

Остапенко І. В.,

кандидат психологічних наук,
старший науковий співробітник лабораторії
психології політичної поведінки молоді,

Інститут соціальної та політичної

психології НАПН України

E-mail: ostapenko.iryana.vit@gmail.com

ORCID: 0000-0001-6710-5964

Researcher ID: V-3216-2017

Соснюк О.П.,

кандидат психологічних наук, доцент,
доцент кафедри соціальної психології,

Київський національний університет

імені Тараса Шевченка

E-mail: oleh.sosniuk@knu.ua

ORCID: 0000-0002-7558-8879

Researcher ID: W-2633-2017

РОЗВИТОК ГРОМАДЯНСЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДІ МЕТОДАМИ АКТИВНОГО СОЦІАЛЬНОГО НАВЧАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ МЕДІАКОНТЕНТУ

Стаття присвячена сучасним підходам до розвитку громадянської компетентності молоді. Автори статті особливу увагу приділяють активним методам соціального навчання. В процесі розробки програм та тренінгів з розвитку громадянської компетентності доцільно використовувати такі

методи активного навчання, які в роботі зі студентською молоддю повинні бути: релевантними цільовій аудиторії, містити в собі інноваційні компоненти, а також відповідати вимогам вищої школи щодо організації та забезпечення навчання. У статті представлена авторська соціально-психологічна програма розвитку громадянської компетентності молоді з використанням соціальних медіа та медіаконтенту. Основними напрямками розвитку громадянської компетентності в програмі є: 1) рефлексія уявлень про себе як громадянина, досвіду взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні, 2) розвиток громадянських вмінь та навичок, набуття / оновлення досвіду застосування практик солідаризації та громадянської участі, 3) актуалізація готовності застосовувати набутий досвід (знання, вміння та навички) у реальних ситуаціях взаємодії. В програмі використовуються як традиційні методи активного соціального навчання, так і засоби соціальних медіа та медіаконтенту. Метод веб-квестів застосовується для актуалізації цільових та інструментальних мотивів використання соціальних медіа; для оволодіння інструментальними навичками конструктивної взаємодії з органами центральної та місцевої влади цифровими засобами, а також як ефективний засіб опанування проактивних ролей для забезпечення конструктивної взаємодії з владними інститутами, громадянським суспільством, групами та спільнотами в соціальних мережах. Метод коміксів використовується для актуалізації окремих компонентів громадянської компетентності та діагностики змін, що відбулися в стратегіях та способах взаємодії з органами державної влади. Запропонована програма розвитку громадянської компетентності пройшла успішну апробацію.

Ключові слова: громадянська компетентність, соціально-психологічний тренінг, соціальні медіа, медіаконтент, гейміфікація.

Вступ

Розвиток громадянської компетентності молоді вважається не тільки важливою умовою успішних демократичних перетворень, які відбуваються

зараз, але й необхідною підставою для позитивних прогнозів стосовно їх здійснення у майбутньому.

Постановка проблеми. Проблеми розвитку громадянської компетентності молоді зараз набули особливої актуальності у зв'язку з тим, що кадрова політика як урядових, так і приватних структур будується на припущенні, згідно з яким енергійність, бажання щось змінити, свіжий погляд на вирішення проблем набагато ефективніші за досвід. Тому важливо, щоб молоді люди досить добре усвідомлювали як власні громадянські права, так і відповідальність, оскільки однією з останніх тенденцій у призначеннях керівних кадрів є їх омолодження. Це зумовлює значний інтерес дослідників до проблеми громадянської компетентності, розвиток якої необхідно здійснювати з використанням сучасних методів та засобів.

Одним із таких засобів є соціальні медіа. Сьогодні їм приділяється багато уваги з боку науковців. Значна частина досліджень присвячена загрозам та ризикам, які виникають внаслідок їх використання. Ми ж розглядаємо соціальні медіа передусім як потужний ресурс для розвитку громадянської компетентності молоді. На актуальний момент загальна аудиторія соціальних мереж становить кілька мільярдів користувачів і за прогнозними оцінками вже найближчим часом кількісно перевершить пошукові системи. Традиційні засоби масової інформації (ЗМІ) також не витримують конкуренції з соціальними медіа, що підтверджують численні дослідження.

Спроба подолати наявний дефіцит інформації про розвиток громадянської компетентності засобами соціальних медіа з використанням медіаконтенту здійснена у нашому дослідженні.

Мета статті полягає у висвітленні особливостей розвитку громадянської компетентності молоді засобами соціально-психологічного тренінгу з використанням соціальних медіа та медіаконтенту.

Теоретичний аналіз

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичний аналіз літератури, що присвячена громадянському розвитку молоді та громадянської активності (Bobek, 2006; Levine, 2008; Levine & Youniss, 2006; Sherrod & Lauchardt, 2009), дозволяє визначити принаймні чотири умови, які його забезпечують: соціальна згуртованість, тобто почуття узагальненої взаємності, довіри та прив'язаності до інших; громадянські вміння, тобто здатність бути причетними до громадянського суспільства та демократії; громадянське залучення або громадянський обов'язок, тобто бажання та когнітивну здатність робити позитивний внесок у суспільство; громадянські дії, тобто участь у заходах для поліпшення спільноти (у вузькому чи широкому розумінні). В дослідженні Д. Бобек було визначено наступні фактори в структурі громадянської компетентності молоді: громадянський обов'язок, громадянські навички, соціальні зв'язки (з сусідами, однолітками, дорослими) та громадянська участь (Bobek, 2009). З нашої точки зору, зазначений перелік факторів може бути розширений. До обов'язків варто додати відповідальність, а також враховувати наявні громадянські знання та настанови.

Виділення невирішених раніше частин проблеми. Особлива роль в розвитку громадянської компетентності відводиться соціальним медіа, які стали невід'ємною частиною способу життя величезної кількості людей в усьому світі. Насамперед, молоді, для якої соціальні медіа стали новим простором життєдіяльності.

Інтерес науковців та практиків до соціальних медіа цілком закономірний, адже вони є не тільки найбільш релевантними для цієї вікової групи, але й досить варіативними інструментами розвитку громадянської компетентності. Однак потенціал зазначених методів, а також можливості їх поєднання з традиційними методами соціального навчання вивчений недостатньо.

Методологія дослідження

Розробка та апробація тренінгу розвитку громадянської компетентності молоді стала логічним продовженням емпіричних досліджень, проведених нами у 2018-2020 рр., в яких було: вивчено можливості використання креолізованих текстів (коміксів), методу веб-квестів та медіаконтенту; визначено напрями розвитку громадянської компетентності засобами соціальних медіа; виявлено потенціал різних соціальних медіа для досягнення цієї мети.

Для досягнення дослідницьких цілей та завдань нами були використані наступні **методи та методики**: метод самозвітів, методика вивчення впливу соціальних медіа на розвиток громадянської компетентності молоді (стандартизована оцінна репертуарна решітка) та методика виявлення провідних мотивів використання соціальних медіа молоддю (Остапенко, 2020).

Емпірична база дослідження. У 2020 році в дослідженні, спрямованому на встановлення можливостей використання соціальних медіа та медіаконтенту для розвитку громадянської компетентності, приймало участь 155 осіб. З них було відібрано 48 осіб (переважно с низьким та середнім рівнем громадянської активності та обізнаності щодо використання соціальних медіа для її реалізації). Вони увійшли до складу 4 тренінгових груп (по 12 осіб в кожній), які прийняли участь у апробації запропонованої нами навчальної програми.

Результати

Виклад основного матеріалу. Досвід емпіричних досліджень дозволив науковцям визначити основні фактори в структурі громадянської компетентності молоді: громадянський обов'язок, громадянські навички, соціальні зв'язки (з сусідами, однолітками, дорослими) та громадянська участь. Вважається, що ця модель може бути використана для програм, які спрямовані на розвиток громадянської компетентності молоді. Такі програми мають передбачати різні напрями розвитку компонентів громадянської активності, а також можливості їх застосування в різних соціальних

контекстах, тобто серед однолітків, дорослих та ін. (Bobek, Zaff, Li, & Lerner, 2009). Зазначені моменти виступили для нас концептуальною основою в процесі розробки власної програми розвитку громадянської компетентності молоді. В ній передбачено використання інноваційних методів та інструментів.

Нами розроблено варіант спеціалізованої **Програми розвитку громадянської компетентності молоді**. В основу її розробки було покладено модель впливу соціальних медіа на розвиток громадянської компетентності та враховано емпірично визначені особливості їх використання молоддю. В програмі використовуються як традиційні методи активного соціального навчання, так і засоби соціальних медіа.

Розглянемо методологічні та процедурні аспекти програми тренінгу розвитку громадянської компетентності молоді з використанням соціальних медіа та медіаконтенту.

Тренінг починається зі вступної частини, яка передбачає індивідуальні співбесіди; установчу зустріч; з метою адаптації учасників до участі в тренінгу, ознайомлення їх із цілями, завданнями та структурою групової роботи, визначення специфіки індивідуальних та групових очікувань, а також оцінки готовності учасників до емоційних навантажень).

Далі тренінгова робота продовжується в межах 4 основних модулів.

Модуль 1. Актуалізація уявлень про себе як громадян України, громадянських знань та настанов.

Мета – актуалізація уявлень учасників про себе як громадян України, громадянських знань (про інституційну будову політичної системи, про проблеми суспільно-політичного життя, громадянську відповідальність, очікування щодо ролі громадянина в державі і спільноті) та настанов (настановлення на практичну реалізацію знань і вирішення проблем, виконання громадянських обов'язків у межах місцевої громади та держави, мотивація у взаємодії громадянина і державних інституцій), створення умов

для запуску механізмів децентрації, необхідних для рефлексії існуючих практик в різних ситуаціях взаємодії з владою.

Завдання: актуалізація наявних знань про себе як громадян України (права та відповідальність); актуалізація наявних знань про будову політичної системи; актуалізація проблем суспільно-політичного життя, які виявляються в різних ситуаціях взаємодії громадянина з органами державної влади на загальнодержавному та місцевому рівні; актуалізація настанов на практичну реалізацію наявних знань у проблемних ситуаціях взаємодії з органами державної влади та розвиток настанов на толерантну взаємодію з представниками різних спільнот в соціальних медіа; актуалізація емоцій та переживань, що виявляються у ставленні до себе як громадянина та супроводжують процес громадянської самоідентифікації; актуалізація типових проблемних ситуацій та моделей поведінки, що реалізуються в процесі взаємодії з різними державними інституціями; створення банку типових критичних ситуацій, в яких виявляються проблеми взаємодії громадян з органами державної влади; розмежування об'єктивних та суб'єктивних складових критичних ситуацій на рівні самосвідомості учасників; оволодіння навичками розпізнавання проблемних ситуацій, які пов'язані з реалізацією прав та відповідальності громадянина у взаємодії громадянина з органами державної влади на загальнодержавному та місцевому рівні; створення мотивації до переосмислення наявних практик взаємодії громадянина з органами державної влади на загальнодержавному та місцевому рівні.

Базові методи та спеціальні техніки: групова дискусія (метод обміну досвідом), зондувальні запитання, метод імітації (імітаційні рольові ігри), метод символічного вираження (створення колажів «Справжній громадянин» / «Псевдогоромадянин»), метод аналізу відеоконтенту, веб-квест, вправа «Скринька Пандори» (перша частина). Після виконання окремих вправ передбачено шерінг (групове обговорення) (Большаков, 1996; Духневич, 2014; Остапенко, 2013; Остапенко, 2015).

Основний зміст та послідовність дій на першому етапі.

Групова дискусія розгортається з використанням техніки прямої воронки. Спочатку учасникам ставлять запитання загального характеру, спрямовані на актуалізацію їхніх уявлень про себе як громадян України, будову політичної системи та стосунки громадян з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні. За результатами обговорення визначається перелік рис, притаманних справжнім громадянам / псевдогромадянам, а також ситуації реальної взаємодії з органами державної та місцевої влади, представниками громадянського суспільства.

Всі виявлені риси та ситуації фіксуються на дошці або фліпчарті. Далі учасникам пропонується створити колективні колажі «Справжній громадянин» та «Псевдогромадянин» (за методикою «Географія візуальних образів») (Остапенко, 2014; Остапенко, 2017; Соснюк & Остапенко, 2017). Коли створення колажів буде завершено, всі картинки підписуються і кожен з учасників має можливість уточнити, яку характеристику (рису) він хотів проілюструвати тим чи іншим зображенням.

Далі учасникам пропонується переглянути добірку відеоматеріалів (з художніх та документальних фільмів), які ілюструють різні аспекти життя громадян у власній країні та за її межами, ставлення до себе як громадян. В процесі обговорення з'ясовується: що з побаченого вразило найбільше? Чому? Що вам здається типовим, а що, навпаки, скоріше винятковим? Чому? З чим з побаченого ви погоджуєтесь? Що викликає заперечення? Які емоції та почуття виникали у вас під час перегляду?

Після цього учасникам ставляться запитання з метою актуалізації емоцій та переживань, що виявляються у ставленні до себе як громадян України та супроводжують процес громадянської самоідентифікації: які емоції та почуття виникають у вас у зв'язку з тим, що ви громадяни України? Чому саме такі?

За результатами обговорення визначається рейтинг емоцій та почуттів, що виявляються у ставленні до себе як громадян України. Результати

фіксуються на дошці або фліпчарті. Далі учасникам ставляться запитання, спрямовані на актуалізацію ситуацій безпосередньої соціальної взаємодії, в яких виникають певні емоції та почуття. У процесі дискусії обговорюються всі раніше виявлені емоції / почуття, що увійшли у рейтингових список, а також ситуації реальної взаємодії з державними інституціями, в яких вони виявляються (починаючи з емоцій та почуттів, що мають найнижчий рейтинг і завершуючи тими, що мають найвищий рейтинг). Всі ситуації фіксуються на окремих картках. У такий спосіб формується банк типових критичних ситуацій, в яких актуалізуються проблеми взаємодії громадян з органами державної влади (перша частина вправи «Скринька Пандори»). Детальніше ці ситуації аналізуються на наступному етапі.

У завершальній частині даного модулю учасникам дається домашнє завдання, яке передбачає: 1) створення коміксів, які ілюструють проблемні ситуації взаємодії громадян з органами державної влади (Сорокин & Тарасов, 1990; Sosniuk & Ostapenko, 2016; Соснюк & Остапенко, 2018); 2) виконання завдань веб-квесту, що передбачає розподіл учасників на дві міні-групи, кожна з яких отримує окреме завдання (Соснюк & Остапенко, 2019). Для підготовки коміксів ми зазвичай рекомендуємо учасникам користуватись безкоштовними Інтернет-ресурсами, наприклад, такими як StoryboardThat - <https://www.storyboardthat.com> (Sosniuk & Ostapenko, 2018; Остапенко, 2019).

Веб-квест як метод активного навчання, передбачає пошуковий формат занять, під час проведення яких більша частина матеріалу або ж вся інформація, з якою працюють студенти, отримується ззовні (від викладача або тренера/ з Інтернету). Як правило, для цього використовуються різні програми: від простих ресурсів для поширення текстових або інших документів (Dropbox, Google Docs) або профілів у соціальних мережах (Facebook, Twitter, Instagram) до спеціально створених сайтів.

До стандартного набору базових структурних елементів веб-квесту відносять: (1) вступ, (2) завдання, (3) процес, (4) джерела, (5) оцінювання та

висновки, б) лайфхак (lifehack). Особливо корисним цей елемент є як раз в освітніх програмах або тренінгах, спрямованих на розвиток компетентностей, що передбачає опцію створення власного контенту.

В межах першого модулю даної тренінгової програми учасникам пропонується веб-квест, в якому одній групі пропонується визначити соціально значущу проблему у взаємодії з органами державної влади, до якої варто привернути суспільну увагу за рахунок створення Google Doodle, іншій – визначити історичну постать, групу або громадське об'єднання, що своєю правозахисною чи суспільно корисною діяльністю заслуговують бути відзначені створенням персоніфікованого Google Doodle. Попередньо всі учасники ознайомлюються з тим, що таке Google Doodle, а також з найбільш відомими прикладами. Результати виконання домашнього завдання обговорюються на початку другого модулю.

Модуль 2. Рефлексія уявлень про себе як громадянина, досвіду взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні.

Мета – активізація рефлексії уявлень про себе як громадянина України та досвіду взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні.

Завдання: визначення індивідуальних та групових проблем, пов'язаних з реалізацією прав та відповідальності громадянина у взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні; оцінка адекватності власної поведінки вимогам критичних ситуацій взаємодії з органами влади, в яких виявляються проблеми, пов'язані з реалізацією прав та відповідальності громадянина; оволодіння навичками рефлексії ситуацій взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні, пов'язаних з реалізацією прав та відповідальності громадянина; об'єктивація стратегій поведінки при розв'язанні критичних ситуацій у взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні, в яких здійснюється розподіл відповідальності між громадянином і державними інституціями; визначення зон емоційного комфорту / дискомфорту у різних

ситуаціях взаємодії з органами влади; оволодіння вміннями та навичками оптимізації взаємодії з органами влади, пошуку альтернативних рішень під час розв'язання критичних ситуацій, в яких відбувається реалізація прав та відповідальності громадянина; рефлексія можливих стратегій у ситуаціях взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні, пов'язаних з реалізацією прав та відповідальності громадянина; створення мотивації до трансформації власного досвіду взаємодії з органами влади.

Базові методи та спеціальні техніки: тематична групова дискусія («Справжні громадяни-псевдогромадяни»), метод аналізу критичних ситуацій (вправа «Скринька Пандори»), комікси, веб-квести, кейс-метод, метод імітації (імітаційні рольові ігри, вправи «Самоналіз» та «Мої козири»), метод концентрації присутності, брейнстормінг (Вачков & Дерябо, 2004; Соснюк & Остапенко, 2019).

Основний зміст та послідовність дій на другому етапі.

Першим кроком є обговорення коміксів, які ілюструють проблемні ситуації взаємодії громадян з органами державної влади, та результатів виконання завдань веб-квесту, які було запропоновано в межах модулю 1.

Наступним кроком є проведення тематичної групової дискусії «Справжні громадяни-псевдогромадяни», покликаної актуалізувати уявлення учасників про полярні і найбільш розповсюджені у суспільній думці позиції. Після цього учасники виконують вправу «Скринька Пандори» і їм пропонується здійснити аналіз критичних ситуацій (виявлених на першому етапі), в яких актуалізуються проблеми взаємодії громадян з органами державної влади на загальнодержавному та місцевому рівні. У разі необхідності (наприклад, коли критичних ситуацій було виявлено замало або вони дуже схожі й ілюструють обмежену кількість проблем взаємодії громадян з органами державної влади) предметом обговорення можуть бути спеціально підібрані ситуації (кейси). Далі виконується вправа «Самоаналіз» під час виконання якої учасники дають вільні описи себе як громадян України, подумки фіксуючись на емоціях та почуттях, що при цьому

виникають. По завершенні вправи учасники діляться власними емоціями з групою (Вачков & Дерябо, 2004). Після цього учасники виконують вправу «Мої козири», в процесі виконання якої їм необхідно навести якомога більше переваг від того, що вони є громадянами України (Остапенко, 2019). Таким чином, формується банк інформації про основні переваги статусу громадянина України. Далі учасникам в процесі групового обговорення потрібно розповісти можливі стратегії реалізації цих переваг у реальних ситуаціях взаємодії громадян з органами державної влади.

Наприкінці цього модулю учасникам пропонується відповісти на запитання, які стосуються можливих змін в уявленнях про себе як громадян України. У завершальній частині даного модулю учасникам дається домашнє завдання, яке передбачає: 1) переробку коміксів, які ілюструють ситуації взаємодії з органами державної влади (пропонується переробити комікси з урахуванням знань, вмінь та навичок, набутих під час тренінгу); 2) виконання завдань наступного веб-квесту (для цього завдання учасники розподіляються на міні-групи, кожна з яких отримує окреме завдання).

Завдання веб-квесту першої групи полягає у вивченні ситуацій корупційного тиску на громадян з боку органів центральної влади та місцевої влади, другої – у вивченні досвіду антикорупційної діяльності громадянських об'єднань. Результати виконання домашнього завдання обговорюються на наступних етапах. Результати виконання веб-квесту розглядаються на початку третього модулю. Перероблені комікси розглядаються на початку четвертого модулю.

Модуль 3. Розвиток громадянських вмінь та навичок, набуття / оновлення досвіду застосування практик солідаризації та громадянської участі.

Мета – створення мотивації до розвитку громадянських вмінь та навичок, набуття / оновлення побудови соціальних зв'язків, а також громадянської участі для оптимізації взаємодії з органами державної влади.

Завдання: розвиток здатності використовувати способи і стратегії взаємодії з органами державної влади на користь собі і громадянському суспільству; створення мотивації до аутокорекції та оновлення власного досвіду, конструктивного подолання перешкод у взаємодії з органами державної влади за рахунок застосування практик солідаризації та громадянської участі; розвиток здатності застосовувати демократичні технології прийняття рішень, враховуючи інтереси й потреби як окремих громадян, так і представників певної спільноти, суспільства та держави в цілому; аналіз можливих стратегій щодо координації спільних дій в ситуаціях реалізації громадянських ініціатив, спрямованих на оптимізацію взаємодії з органами державної влади; оволодіння вміннями та навичками застосування процедур і технологій захисту інтересів, прав і свобод – власних та інших громадян; оптимізації позиційних структур в різних ситуаціях соціальної взаємодії, пов'язаних з реалізацією громадянських ініціатив; розвиток здатності використовувати способи діяльності і моделі поведінки, що відповідають чинному законодавству та захищають права людини й громадянина.

Базові методи та спеціальні техніки: метод аналізу ситуацій, комікси, веб-квест, кейс-метод, групова дискусія, імітаційні рольові ігри (техніка «Альтернативні перетворення»), диспозиційні та спонтанно-імпровізаційні ігри (Вачков & Дерябо, 2004; Соснюк & Остапенко, 2019).

Основний зміст та послідовність дій на третьому етапі.

Кожною підгрупою презентуються результати виконання веб-квесту, який був запропонований наприкінці другого модулю. Презентації завершуються груповим обговоренням. Після обговорення результатів домашнього завдання група переходить до основної частини роботи. Найбільш значущі для учасників ситуації відтворюються у форматі імітаційних ігор. Наприкінці цього етапу учасникам пропонується відповісти на запитання, які стосуються можливих змін в уявленнях про себе як громадянина). У завершальній частині даного етапу учасникам дається

домашнє завдання, яке передбачає виконання завдань наступного веб-квесту (для цього учасники розподіляються на міні-групи, кожна з яких отримує окреме завдання). Завдання веб-квесту першої групи полягає у вивченні алгоритму подання петицій до органів центральної влади, другої – місцевої влади. Кожна група отримує посилання на відповідні Інтернет-ресурси для початку інформаційного пошуку.

Модуль 4. Інтеграція набутого досвіду. *Мета* – актуалізація готовності застосовувати набутий досвід (знання, вміння та навички) у реальних ситуаціях взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні.

Завдання: створити умови для концептуалізації та систематизації учасниками набутого досвіду конструктивної взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні; закріплення мотивації до аутокорекції та оновлення набутого досвіду; розвиток готовності застосовувати нові знання, вміння, навички в реальній взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні.

Базові методи та спеціальні техніки: тематична групова дискусія («Погляд у майбутнє»), кейс-метод, техніка «3 D», метод групової рефлексії (Остапенко, 2019).

Основний зміст та послідовність дій на четвертому етапі.

Кожною підгрупою презентуються результати виконання веб-квесту, який був запропонований наприкінці третього модулю. Презентації завершуються груповим обговоренням, в процесі якого особливий акцент робиться на потенційно важливих і соціально значущих проблемах, які потребують привертання уваги органів центральної або місцевої влади. Далі учасниками демонструються перероблені ними комікси (завдання, що було надане після другого етапу), які ілюструють ситуації взаємодії з органами державної влади. Після демонстрації коміксів відбувається групове обговорення представленого в них контенту. Основним предметом обговорення є зміни в представлених коміксах, запропоновані учасниками.

Після обговорення результатів домашнього завдання група переходить до основної частини роботи. Учасникам по чергово пропонується опис спеціально підібраних ситуацій (кейсів), які не були предметом обговорення на попередніх етапах, але також є типовими для взаємодії громадян з органами державної влади. Після ознайомлення із певною ситуацією учасникам пропонується швидко (одним реченням) визначити головну проблему через виокремлення специфіки ситуації, ставлення до неї як громадянина. Бажано, щоб кількість кейсів приблизно дорівнювала кількості учасників, щоб кожен з них мав можливість виконати вправу. Відповіді учасників фіксуються на дошці або фліпчарті. Далі учасникам пропонується провести тематичну групову дискусію «Погляд у майбутнє». У форматі групової дискусії учасники визначають ймовірні стратегії конструктивного вирішення ситуацій, аналізуються можливості використання цих стратегій в ситуаціях взаємодії громадян з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні у майбутньому. У підсумковій частині групової дискусії обговорюється можливість використання набутого досвіду в реальній взаємодії громадян з органами влади.

В заключній частині проводиться післятренінгова діагностика з метою отримання деталізованої інформації про особливості оновлення уявлень учасників про себе як громадян, розвитку громадянських умінь та навичок, здатності до застосування практик солідаризації громадянської участі, готовності використовувати набутий досвід в реальній взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні. Проводиться наступного дня після завершення тренінгу. Також після завершення тренінгу за необхідністю здійснюється посттренінговий супровід у форматі індивідуальних консультацій для учасників.

Для перевірки ефективності тренінгу нами використовувались методика вивчення впливу соціальних медіа на розвиток громадянської компетентності молоді (стандартизована оцінна репертуарна решітка) та

методика виявлення провідних мотивів використання соціальних медіа молоддю (Остапенко, 2020), а також метод самозвітів.

Порівняльний аналіз результатів до- та післятренінгової діагностики за методикою вивчення впливу соціальних медіа на розвиток громадянської компетентності молоді засвідчує позитивні зміни за всіма шкалами (Рис.1).

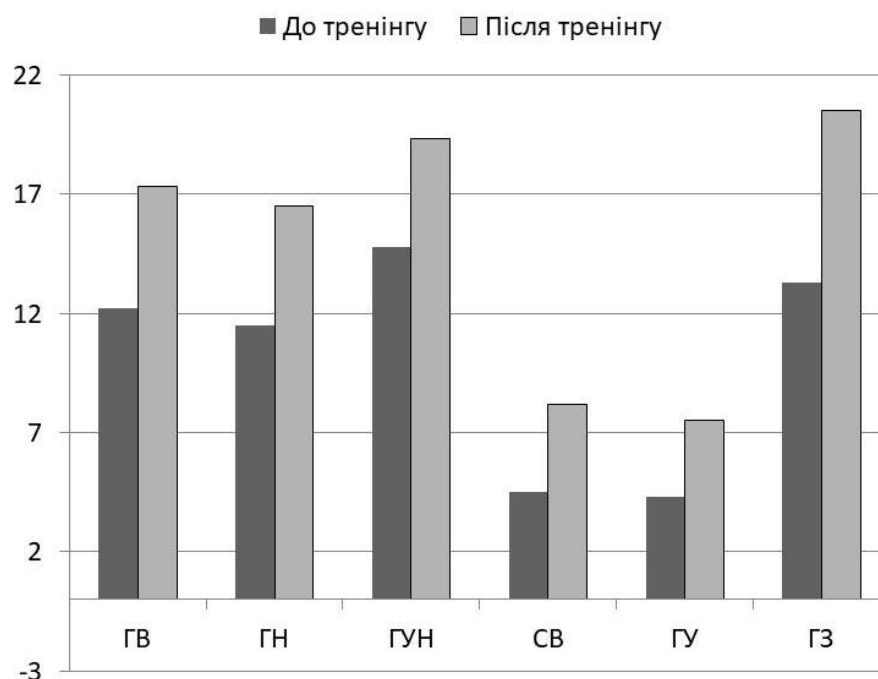


Рис.1. Динаміка змін до- та після тренінгу за шкалами Методики вивчення впливу соціальних медіа на розвиток громадянської компетентності молоді¹.

Зазначені відмінності виявились статистично значущими: за шкалою «Громадянська відповідальність» (ГВ) – $t=2,027$; $t_{\text{таб}}= 2,021$; $t > t_{\text{таб}}$; $\alpha=0,05$); за шкалою «Громадянські настанови» (ГН) – $t=2,031$; $t_{\text{таб}}= 2,021$; $t > t_{\text{таб}}$; $\alpha=0,05$; за шкалою «Громадянські уміння та навички» (ГУН) – $t=2,11$; $t_{\text{таб}}= 2,021$; $t > t_{\text{таб}}$; $\alpha=0,05$; за шкалою «Соціальні зв'язки» (СВ) – $t=1,76$; $t_{\text{таб}}=1,64$, $t > t_{\text{таб}}$, $\alpha=0,1$; за шкалою «Громадянська участь» (ГУ) – $t=1,71$; $t_{\text{таб}}=1,64$; $t > t_{\text{таб}}$;

¹ ГВ – шкала «Громадянська відповідальність»; ГН – шкала «Громадянські настанови»; ГУН – шкала «Громадянські уміння та навички»; СВ – шкала «Соціальні зв'язки»; ГУ – шкала «Громадянська участь»; ГЗ – шкала «Громадянські знання».

$\alpha=0,1$; за шкалою «Громадянські знання» (ГЗ) – $t=2,041$; $t_{\text{кр}}= 2,021$; $t > t_{\text{кр}}$; $\alpha=0,05$.

В процесі до- та післятренінгової діагностики позитивна динаміка була зафіксована і за шкалами Методики виявлення провідних мотивів використання соціальних медіа молоддю (Рис.2.).

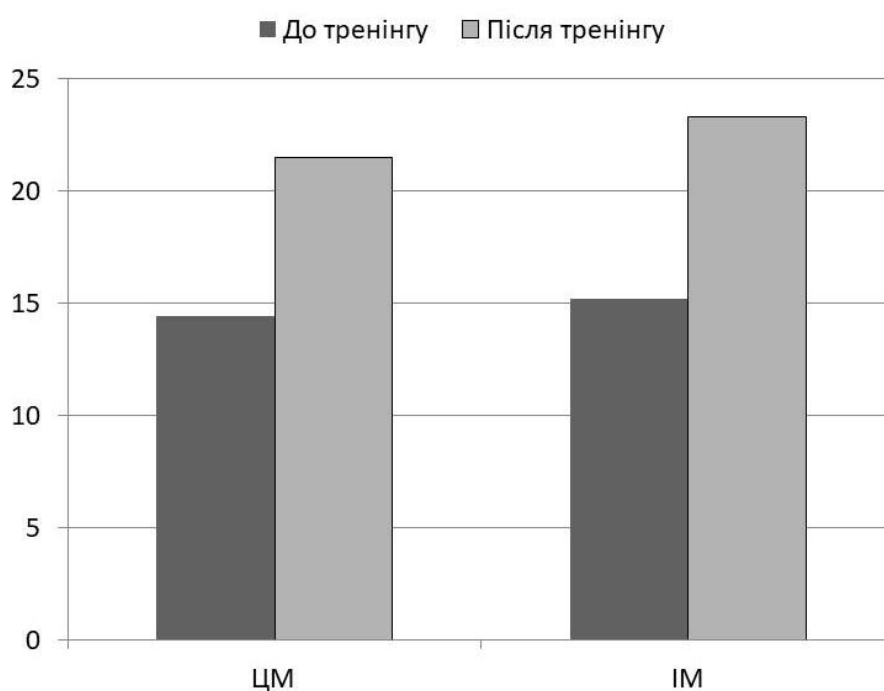


Рис.2. Динаміка змін до- та після тренінгу за шкалами Методики виявлення провідних мотивів використання соціальних медіа молоддю².

Зазначені відмінності також виявились статистично значущими: за шкалою «Цільові мотиви» (ЦМ) – $t=2,04$; $t_{\text{кр}}= 2,021$; $t > t_{\text{кр}}$; $\alpha=0,05$; за шкалою «Інструментальні мотиви» (ІМ) – $t=2,047$; $t_{\text{кр}}= 2,021$; $t > t_{\text{кр}}$; $\alpha=0,05$.

Аналіз самозвітів учасників після проведення тренінгу дозволив визначити загальні переваги використання медіаконтенту, коміксів та веб-квестів для розвитку громадянської компетентності. Серед них можна відзначити наступні: зосередження студентів/учасників тренінгу на темі, коли вони працюють з інформацією в режимі пошуку, особливо в Інтернеті; підтримку критичного мислення та навичок вирішення проблем через

² ЦМ – шкала «Цільові мотиви»; ІМ – шкала «Інструментальні мотиви»

оригінальне оцінювання, кооперацію у навчанні, створення планів та інтеграції освітніх та медіатехнологій; стимуляцію кооперативного навчання через спільну діяльність у групі; розвиток технологічних навичок студентів/учасників тренінгу; надання можливості вибору варіантів завдання та різних веб-сайтах; підсилення розвитку міждисциплінарних навичок і можливості поєднання навчання з реальним досвідом; створення ситуацій, в яких учасники отримують інформацію, обговорюють питання, приймають участь у тематичних дискусіях, залучаються до виконання ролей і вирішення проблем; заохочення учасників до співпраці і зацікавленого навчання.

Таким чином, було з`ясовано, що медіаконтент, комікси та веб-квести є досить гнучким та корисним інструментами, які корисно застосовувати в програмах розвитку громадянської компетентності.

В цілому, аналіз отриманих даних дозволяє стверджувати, що розроблена нами програма тренінгу, спрямованого на розвиток громадянської компетентності молоді, була успішно апробована в роботі зі студентами закладів вищої освіти м. Києва.

Дискусія

Розроблена нами програма розвитку громадянської компетентності молоді узгоджується з напрацюваннями та теоретичними положеннями інших науковців (Bobek, 2006; Levine, 2008; Levine & Youniss, 2006; Sherrod & Lauchardt, 2009), Однак в нашому дослідженні приймали участь виключно студенти закладів вищої освіти, тому не можуть бути в повному обсязі поширені на інших представників цієї вікової групи. Також ми поділяємо точку зору, що програми розвитку громадянської компетентності повинні передбачати можливості їх застосування в різних соціальних контекстах, тобто серед однолітків, дорослих та ін. (Bobek, Zaff, Li, Lerner, 2009). Зазначені моменти ми будемо намагатись вдосконалити у наступних дослідженнях, залучаючи представників більш широкого спектру молодіжної цільової аудиторії та інших вікових груп.

. Висновки.

1. Визначено, що соціальні медіа впливають на такі складові громадянської компетентності: громадянські знання, громадянські настанови, громадянська відповідальність, громадянські уміння та навички, соціальні зв'язки, громадянська участь.

2. Розроблено варіант спеціалізованої програми розвитку громадянської компетентності молоді. В основу її розробки було покладено модель впливу соціальних медіа на розвиток громадянської компетентності та враховано емпірично визначені особливості їх використання молоддю. В програмі використовуються як традиційні методи активного соціального навчання, так і засоби соціальних медіа.

3. В програмі застосовується метод веб-квестів для актуалізації цільових та інструментальних мотивів використання соціальних медіа, а також для оволодіння інструментальними навичками конструктивної взаємодії з органами центральної та місцевої влади цифровими засобами (електронні петиції, звернення, публічні громадянські ініціативи). Веб-квест є ефективним засобом опанування проактивних ролей для забезпечення конструктивної взаємодії з владними інститутами, громадянським суспільством, групами та спільнотами в соціальних мережах. Метод коміксів в тренінгу може бути корисним для актуалізації окремих компонентів громадянської компетентності та діагностики змін, що відбулися в стратегіях та способах взаємодії з органами державної влади.

Перспективи подальших досліджень полягають у всебічній апробації соціально-психологічної програми розвитку громадянської компетентності на розширеній вибірці (що включає різні сегменти молодіжної цільової аудиторії, а також представників інших вікових груп).

Декларація про конфлікт інтересів. Автори заявляють про відсутність потенційних конфліктів інтересів стосовно дослідження, авторства та / або публікації цієї статті.

Внесок авторів. Автори спільно працювали на усіма розділами і зробили однаковий внесок до цього дослідження.

Фінансування. Автори повідомляють, що дослідження було проведено в межах науково-дослідної теми «Соціально-психологічні чинники розвитку громадянської компетентності студентської молоді» (номер державної реєстрації: 0119U000138) лабораторії психології політичної поведінки молоді Інституту соціальної та політичної психології НАПН України та науково-дослідної роботи «Особистість і групи в умовах ціннісно-сміслової трансформації суспільства» (номер державної реєстрації НДР: 0116U008624) кафедри соціальної психології факультету психології Київського національного університету імені Тараса Шевченка.

Подяки. Автори дякують учасникам дослідження, а також колегам з кафедри соціальної психології факультету психології Київського національного університету імені Тараса Шевченка та лабораторії психології політичної поведінки молоді Інституту соціальної та політичної психології НАПН України.

Список використаних джерел

Bobek, D.L. (2006). Preparing engaged citizens: A process evaluation of 4-H's citizenship goals. Unpublished manuscript. Medford, MA: Institute for Applied Research in Youth Development, Tufts University.

Bobek, D., Zaff J., Li Y., & Lerner R.M. (2009). Cognitive, emotional, and behavioral components of civic action: Towards an integrated measure of civic engagement. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 615–627.

Levine, P. (2008). *The future of democracy: Developing the next generation of American citizens*. Medford, MA: Tufts University Press.

Levine, P., & Youniss, J. (2006). Youth and civic engagement: Introduction. In P. Levine & J. Youniss (Eds.), *Youth civic engagement: An institutional turn: Circle working paper 45* (pp. 3–6) Baltimore, MD: The Center for Information and Research on Civic Learning and Engagement.

Sherrod, L.R., & Lauchardt, J. (2009). The development of citizenship. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology: Vol. 2*.

Contextual influences on adolescent development (3rd ed., pp. 372–407). New York: Wiley & Sons.

Sosniuk, O. & Ostapenko, I. (2016). Gamification as an element of active learning in higher education. *DisCo 2016: Towards Open Education and Information Society. Papers of 11-th International Conference. Prague, Center of Higher Education Studies*, P. 72–77.

Sosniuk, O. & Ostapenko, I. (2018). The development of medialiteracy and media competence of students in educational practice. *DisCo 2018: Overcoming the Challenges and Barriers in Open Education. Papers of 13-th International Conference. – Prague, Center of Higher Education Studies, 2018. – P. 82–89.*

Большаков, В. Ю. (1996). *Психотренинг. Социодинамика. Упражнения. Игры*. СПб.: «Социально-психологический центр».

Вачков, И. В. & Дерябо, С. Д. (2004). *Окна в мир тренинга*. СПб: Речь.

Духневич, В. М. (2014). *Прикладні питання технологій підготовки та проведення когнітивно-орієнтованих тренінгів спілкування : методичні рекомендації*. Кіровоград : Імекс-ЛТД.

Остапенко, І. В. (2013). Формування рефлексивної компетентності керівника в умовах психологічного тренінгу. *Актуальні проблеми психології. Проблеми загальної та педагогічної психології: збірник наукових праць, Т. 11, вип. 7, ч.2, 141–150.*

Остапенко, І. В. (2014). Особливості використання проективної техніки «колаж» для дослідження уявлень студентської молоді про владні режими. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки : Збірник наукових праць, 2 (23), 187–192.*

Остапенко, І. В. (2017). Особливості використання якісних методів для дослідження комунікативних бар'єрів національної та громадянської самоідентифікації. *Проблеми політичної психології: збірник наукових праць, 5 (19), 167–178.*

Остапенко, І. В. (2019). *Стратегії та технології активізації самоідентифікування молоді : методичний посібник*. Кропивницький : Імекс-ЛТД.

Сорокин, Ю. А. & Тарасов, Е.Ф. (1990). Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. Котов, Р. Г. (Ред.) Оптимизация речевого воздействия. (с. 178-187). М. : Наука.

Соснюк, О. П. & Остапенко, І. В. (2018). Веб-квест як інструмент розвитку медіакомпететності студентської молоді. *Український психологічний журнал*, 1 (7), 133–150.

Соснюк, О. П. & Остапенко, І. В. (2019). Креолізовані тексти (комікси) як засіб активізації національної та громадянської самоідентифікації молоді. *Український психологічний журнал*, 1 (11), 190-203. DOI:[https://doi.org/10.17721/upj.2019.1\(11\).14](https://doi.org/10.17721/upj.2019.1(11).14)

Соснюк, О. П. & Остапенко, І. В. (2019). Психологічні особливості активності користувачів соціальних медіа. *Український психологічний журнал*, 2 (12), 207-225. DOI:[https://doi.org/10.17721/upj.2019.2\(12\).12](https://doi.org/10.17721/upj.2019.2(12).12)

Соснюк, О. П. & Остапенко, І. В. (2017). Психосемантичні особливості національної та громадянської ідентичності студентської молоді. *Український психологічний журнал*, 2 (4), 164–176.

References

Bobek, D.L. (2006). Preparing engaged citizens: A process evaluation of 4-H's citizenship goals. Unpublished manuscript. Medford, MA: Institute for Applied Research in Youth Development, Tufts University.

Bobek, D., Zaff J., Li Y., & Lerner R.M. (2009). Cognitive, emotional, and behavioral components of civic action: Towards an integrated measure of civic engagement. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 615–627.

Levine, P. (2008). *The future of democracy: Developing the next generation of American citizens*. Medford, MA: Tufts University Press.

Levine, P., & Youniss, J. (2006). Youth and civic engagement: Introduction. In P. Levine & J. Youniss (Eds.), *Youth civic engagement: An institutional turn: Circle working paper 45* (pp. 3–6) Baltimore, MD: The Center for Information and Research on Civic Learning and Engagement.

Sherrod, L.R., & Lauchardt, J. (2009). The development of citizenship. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology: Vol. 2. Contextual influences on adolescent development* (3rd ed., pp. 372–407). New York: Wiley & Sons.

Sosniuk, O. & Ostapenko, I. (2016). Gamification as an element of active learning in higher education. *DisCo 2016: Towards Open Education and Information Society. Papers of 11-th International Conference. Prague, Center of Higher Education Studies*, P. 72–77.

Sosniuk, O. & Ostapenko, I. (2018). The development of medialiteracy and media competence of students in educational practice. *DisCo 2018: Overcoming the Challenges and Barriers in Open Education. Papers of 13-th International Conference. – Prague, Center of Higher Education Studies, 2018. – P. 82–89.*

Bolshakov, V. YU. (1996). *Psikhotrening. Sotsiodinamika. Uprazhneniya. Iгры. [Psycho-training. Sociodynamics. Exercises. Games]*. SPb.: «Sotsialno-psikhologicheskiiy tsentr». [in Russian].

Vachkov, I. V. & Deryabo, S. D. (2004). *Okna v mir treninga. [Windows to the world of training]*. SPb: Rech. [in Russian].

Dukhnevych, V. M. (2014). *Prykladni pytannya tekhnolohiy pidhotovky ta provedennya kohnityvno-oriyentovanykh treninhiv spilkuvannya : metodychni rekomendatsiyi. [Applied issues of technologies for the creation and conduct of cognitive-oriented communication training: guidelines]*. Kirovohrad : Imeks-LTD. [in Ukrainian].

Ostapenko, I. V. (2013). Formuvannya refleksyvnoyi kompetentnosti kerivnyka v umovakh psykholohichnoho treninhu. [Development of leader's reflexive competence in the conditions of psychological training]. *Aktualni*

problemy psykholohiyi. Problemy zahalnoyi ta pedahohichnoyi psykholohiyi: zbirnyk naukovykh prats, T. 11, vyp. 7, ch.2, 141–150. [in Ukrainian].

Ostapenko, I. V. (2014). Osoblyvosti vykorystannya proektyvnoyi tekhniky «kolazh» dlya doslidzhennya uyavlen studentskoyi molodi pro vladni rezhymy. [Features of the use of projective technique "collage" to study the ideas of student youth about power regimes]. *Aktualni problemy sotsiologiyi, psykholohiyi, pedahohiky : Zbirnyk naukovykh prats*, 2 (23), 187–192. [in Ukrainian].

Ostapenko I. V. (2017). Osoblyvosti vykorystannya yakisnykh metodiv dlya doslidzhennya komunikatyvnykh baryeriv natsionalnoyi ta hromadyanskoyi samoidentyfikatsiyi. [Features of the use of qualitative methods for the study of communication barriers of national and civic self-identification]. *Problemy politychnoyi psykholohiyi: zbirnyk naukovykh prats*. 5 (19), 167–178. [in Ukrainian].

Ostapenko I. V. (2019). *Strateghiji ta tekhnologhiji aktyvizaciji samoidentyfikuvannja molodi : metodychnyj posibnyk*. [Strategies and technologies for activating the self-identification of young people: methodical manual]. Nacionalna akademija nauk Ukrajinny, Instytut socialnoji ta politychnoyi psykholohiji. Kropyvnytskyi: Imeks-LTD. [in Ukrainian].

Sorokin, YU. A. & Tarasov, Ye.F. (1990). *Kreolizovannyye teksty i ikh kommunikativnaya funktsiya*. [Creolized texts and their communicative function]. Kotov, R. G. (Red.) *Optimizatsiya rechevogo vozdeystviya*. (s. 178-187). M. : Nauka. [in Russian].

Sosniuk, O. P. & Ostapenko, I. V. (2018). Veb-kvest yak instrument rozvytku mediakompetetnosti studentskoyi molodi. [Web-quest as a tool for developing media competence of student youth]. *Ukrajinskyj psykholohichnyj zhurnal*, 1 (7), 133–150. [in Ukrainian].

Sosniuk, O. P. & Ostapenko, I. V. (2019) Kreolizovani teksty (komiksy) yak zasib aktyvizaciji nacionalnoji ta ghromadjanskoji samoidentyfikaciji molodi. *Ukrajinskyj psykholohichnyj zhurnal*. 1 (11), 191–203. [in Ukrainian]. DOI: [https://doi.org/10.17721/upj.2019.1\(11\).14](https://doi.org/10.17721/upj.2019.1(11).14)

Sosniuk, O. P., & Ostapenko, I. V. (2019). Psykholohichni osoblyvosti aktyvnosti korystuvachiv sotsialnykh media. [Psychological features of social media users' activity]. *Ukrainskyi psykholohichnyi zhurnal*, 2(12), 160–181. [in Ukrainian]. DOI:[https://doi.org/10.17721/upj.2019.2\(12\).12](https://doi.org/10.17721/upj.2019.2(12).12)

Sosniuk, O. P. & Ostapenko, I. V. (2017). Psykhosemantychni osoblyvosti natsionalnoyi ta hromadyanskoyi identychnosti studentskoyi molodi. [Psychosemantic features of national and civic identity of student youth]. *Ukrayinskyy psykholohichnyy zhurnal*, 2 (4), 164 –176. [in Ukrainian].

A b s t r a c t

Ostapenko I. V.,

PhD (Candidate of Psychological Sciences),

Senior Researcher,

Laboratory for Psychology of Youth Political Behavior,

Institute for Social and Political Psychology

of NAES of Ukraine

E-mail: ostapenko.iryana.vit@gmail.com

Sosniuk O. P.,

PhD (Candidate of Psychological Sciences),

Associate Professor (docent),

Social Psychology Department,

Taras Shevchenko National University of Kyiv

E-mail: oleh.sosniuk@knu.ua

DEVELOPMENT OF CIVIC COMPETENCE OF YOUTH USING METHODS OF ACTIVE SOCIAL LEARNING WITH MEDIA CONTENT

The article is devoted to modern approaches to the development of civic competence of young people. The authors of the article pay special attention to active methods of social learning. In the process of developing programs and trainings on the development of civic competence, it is advisable to use such methods of active learning, which in working with students should be: relevant to the target audience, contain innovative components, and meet the requirements of higher education. The article presents the author's socio-psychological program for the development of civic competence of young people using social media and media content. The article presents the author's social and psychological program for the development of civic competence of young people using social media and media content. The main directions of development of civic competence in the program are: 1) reflection on citizenship, experience of interaction with authorities at the national and local levels, 2) development of civic skills, acquisition / renewal of experience in solidarity and civic participation, 3) actualization of readiness to apply the acquired experience (knowledge, skills and abilities) in real situations of interaction. The program uses both traditional methods of active social learning and social media and media content. The method of web-quests is used to update the target and instrumental motives for the use of social media; to master the instrumental skills of constructive interaction with central and local authorities by digital means, as well as an effective means of mastering proactive roles to ensure constructive interaction with government institutions, civic society, groups and communities on social networks. The comics method is used to update individual components of civic competence and diagnose changes in strategies and ways of interacting with public authorities. The proposed program for the development of civic competence has been successfully tested.

***Key words:** civic competence, social and psychological training, social media, media content, gamification.*

Отримано – 24 квітня 2021

Рецензовано – 7 травня 2021

Прийнято – 10 травня 2021

Received – April 24, 2021

Revision – May 7, 2021

Accepted – May 10, 2021