

наскрізного завдання, яке повинно продемонструвати знання змісту представлених тем та самостійність студентів. Під час реалізації практичних завдань вони повинні продемонструвати володіння знаннями з психології, психології управління, розвитку креативності, інноваційність мислення, рефлексію.

Висновки. Міждисциплінарний тренінг як комплексна навчальна дисципліна стимулює динамічні зміни в професійних вміннях студентів. Необхідно щорічно переглядати навчальні завдання, програми дисциплін, насичуючи їх актуальними практичними кейсами, спрямованими на підвищення конкурентоспроможності менеджерів. Ефективність їх навчання також залежить від проактивності та професійної компетенції тренера-викладача, який повинен застосовувати ресурси інноваційних навчальних методик та інші психологічні інструменти під час реалізації програми.

МОЖЛИВОСТІ ПОДОЛАННЯ ВІДЧУЖЕННЯ ВІД СОЦІУМУ КОМП'ЮТЕРНО ЗАЛЕЖНИХ МОЛОДШИХ ПІДЛІТКІВ

Кондратенко Л.О.

доктор психологічних наук, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник лабораторії психодіагностики та науково-психологічної інформації Інституту психології імені Г.С.Костюка НАПН України

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7271-7439>

Пугачов Д.Л.

керівник гуртків з психології Миколаївського обласного еколого-натуралістичного центру учнівської молоді.

Актуальність дослідження. Комп'ютерна залежність молоді є однією із болючих виразок сучасного суспільства. Серед породжених нею проблем є і замикання адикта на контактах всередині певної комп'ютерної групи та значного зменшення контактів у реальному соціумі. Відомий спеціаліст із комп'ютерної залежності Кімберлі Янг відзначає, що «стосунки всередині

сім'ї, батьківсько-дитячі відносини, дружба – все зазнає негативного впливу надмірного використання Інтернету. Залежні поступово витрачають все менше часу на спілкування з реальними людьми, замінюючи його перебуванням на самоті з комп'ютером».

Мета дослідження полягала у виявленні можливостей створення для комп'ютерно залежних підлітків альтернативної віртуальної реальної соціальної групи, спілкування всередині якої для них стало б не менш важливим (а з часом і більш важливим), аніж спілкування в мережі. Експериментальну групу склали так звані «сітьові геймери», які більшість вільного часу проводили в багатокористувацьких іграх, формуючи у віртуальному світі «дружні» та «ворожі» співтовариства.

Методика та організація дослідження. Створення альтернативної віртуальної соціальної групи для молодших підлітків проходило в межах формувального експерименту з корекції відхилень образу «Я» комп'ютерно-залежних молодших підлітків. На першому етапі була відібрана група підлітків – мережевих геймерів, у яких за результатами тестування були знайдені ознаки комп'ютерної залежності. Додаткове опитування виявило, що відібрані підлітки мають багато так званих «друзів» у віртуальному світі, і у той же час не можуть назвати «друзів» серед однокласників чи учнів з паралельних класів. При цьому вони не бачать жодних проблем у своїй відокремленості від спільноти класу і школи – однокласники для них «не цікаві», з ними «немає про що розмовляти». Комп'ютерно залежні підлітки вважають, що із «дитячих» колективних ігор вони вже виростили, а в спортивні грати «нема з ким».

На другому етапі експерименту проводилось об'єднання на основі спільних інтересів відібраних для участі в корекційній роботі підлітків-адиктів у групу. Для цього застосовувались лекції про комп'ютерні ігри, оцінка улюблених героїв, дискусії про їх переваги і недоліки. Поступово вводились ігрові моменти, змагання в реальному середовищі, формування команд, члени яких постійно змінювались. Закінчувалась робота

проведенням спортивних змагань з контрольною групою та організацією вікторин з різних проблем взаємин людини і комп'ютера.

Результати дослідження показали, що формувальний експеримент дійсно покращив здатності до комунікації у реальному середовищі, створив альтернативні віртуальним реальні групи «друзів», а також вдалося скоригувати загальний рівень комп'ютерної залежності у бік її зменшення. Підлітки експериментальної групи отримали можливість навчитися самостійно зменшувати перебування за комп'ютером, брати участь у реальній взаємодії та формувати власну позицію стосовно того, що віртуальний світ може дати кожному з них у навчальній, соціальній та розважальній сферах.

Висновки. Раннє залучення дітей до віртуальних ігор створює передумови для виникнення порушень спілкування у реальному світі, однак правильно побудована корекційна робота може зменшити негативні наслідки комп'ютерної залежності.

ФЕНОМЕН АНТИЦИПАЦІЇ ЯК СИСТЕМОУТВОРЮВАЛЬНИЙ ФАКТОР СОЦІАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

Костюченко О. В.

*доктор психологічних наук, доцент, доцент кафедри психології Київського
національного університету культури і мистецтв
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7853-2670>*

Актуальність дослідження. Осмислення проблем соціалізації (І. Бех, Г. Блюмер, Е. Дюркгейм, І. Зверєва, Дж. Мід, Ж. Піаже, Дж. Дьюї, І. Колберг, І. Кон, Т. Кравченко, Г. Лактіонова, Т. Логвиновська, В. Москаленко, С. Савченко та ін.) як процесу інтеграції індивіда в суспільство, у різноманітні типи соціальних спільнот шляхом засвоєння ним елементів культури, соціальних норм і цінностей, на основі яких формуються соціально значущі риси особистості, набуло особливої значущості в сучасних умовах