

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології
та соціальних комунікацій

X

**ВСЕУКРАЇНЬКА
НАУКОВА КОНФЕРЕНЦІЯ**



СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

27-28 квітня 2023 року

Матеріали

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА
СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ**



**СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО
СУСПІЛЬСТВА**

**МАТЕРІАЛИ X ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ, АСПІРАНТІВ,
ВИКЛАДАЧІВ ТА СПІВРОБІТНИКІВ**

(Суми, 27-28 квітня 2023 року)

Суми, 2023

С-70 Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства:

Матеріали десятої Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників (Суми, 27–28 квітня 2023 р.) / уклад. М. М. Набок. Суми : Сумський державний університет, 2023. 367 с.

До збірника увійшли наукові матеріали, присвячені актуальним проблемам сучасного перекладу, етнолінгвістики, стилістики, методики та методології сучасних мовознавчих та літературознавчих дисциплін. Складовою збірника є наукові розвідки з питань релігії та культури, соціальних і міжкультурних комунікацій, психологічної теорії та практики, соціологічних досліджень.

Для викладачів закладів вищої освіти, аспірантів, студентів, учителів загальноосвітніх шкіл, гімназій, ліцеїв та коледжів, усіх, хто цікавиться питаннями соціогуманітарного напрямку.

Матеріали друкуються в авторській редакції.

3. Створення безбар'єрного середовища та соціальна інклюзія: світовий досвід для України : аналіт. доп. / Зубченко С. О., Каплан Ю. Б., Тищенко Ю. А. Київ : НІСД, 2020.

Науковий керівник: Туляков О.О., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології, політології та соціокультурних технологій Сумського державного університету.

Анастасія Худякова,

студентка Сумського державного університету

СОЦІАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ У ВИМІРАХ НАВЧАЛЬНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Через пандемічні, а згодом військові обставини українське суспільство потребує впровадження ефективних форм соціальної комунікації у контексті завдань забезпечення життєдіяльності. Через обмежену мобільність, нервові напруження та побутові проблем прийнятний рівень організації навчального процесу, як й інших видів активності можливий у разі впровадження ефективних форм соціальної комунікації. До таких відносяться ігрові технології, які попри свою на перший погляд суто розважальну спрямованість, мають значний потенціал «розгортання» у практичних вимірах як у навчальній діяльності, так і в інших сферах.

Метою нашої розвідки є визначення комунікативних ознак ігрових технологій.

Гра визначається як діяльність, спрямована на відтворення та засвоєння соціального досвіду в ситуативних умовах, у якій формується та вдосконалюється поведінкова автономність. Навчальні ігри мають важливу характеристику – чітко визначені цілі навчання та відповідні їм результати навчання, які можуть бути обґрунтовані, представлені в зрозумілій формі та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [2]. У вітчизняній педагогіці та психології вивчається і фіксується роль гри в онтогенезі

особистості, розвитку основних психологічних функцій, самоуправлінні та саморегуляції особистості, зрештою, у процесі соціалізації – в засвоєнні та використанні людиною соціального досвіду [1].

Ігрова технологія побудована як цілісне ціле, що охоплює певну частину навчального процесу, об'єднане спільним змістом, сюжетом і героями. При цьому сюжет гри розвивається паралельно з основним змістом навчання, що сприяє активізації навчального процесу та засвоєнню окремих навчальних елементів. Для вирішення складних завдань використовуються ділові ігри. Вивчення нового закріплює матеріал, розвиває креативність, розвиває загальні навички викладання та дає учням можливість зрозуміти та вивчити матеріал з різних точок зору [2]. Перевагами ігрових технологій є: активізувати та посилити процес навчання; відтворювати міжособистісні стосунки, колективний процес прийняття дітьми рішень у змодельованих реальних ситуаціях професійної діяльності; гнучке поєднання різноманітних прийомів і методів навчання (від повторення до запитань); імітація практично будь-якого виду діяльності.

Особливістю гри є різноманітні утиліти. Кожен тип гри має своє використання. Підкреслимо найважливішу функцію гри як явища культурологічного навчання. Гра є найпотужнішим засобом соціалізації дітей і включає як процес соціального контролю, тобто їх цілеспрямований вплив на формування особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству або групі однолітків, так і спонтанний вплив на формування особистості. Соціокультурна мета гри може означати синтез засвоєння людиною багатого культурного, виховного потенціалу і становлення її як особистості, що дає їй змогу функціонувати як повноцінний член колективу. Гра дає можливість змодельовати різноманітні життєві ситуації, знайти вирішення конфлікту, не вдаючись до агресії, навчити різноманітним емоціям під час сприйняття всього суцього в житті.

Функція самореалізації людини в грі також є важливою. Це одна з головних особливостей гри. Для людини гра важлива як поле особистісної

самореалізації. Саме в цьому відношенні для неї важливий сам процес гри, а не результат гри, чи досягнення мети. Ігровий процес – це простір для самореалізації. Людські практики постійно вводяться в ігрові ситуації, щоб виявити проблеми, які навіть можуть бути у людини, і імітувати їх усунення.

Гра є комунікативна діяльність, хоча і конкретна за чистими правилами. Він знайомить дітей із реальним контекстом складних людських стосунків. Будь-яке ігрове суспільство – це колектив, який виступає організацією і відправною точкою спілкування з кожним гравцем, комунікаційних зв'язків. Якщо ігри є формою спілкування між людьми, то між людьми не може бути інших ігор, крім взаємодії, взаєморозуміння, взаємних поступок.

Також доцільно говорити про ігрову діагностику – здатність до розпізнавання, процес діагностики. Гра є передбачуваною; вона більш діагностична, ніж будь-яка інша людська діяльність, по-перше, тому що в ній індивід виражає свої найбільші можливості (інтелект, творчість); по-друге, сама гра є особливим «полем самовираження».

Якщо всі учні розуміють правила і сюжет гри, якщо кожен учасник гри знає не тільки свою роль, а й роль свого партнера, якщо процес і мета гри, то психологічна корекція в грі відбуватиметься закономірно. Корекційна гра може допомогти учням вести поведінку, яка відхиляється від прийнятих норм, і допомогти їм впоратися з переживаннями, які заважають їхньому нормальному самопочуттю та взаємодії з однолітками в групі.

Розвага – це бажання чогось іншого. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, доброї атмосфери, щирого задоволення як захисного механізму, тобто стабілізації особистості до необхідного рівня.

Охарактеризуємо основні особливості ігрової взаємодії [2].

1. Умови гри дозволяють гравцям брати участь у великих, важливих і реальних подіях. Ігровий простір і час можна скорочувати і навпаки. Ігри дозволяють отримати повне уявлення про реальність шляхом рутини, відтворюючи лише основні компоненти системи, стискаючи часові та просторові інтервали.

2. Ігри – це перевірка потенційних здібностей особистості, але, на відміну від реальних і вартісних подій, без сумних наслідків і втрат.

3. У грі зникає конкретна особистість і з'являється персонаж, в якому можуть розкритися приховані раніше здібності людини.

4. У грі немає негативної оцінки з боку зовнішнього світу, завжди є ризик, невизначеність, але ніколи не є страх (або майже), що означає, що в грі людина вільна.

5. Гра – це світ контрольованої реальності. Він будується і модифікується відповідно до побажань і можливостей гравця. Гру веде «володар світу». Однак реальність в іграх іноді може бути суворішою за реальність, тому що в житті можна уникнути дилем і обійти «проблемні місця», тоді як в іграх їх вирішення часто є метою ігрових взаємодій.

6. Ігри, на відміну від життя, можна починати знову і знову, і ви можете грати краще і ефективніше, що є свого роду зворотністю майбутнього.

Як така гра є найбільш вільним і природним проявом діяльності, в якій люди пізнають навколишній світ, набувають соціального досвіду, людських стосунків, реалізують творчі можливості. Тому ігри можна розглядати як початок самостійного творення життя людиною, засіб самовираження, прорив. Гра розвиває толерантність, розуміння, самостійність, активність, цілеспрямованість, ініціативу, силу волі, витримку, точність, координацію тощо [3].

Отже, ігри є правилами поведінки, засобом засвоєння індивідами соціальних ролей, методом формування необхідних якостей особистості. Ігри дають змогу за відносно короткий час і в конкретних умовах оволодіти особистісним змістом соціального досвіду, виробити ставлення до нього, набуті певної орієнтації та полегшити процес соціальної адаптації. Вказані обставини дають підстави характеризувати ігри як ефективні та перспективні форми сучасної соціальної комунікації.

Список використаних джерел:

1. Захарова Н. М. Ігрові техніки на допомогу в адаптації. *Палітра 88 педагога*. 2004. № 4. С.11–13.

2. Технології соціально-педагогічної роботи: Навчальний посібник / За заг. ред. проф. А.Й. Капської. К.,2000. 372 с.

3. Христюк Ю. С. Гра як інформаційно-комунікативна система / Юлія Сергіївна Христюк. *Культурна спадщина Слобожанщини* : зб. наук. ст. Число 26 / Наук. ред. М. М. Красиков, Е. Б. Щербіна. Харків : Курсор, 2012. С. 43–47.

Науковий керівник: Туляков О.О., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології, політології та соціокультурних технологій Сумського державного університету.

Ярослав Яненко,

доктор наук із соціальних комунікацій, доцент

доцент кафедри журналістики та філології

Сумського державного університету

«МАКГАФФІНИ» У СУЧАСНІЙ РЕКЛАМІ

У сучасному інформаційному світі одним із головних завдань авторів аудіовізуального контенту є привернення уваги аудиторії. Це характерно як для сфери мистецтва, зокрема кінематографу, так і для аудіовізуальних продуктів у галузі реклами. В цьому контексті важливим є вміння створити цікавий сюжет, розповісти захоплюючу історію, тож «творці фільмів приділяють все більше уваги мистецтву оповідання, оскільки аудиторія виявляє велику цікавість до розвитку сюжету» [4, с. 197]. Одним із засобів привернення уваги у аудіовізуальних творах є «макгаффін» (ключова деталь сюжету), і серед дослідників цієї теми варто відзначити таких вчених, як А. Арозамена, Л. Курштадт, З. Лю, Дж. Цзянг та ін.

Метою роботи є визначення можливостей застосування «макгаффінів» у рекламі, а завданнями – з'ясування особливостей поняття «макгаффін» як