

УДК 37.013.42:37.091.33-027.22:796

DOI: 10.12958/2227-2844-2019-1(324)-1-30-42

Краснова Наталія Павлівна,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціальної педагогіки
ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»,
м. Старобільськ, Україна.

krasnova.natulya@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5308-3909>

СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНИЙ ВПЛИВ НА ПРОЦЕС СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ В УМОВАХ ДЕСТРУКТИВНОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Для сучасної епохи характерно зростання значущості людини, що призводить до необхідності можливо більш повного і цілісного розвитку її сутнісних сил. Процес розвитку особистості залежить, з одного боку, від її переваг і діяльного включення в різні сфери суспільного життя. З іншого ж боку, саме соціальний устрій покликаний дозволити людині знайти гідне місце в суспільних відносинах, створити умови для усвідомлення і реалізації свого внутрішнього потенціалу, вираження кращого, що в неї закладено.

Формування і розвиток особистості (становлення і вдосконалення соціальних якостей індивіда) здійснюється, як відомо, за допомогою вироблення інформаційно-операційної культури (її багато в чому визначає система знань і система умінь, що передбачає і здатність людини здобувати необхідні знання та опановувати вміннями самостійно) і мотиваційної культури, яку в значній мірі визначає система ціннісних орієнтацій. У знаннях, вміннях, навичках, ціннісних відносинах і орієнтаціях укладено, по суті, соціальний досвід людства. Процес і результат включення людини в суспільство завдяки засвоєнню і відтворенню нею соціального досвіду в найзагальнішому сенсі визначають як соціалізацію індивіда.

В умовах розбудови української державності надзвичайно актуальною є проблема соціалізації молоді людини, що зумовлено пошуком оптимальних шляхів підготовки її до самостійного життя. На сьогодні в Україні спостерігаються негативні тенденції в усіх сферах життєдіяльності людини: високий рівень безробіття, деградація моральних цінностей, соціальна дезадаптація, низька правова захищеність підростаючого покоління, що призводить до низького рівня соціальної сформованості особистості.

Проблема соціалізації особистості не є новою у науковій літературі. Не викликає сумніву той факт, що досягнення в соціально-педагогічній науці стосовно проблеми соціального становлення особистості не могли бути вирішені без низки досліджень і праць у таких галузях, як

філософія, соціологія, психологія (Б. Ананьєв, А. Бодальов, І. Кон, А. Мудрик, В. Піча, А. Харчев та ін.). Аналіз досліджень останніх років показав, що питання впливу соціального середовища на формування особистості розкрито у працях Н. Бондаренка, А. Капської, В. Сапогова та ін.; вивченню окремих проявів деструктивних процесів у соціальному середовищі розглядали І. Лисак, М. Мінц, Я. Гилинський та ін.; проблема формування морального досвіду та ціннісних орієнтацій, як внутрішньої основи соціалізації розглядалася І. Бехом, О. Газманом, І. Мартинюком та ін.; процес соціалізації як системи вивчався О. Балакиревою, А. Волович, В. Ільїним та ін.; доробки щодо соціалізації студентської молоді розкриває у своїх працях С. Савченко; процес соціалізації молоді в умовах гібридної війни змістовно характеризує О. Караман.

Однак, неоднозначність впливу інформатизації, глобалізації, ринкових відносин на свідомість і поведінку людини, специфічність способів пристосування особистості до нових процесів формують основне протиріччя в процесі соціалізації (особистість, що успішно соціалізувалася, не завжди може зайняти гідне місце в сучасному українському суспільстві в силу того, що соціальні норми – нестабільні, а механізм включення особистості в суспільну систему до кінця не сформований), а також протиріччя між цілісністю особистості, її динамічністю, багатоплановістю процесу розвитку соціалізації та одноманітністю пропонованих програм, форм, методів соціально-педагогічної діяльності в означеному процесі – зумовило вибір теми нашої статті, *мета* якої – охарактеризувати процес соціалізації особистості в умовах деструктивного середовища засобами ігрових технологій.

Деструктивні соціальні процеси є складними й багатофакторними, що відбуваються в різних сферах суспільства, вони мають стійкий зв'язок з духовним станом суспільства, індикатором якого є соціальне самопочуття. Формування негативного соціального самопочуття у значної частини молодого покоління пов'язано з трансформацією засобів мислення, звичної системи ціннісних орієнтацій, стереотипів і мотивів поведінки. У них знижується почуття оптимізму, впевненості у майбутньому, зростає негативне ставлення до соціальної дійсності (Селиванова, 2000). Соціальне самопочуття суспільства це – реально існуючий чинник, який може відігравати важливу роль у розвитку соціальних процесів. Погіршення соціального самопочуття, невдоволення життєвими реаліями провокує деструктивну поведінку у молодих людей з відповідними наслідками.

Аналіз наукової літератури показує, що в останні десятиліття проблема середовища та його вплив на людину стає все більш актуальною, особливою є проблема деструктивності середовища і організація соціальної, соціально-педагогічної діяльності в умовах деструктивного середовища. Людина живе в середовищі і вступає з ним в певні відносини. Середовище – це найрізноманітніші спільності людей,

які характеризуються особливою системою відносин і правил, що поширюються на всіх членів цієї спільноти (Мінц, 2009).

Узагальнення аналізу поняття «середовище» дозволяє зробити висновок про те, що навколишнє середовище є тим, що оточує людину, при цьому сама особистість знаходиться всередині нього і взаємодіє з ним (Селиванова, 2000). Людина вносить в середовище щось своє, впливає на нього, навіть може його змінити, але й середовище має великий вплив на розвиток людини, причому як позитивний, так і негативний, аж до перешкоди в становленні особистості. Останнє пов'язано з тим, що середовище може мати відхилення у функціонуванні і діяти деструктивно.

Аналіз наукової літератури з визначеної проблеми показав, що чіткого визначення поняття «деструктивне середовище» не має, тому що середовище – поняття багатовимірне, і розглядати його слід як систему. Складність вивчення середовища полягає в тому, що воно має численні підсистеми, які є самостійними і самоорганізованими, при цьому, перебувають між собою в різних відносинах.

Поняття «середовище» пояснює взаємозв'язок умов, що забезпечують розвиток людини. У такому випадку передбачається її присутність у середовищі, взаємовплив, взаємодія оточення та людини. Н. Крилова розглядає середовище як «навколишній соціальний простір», зону «безпосередньої активності індивіда, його найближчого розвитку та дії» (Крылова, 1990, с. 47).

Руйнівне середовище, що негативно впливає на процес формування соціально спрямованої особистості можна назвати деструктивним середовищем, в якому деструктивність включає в себе: а) зміни під впливом різних сил; б) неможливість виконання об'єктом раніше властивих йому функцій; в) деформацію, руйнування об'єктів і, як результат деструкції, – знищення (Фромм, 2006).

Серед даних визначень в якості найважливіших ознак можна виділити «зміну об'єкта» і «неможливість виконання об'єктом раніше властивих йому функцій», тобто деструктивне середовище, викликає зміну, деформацію, руйнування об'єкта під дією громадських, духовних, соціальних і матеріальних чинників. Як наслідок, об'єкт не може виконувати властиві йому раніше функції. Таким чином, деструктивне середовище – це середовище з несприятливими умовами формування особистості.

Вивченням проблеми соціальної деструктивності займалися Т. Адорно, М. Хоркхаймер, Г. Маркузе та ін. Е. Фромм обґрунтував ідею про те, що пояснення жорстокості та деструктивності людини слід шукати не тільки в успадкованні. Він провів відмінності між двома абсолютно різними видами агресії: «доброякісної», захисної, і «злроякісної», яка характеризується деструктивністю і жорстокістю (Фромм, 2006, с. 33). За Т. Адорно і М. Хоркхаймером концепція соціальної деструкції – це «саморуйнування Просвітництва», причини якого в особливостях взаємовідносин людини і природи. На їхню думку, людина – деструктивна істота, протиставить себе навколишньому світу (Хоркхаймер, 1997), тобто

руйнівне середовище, яке негативно впливає на процес формування соціально спрямованої особистості, це – деструктивне середовище.

Таким чином під деструктивним середовищем можна розуміти середовище, що викликає зміни, деформацію, руйнування об'єкта під дією громадських, духовних, соціальних і матеріальних чинників (Горбунова, 2018).

Поняття «діяльність» є тією категорією, що вивчається й функціонує в багатьох науках. Філософи розуміють діяльність як спосіб відтворення соціальних процесів, самореалізації людини, її зв'язків з навколишнім світом (Гомонюк, 2012). Це поняття розробляється як принцип пояснення соціального буття й методологічний інструмент, що виявляє специфіку взаємозв'язку людини зі світом (Филонов, 1997, с. 36). Однією з провідних функцій фахівця з соціальної роботи є посередницька, тобто він виконує роль посередника соціальних змін і реформ. Соціальні уявлення його (образи суспільства, перспектив, людської гідності, раціональності, успішності і т.п.) є світоглядним базисом конкретної діяльності з клієнтом і тут важливо не тільки вміти, але й представляти клієнта, імідж-образ якого визначається позицією, що живиться тією чи іншою методологією соціального пізнання. Стабільність / нестабільність окреслюють межі застосування класичних / некласичних методологій. Застосування некласичних підходів пов'язано з реаліями катастроф, гібридних війн, нестабільності, зон переходів, середовищно-локальних контекстів, маргінальних сфер життя людей. Займаючи посередницьку позицію між стабільним і нестабільним, суспільством і державою, клієнтом і його середовищем фахівець з соціальної роботи є учасником і спостерігачем мікросоціальних процесів.

Взаємодія розглядається як загальна категорія (тобто найбільш загальне і фундаментальне поняття, що відображає істотні, загальні властивості і відносини явищ дійсності і пізнання). Через взаємодію пояснюються основні категорії, що формуються як результат узагальнення історичного розвитку і конкретного досвіду, тому вони можуть функціонувати одночасно на декількох рівнях, умовно які можна позначити як методологічний, теоретичний, конкретний (в певній науковій галузі). Соціальна педагогіка, наука про виховні явища в соціальному середовищі, вибудовується на науковому принципі взаємодії дії (Семенов, 1993). Відзначаючи зміну пріоритетів в педагогічній науці, В. Семенов висунув тезу про те, що «ядром» теоретичної концепції соціальної педагогіки є педагогічна взаємодія сторін. Досліджуючи взаємодію в педагогіці як «науковий принцип», він пропонує свою класифікацію сторін, включених в соціально-педагогічну взаємодію, а саме:

- взаємодія вихователя і вихованця; процес, який створює види діяльності (пізнання, гру, працю, спілкування);
- процес, в якому, з одного боку, розвивається і формується особистість вихованця (при керівній ролі вихователя), а з іншого –

вдосконалюється особистість вихователя;

- складний «організм», що складається з багатьох «блоків», найбільші з яких: дидактичний, виховний, соціально педагогічний (Семенов, 1993, с. 67), тобто об'єднуються в класифікації різні підстави, при цьому підкреслюється об'ємний характер даного явища.

А. Мудрик вважає, що «взаємодію можна розглядати як організацію спільних дій індивідів, груп, організацій, котра дозволяє реалізувати будь-яку загальну для них роботу» (Мудрик, 2000, с. 10). У взаємодії виділяються: адаптивна і регулятивна функції; функціонально-рольовий і емоційно-міжособистісний види; когнітивний, афективний і конативний (від лат. *conatus* – спроба, зусилля, прагнення) компоненти; індивідуальна і групова форми; вербальні та невербальні засоби. Основу взаємодії, на його думку, становить особистісний підхід, який є «базовою ціннісною орієнтацією вихователя, що визначає його провідну орієнтацію на розвиток особистості вихованця, а також стратегію його взаємодії з особистістю і колективом у виховному процесі на основі суб'єкт-суб'єктних відносин» (Мудрик, 2000, с. 11), тобто взаємодію він розглядає як соціальну категорію, галузь предметно-діяльнісних відносин людей.

У соціології використовується поняття «соціальна взаємодія», яке визначається як «процес, в якому люди діють і відчувають вплив дії один на одного» (Радугин, 1995, с. 15). У психологічній науці загальне визначення взаємодії теж розкривається через «вплив»: процес безпосереднього або опосередкованого впливу об'єктів (суб'єктів) один на одного, що породжує їх взаємну обумовленість і зв'язок (Ю. Головін, А. Петровський, М. Ярошевський та ін.). Однак на практиці психологи використовують поняття «міжособистісна взаємодія», в самому визначенні якого на відміну від соціального трактування взаємодії підкреслюють особистісний, або інтерсуб'єктний характер зв'язку. «Міжособистісна взаємодія» визначається як «контакт» або «система взаємообумовлених індивідуальних дій», пов'язаних циклічною причинною залежністю, при якій поведінка кожного з учасників виступає одночасно стимулом і реакцією на поведінку інших (Радугин, 1995). У зв'язку з цим прояснюються певні рамки в сприйнятті явища «соціально-педагогічна взаємодія» у виховному просторі. Оскільки мова йде про систему взаємодій суб'єкта, то автоматично багатопланова система педагогічних взаємодій звужується до соціально-педагогічної (мікро-) сфери.

Соціально-педагогічна робота представляє систему професійно компетентних заходів, реалізованих фахівцем соціальної сфери, спрямовану на розвиток оптимального мікроклімату в соціумі через організацію соціально-виховного середовища з метою ефективної соціальної підтримки особистості в процесі її соціалізації (Безпалько, 2003). Результат створення сприятливого соціально-виховного середовища для успішної соціалізації особистості полягає у наступному: відбувається інтеграція зусиль суб'єктів соціально-виховної діяльності; розширюється діапазон можливостей виховного впливу на особистість;

спеціально моделюються і створюються умови для самореалізації та самоствердження особистості, проявляється неповторність індивідуальності особистості, створюються умови для гуманізації міжособистісних відносин. Мета такого соціально-виховного середовища може бути сформульована наступним чином: планомірна і впорядкована допомога особистості у розвитку внутрішнього потенціалу; натхнення до самовдосконалення, саморозвитку, самореалізації в діяльності, спілкуванні, пізнанні, в результаті чого удосконалюються потреби, особистісний сенс життя (Селиванова, 2000, с. 60).

У соціальній структурі особистості дослідники виділяють наступні структурні елементи: діяльні соціальні якості; об'єктивні соціальні потреби; здатність до творчої діяльності; сформовані знання, вміння та навички; ступінь оволодіння культурними цінностями суспільства; наявність моральних норм і принципів (Гомонюк, 2012).

Професійна діяльність фахівця з соціальної роботи з дітьми та молоддю, які виявилися в умовах деструктивного середовища, починається з вивчення і аналізу ситуацій життєдіяльності клієнта, чому передують відбір соціально-педагогічних методик, а потім, на основі отриманих результатів діагностики, розробляються і реалізуються заходи і програми соціального, соціально-педагогічного захисту, допомоги та підтримки. Фахівці усвідомлюють, що в епоху інформаційних технологій захистити дітей та молодь від впливу деструктивного середовища у вигляді тоталітарних сект, асоціальних субкультур, кримінальних груп дуже складно. Рішення проблеми полягає в тому, щоб організувати цілеспрямовану соціально-виховну роботу з соціалізації підростаючого покоління не тільки в сім'ї, освітніх закладах, а й за їх межами, в соціумі.

Соціальне середовище розглядається як одне з головних умов соціалізації людини. Вивченням даного феномена займалися В. Бочарова, О. Безпалько, М. Галагузова, І. Зверева, А. Капська, Л. Міщик, А. Мудрик, С. Харченко (соціалізація різних соціальних категорій); Т. Алексеєнко, С. Коношенко, Г. Лактіонова, Л. Романовська, І. Трубавіна (соціально-педагогічна робота з дітьми, молоддю та сім'єю). Відновлення соціального функціонування середовища – основне завдання фахівця з соціальної роботи. Його покликання – впливати на процес соціалізації дітей, молоді та зміна самого середовища. Впливаючи на несприятливі чинники і умови середовища, можна запобігти небажану поведінку людей, що формуються.

В результаті аналізу ряду наукових досліджень в галузі інноваційних соціально-педагогічних технологій виховної роботи з дітьми та молоддю, можна відзначити, що спеціально організований соціально-педагогічний простір і виховне середовище, сприяють індивідуальній траєкторії розвитку особистості людини. Так, представник німецької школи неокантіанства П. Наторп, досліджуючи проблеми інтеграції виховних сил суспільства з метою підвищення культурного рівня народу, зазначає, що характер траєкторії, по якій

розвивається людина, визначається потенційними інтелектуальними і морально-вольовими якостями суб'єкта, його індивідуальними і громадськими мотивами, які спонукають його до самовдосконалення в природному етнокультурному просторі і національно своєрідному середовищі (Наторп, 2007). Визначення людини як найвищої цінності суспільства визначає підхід до організації соціально-педагогічної роботи з дітьми та молоддю, ефективність якої забезпечує розуміння виховного середовища, яке сприяє процесу формування соціально здорової, фізично розвиненої і психоемоційно благополучної особистості.

Існування суспільства вимагає включення окремих індивідів в різноманітні соціально значимі види діяльності. Щоб ця соціально значуща діяльність стала можливою незалежно від її конкретного змісту, необхідно транслювати окремим індивідам певні стандарти, або принципи поведінки. Принциповим тут є те, що ці правила і стандарти вимагають, щоб особистість демонструвала стійкі закономірності в своїх вчинках або поведінці. Причому ці закономірності повинні служити досягненню взаєморозуміння, злагоди та взаємної чесності, інакше спільна діяльність стане неможливою. Відповідно, суспільство має потребу в певних особистісних якостях людини, що забезпечують закономірність, повторюваність необхідних суспільству видів поведінки. Розглядаючи поведінку через призму категорії соціально значущих цінностей, можна вказати на нормативні константи поведінки, які мають універсально-ціннісну природу, що забезпечують соціальну життєздатність і функціональність процесу соціалізації підростаючого покоління.

До них відносяться: необхідність орієнтації особистості на чесноти справедливості і чесності (А. Маккінтайр, Дж. Ролз); культурна значимість, авторитетність національних цінностей (П. Сорокін); орієнтація на пошук і знаходження сенсу життя (В. Франкл). Без орієнтації на ці нормативно-ціннісні константи процеси соціального контролю і соціалізації можуть дійти до дисфункції. Особливостями процесу соціалізації підростаючого покоління на сучасному етапі суспільно-історичного розвитку є трансформація основних інститутів соціалізації, деформація ціннісно-нормативних механізмів соціальної регуляції і становлення нової системи соціального контролю, дисбаланс організованих і стихійних процесів соціалізації в бік стихійності, зміна співвідношення громадських і особистих інтересів, більша автоматизація особистості. В цих умовах здійснюється перехід до варіативної, поліфункціональної моделі соціокультурного устрою суспільства. Результатом цього є розмивання уявлень про дозволене і недозволене в індивідуальній і масовій свідомості. Зникає загальний нормативний еталон, що неминуче деформує процеси соціалізації і соціального контролю. Людина втрачає критерії для розрізнення позитивного і негативного, норми і відхилення, відмовляється від ціннісних суджень (Маркузе, 2003). Таким чином, дисфункції механізмів соціалізації призводять до деформації найважливіших соціальних інститутів, суспільної моралі та освіти, які втрачають соціалізуючу

функцію, тому соціально-педагогічна діяльність стає провідною в процесі соціалізації підростаючого покоління.

Очевидно, що значну роль в підвищенні рівня різноманіття досвіду, яким опановують діти та молодь, грає форма організації діяльності, яка не тільки передбачає більш ефективний спосіб взаємодії з дорослими, а й спілкування один з одним. Колективна спільна діяльність, збагачена потенціалом інформаційних технологій, дає досвід взаємодії в незнайомих ситуаціях, що вимагають вибору поведінки і перенесення знань, умінь і навичок. Одним з таких способів взаємодії є гра.

Ігри та ігрові технології нового покоління мають наступні цінні характеристики: висока вмотивованість (грати люблять всі і в будь-якому віці), природна комунікативність (захоплююча і корисна форма спілкування); модульність (здатність адаптуватися до наявних умов – рівня інтелекту гравців, їх інтересів, потреб, віку та ін.); поліфункціональність (здатність вирішувати одночасно кілька завдань – розширювати кругозір, деклішувати свідомість, розвивати інтелект, виховувати соціально важливі якості / соціалізувати, розвивати мовлення, прищеплювати культуру спілкування та ін.); мультимедійність (можливість сполучення гри з принт- і медіа-ресурсами); безпосередній, прямий і живий зв'язок зі світом, його проблемами; простотою і універсальністю (прості правила гри і можливість використання в будь-якому віці, а також в будь-якій ситуації); радістю, розкріпаченням (в грі всі рівні) і багатьом іншим.

Однак, основними перешкодами на шляху використання багатого потенціалу гри є: клішована свідомість, що гра – це всього лише розвага, марна трата часу; відсутність інформації про ігри нового покоління, дефіцит розробників ігор нового покоління; дефіцит методистів, ігропрактиків, ігротехнологів.

Важливою стороною гри є діяльність, в якій утворюються соціальні відносини між людьми. У грі виділяють наступні структурні елементи: сюжет, ролі, правила. Гравці розподіляють ролі і втілюють їх відповідно до сюжету, підкоряючись певним правилам. К. Вербах представляє гру у вигляді піраміди куль, де – верхня кулька (рівень) – це Динаміка (обмеження, емоції, прогресія, відносини); середня – Механіка (виклик, випадок, змагання, кооперація, зворотній зв'язок, видобуток ресурсів, винагорода, ходи, стан виграшу); нижня – Компоненти (досягнення, аватари, бейджі, колекції, відкриття нового контенту, подарунки, рейтинги лідерів, рівні, бали, квести, соціальні зв'язки) (Вербах, 2000).

До найважливіших елементів гри можна віднести: можливість персоналізації (аватари, налаштування особистого профілю); систему заохочень (нематеріальна мотивація, заробляння унікальних нагород); комунікативну функцію (зв'язок і відстеження внутрішньо групового процесу друзів, змагальні елементи); ігрові компоненти – ігрова механіка і неігровий контекст.

В якості основних аспектів гри, що впливає на процес соціалізації особистості, можна визначити наступні:

- динаміку (ігрові сценарії для активізації ігрової поведінки «тут і тепер»);
- механіку (віртуальні нагороди, статуси, бали);
- естетику (загальне ігрове враження, емоційне входження), комунікаційну взаємодію (комунікаційні техніки);
- соціальну взаємодію (широкий спектр технік, які забезпечують взаємодію, характерну для ігор);
- отримання постійного зворотного зв'язку, що забезпечує можливість динамічного коригування призначеної поведінки і, як наслідок, швидке освоєння всіх функціональних можливостей (Мосин, 2009).

Багато дослідників гри відзначають мобілізацію і активізацію можливостей особистості, реалізацію її творчого потенціалу, тому що гри притаманні такі характеристики, як імпровізація, дух суперництва, емоційна складова й задоволення.

Значення ігрової технології неможливо вичерпати й оцінити розважально-рекреативними можливостями. У тому й полягає її феномен, що, будучи розвагою, розрядкою, вона здатна перерости в навчання, у творчість, в моделювання людських відносин (Що таке гейміфікація). Використання процесу залучення і мотивації, дозволяє значно збільшити ефективність мотиваційного залучення підростаючого покоління до реалій життя, занурення через звичні їм ігрові технології в систему виховних цілей, завдань, проблем, проєктів, формування моральних цінностей. Ігрові технології збагачують особистісний досвід в реальному світі, тобто гра виокремлює якісь ключові моменти досвіду, робить їх багатшими, додає мотивації, але не веде від реального світу (Вербих, 2000), змінює, ускладнює цілі та завдання в міру набуття користувачами необхідних знань, навичок, компетенцій, зберігаючи емоційну, діяльну, поведінкову включеність особистості в ігровий процес. Створюване ігрове співтовариство виступає в якості спільноти гравців, взаємно мотивуючих один одного, та, одночасно, підтримуючи і допомагаючи один одному.

Гра спирається на створення легенди, деякої історії з драматичними прийомами, що супроводжує ігровий додаток, включення в ігрову історію створює відчуття активної причетності, зокрема до ігрових подій, надає особисту свідомість діям і вчинкам, народжує відчуття вкладу в загальну справу, формує мотивацію до досягнення поставлених в грі цілей, зацікавленість в успіху, стимулює бажання в подальшому розвитку. Крім того, в грі застосовується поетапна зміна і ускладнення цілей і завдань в міру набуття користувачами нових навичок і компетенцій, що забезпечує розвиток результативності при збереженні користувальницької залученості.

Ідеологічна складність на шляху використання ігрових технологій в процесі соціалізації складається в подоланні жорстких стандартів мислення старшого покоління, пов'язаних з уявною простотою формування соціально адаптованої особистості за загальним шаблоном, нівелюючої, що знищує природну індивідуальність. Розробка поліфункціональних, інтерактивних модульних пізнавально-розвиваючих

ігор нового покоління і впровадження їх в процес соціалізації, в побут сім'ї, дозвілля молоді допомагає долучити до соціуму дітей, які випали з нього, відкрити і використовувати потенціал обдарованості кожного члена суспільства. Ресурси ігрових технологій, що відкривають суб'єкту простір до використання засобів і способів його взаємодії з пізнаваним об'єктом, котрі моделюють культурно-діяльнісне середовище і ситуації успіху як базові умови соціалізації, потенційно невичерпані в грі.

Список використаної літератури

- 1. Безпалько О. В.** Соціальна педагогіка в схемах і таблицях: навч. посібн. Київ Центр навчальної літератури, 2003. 134 с. **2. Вербах К.** Геймифікація: короткий курс URL: <http://lrpg.ru/post/92714618092#.VVzPmjfWv14>. **3. Гомонюк О. М.** Розкриття сутності поняття «соціально-педагогічна діяльність у працях вітчизняних та зарубіжних дослідників. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. пр. Київ–Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2012. Вип. 32. С. 273–279. **4. Горбунова Т. В., Романова Т. В.** Социально-педагогическая деятельность в условиях деструктивной среды. *Современные проблемы науки и образования*. 2018. № 4. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=27862> **5. Крылова Н. Б.** Формирование культуры будущего специалиста. М.: Высшая школа, 1990. 231 с. **6. Маркузе Г.** Эрос и цивилизация. Одномерный человек. Исследование идеологий развитого индустриального общества / Г. Маркузе ; пер. с англ., послесл., примеч. А. А. Юдина ; сост., предисл. В. Ю. Кузнецова. Москва: АСТ, 2003. 526 с. **7. Мінц М. О.** Соціологія девіантної поведінки: навч. посібн. Миколаїв: Вид-во ЧДУ ім. Петра Могили, 2009. 244 с. **8. Мосин А.** Плюс геймифікація всей страны? URL: <http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyusgyaymifikaciya-vsyaustrany.html>. **9. Мудрик А. В.** Социальная педагогика: учеб. для студ. пед. вузов / Под ред. В. А. Слостенина. 3-е изд., испр. и доп. М.: Издательский центр «Академия», 2000. 200 с. **10. Наторп П.** Избранные работы. Москва: Территория будущего, 2007. 384 с. **11. Радугин А. А., Радугин К. А.** Социология: курс лекций. Москва: ВЛАДОС, 1995. С. 42. **12. Селиванова Н. Л.** Воспитательное пространство как объект педагогического исследования. Калуга: Институт усовершенствования учителей, 2000. 248 с. **13. Семенов В. Д.** Педагогика среды / Урал. гос. пед. ин-т. Екатеринбург, 1993. С. 5. **14. Филонов Г. Н.** Социально-педагогическая теория: сущность и тенденции развития. *Педагогика*. 1997. №6. С. 36–42. **15. Фромм Э.** Анатомия человеческой деструктивности. Пер. с нем. Э. Телятниковой. Москва: АСТ: АСТ МОСКВА, 2006. 635 с. **16. Хоркхаймер М., Адорно Т.** Диалектика Просвещения. Философские фрагменты: пер. с нем. Москва, Санкт-Петербург: Медиум, Ювента, 1997. 312 с. **17. Що таке геймифікація.** URL: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaet-rasshevelitsotrudni-202074>.

Reference

- 1. Bezpalko O. V.** (2003). Sotsialna pedahohika v skhemakh i tablytsiakh [Social pedagogy in charts and tables]: navchalnyi posibnyk. Kyiv Tsentr navchalnoi literatury. [in Ukrainian].
- 2. Verbakh K.** Geymifikatsiya: kratkiy kurs. URL: <http://lrpg.ru/post/92714618092#.VVzPmjfWv14>. [in Ruusian].
- 3. Homoniuk, O. M.** (2012). Rozkryttia sutnosti poniattia «sotsialno-pedahohichna diialnist u pratsiakh vitchyznianskykh ta zarubizhnykh doslidnykiv [Disclosure of the essence of the concept of "socio-pedagogical activity in the works of domestic and foreign researchers.]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhoovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy: zb. nauk. pr.* Kyiv–Vinnytsia: TOV firma «Planer». 32. 273–279. [in Ukrainian].
- 4. Gorbunova, T. V., Romanova, T. V.** (2018). Sotsialno-pedagogicheskaya deyatel'nost' v usloviyakh destruktivnoy sredy. [Social and educational activities in a destructive environment]. *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya.* 4. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=27862>. [in Ruusian].
- 5. Krylova, N. B.** (1990). Formirovaniye kultury budushchego spetsialista. [Formation of culture of the future specialist]. Moskva: Vysshaya shkola. [in Ruusian].
- 6. Markuze, G.** (2003). Eros i tsivilizatsiya. Odnomernyy chelovek. Issledovaniye ideologii razvitogo industrialnogo obshchestva [Eros and civilization. One-dimensional man. The study of the ideologies of a developed industrial society] / G. Markuze; per. s angl. poslesl. primech. A. A. Yudina ; sost. predisl. V. Yu. Kuznetsova. Moskva: ACT. [in Ruusian].
- 7. Mints M. O.** (2009). Sotsiologhiia deviantnoi povedinky [Sociology of Deviant Behavior]: navch. posibn. Mykolaiv: Vyd-vo ChDU im. Petra Mohyly. [in Ukrainian].
- 8. Mosin, A.** Plyus geymifikatsiya vsey strany? [Plus gamification of the whole country?]. URL: <http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyusgyaymifikatsiya-vsyaystrany.html>. [in Ruusian].
- 9. Mudrik, A. V.** (2000). Sotsialnaya pedagogika [Social pedagogy]: ucheb. dlya stud. ped. vuzov / Pod red. V. A. Slastenina. 3-e izd.. ispr. i dop. Moskva: Izdatelskiy tsentr «Akademiya». [in Ruusian].
- 10. Natorp, P.** (2007). Izbrannyye raboty [Selected works]. Moskva: Territoriya budushchego. [in Ruusian].
- 11. Radugin, A. A., Radugin, K. A.** (1995). Sotsiologiya: kurs lektsiy [Sociology: course of lectures]. Moskva: VLADOS. 42. [in Ruusian].
- 12. Selivanova, N. L.** (2000). Vospitatelnoye prostranstvo kak obyekt pedagogicheskogo issledovaniya [Educational space as an object of pedagogical research]. Kaluga: Institut usovershenstvovaniya uchiteley. [in Ruusian].
- 13. Semenov V. D.** (1993). Pedagogika sredy [Pedagogy environment]. / Ural. gos. ped. in-t. Ekaterinburg. 5. [in Ruusian].
- 14. Filonov, G. N.** (1997). Sotsialno-pedagogicheskaya teoriya: sushchnost' i tendentsii razvitiya [Socio-pedagogical theory: the essence and development trends]. *Pedagogika.* 6. 36–42. [in Ruusian].
- 15. Fromm, E.** (2006). Anatomiya chelovecheskoy destruktivnosti [Anatomy of human destructiveness]. Per. s nem. E. Telyatnikovoy. Moskva: AST: AST MOSKVA. [in Ruusian].

16. **Khorkkhaumer, M.**, Adorno, T. (1997). Dialektika Prosveshcheniya. Filosofskiye fragmenty [Dialectic of Enlightenment. Philosophical fragments]: per. s nem. Moskva, Sankt-Peterburh: Medium. Yuventa. [in Ruussian].
17. **Shcho** take heimifikatsiia. [What is gaming?]. URL: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaet-rasshvelitsotrudni-202074>. [in Ukrainian].

Краснова Н. П. Соціально-педагогічний вплив на процес соціалізації особистості в умовах деструктивного середовища засобами ігрових технологій

У статті з позиції системного та технологічного підходів розглянуто процес соціалізації особистості у деструктивному середовищі, під яким розуміється середовище, що викликає зміни, деформацію, руйнування людини під дією громадських, духовних, соціальних і матеріальних чинників, при цьому робиться акцент на те, що при відсутності ціннісних домінант сьогодення, проблема соціалізації особистості засобами інноваційних технологій вкрай актуальна. Відзначено, що соціально-педагогічна діяльність спрямована на надання допомоги особистості в процесі її соціалізації, освоєння нею соціокультурного досвіду й створення умов для її самореалізації у суспільстві, в основі якої покладено взаємодія, що вміщує адаптивну і регулятивну функції; функціонально-рольовий і емоційно-міжособистісний види; когнітивний, афективний і конативний (зусилля, прагнення) компоненти; індивідуальну і групову форми. Наголошується на тому, що ігрові технології – це сукупність і загальна ігрова оболонка для будь-якого цілеспрямованого процесу, результатом і метою впровадження яких в життя є не просто підвищення мотивації або інтересу, а зміна системної поведінки людини. Висвітлюються принципи (акцент на мотивацію, досягнення мети, ситуація успіху. зворотний зв'язок, соціальна підтримка), аспекти (динаміка, механіка, естетика, комунікаційна взаємодія) ігрових технологій в процесі соціалізації особистості.

Ключові слова: деструктивне середовище, соціально-педагогічна діяльність, соціалізація, ігрові технології.

Краснова Н. П. Социально-педагогическое воздействие на процесс социализации личности в условиях деструктивной среды средствами игровых технологий

В статье с позиции системного и технологического подходов рассмотрен процесс социализации личности в деструктивной среде, под которой понимается среда, которая вызывает изменения, деформацию, разрушение человека под действием общественных, духовных, социальных и материальных факторов, при этом делается акцент на то, что при отсутствии ценностных доминант, проблема социализации личности средствами инновационных технологий крайне актуальна. Отмечено, что социально-педагогическая деятельность направлена на оказание помощи личности в процессе ее социализации, освоения ею

социокультурного опыта и создание условий для ее самореализации в обществе, в основе которой лежит взаимодействие, вмещающее адаптивную и регулятивную функции; функционально-ролевой и эмоционально-межличностный виды; когнитивный, аффективный и конативный (усилие, стремление) компоненты; индивидуальную и групповую формы. Подчеркивается, что игровые технологии – это совокупность и общая игровая оболочка для любого целенаправленного процесса, результатом и целью внедрения которых в жизнь не просто повышение мотивации или интереса, а изменение системного поведения человека. Освещаются принципы (акцент на мотивацию, достижение цели, ситуация успеха, обратная связь, социальная поддержка), аспекты (динамика, механика, эстетика, коммуникационное взаимодействие) игровых технологий в процессе социализации личности.

Ключевые слова: деструктивная среда, социально-педагогическая деятельность, социализация, игровые технологии.

Krasnova N. Socio-Pedagogical Influence on the Process of Socialization of the Individual in a Destructive Environment by Means of Gaming Technologies

In the article, from the standpoint of system and technological approaches, the process of socialization of personality in a destructive environment is considered, which refers to an environment that causes changes, deformations, destruction of a person under the influence of social, spiritual, social and material factors, with the emphasis on the fact that in the absence value dominant of the present, the problem of socialization of personality means of innovative technology is extremely relevant. It is noted that social-pedagogical activity is aimed at providing assistance to the individual in the process of its socialization, developing its socio-cultural experience and creating conditions for its self-realization in a society based on the interaction that accommodates adaptive and regulatory functions; functional-role and emotional-interpersonal views; cognitive, affective and conat (forces, aspirations) components; individual and group forms. It is emphasized that gaming technologies are a collection and a general game shell for any purposeful process, the result and the goal of implementation of which in life is not just an increase in motivation or interest, but a change in the systemic behavior of a person. The principles are highlighted (emphasis on motivation, achievement of purpose, situation of success, feedback, social support), aspects (dynamics, mechanics, aesthetics, communication interaction) of game technologies in the process of socialization of the person.

Key words: destructive environment, social-pedagogical activity, socialization, game technologies.

Стаття надійшла до редакції 27.02.2019 р.

Прийнято до друку 29.03.2019 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Харченко С. Я.