

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД
“Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського”**

кафедра філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності

М А Т Е Р І А Л И

ІХ Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених

“ОСВІТА ТА СОЦІАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ”

(Одеса, 23-24 квітня 2021 року)

Одеса -2021

- розвивальна – в грі у діти ефективно розвивають всі психічні процеси;
- терапевтична – застосовується для корекції відхилень у поведінці дітей.

Особливості ігор:

- колективний характер діяльності;
- актуальність змісту;
- педагогічний підхід до розподілу ролей;

Гра – одна з провідних форм соціалізації, засвоєння правил спілкування.

Основні критерії ефективності соціалізації дитини:

– Когнітивний:

- 1) факт знань про типи соціальних відносин;
- 2) розуміння залежності свого успіху від розвитку суспільних відносин;
- 3) знання властивостей соціального спілкування.

– Мотиваційний:

- a) потреба до соціального спілкування;
- b) ціль на отримання результатів у соціальній діяльності;
- c) оцінка своєї участі в діяльності

– Діяльнісний:

- 1) участь у соціально значущій діяльності;
- 2) прояв ініціативи та активності в діяльності;
- 3) творчий підхід до діяльності .

В ході дослідження ми детально детально ознайомилися з поняттям гри та її роллю в соціокультурній діяльності людства. Дізналися, що всі діти в усі часи дуже любили і люблять грати. Проаналізувавши всі матеріали можна зробити наступні висновки. Гра є предметом вивчення різних наук - історії культури, етнографії, педагогіки, психології та багатьох інших. Гра, є вид розвиваючої діяльності, форма освоєння соціального досвіду, одна з складних здібностей людини. Необхідно запропонувати дітям більше грати в рухливі ігри, тому що за результатами анкетування переважають гри малорухливі. Існує небезпека того що в підлітковому віці діти будуть залежати від комп'ютерних ігор.

Список використаних джерел

1. Бевзенко Л. Самоорганізаційна природа феномена гри /Л. Бевзенко // Філософська думка. – 1999. – №3. – С.3-19.
2. Берн Е. Ігри, в які грають люди / Е. Берн. – СПб.: Ленвидат, 1992. – 400 с.
3. Розин В. М. Гра як область діяльності / В. М. Розин // Нова філософська енциклопедія: в 4 т. – М. :Думка, 2001. – Т. 2. – С.70.
4. Столяренко В. Е. Гра як прояв творчості людини / В. Е. Столяренко // Антропологія – системна наука про людину. – Ростов / Д: Феникс, 2004. – 384 с.

Кулаков Микола – магістрант I курсу соціально-гуманітарного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

ВПЛИВ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ПРОЦЕС СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ

Протягом останніх десятиліть ХХ століття відзначено процесами, що достатнім чином змінили сучасну соціокультурну реальність. Розвиток засобів масової комунікації та впровадження нових інформаційних технологій призвело до того, що взаємодія людей в сучасному суспільстві все більше набуває віртуальний характер. В результаті інтенсивної глобалізації соціальних і культурних процесів стало можливим поява нового соціального простору, яке ми називаємо віртуальною реальністю.

Найвпливовішим проявом віртуальної реальності в нашому сучасному суспільстві є, звичайно, Інтернет - всесвітня об'єднана система комп'ютерних мереж для зберігання і передачі інформації між собою.

Явний і незаперечний плюс Інтернету – це, наприклад, можливість оплачувати рахунки за електрику / опалення / інші потреби з дому за допомогою кредитних карт. Тепер у людей немає необхідності стояти в черзі біля каси. Те ж стосується і онлайн-покупок, досить лише знайти потрібний вам товар, прочитати його характеристики, натиснути кілька кнопок, і угода відбулася - вам залишається тільки забрати посилку з пошти. Молодь дуже часто користуються такими послугами, що значно спрощує їм життя (напр. SWIFT-платежі). Люди більш старшого покоління не до кінця довіряють новій платіжній системі, але частина з них також адаптується.

Інша ключова особливість Інтернету – соціальні мережі (social network) – онлайн-платформи для створення віртуальних знайомств і подальшого спілкування. Перебуваючи в соціальних мережах (Facebook, Instagram, Vkontakte, Classmates) люди можуть спілкуватися, обмінюватися новинами та історіями зі своїми друзями і знайомими на відстані. Фізична присутність тепер не обов'язкова для цього. Це ніяк не зашкодить людині, якщо спілкування в мережі не вийде на перший план і не замінить повністю соціалізацію за межами Інтернету.

І ще одна найважливіша частина Інтернету – контент. Люди приходять в цей віртуальний простір за новою інформацією, яку вони отримують на тисячах сайтів самих різних спрямувань та інтересів (wiki). Перебуваючи в Інтернеті, можна дізнатися практично про будь-якій структурі і будь-якій галузі життя. Але цьому можуть перешкодити два фактора.

Всі наведені в приклад вище області Інтернету показують, що так заманює до себе молодих користувачів. На основі цих даних ми можемо зробити висновок, що віртуальна реальність може як допомагати користувачеві в досягненні знань і необхідної йому інформації, так і стати причиною його залежності.

Інтернет-залежність - це реально існуючий феномен психологічної залежності від Інтернету. Розрізняють два підходи до інтерпретації мережевий залежності: в рамках першого підходу пристрасть до Мережі розглядається як соціальне явище, як феномен масової культури, коли людина, що працює в Мережі, отримує задоволення від спілкування; з точки зору другого, альтернативного підходу - інтернет-залежність трактується як хвороба, як результат впливу інформаційних технологій на людську свідомість, що виявляється в особливій пристрасті до Мережі, коли людина так чи інакше страждає від такої залежності, але не може без сторонньої допомоги припинити такого роду спілкування або адекватно регулювати його. Деякі прихильники даного підходу вважають, що мережева залежність виробляється порівняно швидко (у 25% її пацієнтів вона виникла за півроку активного життя в Мережі, 58% стали залежними протягом другого півріччя, лише 17% респондентів отримали залежність через рік і більше).

Висловлюється думка, що такі залежні, як правило, мають високий рівень абстрактного мислення, вони явні індивідуалісти, люди впertі, з тенденціями до конформізму і схильністю до депресії. Середній вік пацієнтів 33 роки. Серед них близько 70% чоловіків. Деякі автори розрізняють такі різновиди Інтернет-залежностей:

- залежність від соціальних контактів в чатах і по e-mail;
- залежність від можливості грати на біржі, брати участь в аукціонах, робити покупки в електронних магазинах;
- залежність від веб-серфінгу.

Таким чином, розвиток популярності Інтернету в останні роки стає просто неконтрольованим. Треба визнати, що сучасна молодь в першу чергу приймає ті цінності і моделі поведінки, які пропагуються саме віртуальним середовищем, це означає, що Мережа стає основним інститутом їх соціалізації, багато в чому замінюючи такі традиційні та досліджені інститути даного процесу, як сім'я, інститути освіти, релігії. Це не можна вважати однозначно негативним явищем. Однак в такому випадку виникає питання - чи здатні мережеві комунікації замінити звичне людське спілкування? Наскільки досвід, набутий

молодими людьми у віртуальному середовищі, може бути потім адаптуємо до реального життя, в якій все-таки має бути реалізовуватися поки кожній конкретній людині?

Слід зазначити у зв'язку з цим, що інформація, поширювана в Мережі, має хаотичний і неструктурований характер.

Разом з цим, Інтернет завжди надає людям можливість великого пошуку людей для спілкування. Нехай це спілкування і віртуальне, але, так чи інакше, ми розмовляємо з реальними людьми, обмінюємося реальним досвідом, і при можливості можемо згодом перетворити Інтернет-спілкування в реальне.

Таким чином, вплив сучасних інформаційних технологій на процес соціалізації молоді не можна однозначно трактувати як позитивне або негативне, даний процес є багатограним і складним, він вимагає детальних досліджень.

З усього цього робимо висновок, що віртуальна реальність, а саме мережа – невід'ємна частина світового прогресу, яку не можна однозначно трактувати як позитивно, так і негативно. Це шанс людства до отримання та зберігання всієї інформації в світі і можливість щодня спрощувати свою побутову та суспільне життя за допомогою різних Інтернет-послуг.

Віртуальна реальність створена для того, щоб допомагати нам. Але потрібно використовувати її з розумом!

Список використаних джерел

1. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. С. Хоружий — СПб.: Алетейя, 2000 – 65 с.
2. Хэммит Ф. Виртуальная реальность /Ф. Хэммит - М., 1995. – вып.1
3. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности / Е.Е. Таратута — СПб, 2007 – 85 с.
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. / Д.В. Иванов - СПб. – 2008 – 203 с.
5. Розин В.М. Виртуальная реальность как форма современного дискурса / В. М. - М., 2007 – 19 с.

Литовченко Наталія Василівна – магістрант I курсу соціально-гуманітарного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Цибра Микола Федорович – доктор філософських наук, професор кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

ЖИТЄВІ СЦЕНАРІЇ: ВПЛИВ БАТЬКІВСЬКИХ УСТАНОВ ТА ПОСИЛАНЬ НА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ

Актуальність. Першими та найважливішими вчителями на світі для маленької дитини є її батьки. Ще з малечку, показуючи свою поведінку та ставлення до дитини, батьки закладають важливіші життєві правила, керуючись якими дитина буде будувати спілкування та налагоджувати взаємодію з оточуючим світом. Ролі, які дитина буде розігравати на своєму життєвому шляху, та життєві сценарії, напряду залежать від цих життєвих правил. Ця тема та методи її дослідження були актуальними як у ХХ столітті так і залишаються актуальними у ХХІ столітті.

Вступ. Життєвий сценарій (script) – це генеральний, персональний, постійно діючий та організуючий життя план. Він формується у ранньому дитинстві під впливом батьків. Потім, вже у дорослому житті, починається його повна реалізація.

Найбільш повне та послідовне дослідження цього феномена (його структури, формування, механізмів, та типології) було розглянуто у рамках ідеї психоаналізу. А