

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОФИЛАКТИКИ НАСИЛИЯ СРЕДИ ДЕТЕЙ

Введение. Актуальность проблемы семейного насилия в Республике Беларусь продолжает сохранять свою остроту. По данным Генеральной прокуратуры РБ, в 2025 году было зарегистрировано более 4 000 обращений по фактам домашнего насилия, при этом каждый пятый случай происходил с участием несовершеннолетних. Согласно официальной статистике МВД РБ, в 2025 году было зарегистрировано: 4,287 официальных обращений по фактам домашнего насилия; 842 случая принудительного направления агрессоров в профильные учреждения; 1,247 пострадавших несовершеннолетних [1].

Основная часть. Особую тревогу вызывает рост психологического и экономического насилия, которые часто остаются скрытыми от внимания органов опеки. Одним из таких перспективных направлений является геймификация, а именно использование специально разработанных настольных игр.

Теоретической основой для нашего подхода послужила теория социального научения Альберта Бандуры. Ученый доказал, что агрессия — это во многом результат усвоенных моделей поведения, которые подрастает черпают из ближайшего окружения, СМИ и цифрового контента [2].

Теория социального научения Альберта Бандуры доказывает, что модели поведения усваиваются через наблюдение. Дети, становящиеся свидетелями или жертвами насилия в семье, с большой вероятностью воспроизводят эти паттерны в будущем. Современные исследования в области педагогической психологии подтверждают, что геймификация представляет собой эффективный инструмент коррекции поведенческих моделей. В контексте белорусской системы образования и социальной работы назрела необходимость в создании специализированных инструментов, позволяющих:

- распознавать различные формы насилия;
- обучать конструктивным способам разрешения конфликтов;
- формировать навыки обращения за помощью.

Геймификация в образовании доказывает свою эффективность как инструмент, отвечающий вызовам времени. Опираясь на эти принципы, нами предложена настольная игра под названием «СТОП насилию!», предназначенная для всех возрастов.

Цель игры: формирование у участников навыков ненасильственного разрешения конфликтов, эмпатии и эффективной коммуникации; научить участников тому, что важно не молчать, а говорить о проблеме, не бояться обращаться за помощью.

Задачи:

1. Познакомить игроков с стратегиями мирного решения споров, научить распознавать собственные и чужие эмоции.
2. Развить навыки критического мышления, командного взаимодействия и самоконтроля в стрессовых ситуациях.
3. Сформировать установку на уважительное отношение к другим, независимо от различий, и показать ценность сотрудничества над конфронтацией

Игровой процесс включает:

1. Проигрывание реалистичных сценариев (конфликт в семье, насилие со стороны иных лиц, психологическое насилие в семье со стороны родных).
2. Использование карты «ответ» для анализа чувств и мотивов всех участников конфликта.
3. Механизм коллективного принятия решений, где продвижение зависит от выбора конструктивной стратегии.

Игровая механика включает:

1. Ситуационные карты с реалистичными сценариями
2. Ролевые задания со стороны разных членов семьи
3. Алгоритмы действий при выявлении фактов насилия
4. Информацию о законах и службах помощи в Республике Беларусь.

Заключение. Таким образом, наше исследование направлено на изучение возможностей игровых технологий в профилактике семейного насилия в Беларуси. Разрабатываемая настольная игра "СТОП насилию!" представляет собой инновационный инструмент, позволяющий осуществлять раннюю профилактику всех форм насилия в семейной среде. Используя настольную игру можно просмотреть свои и чужие ситуации со стороны и в последствии сообщить о проблеме и найти решение сложившейся ситуации.

Данный подход позволяет перейти от реагирования на уже произошедшие инциденты к их системной профилактике, что соответствует целям государственной политики в области защиты детства и формирования гармонично развитой личности. Игра соответствует принципам превентивной психологии и способствует созданию в белорусских семьях среды, свободной от всех форм насилия.

Список цитируемых источников

1. Численность несовершеннолетних, пострадавших в результате совершения преступлений по территории Республики Беларусь URL : https://dataportal.belstat.gov.by/osids/indicator-info/1010800001?thematic_section_code=40 (дата обращения 03.09.2025)
2. Теория социального научения Альберта Бандуры URL : <https://psychologos.ru/articles/view/teoriya-socialnogo-naucheniya-alberta-bandury> (дата обращения 03.09.2025)

УДК 371.485:004.89

Д. Р. Воробей

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель Е. В. Миранкова

ПОЗИТИВНЫЕ И НЕГАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ ВЛИЯНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ПРОЦЕСС СОЦИАЛИЗАЦИИ ДЕТЕЙ ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА

Введение. Искусственный интеллект (далее — ИИ) и его способность влиять на восприятие и понимание окружающего мира для подростка — одна из наиболее обсуждаемых тем в современном обществе.

Виртуальный собеседник, который помогает с уроками, алгоритм, подбирающий друзей в социальной сети, виртуальный мир, понимающий с полуслова — все это уже не фантастика, а реальность двадцать первого века. Искусственный интеллект из обычного алгоритма, выполняющего базовые функции и решающий математические задачи, превратился в активного участника жизни современного человека. Для подростков, чей возраст является наиболее уязвимым и подвергается постоянному влиянию со стороны социума, влияние ИИ приобретает особую значимость.

Основная часть. Искусственный интеллект стремительно проник в каждую сферу нашей жизни. С каждым днем ИИ развивается и создает все более инновационные способы его использования в различных отраслях.

В вопросе об определении того, что является искусственным интеллектом нет единого мнения, однако имеется три доминирующих трактовки. Первая из них употребляет этот термин в значении научной сферы, целью которой является воссоздание процессов познания и человеческого мышления для повышения эффективности обработки данных техникой. Вторая трактовка определяет искусственный интеллект, как набор различных механизмов, устройств, которые являются интеллектуальными. И третья трактовка определяет искусственный интеллект как набор представлений о том, что такое разум, что есть познание применительно к человеческому сознанию, что дает возможность постановки проблемы воссоздания интеллекта [1, с.118].

Переходя к анализу влияния ИИ на процесс социализации подростков, целесообразно начать с преимуществ, которые оказывают положительное влияние на жизнь молодого поколения.

Прежде всего хотелось бы затронуть образовательный процесс. ИИ — это алгоритм, который может полностью адаптировать себя под любого человека. Исходя из этого, мы можем обозначить, что ИИ позволяет создавать адаптивные обучающие системы, которые подстраиваются под когнитивный и эмоциональный профиль, под темп и интересы обучения каждого ребенка. Это способствует более глубокому пониманию материала, формирует позитивное отношение к процессу обучения, поддерживает внутреннюю мотивацию учащегося, так как процесс обучения проходит в том формате, в каком ребенку было бы наиболее комфортно усваивать материал.

Далее, рассмотрим возможности общения подростков с ИИ. Подростки все чаще находят себе близкого собеседника в виде чатов с искусственным интеллектом. Они могут обращаться к чату не только при необходимости и для решения каких-либо задач, а также и для простого общения, ища помощь и поддержку у ИИ. Не смотря на все опасения, эта тенденция может оказывать положительное влияние на развитие коммуникационных навыков у детей. Используя технологии ИИ как инструмента для самопознания и практики, новое поколение учится общаться более осознанно, четко и уверенно, что, без сомнения, пригодится им во взрослой жизни.

Необходимо отметить, что при постоянном использовании искусственного интеллекта развивается критическое мышление и цифровая грамотность. При использовании ИИ для решения своих задач подросток часто сталкивается с необходимостью проверять, уточнять, осмысливать алгоритмы не всегда точной генеративной модели. Проходя этот путь, он осваивает навыки активного и рефлексивного взаимодействия. Этот навык становится не просто компонентом цифровой грамотности, а ключевой компетенцией для социальной, академической и профессиональной адаптации в будущем.

Раскрывая негативное влияние искусственного интеллекта на процесс социализации детей подросткового возраста нужно подчеркнуть, что каждый позитивный потенциал несёт в себе и потенциальные угрозы.

В первую очередь, возникает вероятность снижения качества воспитательного процесса, заключающаяся в том, что живое общение ученика с учителем, в отличие от восприятия контента и выполнения заданий, подобранных интеллектуальной обучающей системой, отличается тем, что, в первом случае, подросток получает эмоционально окрашенные знания, побуждающие к рефлексии, а наличие оперативной обратной связи и невербальных сигналов способствуют передаче смыслового контекста и повышению мотивации учащихся, их вовлеченности в коммуникацию [2].