. 23(1). P. 44–56.

16. Ukraine situation flash update. *UNHCR*. URL: <https://unhcr.org/cr/62ed1b2421> (дата звернення: 10.08.2022)

17. One hundred days of war in Ukraine have left 5.2 million children in need of humanitarian assistance. *UNICEF*. URL: <https://cutt.ly/HVyslza> (дата звернення: 10.08.2022)

18. Vedder P. H., Horenczyk G. Acculturation and the school. *The Cambridge handbook of acculturation psychology* / In D. L. Sam, J. W. Berry (Eds.). Cambridge University Press. 2006. P. 419–438. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511489891.031>

19. Wentzel K. R., Russell S., Baker S. Emotional support and expectations from parents teachers and peers predict adolescent competence at school. *Journal of Educational Psychology*. 2016. 108 (2). P. 242–255.

20. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Wharton Digital Press*. 2012. 149 p.

21. Yaroshenko O., Kokorina L., Shymanovych I., Naumovska N., Shchaslyva N., Serdiuk N. The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. 2022. 14. P. 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>

References

1. Zhdanovich, Yu. (2017). *Osoblyvosti adaptatsiyi ditey vymushenykh pereselentsiv* [Peculiarities of adaptation of children of forced immigrants]. *Teoretyko-metodychni problemy vykhovannya ditey ta uchnivsk'oyi molodi* – Theoretical and Methodical Problems of Children and Youth Education, 21(1), 204–214. [in Ukrainian].
2. Kovalenko, A., Khachaturyan, Yu. (2020). *Osoblyvosti sotsial'no-psykholohichnoyi adaptatsiyi ditey-migrantiv v osvith'omu seredovyschchi* [Peculiarities of socio-psychological adaptation of migrant children in the educational environment]. *Teoretychni i prykladni problemy psykholohiyi* – Theoretical and applied problems of psychology, 5–19. [in Ukrainian].
3. *Kontseptsiya vykhovannya ditey ta molodi v tsyvrovomu prostori* (2021) [The concept of raising children and youth in the digital space]. URL: <https://cutt.ly/PZFUWOP> [in Ukrainian].
4. Nechereda, V., Kyrychenko, V. (2019). *Pidlitky urazyvlyvykh katehoriy: typolohiya i osoblyvosti vykhovannya v umovakh zakladiv zahal'noyi seredn'oyi osvity* [Adolescents of vulnerable categories: typology and peculiarities of education in general secondary education institutions]. *Kropyvnyts'kyy: Imeks-LTD*. [in Ukrainian].
5. Bizota, K., & Makri, K. (2022). *Gamifying the Refugee Classroom: Challenges and Potential*. *Handbook of Research on the Influence and Effectiveness of Gamification in Education*. 10.4018/978-1-6684-4287-6 [in English].
6. Cho, A. (2022). *Korean immigrant teenagers' literacy practices and identity negotiation through smartphone use*. *Applied Linguistics Review*. URL: <https://doi.org/10.1515/applirev-2022-2012> [in English].
7. Correa-Velez, I., Gifford, S. M., & Barnett, A. G. (2010). *Longing to belong: Social inclusion and wellbeing among youth with refugee backgrounds in the first three years in Melbourne Australia*. *Social Science & Medicine*, 71(8), 1399–1408. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2010.07.018> [in English].
8. Crocetti, E., & GOLFIERI, F. (2022). *Gamification Strategy for the PROMIS Curriculum Module: Social Inclusion of Adolescents with a Migrant Background*. In O. Negru-Subtirica, R. Erentaite (eds), *Best Practices for the Gamification of Social Inclusion in Online Learning* (pp. 83–124). Editura ASCR, [in English].
9. Fazel, M., & Stein, A. (2002). *The mental health of refugee children*. *Archives of Disease in Childhood*, 87(5), 366–370. <https://doi.org/10.1136/adc.87.5.366>. [in English].
10. Kalkman, K., & Clark, A. (2017). *Here we like playing princesses – newcomer migrant children's transitions within day care: exploring role play as an indication of suitability and home and belonging*. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25, 292–304. doi: 10.1080/1350293X.2017.1288020. [in English].
11. Kia-Keating, M., & Ellis, B. (2007). *Belonging and Connection to School in Resettlement: Young Refugees, School Belonging, and Psychosocial Adjustment*. *Clinical child psychology and psychiatry*, 12, 29–43. 10.1177/1359104507071052. [in English].
12. Lacroix, L., Rousseau, C., Gauthier, M.-F., Singh, A., Giguère, N., & Lemzoudi, Y. (2007). *Immigrant and refugee preschoolers' sandplay representations of the tsunami*. *The Arts in Psychotherapy*, 34, 99–113. doi: 10.1016/j.aip.2006.09.006. [in English].
13. Porter, M., & Haslam, N. (2005). *Predisplacement and Postdisplacement Factors Associated With Mental Health of Refugees and Internally Displaced Persons: A Meta-analysis*. *JAMA*, 294(5), 602–612. doi:10.1001/jama.294.5.602. [in English].
14. Rousseau, C., Benoit, M., Lacroix, L., & Gauthier, M.-F. (2009). *Evaluation of a sandplay program for preschoolers in a multiethnic neighborhood*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 50, 743–750. doi: 10.1111/j.1469-7610.2008.02003.x. [in English].

15. Schachner, M. K., Juang, L., Moffitt, U., & Van de Vijver, F. J. R. (2018). *Schools as acculturative and developmental contexts for youth of immigrant and refugee background*. *European Psychologist*, 23(1), 44–56. [in English].
16. *Ukraine situation flash update*. UNHCR. URL: <https://unhcr.org/cr62ed1b2421> (дата звернення: 10.08.2022). [in English].
17. *One hundred days of war in Ukraine have left 5.2 million children in need of humanitarian assistance*. (2021). UNICEF. URL: <https://cutt.ly/HVyslza> (дата звернення: 10.08.2022). [in English].
18. Vedder, P. H., & Horenczyk, G. (2006). *Acculturation and the school*. In D. L. Sam, J. W. Berry (Eds.) *The Cambridge handbook of acculturation psychology*, 419–438. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511489891.031>. [in English].
19. Wentzel, K. R., Russell, S., & Baker, S. (2016). *Emotional support and expectations from parents teachers and peers predict adolescent competence at school*. *Journal of Educational Psychology*, 108 (2), 242–255. [in English].
20. Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press. [in English].
21. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N., & Serdiuk, N. (2022). *The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language*. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14, 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>. [in English].

АНОТАЦІЯ

У статті викладено власний погляд на проблему соціально-психологічної адаптації підлітків, які внаслідок збройної агресії Російської Федерації проти України стали вимушеними переселенцями. Схарактеризовано важливість вивчення досвіду зарубіжних колег щодо використовуваних ними методів (заходів), які дозволяють підлітку-вимушеному переселенцю більш швидко адаптуватися до нового освітнього середовища в незнайомій йому країні. Проаналізовано сутнісні характеристики соціально-психологічної адаптації підлітків-вимушених переселенців. Зазначено, що провідним інститутом, який забезпечує належні умови соціально-психологічної адаптації підлітків – вимушених переселенців, є школа. Обґрунтовано доцільність використання в умовах школи методу гейміфікації як способу впливу на процес соціально-психологічної адаптації підлітків – вимушених переселенців, зваживши на їх інтереси, захоплення цифровими засобами та постійне користування Інтернетом. Висвітлені структурні елементи методу гейміфікації в освітньому процесі, вказано на його переваги. Визначено основні завдання соціально-психологічної адаптації підлітків засобами гейміфікації (субкультурна ідентифікація, самоактуалізація, емоційне співналаштування). Представлено алгоритм впровадження та використання методу гейміфікації у цьому процесі. Наголошено на доцільності створення якісного освітнього контенту, схарактеризовано його елементи (динаміка, механіка та компоненти). Підкреслюється важливість ролі вчителя при застосуванні методу гейміфікації. Акцентовано, що професійна компетентність педагогічного та соціального працівника при цьому розглядається як необхідна умова досягнення цілей, зумовлених використанням гейміфікації. У контексті удосконалення методів, які б забезпечували ефективність соціально-психологічної адаптації підлітків, які є вимушеними переселенцями на етапі їх навчання в школі, визнано, що досить важливим є поширення власних напрацювань щодо цього.

Ключові слова: збройна агресія, підлітки – вимушені переселенці, соціально-психологічна адаптація, школа, гейміфікація.