

Всеукраїнський конкурс студентських наукових робіт
з галузей знань і спеціальностей у 2018/2019 навчальному році

«Освітні, педагогічні науки»

Тема: *«Розвиток соціальної суб'єктності
студентської молоді засобами комп'ютерної гри»*

Шифр: **«Соціальна суб'єктність»**

2019

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОЇ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ.....	6
1.1 Актуалізація соціальної суб'єктності молоді в інформаційному суспільстві.	6
1.2 Особливості розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри	10
1.3 Сучасний стан розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри	14
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	20
II. Обґрунтування соціально-педагогічної технології технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри та перевірка її ефективності	21
2.1 Обґрунтування соціально-педагогічної технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри	21
2.2 Реалізація соціально-педагогічної технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри	24
2.3 Перевірка ефективності педагогічної технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри	28
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	31
ВИСНОВКИ	32
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	34
Додатки	37

ВСТУП

Актуальність дослідження. Вивчення питань, пов'язаних з суб'єктністю людини, групи та соціуму в цілому актуалізується, як правило, в періоди демократизації суспільного життя. Прискорення темпів соціально-економічного розвитку суспільства, розширення можливостей політичного й соціального вибору людей не тільки визначають специфіку розвитку різних соціальних груп, але й загострюють проблему розвитку суб'єктності громадян.

Процес соціалізації сучасної молоді, який відбувається в умовах інформаційного суспільства, має специфічний характер. До того ж молодь в оточенні великої кількості інформації легко підлягає впливу, дезорієнтується та не може вести життя активного суб'єкта сучасного інформаційного суспільства.

Студентська молодь більшість часу проводить у віртуальному світі, саме тому, необхідно розвивати соціальну суб'єктність, орієнтуючись на сучасні засоби, зокрему комп'ютерну гру та враховувати як позитивний вплив інформаційного середовища.

У роботах, присвячених дослідженню студентської молоді, зокрема О. Севаст'янової [15] та К. Обуховського [10], зазначається, що студентські роки є доволі відповідальним періодом життя, бо саме в цей час відбувається перехід до дорослої форми життя, адаптація до нових умов та нових вимог. В цей час молоді люди повинні прийняти, що відповідальність за своє життя і подальше існування несуть саме вони.

Проблему соціальної суб'єктності широко вивчають у філософії (А. Андрущенко, М. Горlach, О. Степанов та ін.), соціології (О. Злобіна, О. Піменова, В. Алиев, В. Луков, Л. Сокурянська, С. Ерофеева, Л. Рубіна, І. Зимня, К. Обуховський та ін.), психології (Ожерельєва, І. Сиромятникова, Е. Репіна, О.Вороніна, Е. Варламова, С. Степанов, М. Артюшина, Л. Журавська, С. Рубинштейн, К. Абульханова, С. Головин, А. Газлиєв та ін.), педагогіці й соціальній педагогіці (Т. Гущина, Н. Максимовська, Л. Мардахаєв, В. Нікітін, А. Рижанова, Ф. Мухаметзянова, В. Боговарова, О. Сумбурова, Н. Тагірова, І.

Зверєва, О. Безпалько, С. Харченко, Р. Овчарова, А. Капська, Е. Холостова, М. Сосюра, П. Постніков, І. Гусєєва, О. Севаст'янова та ін.), що дає право зробити висновок про її міждисциплінарний характер. Аналіз наукових досліджень дозволяє стверджувати, що в сучасній науці створено певні передумови для вирішення проблеми формування соціальної суб'єктності особистості в різних соціальних інститутах.

Разом з тим, суб'єктна проблематика у вищій школі, на відміну від загальнопедагогічної, взагалі представлена вкрай бідно, а наявні роботи відрізняються декларативністю й поверховістю. У зв'язку з цим виникає необхідність докладно розглянути специфіку соціальної суб'єктності особистості студента, як особливого соціально-психологічного феномена та технологію формування його соціальної суб'єктності в системі вищої освіти із врахуванням особливостей сучасного інформаційного суспільства, психовікових особливостей студентів, їх уподобань, потенційних можливостей засобів комп'ютерної гри.

Отже, актуальність, усвідомлення об'єктивної потреби в її вирішенні, недостатня розробленість у теоретико-методологічному та методичному аспектах зумовили вибір теми цього дослідження «Розвиток соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри».

Об'єкт дослідження – розвиток соціальної суб'єктності студентської молоді в інформаційному суспільстві.

Предмет дослідження - розвиток соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Мета дослідження - теоретично розробити технологію розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри та експериментально перевірити її ефективність.

Відповідно до мети дослідження визначено його основні завдання:

1. На підставі аналізу наукової літератури виявити специфіку актуалізації молоді в умовах інформаційного суспільства.

2. Дослідити психовікові особливості розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

3. Визначити сучасний стан розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді

4. Обґрунтувати соціально-педагогічну технологію розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

5. Експериментально перевірити ефективність технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Для досягнення поставленої мети та вирішення завдань дослідження було використано комплекс методів дослідження:

- теоретичні (системний аналіз психологічної та соціально-педагогічної наукової літератури з проблеми, що досліджувалась, узагальнення поглядів науковців задля вивчення реального стану проблеми в соціально-педагогічній науці та практиці закладів вищої освіти, конкретизації поняття «соціальна суб'єктність», технологізування розвитку соціальної суб'єктності у студентської молоді);

- емпіричні (тестування, бесіди, спостереження); педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, контрольний етапи);

- статистичні (методи математичної статистики, методи вимірювання, ранжування даних, порівняльний аналіз) для якісної та кількісної обробки результатів проведеного дослідження.

I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОЇ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

1.1 Актуалізація соціальної суб'єктності молоді в інформаційному суспільстві.

Соціальна суб'єктність молоді в інформаційному просторі доволі складне явище, яке слід розглянути з різних точок зору. Насамперед слід визначитися з поняттям «інформаційне суспільство», як явищем, що на сьогоднішній день безпосередньо впливає на весь процес розвитку соціальної суб'єктності молоді.

Поняття «інформаційне суспільство» було введено в науковий обіг на початку 60-х років майже одночасно в США і Японії Ф.Махлупом і Т.Умесао, авторами, що отримали широку популярність своїми дослідженнями динаміки наукомістких виробництв [22].

За висловом О.Тоффлера, «суперіндустріальне суспільство», – це «складне, таке, що швидко розвивається, суспільство, основане на найпередовішій технології і постматеріалістичній системі цінностей» [21].

Особливістю такого суспільства за думкою А.Турена є програмованість. Науковець пояснює цей термін як можливість «створювати моделі управління і виробництва, організації розподілу і споживання...» відповідно до потреб сучасних реалій та соціального замовлення [22].

Сучасна людина надзвичайно змінилася у нових умовах загальної інформатизації. На думку Н.В.Куліша на зміну типу *Homo sapiens sapiens* приходить *Homo sapiens indicium* (людина інформації), для якої віртуальний світ є таким же реальним як і звичайне оточуюче середовище. Сучасні молоді працівники, які як раз і є першими представниками нового типу *Homo indicium* дуже часто не мають таких гарних енциклопедичних знань як попередні покоління, проте вміють дуже швидко отримувати необхідну на даний час інформацію і застосовувати її фактично, для сучасної людини, комп'ютер та інші засоби накопичення і обробки інформації стають її продовженням,

продовженням її рук й мозку [7].

Таким чином поява інформаційних технологій, інтернету та їх масове використання людьми, особливо молоддю, зпричинило появу великої кількості нових соціальних феноменів для людства. Як відповідь на ці зміни в суспільстві почала формуватись інформаційна культура.

Розглянемо, як визначається поняття інформаційної культури в сучасній науковій літературі.

Так, М.О.Антонченко вважає, що інформаційна культура - це «системне утворення особистості, яке інтегрує знання про основні методи інформаційних технологій, уміння використовувати наявну інформацію для вирішення прикладних завдань, навички використання персонального комп'ютера і технологій зв'язку, здібності представити інформацію в зрозумілій для усіх формі, орієнтує на розширення та поновлення знань».

Проаналізувавши вищезазначені підходи до визначення поняття «інформаційне суспільство» та «інформаційна культура» і враховуючи тему нашої роботи, сформулюємо своє ставлення до цих понять.

Так інформаційним суспільством ми будемо вважати суспільство, що головною своєю рушійною силою визнає інформацію, та сучасні досягнення науки. Людина в такому суспільстві має вільний доступ до систем інформації та має навички роботи з ними для комунікації та розвитку. Формування інформаційної культури сучасної людини як нового соціального феномену є вимогою часу та необхідною умовою ефективної життєдіяльності особистості в інформаційному суспільстві.

Отже аналізуючи зазначені дослідження, можна сказати, що наразі існує проблема непристосованості в певній мірі населення в нових умовах інформаційного суспільства. Особливо вразливою категорією населення є молодь, через те що це перше покоління для якого життя в віртуальному світі є нормою. А також при цьому звикши до переваг техніки, в них розвивається схема мислення, що самому можна не особливо напружатися и можливо перенести відповідальність на когось. В таких випадках, загостреною

проблемою стає низький рівень соціальної суб'єктності.

Для того щоб визначити як розвивати соціальну суб'єктність необхідно спочатку визначитися з самим терміном соціальної суб'єктності.

Так, у соціологічній науці, поняття соціальної суб'єктності на думку В. Лукова має розглядатись як здатність суспільства, соціальних груп, особи виступати в якості активного початку (діяча, творця) соціальної реальності [8].

Представник психологічної науки О. Степанов в своїх працях стверджує, що однією із найважливіших характеристик соціальної суб'єктності є активність, тобто «здатність людини до планомірного й цілеспрямованого перетворення навколишньої дійсності, яка виявляється в наполегливості, принциповості, послідовності в обстоюванні власних поглядів і дій, нетерпимості до недоліків, енергійності, ініціативності та інших морально-вольових якостях» [12, с. 245].

На соціальну суб'єктність як характеристику особистості під час навчання й виховання звертали увагу і представники педагогічної науки.

На думку А. Рижанової [13], звернення до соціальної (лат. *Socialis* – суспільний) суб'єктності зумовлене піднесенням індивідуальності в культурі інформаційного суспільства. Автор стверджує, що «соціальна суб'єктність як профілактика соціального егоїзму, споживацтва, комплексу «раба-господаря», страху свободи особистого вибору є основою соціального розвитку людини, групи, соціуму, їх сходження до найвищих соціальних цінностей, що є провідним завданням соціально-педагогічної діяльності» [13, с. 83].

Якщо розглядати соціальну суб'єктність саме молоді, то на думку В. Алієва – це «здатність молоді до прояву самостійної ініціативи в соціумі, обумовлена наявністю конкретної мети, відповідною мотивацією, розвиненим механізмом саморегуляції, усвідомленням своєї ролі і відповідальності, а також наявністю усвідомленої позитивної життєвої стратегії» [1, с. 154].

Якщо ж розглядати соціальну суб'єктність молоді в інформаційному суспільстві, то на думку А.В.Тадаєвої «адаптаційні можливості молоді до умов інформаційного суспільства, на відміну від старшого покоління, сильніші в

силу їх психо-вікових особливостей: активність, високий рівень сприйняття нової інформації, навички користування гаджетами, бажання бути на гребені моди та завжди онлайн з світом тощо. Молодь виступає найактивнішими користувачами нових медіа, які, в свою чергу, сприймаються молодим поколінням як продовження соціальної реальності» [20].

Отже, розвиток соціальної суб'єктності молоді в сучасних умовах існування інформаційного суспільства є безумовно вимогою часу. При цьому наявність високих адаптаційних можливостей у молодих людей є тією перевагою, що може забезпечити успішність цього розвитку при належному врахуванні всіх позитивних і негативних впливів інформаційного середовища.

Проведений аналіз наукової літератури дає можливість зробити нам такі висновки.

Інформаційне суспільство - це суспільство нового формату, що виникло як відповідь на сучасні реалії та сучасний стан науково-технічного розвитку людства.

Проблемою інформаційного суспільства стає те, що в оточенні великої кількості інформації людина, особливо молодь, що легко підлягає впливу, дезорієнтується та не може вести життя активного суб'єкта. Тому процес соціалізації сучасної молоді, який відбувається в умовах інформаційного суспільства, має специфічний характер.

Людина в такому суспільстві повинна зосередитися не на матеріальних складових життя, а на духовних цінностях, саморозвитку та активному перетворенню світу навколо себе. Наразі це складно, через непристосованість суспільства до нових технологій.

При цьому найвразливішою частиною населення є молодь, яка більшість часу проводить у віртуальному світі. Саме тому, необхідно розвивати соціальну суб'єктність в молоді, орієнтуючись на сучасні реалії її життєдіяльності та враховувати як позитивний, так і негативний вплив інформаційного середовища.

1.2 Особливості розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Студентська молодь є особливою суспільною групою, якій притамані певні специфічні характеристики.

Так, в соціологічних словниках студентство визначається як «самостійна соціальна група, що представляє собою сукупність індивідів, об'єднаних спільними інтересами, які перебувають між собою у взаємодії, надають один одному допомогу в досягненні особистих цілей» [17, с. 124].

Л. Рубіна, визначає студентство як особливу суспільну групу, в якості основної її характеристики називає перехідний стан, що виявляється і на соціально-класовому, і на особистісному рівні. Студентство об'єднує молодь приблизно одного віку і однакового рівня освіти, що відрізняється від інших соціальних груп формами організації життєдіяльності, «локалізацією» способу життя в стінах ЗВО, студентської групи, гуртожитку; найважливішою специфічною рисою студентства є заняття навчальною діяльністю [14].

К Обуховський вважає, що студента як людину певного віку і як особистість може характеризувати з трьох сторін:

- з психологічної, яка являє собою єдність психологічних процесів, станів і властивостей особистості;
- з соціальної, у якій втілюються суспільні відносини, якості, породжувані приналежністю студента до певної соціальної групи, національності;
- з біологічної, яка включає тип вищої нервової діяльності, будову аналізаторів, безумовні рефлексі, інстинкти, фізичну силу, статуру і т. ін.» [14, с. 17].

Для підвищення рівня соціальної суб'єктності студентів у ЗВО може відбуватися соціально-педагогічна робота. За Беспалько це поняття визначається як, різновид соціальнопедагогічної діяльності, що здійснюється в певній соціальній інституції та спрямована на точно визначений об'єкт впливу [3].

При цьому, на думку науковців, головною метою соціально-педагогічної роботи зі студентською молоддю є створення у закладах вищої освіти певних умов для позитивно орієнтованої соціалізації особистості, яка сприяє соціальному розвитку та самореалізації молодого покоління в інтересах особистості та суспільства [6].

Н.Я. Большунова, досліджуючи проблему формування соціальної суб'єктності, зауважила, що цей процес виявляється в самодетермінації особистості (здатність обирати й мати вибір), самостійності вибору цілей, методів і засобів діяльності та в самовизначенні, а також проявляється в авторському ставленні особистості до самої себе, свого життя й до світу [4].

Отже, спираючись на думку Н. Большунової, можна стверджувати, що провідними показниками соціальної суб'єктності є активність, самостійність та відповідальність, які суб'єкт проявляє щодо власної життєдіяльності, інших суб'єктів та суспільства.

Враховуючи проведений аналіз наукової літератури, у цій роботі ми будемо використовувати поняття соціальної суб'єктності, як здібності людини усвідомлювати себе активним перетворювачем дійсності, що бере на себе відповідальність за свої вчинки, та має високу мотивацію до соціальної активності.

Отже визначившись з поняттям соціальної суб'єктності, як об'єкта роботи зі студентською молоддю, та поняттям інформаційного суспільства, як середовища, в якому відбувається розвиток соціальної суб'єктності, визначимо необхідні засоби та методи такого розвитку.

Одним із таких засобів може бути компютерна гра. Саме цьому засобу присвячена наша робота.

Взагалі гра - це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки і культури [16].

Р. Каюйа виділив чотири типи ігор. Ігри розташовані на єдиному

контину-умі-процесі, початок якому задає максимальний Ludus (керування грою через правила) і закінчується Paidia (максимальна стихія гри, що забезпечує самореалізацію гравця):

а) гра-агон (боротьба, змагання): грають суперники, мета гри – перемога; насамперед це спорт;

б) гра-alea (жереб, гральна кіста): сюди відносяться всі азартні ігри, ігри на везіння, у яких перемагає випадок; у цих іграх переважає ризик (наприклад, біржова гра, лотерея, карти, парі, рулетка, тоталізатор); помічено, що в кризові часи ця пристрасть підсилюється до межі; гра, цей наркотик для бідних, дає можливість обдурити долю і плекає мрії про краще життя;

в) гра-mimicus (наслідування, імітація): цей тип гри характерний для сценічних мистецтв, театру, видовищ типу шоу; граючий — актор, його принцип гри — життєподібність, наслідування реальності;

г) гра-linx, гра запаморочення: і ранець грає із самою смертю в піжмурки — ризиковані заходи аж до "російської рулетки"; на карту ставиться саме життя гравця, він покладається на волю випадку, стихії [11].

З науковим прогресом та розвитком інформаційного суспільства сфера ігор неминуче зайняла і цей простір. Із розвитком техніки, компютери та телевізори стали виконувати не лише інформаційну та допоміжну функції, але й розважальну.

Таким чином з'явилася компютерна гра - різновид ігор, в яких комп'ютер виконує роль ведучого або партнера по грі, а ігрове поле і виникають по ходу гри ігрові ситуації, як правило, відтворюються на екрані дисплея або звичайного телевізора. Опис компютерної гри, що включає умови і правила, перелік об'єктів, залучених в гру, набір можливих ігрових ситуацій, порядок переходу від однієї з них до іншої і т. д. - все це міститься в спеціальній програмі, яка реалізується в комп'ютері. Гравцям надається можливість змінювати ігрову ситуацію, керувати нею, подаючи комп'ютеру відповідні команди (роблячи ходи) [12].

Якщо розглядати наведену вище класифікацію стосовно саме

комп'ютерних ігор, то можна зазначити що до задання розвитку соціальної суб'єктності будуть корисні ігри, де гравець зможе грати певну роль (мімісту) або підіймати свій рівень активності за допомогою змагань (агон).

Величезна популярність комп'ютерних ігор і велика притягальна сила такого проведення часу дають змогу припустити наявність потужних мотиваційних факторів такої поведінки.

У роботі Вороніної О.А. [5] виокремлені такі глобальні групи чинників привабливості комп'ютерних ігор, або «аспектів задоволення»:

1. Сюжетний або емоційно-естетичний аспект. Це, перш за все, художні якості сюжету гри. Також сюди можна віднести емоційну атмосферу, що створюється грою, естетичні якості й стиль графіки. Багато в чому це ті ж самі критерії, за якими людина оцінює художні книги або фільми, але у випадку комп'ютерних ігор наявність інтерактивності й можливість впливати на результат подій вносять деякі корективи.

2. Розкачування. Цей термін із жаргону гравців позначає зростання віртуальних умінь, набуття нових можливостей у процесі гри, зокрема вплив на ігровий світ, отримання нових, більш потужних засобів для вирішення ігрових завдань. Сам по собі, навіть у відриві від завдань, що вирішуються, цей процес виявляється дуже привабливим для гравця. Можливо, це можна розглядати як сурогат мотиву саморозвитку.

3. Досягання. Перемога над суперником (реальним або віртуальним), досягнення мети (виконання завдання, завершення місії тощо), змагання (з ідеалом у разі самотньої гри та з іншими гравцями у грі для багатьох користувачів). Крім того, у комп'ютерних іграх часто спостерігається «феномен Зейгарник»: невиконане завдання «не відпускає» гравця, людина не спроможна відірватися від гри, поки не дійде мети (не отримає новий рівень) і не завершить місію. Якщо гра була перервана за зовнішніх обставин, думки постійно повертаються до незакінченої дії.

4. Інтелектуальне задоволення. Сам процес вирішення завдань,

задоволення від інтелектуальної діяльності й від інтелектуальних досягнень схожі з тим задоволенням, яке отримують люди при розв'язанні кросвордів або головоломок.

5. Колекційно-дослідницький аспект. Можливість досліджувати саму гру, ігровий світ, правила й об'єкти, а також потенційна можливість повного завершення цього дослідження, тобто можливість продивитися все, що закладене авторами в певну гру, являє собою деякий аналог орієнтувальної діяльності в межах гри.

6. Творчість. Можливість створювати в межах гри щось нове, індивідуальне [9].

Отже аналіз наукової літератури дозволяє нам стверджувати, що студентська молодь є особливою суспільною групою, якій притамані певні специфічні характеристики. Це обов'язково потрібно враховувати при застосуванні комп'ютерних ігор.

Комп'ютерні ігри, після аналізу літератури, ми будемо розглядати як комп'ютерізований засіб впливу на людину з потужними мотиваційними характеристиками, які можливо використати для виховання соціальної суб'єктності.

Також, враховуючи те, що сучасна молодь більшу частину життя перебуває у віртуальному світі, комп'ютерні ігри легко зможуть привернути увагу та зацікавити їх у подальшому проходженні, або виконанні завдань пов'язаних з ними.

1.3 Сучасний стан розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Експериментальна науково-дослідницька робота проводилася в Українській інженерно-педагогічній академії у групі ДКІ-ПОК16 та ДКІ-ПОМ16 з квітня 2018 року до червня 2018 року.

Для експерименту група ДКІ-ПОК16 кількістю 20 людей була назначена експериментальною (ЕГ), через їх спеціальність «Комп'ютерні технології», а з ДКІ-ПОМ16 кількістю 16 – контрольною (КГ).

З метою перевірки стану формування соціальної суб'єктності студентів нами було здійснено педагогічну діагностику рівнів сформованості даної якості.

Так, за Т.О. Вільховою суб'єктність розділяється на початкову(об'єктну) стадію, об'єктно-суб'єктну, суб'єктно-об'єктну та власне суб'єктну [18].

Опис їх приводиться у таблиці 1.3.1.

Таблиця 1.3.1

Стадії розвитку суб'єктної позиції студента університету

Характеристика стадій	Домінуючі компоненти
Початкова (об'єктна) стадія Формуються навички самопізнання, розвиток рефлексії і емпатійное здібності, самовладання, професійної інтерпретації життєвих обставин.	- Пасивна життєва позиція, - Нечіткі ціннісні орієнтації, - Споглядання часу
Об'єктно-суб'єктна стадія Переважає трансляція суб'єктності викладачем, реалізації ним педагогічних умов суб'єктного навчання, спрямованого на актуалізацію прояви студентами себе як суб'єктів діяльності та оволодіння ними основами суб'єктного життєтворчості.	- Суб'єктна освітня активність, - Розвиваються ціннісні орієнтації, - Пасивно-нейтральне ставлення до часу
Суб'єктно-об'єктна стадія Характеризується готовність студентів до самостійного вирішення освітніх завдань, формуванням проектної культури; переважанням перетворюючих відносин у всіх життєвих сферах, у тому числі й в освіті; розвитком ціннісно-сміслових регулятивних механізмів поведінки та спілкування; індивідуальними способами творчого вираження, що розширюють пошук суб'єктного стилю майбутньої професійної діяльності .	- Суб'єктна освітня та соціальна активність, Чіткі ціннісні орієнтації, Ціннісне самовизначення, - Побудова реалістичною часової перспективи
Суб'єктна стадія	Суб'єктна освітня, соціальна й

Практична реалізація індивідуальних освітніх маршрутів як суб'єктних програм особистісно-професійного саморозвитку; здійснення необхідної ціннісно-смисловий корекції самоаналізу навчально-професійних і життєвих досягнень, біфуркаційних точок зростання; актуалізація процесу самотворення.Самоменеджмент часу і знань.	комунікативна активність, • Суб'єктний досвід (пізнавальний, комунікативний ціннісний, рефлексивний, • операціональні, • творчий), • Час - активно будуєш конструкт
---	---

Після аналізу таблиці нами було обрано такі показники як: усвідомленість активності, рефлексивність, відповідальність, усвідомлення себе як суб'єкта і унікальної особистості і визнання того ж в інших людях.

Для діагностики соціальної суб'єктності нами було обрано дві методики: тест «Смисложиттєві орієнтації» (методика СЖО) Д. Леонтьєва та діагностика рефлексивності А. Карпова (тест на рефлексію).

Тест «Смисложиттєві орієнтації» (методика СЖО), розроблений Джеймс Крамбо и Леонардо Махолик, адаптований Д. Леонтьєвим (див. додаток 1), дозволяє оцінити сенс життя особистості, який може бути знайдений нею в майбутньому (цілі), у сьогоденні (процес) та минулому (результат) або в усіх трьох складниках життя.

Науковець визначив не тільки загальний показник свідомості життя, а також п'ять субшкал, що відображають три конкретних змістовних орієнтації і два аспекти локус контролю, що більш детально описані у додатку 1.

В таблиці 1.3.2 представлено результати діагностування за методикою Д. Леонтьєва експериментальної та контрольної груп на початку експерименту – констатуючий етап.

Таблиця 1.3.2

Результати діагностування ЕГ та КГ за методикою Д. Леонтьєва
(первинна діагностика)

Шкали	ЕГ (20)			КГ (16)		
	Високий	Середній	Низький	Високий	Середній	Низький
Мета в житті	25%	40%	35%	25%	43,75%	31,25%
Процес життя	45%	20%	35%	43,75%	25%	31,25%
Результативність	40%	30%	30%	37,5%	31,25%	31,25%

життя						
Локус контролю-Я	45%	30%	25%	43,75%	31,25%	25%
Локус контролю-Життя	25%	30%	45%	25%	31,25%	45%
Загальний показник СЖО	35%	30%	35%	37,5%	31,25%	31,25%

Як видно з таблиці 1.3.2 показники соціальної суб'єктності, що були виміряні на початку експерименту за методикою Д. Леонт'єва дають приблизно однакові результати в експериментальній та контрольній групах. Це забезпечить достовірність перевірки ефективності впровадження розробленої технології формування соціальної суб'єктності.

Що стосується результатів вимірювання окремих показників, то коливання відсоткового співвідношення студентів, у яких ці показники сформовані на високому, середньому та низькому рівнях, є невеликим.

Такі показники, як «процес життя», «результативність життя» та «локус контролю-Я» виявлені на високому рівні у трохи більшої кількості студентів, ніж інші показники (в середньому трохи більше 40% по експериментальній та контрольній групах).

При цьому показник «локус контролю-життя» напроти виявлений на низькому рівні у майже половини (45%) студентів як експериментальної, так і контрольної груп.

Друга методика – методика діагностики рефлексивності (опитувальник А. Карпова, тест на рефлексію) призначена для визначення рівня розвитку рефлексії що визначається як здатність людини виходити за межі власного "Я", усвідомлювати, вивчати, аналізувати що-небудь за допомогою порівняння образу свого "Я" з якими-небудь подіями, особистостями.

В таблиці 1.3.3 представлено результати діагностування рефлексивності за методикою А. Карпова в експериментальній та контрольній групах на початку експерименту.

Таблиця 1.3.3

Результати діагностування ЕГ та КГ за методикою А. Карпова

(первинна діагностика)

Рівень	ЕГ (20)	КГ (16)
Високий	30%	31,25%
Середній	25%	25%
Низький	45%	43,75%

Оцінка отриманих даних свідчить, що результати вимірювання за показником рефлексивності студентів експериментальної та контрольної груп приблизно однакові, що забезпечує достовірність перевірки ефективності впровадження розробленої технології формування соціальної суб'єктності.

При цьому майже половині студентів обох групи (45% - для експериментальної та 43,75% - для контрольної) все ж таки більш властиві імпульсивні вчинки, ніж зважливе прийняття рішень. Хоча у третини студентів обох групи все ж таки рефлексивність вже сформувалась на високому рівні.

В цілому можна визнати, що за результатами первинної діагностики обидві групи дуже близькі за рівнем сформованості окремих показників соціальної суб'єктності, що дає підстави розраховувати на достовірність експерименту.

Проведена первинна діагностика окремих показників соціальної суб'єктності в експериментальній та контрольній групах показала наступні результати: більшість студентів ставляться до процесу життя як цікавого, емоційно насиченого і сповненого смислу; задоволені пройденим відрізком життя та ставляться до себе як до сильної особи.

При цьому значна частина студентів не впевнені, що їм дано право контролювати своє життя, вільно ухвалювати рішення й утілювати їх у життя. До того ж вони і не здатні на високому рівні приймати зважливо такі рішення і діють переважно імпульсивно.

Отримані в ході діагностування результати пояснюються перш за все віком студентів курсу. Частина з них все ж такі за своїм розвитком ближче до підлітків, а друга частина вже виявляє більш дорослі якості, що пов'язано з

різним соціальним оточенням та різними методами виховання, що застосовувались до вчорашніх школярів вдома та у школі.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Проведений аналіз наукової літератури з питань особливостей сучасного інформаційного суспільства, соціальної суб'єктності, формування соціальної суб'єктності у студентської молоді, особливостей застосування засобів комп'ютерної гри, дозволив нам зробити такі висновки.

Проблемою сучасного інформаційного суспільства стає те, що в оточенні великої кількості інформації людина, особливо молодь, що легко підлягає впливу, дезорієнтується та не може вести життя активного суб'єкта. При цьому найвразливішою частиною населення є молодь, яка більшість часу проводить у віртуальному світі.

Отже аналіз наукової літератури дозволяє нам стверджувати, що студентська молодь є особливою суспільною групою, якій притамані певні специфічні характеристики. Це обов'язково потрібно враховувати при застосуванні комп'ютерних ігор.

Комп'ютерні ігри, після аналізу літератури, ми будемо розглядати як комп'ютерізований засіб впливу на людину з потужними мотиваційними та перетворюючими характеристиками, які можливо використати для виховання соціальної суб'єктності.

Нами була проведена первинна діагностика окремих показників соціальної суб'єктності в експериментальній та контрольній групах студентів. Для діагностики соціальної суб'єктності нами було обрано дві методики: тест «Смисложиттєві орієнтації» (методика СЖО) Д. Леонтьєва та діагностика рефлексивності А. Карпова (тест на рефлексію).

Було отримано наступні результати: частина зі студентів все ж такі за своїм розвитком ближче до підлітків, а друга частина вже виявляє більш дорослі якості, що пов'язано з різним соціальним оточенням та різними методами виховання, що застосовувались до вчорашніх школярів.

II. ОБГРУНТУВАННЯ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОЇ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ТА ПЕРЕВІРКА ЇЇ ЕФЕКТИВНОСТІ

2.1 Обґрунтування соціально-педагогічної технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Для розробки соціально-педагогічної технології формування соціальної суб'єктності необхідно розглянути саме поняття «соціально-педагогічна технологія»

Ми згодні з визначенням соціально-педагогічної технології О. Холостової. Так науковець вважає, що це «способи створення умов для позитивного саморозвитку, соціальної адаптації та соціального захисту клієнта.

Згідно В. Нікітіна [18] технології соціально-педагогічної роботи виконують ряд функцій:

1. Діагностична.
2. Прогностична.
3. Системно-моделююча.
4. Організаційна.
5. Активаційна.
6. Практична.
7. Розпорядчо-управлінська.

Отже, на основі аналізу соціально-педагогічної літератури та особливостей застосування комп'ютерних ігор у вихованні соціальної суб'єктності було розроблено соціально-педагогічну технологію розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Також у технології враховувалася спеціалізація експериментальної групи, що надало можливість розвивати прагнення до само актуалізації у житті і через показ майбутніх можливостей у сфері комп'ютерних ігор.

Розкриємо структуру цієї технології за подальшим планом.

Мета технології: підвищення рівню розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді за допомогою комп'ютерних ігор.

Форми проведення: групові, масові.

Методи: круглий стіл, презентація, дебати, художній показ, комп'ютерні ігри, бесіда, творчий конкурс, театральні постановки, ярмарок, флешмоб.

Суб'єкти: соціальний педагог, психолог, куратори, замісник декану з виховної роботи, викладачі кафедри інформаційних комп'ютерних технологій і математики.

Перший етап – діагностико-організаційний.

Мета: перевірка рівню сформованості соціальної суб'єктності у студентів та підготовка кураторів до впровадження технології щодо формування соціальної суб'єктності.

Збори кураторів. Мета: надання інформації про соціальну суб'єктність студентів, комп'ютерні ігри як засіб виховання, методи анімаційної діяльності та розроблену технологію.

Діагностика студентів. Мета: виявлення наявного рівня сформованості соціальної суб'єктності за такими методиками:

- тест «Сенсожиттєві орієнтації» Леонтьєва;
- діагностика рефлексивності Карпова.

Другий етап – навчальний.

Мета: розкрити власний потенціал студентів, розвинути здатності до групової взаємодії, навчити конструктивному спілкуванню, розвинути, критичне мислення.

1. Презентація технології з розвитку соціальної суб'єктності. Мета: ознайомлення студентів з планом та отримання згоди на участь.

2. Дебати з теми «Плюси та мінуси комп'ютерних ігор». Мета: Розвиток критичного мислення.

3. Косплей-показ «Я – герой». Мета: Показати ігрових персонажів, що можуть бути позитивним прикладом для розвитку соціальної суб'єктності.

4. Зустріч з Юрієм Кулешовим. Мета: Показати студентам можливості самоактуалізації у сфері комп'ютерних ігор.

5. Круглий стіл по етикету в онлайн играх. Мета: навчити студентів правилам поведінки у віртуальному середовищі.

6. Творчий конкурс по грі Minecraft. Мета: Розвити творчі здібності студентів.

7. Проходження авторської гри «Піраміда». Мета: показати людині її можливості у житті.

8. Майстер-клас з розробки сценаріїв для комп'ютерних ігор. Мета: надати знання та навички написання сценарію про соціальних комп'ютерних ігор.

Третій етап – діяльнісний.

Мета: організувати самостійну діяльність студентів.

1 Ярмарок професій. Мета: За допомогою засобів комп'ютерних ігор, провести профорієнтацію учнів шкіл.

2 Флешмоб «Ми проти кібербулінгу». Мета: Проявити активну позицію студентів протти насилля у мережі Інтернет.

3 Візит у клуб для людей похилого віку «Друга молодість». Мета: Відкрити для людей похилого віку світ комп'ютерних ігор як засіб соціалізації.

4 Розробка сценарію майбутньої комп'ютерної гри. Мета: розробити проект просоціальної гри.

Четвертий етап – контрольнo-перевірочний.

Мета: перевірка ефективності технології.

1. Проведення повторної діагностики.

2. Інтерактивний спектакль-гра «Віртуальний світ». Мета: Показати варіативність дій людини у сфері комп'ютерних ігор. Підвести підсумки технології.

2.2 Реалізація соціально-педагогічної технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

В таблиці 2.2.1 представлено суб'єкти формування соціальної суб'єктності студентів та зміст їхньої діяльності.

Таблиця 2.2.1

Суб'єкти та зміст їхньої діяльності

Суб'єкти	Діяльність
Куратори	Організація заходів для студентів
Замісник декану з виховної роботи	Допомога у організації заходів
Викладачі кафедри інформаційних технологій та математики	Технічна підтримка технології

Мета: формування соціальної суб'єктності студентів.

Перший етап – діагностично-організаційний.

Організаційні збори.

Мета: Надання інформації про соціальну суб'єктність студентів та розроблену технологія.

На збори було запрошено куратора групи ДКІ-ПОК16, замісника декану з виховної роботи, викладачів кафедри інформаційних комп'ютерних технологій і математики. Учасники були ознайомлені з основними поняттями соціальної суб'єктності, та важливості формування її у студентів Кураторам була представлена технологія, що викликало у них живий інтерес. Форми та методи проведення виявилися їм знайомими і вони запевнили, що це не завдасть складнощів. Учасники зборів виразили ентузіазм, щодо подальших дій, і були готові до праці.

Другий етап – навчальний.

Мета: розкрити власний потенціал студентів, розвинути здатності до групової взаємодії, навчити конструктивному спілкуванню, розвинути, критичне мислення.

I. Презентація технології з розвитку соціальної суб'єктності.

Зміст:

- Презентація технології.
- Бесіда зі студентами.

Кураторами груп за допомогою соціального педагога студентам була представлена технологія і пояснено для чого їм це необхідно.

У ході подальшої бесіди студенти погодилися, що розвиток соціальної суб'єктності буде корисним для них і дали згоду на свою участь. Також учасники проявили зацікавленість до комп'ютерних ігор, як до засобі її розвитку.

II. Дебати з теми «Плюси та мінуси комп'ютерних ігор».

Учасники розділилися на дві команди, кожна з яких представила свої аргументи про користь та шкоду комп'ютерних ігор. У ході дебатів було дійдемо висновку, що ігри можуть принести багато користі, якщо знати як правильно їх використовувати.

III Косплей-показ «Я – герой».

Під час показу учасники перетворилися на своїх улюблених персонажів івз комп'ютерних ігор та розповіли про їх історію. Наприклад було представлено Лінка із серії ігор «Легенда про Зельду». Лінк володіє основними характеристиками, знайденими в героїчному характері; мужність, співчуття, рішучість і мудрість. Це часто проявляється в кожній серії, оскільки він захищає Зельду та інших від будь-якого зла, яке загрожує їм без коливань, незважаючи на їх неповагу до нього.

Після такого заходу студентами було дійдемо підсумку, що вигадані персонажі з ігор можуть бути гарними наставниками у реальному житті.

IV Зустріч з Юрієм Кулешовим.

Юрій Кулешов працює веб-дизайнером у найбільшій компанії зі

створення ігор Gameloft. Він розповів про специфіку своєї роботи, поділився цікавими історіями, які траплялися з ним про розробці проектів. Юрій розповів, про можливості само актуалізації під час розробки комп'ютерних ігор.

Після цього заходу студенти погодилися з думкою, що створення комп'ютерних ігор це серйозна робота, до якої слід ставитися відповідально. А також захотіли самостійно створювати віртуальні світи.

V Круглий стіл по етикету в онлайн играх.

Під час круглого столу учасники розповіли про особистий досвід поведінки у онлайн іграх. Під час обговорення було сформовано правила етики. Наприклад - будьте ввічливими з віртуальними ігреками так як у реальному житті, уважно слідкуйте за виконанням правил віртуального світу, тощо.

VI Творчий конкурс по грі Minecraft.

Учасники конкурсу представили свої роботи у грі Minecraft. У ній вони за допомогою різноманітних блоків будували шедеври архітектури. Одним з яскравим прикладом стала полегшена версія Єфелевої вежі.

VII Проходження авторської гри «Піраміда».

Студенти проходили авторську гру, опис якої наданий у додатку 3. Після проходження гри, студенти обговорили тему того, що може критися в кожному з них і згодилися з тим що кожна людина владна сама розпоряджатися великою внутрішньою силою.

VIII Майстер-клас з розробки сценаріїв для комп'ютерних ігор.

Під час майстер-класу учасники розібрали та спробували створити ігровий світ та характер персонажів. Також разом вони продумали закони цих світів

Третій етап – діяльнісний.

Мета: організувати самостійну діяльність студентів.

I. Ярмарок професій.

Студенти відвідали, сусідні школи із ярмарком професій, які представляли за допомогою комп'ютерних технологій та ігор розроблених під

керівництвом кафедри інформаційних технологій.

II. Флешмоб «Ми проти кібербулінгу». Студенти організували у кожній групі ЗВО конкурс плакатів проти кібербулінгу. Кращі плакати груп були вивішені по території ЗВО.

III. Постановка візуальної новели «Я у комп'ютерній грі». Мета: Показати варіативність дій людини у сфері комп'ютерних ігор.

IV. Візит у клуб для людей похилого віку «Друга молодість».

Студенти провели людей похилого віку по світу комп'ютерних ігор. Для цього була використана онлайн-платформа CogniFit з великою кількістю розвиваючих ігор, що добре впливають на пам'ять.

Нові гравці з радістю відкликнулися на можливості комп'ютерних ігор, та вже знайшли у онлайн грі нових друзів.

V. Розробка сценарію майбутньої комп'ютерної гри.

Студентами групи ДКІ-ПОК16 були розроблені сценарії майбутніх ігор, які надалі будуть розроблені у рамках курсових робіт з комп'ютерних дисциплін. У цих сценаріях вони спробували розв'язати актуальні суспільні проблеми. Так, наприклад був розроблений сценарій, де гравець може рухатися далі, якщо правильно відповість на запитання про тему заложності від табакокуріння.

Четвертий етап – контрольньо-перевірочний.

I. Інтерактивний спектакль-гра «Віртуальний світ».

Підсумковий захід, мета якого для учасників пройти гру, яка розташувалася у стінах ЗВО. Студенти групи ДКІ-ПОК16 при цьому виконували роль NPC (неігрові персонажі, що дають завдання або інформацію) та ворогів або монстрів. Студенти ЗВО проходили гру, беручі різні завдання та долаючи при цьому супротивників. Під кінець на загальному зібранні було нагороджено найкращих ігроків. Також зі студентами групи ДКІ-ПОК16 було підведено підсумки технології.

Таким чином, нами було впроваджено розроблену технологію формування соціальної суб'єктності у студентів групи ДКІ-ПОК16

спеціальності 015 «Професійна освіта. Комп'ютерні технології» в Українській інженерно-педагогічній академії за допомогою комп'ютерних ігор.

2.3 Перевірка ефективності педагогічної технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді засобами комп'ютерної гри.

Наприкінці експерименту було проведено повторну діагностику в обох групах за тими ж методиками, що і первину – контролюючий етап.

В таблиці 2.3.1 представлено результати проведення діагностування за методикою Д. Леонтьєва експериментальної та контрольної груп наприкінці експерименту (вторинна діагностика) у порівнянні з результатами діагностування на початку експерименту (первинна діагностика).

Таблиця 2.3.1

Порівняння результатів діагностування ЕГ та КГ
на констатуючому та контрольному етапах експерименту
за методикою Д. Леонтьєва

Шкали	ЕГ(20)						КГ(16)					
	Високий		Середній		Низький		Високий		Середній		Низький	
	Конст. етап	Контр. етап	Конст. етап	Контр. етап	Конст. етап	Контр. етап	Конст. етап	Контр. етап	Конст. етап	Контр. етап	Конст. етап	Контр. етап
Мета в житті	25	50	40	35	35	15	25	31,25	43,75	43,75	31,25	25
Процес життя	45	70	20	20	35	10	43,75	50	25	25	31,25	25
Результативність життя	40	65	30	35	5	10	37,5	43,75	31,25	31,25	31,25	25
Локус контролю-Я	45	75	30	25	25	5	43,75	50	31,25	31,25	25	18,75
Локус контролю-Життя	25	40	30	35	45	25	25	31,25	31,25	31,25	43,75	37,5
Загальний	35	65	30	25	35	10	37,5	43,75	31,25	31,25	31,25	25

показник												
СЖО												

Як видно з таблиці 2.3.1 після впровадження розробленої технології формування соціальної суб'єктності кількість студентів експериментальної групи, у яких підвищився рівень розвитку окремих показників соціальної суб'єктності значно зростає.

Що стосується контрольної групи, то там зростання рівня сформованості зазначених показників за період експерименту теж відбувалось, але в значно меншій мірі, ніж в експериментальній.

В таблиці 2.3.2 представлено результати проведення діагностування за методикою А. Карпова експериментальної та контрольної груп наприкінці експерименту у порівнянні з результатами діагностування на початку експерименту.

Таблиця 2.3.2

Порівняння результатів діагностування ЕГ та КГ на констатуючому та контрольному етапах експерименту за методикою А. Карпова

Рівень	ЕГ(20)		КГ(16)	
	Конст. етап	Контр. Етап	Конст. етап	Контр. Етап
Високий	30%	55%	31,25%	37,5%
Середній	25%	30%	25%	31,25%
Низький	45%	15%	43,75%	31,25%

В експериментальній групі показники рівня розвитку рефлексивності в середньому піднялися на 15-20%, в той час, як в експериментальній групі приблизно на 6%.

Аналіз проведення вторинного діагностування обох груп на контрольному етапі засвідчив ефективність розробленої та впровадженої технології формування соціальної суб'єктності студентів за допомогою комп'ютерних ігор.

Збільшення рівня розвитку показників соціальної суб'єктності в контрольній групі за період проведення експерименту є результатом базової соціально-педагогічної роботи, що проводилась з цією групою у закладі вищої освіти.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

В ході роботи другого розділу, було проведено первину діагностику, що показало досить середні показники сформованості соціальної суб'єктності, які необхідно формувати. Після цього була описана апробація розробленої технології розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді за допомогою комп'ютерних ігор та реакція студентів на окремі заходи.

Наприкінці проведення експерименту була проведена вторинна діагностика, що показала зростання показників на 15-20%. Це свідчить про те, що розроблена технологія є ефективною порівняно з базовою соціально-педагогічною роботою у закладі вищої освіти.

Дану технологію розвитку соціальної суб'єктності студентської молоді за допомогою комп'ютерних ігор можна рекомендувати для виховання студентів ЗВО. Також її можна застосовувати при навчанні у коледжах і технікумах, через вік та схожі психологічні особливості, які супроводжують учнів як й студентів у закладі вищої освіти.

ВИСНОВКИ

На підставі аналізу філософських, соціологічних, психологічних, педагогічних, соціально-педагогічних праць було визначено сутність інформаційного суспільства та розвитку соціальної суб'єктності у його умовах.

Встановлено, що інформаційним суспільством вважається суспільство, що головною своєю рушійною силою визнає інформацію, та сучасні досягнення науки. Формування інформаційної культури сучасної людини як нового соціального феномену є вимогою часу та необхідною умовою ефективної життєдіяльності особистості в інформаційному суспільстві.

Зроблено висновок, що процес соціалізації сучасної молоді, який відбувається в умовах інформаційного суспільства, набуває свого специфічного характеру. Необхідно розвивати соціальну суб'єктність в молоді, орієнтуючись на сучасні реалії її життєдіяльності та враховувати як позитивний, так і негативний вплив інформаційного середовища.

Комп'ютерні ігри, після аналізу літератури, ми будемо розглядати як комп'ютеризований засіб впливу на людину з потужними мотиваційними характеристиками, які можливо використати для виховання соціальної суб'єктності.

Також, враховуючи те, що сучасна молодь більшу частину життя перебуває у віртуальному світі, комп'ютерні ігри легко зможуть привернути увагу та зацікавити їх у подальшому проходженні, або виконанні завдань пов'язаних з ними.

Обґрунтовано та теоретично розроблено соціально-педагогічну технологію формування соціальної суб'єктності студентів засобами комп'ютерної гри, яка складається з чотирьох етапів: діагностично-організаційний, навчальний, діяльнісний, контрольньо-перевірочний. Представлено структуру цієї технології.

Експериментальна частина роботи проводилася в Українській інженерно-педагогічній академії у групі ДКІ-ПОК16 та ДКІ-ПОМ16 з квітня 2018 року до червень 2018 року.

Для експерименту група ДКІ-ПОК16 кількістю 20 людей була назначена експериментальною (ЕГ), а ДКІ-ПОМ16— контрольною (КГ).

Було впроваджено розроблену технологію формування соціальної суб'єктності засобами комп'ютерної гри у студентів групи ДКІ-ПОК16 в Українській інженерно-педагогічній академії.

В другому розділі докладно описані проведені в рамках реалізації даної технології заходи, спрямованні на підвищення рівня сформованості окремих показників соціальної суб'єктності студентів.

В ході експериментального впровадження та перевірки ефективності розробленої технології була проведено діагностику соціальної суб'єктності в експериментальній та контрольній групах за двома методиками: тест «Смисложиттєві орієнтації» (методика СЖО) Д. Леонтьєва та діагностика рефлексивності А. Карпова (тест на рефлексію).

Порівняння результатів первинної та повторної діагностики засвідчили зростання відсотка студентів, які виявляють високій та середній рівень розвитку окремих показників соціальної суб'єктності.

Це в свою чергу дає можливість стверджувати, що розроблена технологія формування соціальної суб'єктності студентів засобами комп'ютерної гри є ефективною та підтвердили гіпотезу дослідження про те, що після впровадження такої технології формування соціальної суб'єктності студентів рівень їхньої соціальної суб'єктності значно підвищиться.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Алиев В.В. Основы исследования социальной субъектности молодежи // Знание. Понимание. Умение – М., 2015. - № 1. - С. 152–161.
2. Антонченко М.О. Інформаційна культура як складова загальнолюдської культури // Комп'ютерні технології навчання – К: НПУ ім. Драгоманова, 2004 – Вип. 9. – С. 234-241.
3. Безпалько О.В. Теорія і практика соціально-педагогічної роботи з дітьми та учнівською молоддю в територіальній громаді: дис... доктора пед. наук: спец. 13.00.05 «соціальна педагогіка» / Ольга Володимирівна Безпалько. – Луганськ: Луганський нац. університет імені Тараса Шевченка, 2006. – 537 с.
4. Большунова Н. Я. Условия и средства развития субъектности : автореф. дис. дис. на соиск. учен. степ. д-ра психол. наук : спец. 19.00.01 „Общая психология, психология личности, история психологи” / Н. Я. Большунова. – Новосибирск, 2006. – 48 с.
5. Воронина О.А. Жизненные стратегии как фактор отношения студентов к учебной деятельности: автореф. дис. ... канд. психол. наук. – Курск, 2008. – 22 с.
6. Коваль Л.Г., Зверева І.Д., Хлебик С.Р. Соціальна педагогіка / соціальна робота. - К.: ІЗМН, 1997. - 392 с.
7. Куліш Н.В. Вплив інформаційного суспільства на формування молодіжної робочої сили / Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки. – Кіровоград, 2013. – Вип. 24. - С.26-25.
8. Луков, В. А. Теории молодежи: Междисциплинарный анализ : науч. монография. М. : «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2012.- 528 с.
9. Макалатия А. Г. Мотивация в компьютерных играх // 3-я Российская конференция по экологической психологии (15-16 сентября 2003 г., Москва) Секция 10. Психологические аспекты Интернет-среды. - М., 2003. – С.26-28.

10. Обуховский К. Галактика потребностей. Психология влечений человека. – СПб.: Издательство «Речь», 2003. – 85 с.
11. Політичні рольові ігри - Кельн - Київ , 2004
12. Психологічна енциклопедія: А – Я / авт.-упоряд. О. М. Степанов. – К. : Академвидав, 2006. – 424 с.
13. Рижанова А. О. Соціальна суб'єктність як основа соціального розвитку / А. О. Рижанова // Теорія і практика соціального виховання: соціальна суб'єктність, активність та відповідальність : матеріали наук.-практ. конф. (21 листоп. 2014 р.) / Харк. нац. пед. ун-т імені Г. С. Сковороди. – Х. : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2014. – С. 83 – 84.
14. Рубина, Л. Я. Советское студенчество : социологический очерк / Л. Я. Рубина. – М. : Мысль, 1981. – 207 с.
15. Севаст'янова О.А. Студентська молодь в контексті соціалізаційних виховних впливів у вищому навчальному закладі / О.А.Севастьянова // Сучасні педагогічні технології підготовки майбутніх учителів в умовах ступеневої освіти: матеріали регіональної науково - практичної конференції (м. Стаханов, 25 квітня 2013р.). - Стаханов: Вид-во ДЗ « ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2013. – С. 180 – 185.
16. Словарь практического психолога. — М.: АСТ, Харвест. С. Ю. Головин. 1998. — 370 с.
17. Современная западная социология: Словарь. — М., 1990. — 153 с.
18. Социальная педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. В.А. Никитина. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2000. — 272 с.
19. Социальная работа: теория и практика: Учеб. пособие / Отв. ред. Е.И. Холостова. — М., 2001. — 156 с.
20. Тадаєва А.В. Соціалізація молоді в умовах інформаційного суспільства / А.В. Тадаєва [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://eprints.kname.edu.ua/45012/1/160-161.pdf>
21. Тоффлер. Э. Метаморфозы власти / Э. Тоффлер ; пер. с англ. — М. : ООО «Издательство АСТ», 2002. — 669 с.
22. Турен А. Возвращение человека действующего. Очерк социологии / пер. с фр. — М.: Научный мир, 1998. — С. 130–131.

23. Mch lup F. The Production and Distribution of Knowledge in the United States.
– Princeton, 1962. – 274 p.

ДОДАТКИ

Додаток 1

ТЕСТ «СМЫСЛОЖИЗНЕННЫЕ ОРИЕНТАЦИИ» (МЕТОДИКА СЖО), РАЗРАБОТАННЫЙ ДЖЕЙМС КРАМБО И ЛЕОНАРД МАХОЛИК, АДАПТИРОВАН Д.А. ЛЕОНТЬЕВЫМ

Цель: оценить «источник» смысла жизни, который может быть найден человеком либо в будущем (цели), либо в настоящем (процесс) или прошлом (результат), либо во всех трех составляющих жизни.

Тест СЖО содержит 20 пар противоположных утверждений, отражающих представление о факторах осмысленности жизни личности.

Инструкция: «Вам предложены пары противоположных утверждений. Ваша задача выбрать одно из утверждений, которое, по Вашему мнению, больше соответствует действительности, и отметить одну из цифр 1, 2, 3 в зависимости от того, насколько Вы уверены в выборе (или 0, если оба утверждения на Ваш взгляд одинаково верны)».

Ключ к тесту СЖО: Обработка результатов сводится к суммированию числовых значений для всех 20 шкал и переводу суммарного балла в стандартные значения (процентили). Для подсчета баллов необходимо перевести отмеченные испытуемым позиции на симметричной шкале 3210123 в оценки по восходящей или нисходящей ассиметричной шкале. Восходящая последовательность градаций (от 1 до 7) чередуется в случайном порядке с нисходящей (от 7 до 1), причем максимальный балл (7) всегда соответствует полюсу наличия цели в жизни, а минимальный балл (1) - полюсу ее отсутствия.

При подсчете баллов по ключу придерживаются следующего правила:

- в восходящую шкалу 1 2 3 4 5 6 7 переводятся пункты 1, 3, 4, 8, 9, 11, 12, 16, 17.

- в нисходящую шкалу 7 6 5 4 3 2 1 переводятся пункты 2, 5, 6, 7, 10, 13, 14, 15, 18, 19, 20.

После этого суммируются баллы ассиметричных шкал, соответствующие позициям, отмеченных испытуемым.

Субшкала 1 (цели в жизни) - 3, 4, 10, 16, 17, 18.

Субшкала 2 (процесс жизни) - 1, 2, 4, 5, 7, 9.

Субшкала 3 (результат жизни) - 8, 9, 10, 12, 20.

Субшкала 4 (локус контроля - Я) - 1, 15, 16, 19.

Субшкала 5 (локус контроля - жизнь) - 7, 10, 11, 14, 18, 19.

Общий показатель - осмысленность жизни (ОЖ) - все 20 пунктов.

Уровни	цели в жизни	процесс жизни	результат жизни	локус контроля – Я	локус контроля - жизнь	ОЖ
Высокий	37-42	35-42	27-35	24-28	35-42	113-140
Средний	23-36	22-34	19-26	14-23	23-34	79-112
Низкий	до 22	до 21	до 18	до 13	до 22	до 78

Интерпретация:

В тесте используются следующие субшкалы:

1. Цели в жизни. Баллы по этой шкале характеризуют наличие или отсутствие в жизни испытуемого целей в будущем, которые придают жизни осмысленность, направленность и временную перспективу. Низкие баллы по этой шкале даже при общем высоком уровне осмысленности жизни (ОЖ) будут присущи человеку, живущему сегодняшним или вчерашним днем. Вместе с тем высокие баллы по этой шкале могут характеризовать не только целеустремленного человека, но и прожектера, планы которого не имеют реальной опоры в настоящем и не подкрепляются личной ответственностью за их реализацию. Эти два случая несложно различить, учитывая показатели по другим шкалам СЖО.

2. Процесс жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни. Содержание этой шкалы совпадает с известной теорией о том, что единственный смысл жизни состоит в том, что чтобы жить. Этот показатель говорит о том, воспринимает ли испытуемый сам процесс своей жизни как

интересный, эмоционально насыщенный и наполненный смыслом. Высокие баллы по этой шкале и низкие по остальным будут характеризовать гедониста, живущего сегодняшним днем. Низкие баллы по этой шкале – признак неудовлетворенности своей жизнью в настоящем; при этом, однако, ей могут придавать полноценный смысл воспоминания о прошлом или нацеленность на будущее.

3. Результативность жизни или удовлетворенность самореализацией. Баллы по этой шкале отражают оценку пройденного отрезка жизни, ощущение того, насколько продуктивна и осмысленна была прожитая ее часть. Высокие баллы по этой шкале и низкие по остальным будут характеризовать человека, который доживает свою жизнь, у которого все в прошлом, но прошлое способно придавать смысл остатку жизни. Низкие баллы - неудовлетворенность прожитой частью жизни.

4. Локус контроля – Я (Я – хозяин жизни). Высокие баллы соответствуют представлению о себе как о сильной личности, обладающей достаточной свободой выбора, чтобы построить свою жизнь в соответствии со своими целями и задачами и представлениями о ее смысле. Низкие баллы – неверие в свои силы контролировать события собственной жизни.

5. Локус контроля – жизнь или управляемость жизни. При высоких баллах – убеждение в том, что человеку дано контролировать свою жизнь, свободно принимать решения и воплощать их в жизнь. Низкие баллы – фатализм, убежденность в том, что жизнь человека неподвластна сознательному контролю, что свобода иллюзорна, и бессмысленно что-либо загадывать на будущее.

Тестовый материал к методике Леонтьева

Таблица

		3	2	1	0	1	2	3	
1.	Обычно мне очень скучно.								Обычно я полон энергии
2.	Жизнь кажется мне всегда волнующей и захватывающей								Жизнь кажется мне совершенно спокойной и рутинной
3.	В жизни я не имею определенных целей и намерений								В жизни я имею очень ясные цели и намерения
4.	Моя жизнь представляется мне крайне бессмысленной и бесцельной								Моя жизнь представляется мне вполне осмысленной и целеустремленной.
5.	Каждый день кажется мне всегда новым и непохожим на другие								Каждый день кажется мне совершенно похожим на все другие.
6.	Когда я уйду на пенсию, я займусь интересными вещами, которыми всегда мечтал заняться								Когда я уйду на пенсию, я постараюсь не обременять себя никакими заботами.
7.	Моя жизнь сложилась именно так, как я мечтал								Моя жизнь сложилась совсем не так, как я мечтал.
8.	Я не добился успехов в осуществлении своих жизненных планов.								Я осуществил многое из того, что было мною запланировано в жизни.
9.	Моя жизнь пуста и неинтересна.								Моя жизнь наполнена интересными делами
10.	Если бы мне пришлось подводить сегодня итог моей жизни, то я бы сказал, что она была вполне осмысленной.								Если бы мне пришлось сегодня подводить итог моей жизни, то я бы сказал, что она не имела смысла.
11.	Если бы я мог выбирать, то я бы построил свою жизнь совершенно иначе								Если бы я мог выбирать, то я бы прожил жизнь еще раз так же, как живу сейчас.

Продовження таблиці

12.	Когда я смотрю на окружающий меня мир, он часто приводит меня в растерянность и беспокойство.							Когда я смотрю на окружающий меня мир, он совсем не вызывает у меня беспокойства и растерянности.
13.	Я человек очень обязательный.							Я человек совсем не обязательный.
14.	Я полагаю, что человек имеет возможность осуществить свой жизненный выбор по своему желанию.							Я полагаю, что человек лишен возможности выбирать из-за влияния природных способностей и обстоятельств.
15.	Я определенно могу назвать себя целеустремленным человеком.							Я не могу назвать себя целеустремленным человеком.
16.	В жизни а еще не нашел своего призвания и ясных целей.							В жизни я нашел свое призвание и цели.
17.	Мои жизненные взгляды еще не определились.							Мои жизненные взгляды вполне определились.
18.	Я считаю, что мне удалось найти призвание и интересные цели в жизни.							Я едва ли способен найти призвание и интересные цели в жизни.
19.	Моя жизнь в моих руках, и я сам управляю ею.							Моя жизнь не подвластна мне и она управляется внешними событиями.
20.	Мои повседневные дела приносят мне удовольствие и удовлетворение							Мои повседневные дела приносят мне сплошные неприятности и переживания.

ТЕСТ НА РЕФЛЕКСИЮ

Методика диагностики уровня развития рефлексивности, опросник Карпова А.В.: Инструкция. Вам предстоит дать ответы на несколько утверждений опросника. В бланке ответов напротив номера вопроса проставьте, пожалуйста, цифру, соответствующую варианту Вашего ответа: 1 – абсолютно неверно; 2 — неверно; 3 – скорее неверно; 4 – не знаю; 5 – скорее верно; 6 – верно; 7 – совершенно верно. Не задумывайтесь подолгу над ответами. Помните, что правильных или неправильных ответов в данном случае быть не может.

Стимульный материал.

1. Прочитав хорошую книгу, я всегда потом долго думаю о ней; хочется ее с кем-нибудь обсудить.
2. Когда меня вдруг неожиданно о чем-то спросят, я могу ответить первое, что пришло в голову.
3. Прежде чем снять трубку телефона, чтобы позвонить по делу, я обычно мысленно планирую предстоящий разговор.
4. Совершив какой-то промах, я долго потом не могу отвлечься от мыслей о нем.
5. Когда я размышляю над чем-то или беседую с другим человеком, мне бывает интересно вдруг вспомнить, что послужило началом цепочки мыслей.
6. Приступая к трудному заданию, я стараюсь не думать о предстоящих трудностях.
7. Главное для меня – представить конечную цель своей деятельности, а детали имеют второстепенное значение.
8. Бывает, что я не могу понять, почему кто-либо недоволен мною.
9. Я часто ставлю себя на место другого человека.
10. Для меня важно в деталях представлять себе ход предстоящей работы.

11. Мне было бы трудно написать серьезное письмо, если бы я заранее не составил план.
12. Я предпочитаю действовать, а не размышлять над причинами своих неудач.
13. Я довольно легко принимаю решение относительно дорогой покупки.
14. Как правило, что-то задумав, я прокручиваю в голове свои замыслы, уточняя детали, рассматривая все варианты.
15. Я беспокоюсь о своем будущем.
16. Думаю, что во множестве ситуаций надо действовать быстро, руководствуясь первой пришедшей в голову мыслью.
17. Порой я принимаю необдуманные решения.
18. Закончив разговор, я, бывает, продолжаю вести его мысленно, приводя все новые и новые аргументы в защиту своей точки зрения.
19. Если происходит конфликт, то, размышляя над тем, кто в нем виноват, я в первую очередь начинаю с себя.
20. Прежде чем принять решение, я всегда стараюсь все тщательно обдумать и взвесить.
21. У меня бывают конфликты от того, что я порой не могу предугадать, какого поведения ожидают от меня окружающие.
22. Бывает, что, обдумывая разговор с другим человеком, я как бы мысленно веду с ним диалог.
23. Я стараюсь не задумываться над тем, какие мысли и чувства вызывают в других людях мои слова и поступки.
24. Прежде чем сделать замечание другому человеку, я обязательно подумаю, в каких словах это лучше сделать, чтобы его не обидеть.
25. Решая трудную задачу, я думаю над ней даже тогда, когда занимаюсь другими делами.
26. Если я с кем-то ссорюсь, то в большинстве случаев не считаю себя виноватым.
27. Редко бывает так, что я жалею о сказанном.

Обработка результатов. Из этих 27 утверждений 15 являются прямыми (номера вопросов: 1,3,4, 5,9,10,11,14, 15, 18, 19,20,22,24,25). Остальные 12 – обратные утверждения, что необходимо учитывать при обработке результатов, когда для получения итогового балла суммируются в прямых вопросах цифры, соответствующие ответам испытуемых, а в обратных – значения, замененные на те, что получаются при инверсии шкалы ответов. Т.е. 1=7, 2=6, 3=5, 4=4, 5=3, 6=2, 7=1. Ключ к тесту-опроснику рефлексивности Карпова.

Перевод тестовых баллов в стены

Стены	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Тестовые баллы	80 и ниже	81–100	101–107	108–113	114–122	123–130	131–139	140–147	148–156	157–171	172 и выше

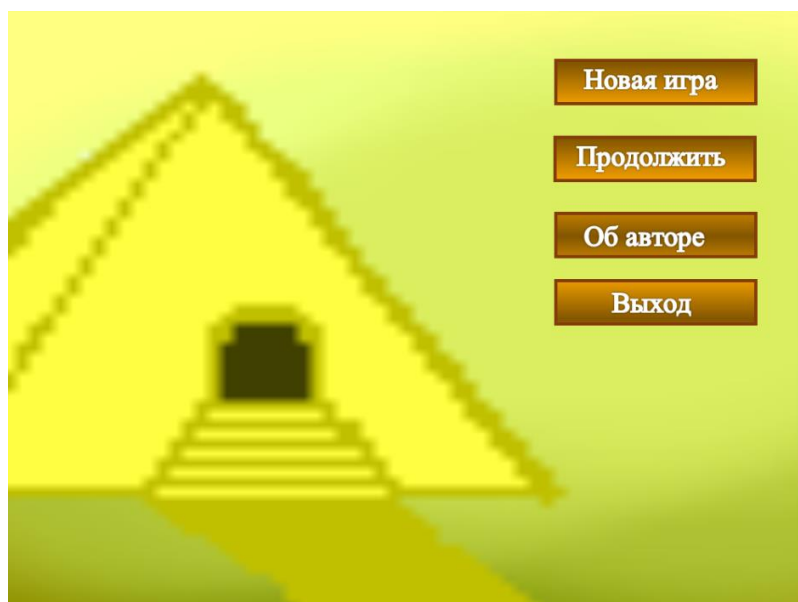
При интерпретации результатов целесообразно исходить из дифференциации полученных результатов на три основные категории. Результаты методики, равные или большие, чем 7 стенов, свидетельствуют о высокоразвитой рефлексивности. Результаты в диапазоне от 4 до 7 стенов – индикаторы среднего уровня рефлексивности. Показатели, меньшие 4-х стенов – свидетельство низкого уровня развития рефлексивности. Интерпретация и расшифровка. Методика базируется на теоретическом материале, который конкретизирует общую трактовку рефлексивности, а также ряд иных существенных особенностей данного свойства. Эти представления можно резюмировать в следующих положениях: 1. Рефлексивность как психическое свойство представляет собой одну из основных граней той интегративной психической реальности, которая соотносится с рефлексией в целом. Двумя другими ее модусами являются рефлексия в ее процессуальном статусе и рефлексирование как особое психическое состояние. Эти три модуса теснейшим образом взаимосвязаны и взаимодетерминируют друг друга, образуя на уровне их синтеза качественную определенность, обозначаемую понятием рефлексия. В силу этого, данная методика ориентируется не только непосредственно на рефлексивность как психическое свойство, но также и опосредствованно учитывает его проявления в двух других отмеченных

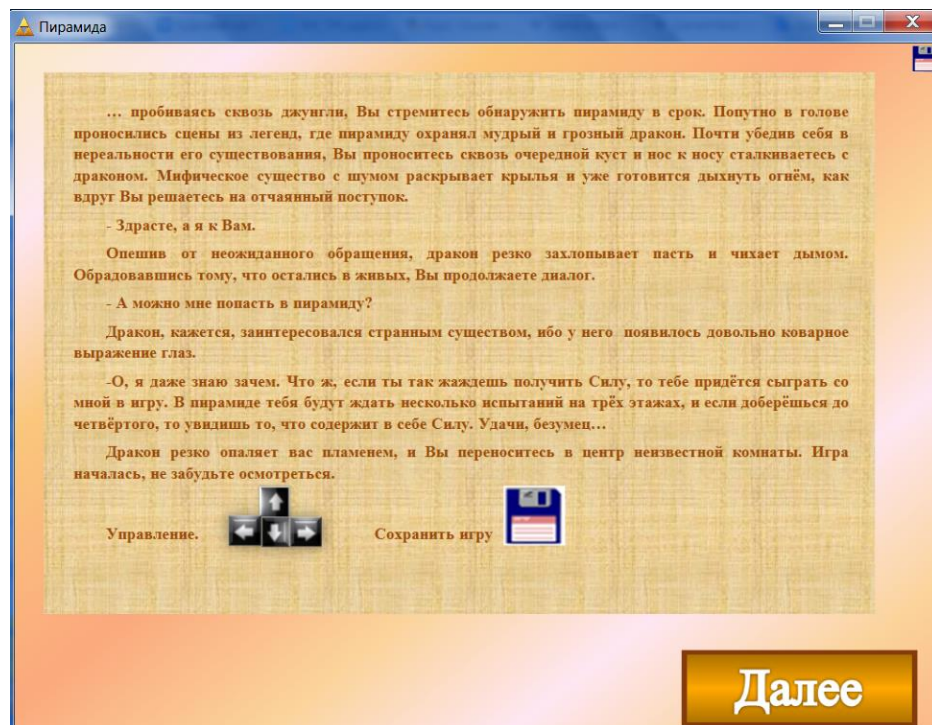
модусах. Отсюда следует, что те поведенческие и интроспективные индикаторы, в которых конкретизируется теоретический конструкт, а также сами вопросы методики, учитывают и рефлексивность как психическое свойство, и рефлекссию как процесс, и рефлексирование как состояние. 2. Наряду с этим, как показывает анализ литературных данных, диагностика свойства рефлексивности должна обязательно учитывать и дифференциацию ее проявлений по другому важному критерию, основанию - о ее направленности. В соответствии с ним, как известно, выделяют два типа рефлексии, которые условно обозначаются как "интра и интерпсихическая" рефлексия. Первая соотносится с рефлексивностью как способностью к самовосприятию содержания своей собственной психики и его анализу, вторая со способностью к пониманию психики других людей, включающей наряду с рефлексивностью как способностью встать на место другого также и механизмы проекции, идентификации, эмпатии. Следовательно, общее свойство рефлексивности включает оба указанных типа, а уровень развития данного свойства является производным от них одновременно. 3. Содержание теоретического конструкта, а также спектр определяемых им поведенческих проявлений индикаторов свойства рефлексивности предполагает и необходимость учета трех главных видов рефлексии, выделяемых по так называемому "временному" принципу: ситуативной (актуальной), ретроспективной и перспективной рефлексии. Ситуативная рефлексия обеспечивает непосредственный самоконтроль поведения человека в актуальной ситуации, осмысление ее элементов, анализ происходящего, способность субъекта к соотнесению своих действий с ситуацией и их координации в соответствии с изменяющимися условиями и собственным состоянием. Поведенческими проявлениями и характеристиками этого вида рефлексии являются, в частности, время обдумывания субъектом своей текущей деятельности; то, насколько часто он прибегает к анализу происходящего; степень развернутости процессов принятия решения; склонность к самоанализу в конкретных жизненных ситуациях. Ретроспективная рефлексия проявляется в склонности к анализу уже

выполненной в прошлом деятельности и свершившихся событий. В этом случае предметы рефлексии - предпосылки, мотивы и причины произошедшего; содержание прошлого поведения, а также его результативные параметры и, в особенности, допущенные ошибки. Эта рефлексия выражается, в частности, в том, как часто и насколько долго субъект анализирует и оценивает произошедшие события, склонен ли он вообще анализировать прошлое и себя в нем. Перспективная рефлексия соотносится: с функцией анализа предстоящей деятельности, поведения; планированием как таковым; прогнозированием вероятных исходов и др. Ее основные поведенческие характеристики: тщательность планирования деталей своего поведения, частота обращения к будущим событиям, ориентация на будущее. По данным автора методики, степень надежности разработанного им теста-опросника, который отражает точность и устойчивость его результатов, соответствовала психодиагностическим требованиям. Результаты проверки методики на валидность также подтверждают ее необходимость с точки зрения требований психометрики степень.

Опис авторської гри «Піраміда»

Гравцю пропонується історія, де він повинен врятувати свій рідний острів від виверження вулкану. У пошуках рятівного засобу він вирушає на пошуки сили та опиняється у піраміді. У піраміді є чотири поверхи-кімнати, де головний герой може пересуватися, збирати необхідні елементи та уникати ворогів. При успішному проходженні кімнати, гравець переноситься у наступну, при програві розпочинає кімнату з початку.

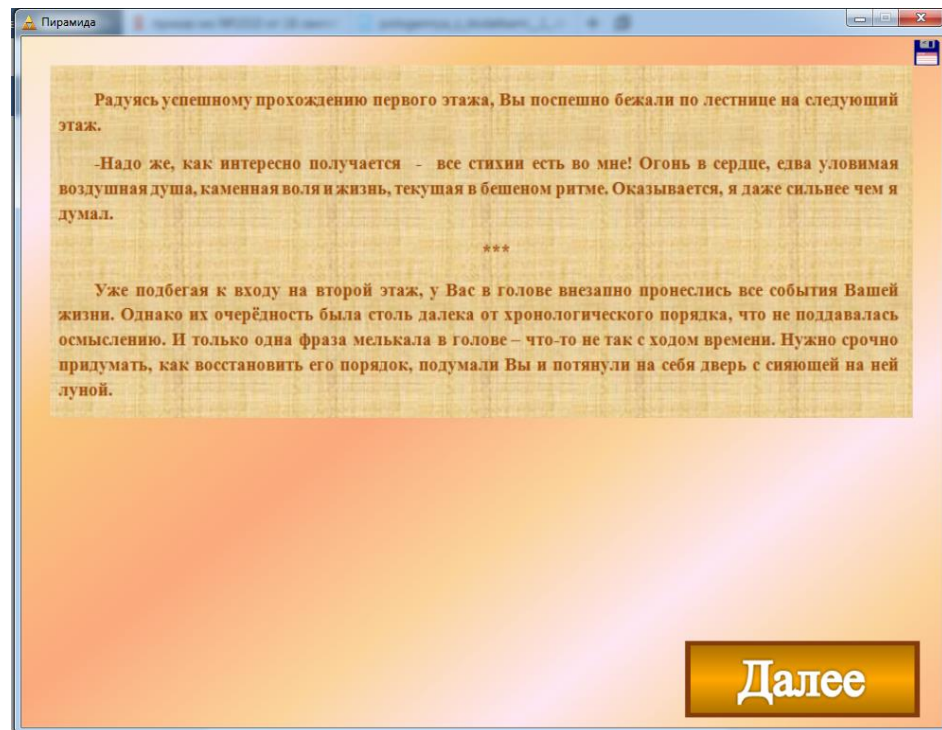




Поверх чотирьох стихій

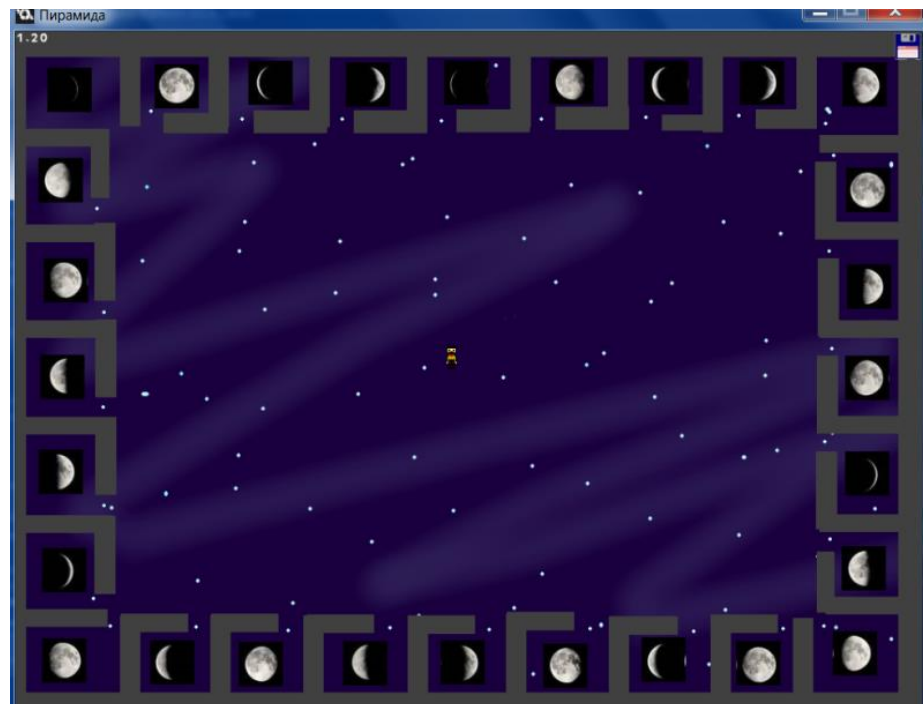
Потрапляючи на поверх стихій, персонаж опиняється у лабіринті, де заховані монетки та статуї зі стихіями. Щоб пройти рівень, персонаж повинен зібрати всі монетки та активувати стихії. Небезпекою цього рівня є летюча миша, що при наближенні персонажа починає ганятися за ним і при зіткненні поверх починається заново. При успішному проходженні, у центрі кімнати з'являється портал, що переносить на наступний поверх.

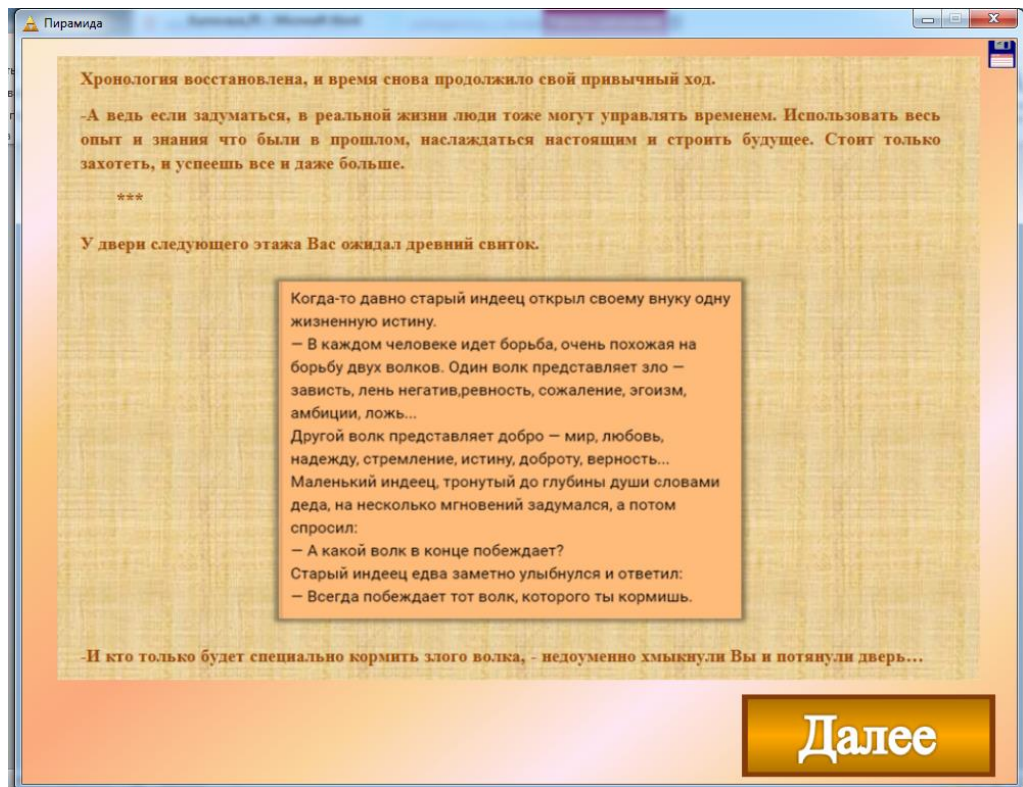




Поверх трьох часів

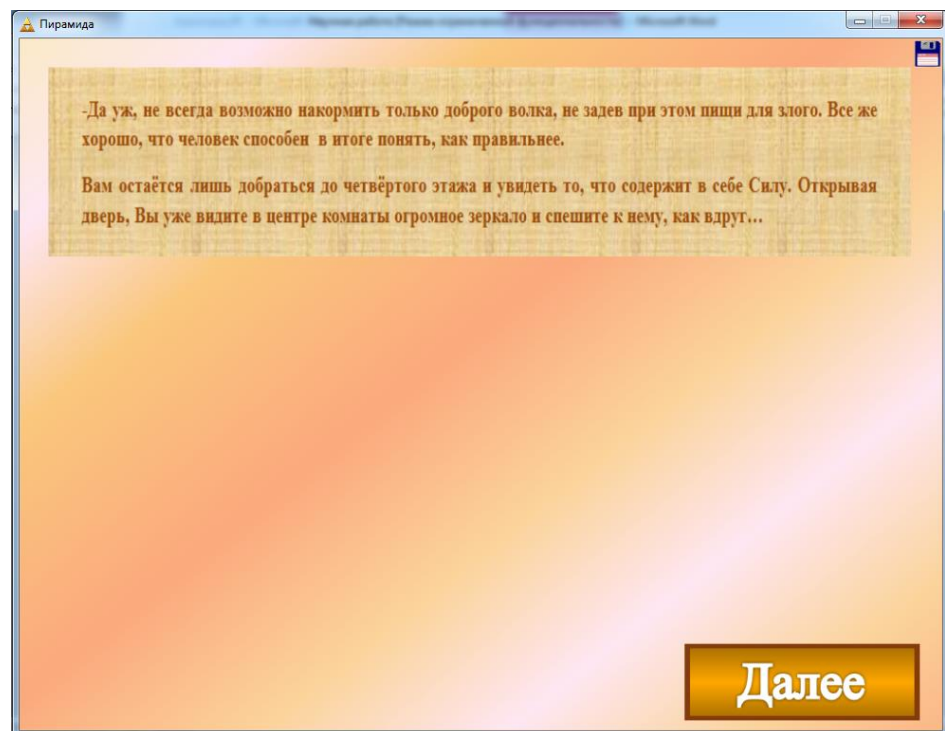
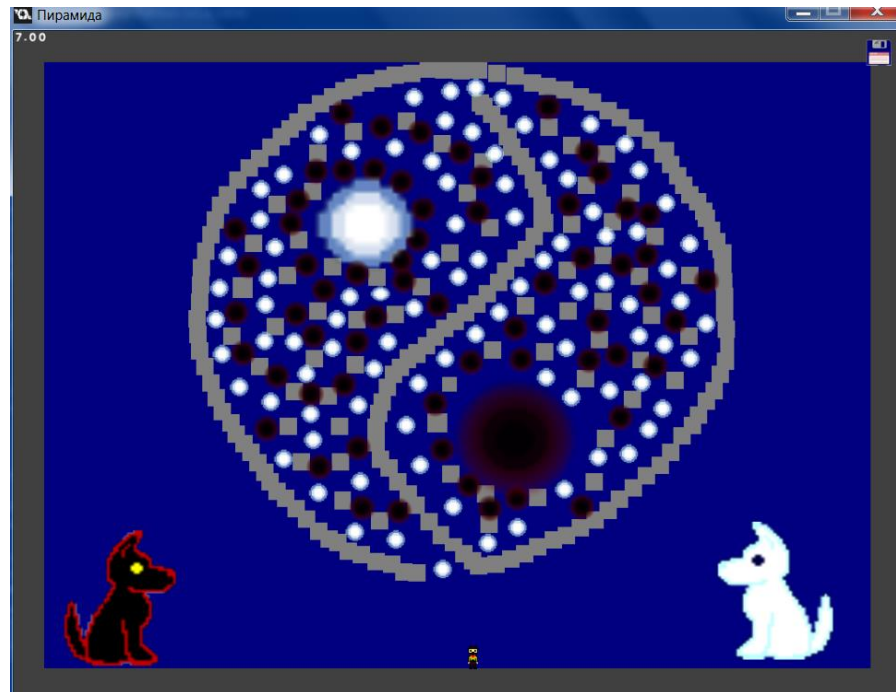
Поверх часу переносить у кімнату з фазами місяця, розкиданими у хаосі. Щоб пройти рівень, необхідно зібрати луни у правильній послідовності. Неправильна послідовність переносить на початок рівня. При правильному сборі, на поверху з'являється портал.





Поверх двух сил

Наверху балансу сил, розташовується лабіринт у вигляді Ін-Янь. У цьому лабіринті розташовані частки світла та темряви. Для проходження рівня, гравець повинен зібрати усі частинки світла. У цьому випадку світлий вовк перетворюється на портал. При натиканні на частинку темряви, темний вовк перетворюється на вогняний шар і знищує гравця, переносячи на початок рівню.



Поверх одного себе

На останньому поверсі Єго, персонаж бачить у центрі дзеркало, яке повинно стати ключовою фігурою у грі. Але це дзеркало розбиває летюча миша з першого поверху. Для проходження поверху гравець повинен зібрати усі уламки дзеркала, уникаючи летючої миші. Після зіткнення з зібраним дзеркалом, та останнім відривком історії гра закінчується.

