

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, на основе полученных данных выявлено, что спортсмены более аналитичны, работоспособны, мужественны, самоуверенны, хладнокровны, более благожелательны, склонны к завышению своей самооценки по сравнению с не занимающимися спортом, чаще нуждаются в социальном одобрении. В целом спортивная деятельность ведет к тому, что юноши в спорте становятся более общительными.

У не занимающихся спортом более развит самоконтроль, они склонны уступать доверию, тактичны, тревожатся об ошибках, более ревнивы, подозрительны, более подвержены влиянию случая и обстоятельств, менее дисциплинированы, имеют более гибкие установки по отношению к социальным нормам в сравнении со спортсменами. В то же время, они осторожнее, расчетливее, менее нуждаются в одобрении и поддержке со стороны.

В ходе исследования выявлено, что наиболее изменчивыми под влиянием занятий спортом являются факторы доминантности, нормативности поведения, доверчивости, самоконтроля.

ЛИТЕРАТУРА

1. Артамонова, Т.В. Сравнительный анализ проявлений личностной сферы у гендерно дифференцированных спортсменов и не спортсменов / Т.В. Артамонова // Грани познания. – 2014. – № 3 (30). – С. 98-102.
2. Изменение психоэмоционального состояния студенток в процессе занятий спортом / А.С. Болдов, А.В. Гусев, В.Ю. Карпов, Н.Г. Пучкова, Ю.Б. Кашенков // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2018. – № 9 (163). – С. 321-325.
3. Гилев, Г.А. Психологическая подготовка спортсмена / Г.А. Гилев, В.Н. Гладков, В.В. Владыкина // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2018. – № 1 (155). – С. 291-294.
4. Кузнецова, М.Н. Обзор теоретических аспектов деструктивного поведения личности / М.Н. Кузнецова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2018. – № 2 (156). – С. 340-343.
5. Мережников, А.П. Особенности направленности личности, смысловых ориентаций и их взаимосвязей у юношей и девушек первого года обучения в вузе / А.П. Мережников // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2017. – № 12 (154). – С. 341-344.

REFERENCES

1. Artamonova, T.V. (2014) "Comparative analysis of the manifestations of the personal sphere in gender-differentiated athletes and non-athletes", *Facets of knowledge*, Vol. 30, No. 3, pp. 98-102.
2. Boldov, A.S., Gusev, A.V., Karpov, V.Yu., Puchkova, N.G. and Kashenkov, Yu.B. (2018), "The Change of emotional state of students in sports", *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, Vol. 163, No. 9, pp. 321-325.
3. Gilev, G.A., Gladkov, V.N. and Vladykina, V.V., (2018), "Psychological preparation of the athlete", *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, Vol. 155, No. 1, pp. 291-294.
4. Kuznetsova, M.N. (2018), "Review of the theoretical aspects of destructive behavior of personality", *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, Vol. 156, No. 2, pp. 340-343.
5. Merezchnikov, A.P. (2017), "Features of the orientation of personality, meaning of life orientations and their interrelations in boys and girls of the first year of study at the University", *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*, Vol. 154, No. 12, pp. 341-344.

Контактная информация: artamonova-70@bk.ru

Статья поступила в редакцию 18.11.2018

УДК 159.9

ПСИХИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Юлия Валерьевна Батенова, кандидат психологических наук, доцент, Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет (ЮУрГГПУ), Южно-

Уральский государственный университет, (ФБГОУ НИУ ЮУрГУ), г. Челябинск; Галина Газимовна Горелова, доктор психологических наук, профессор, Южно-Уральский государственный университет, (ФБГОУ НИУ ЮУрГУ), г. Челябинск

Аннотация

В статье раскрываются особенности компьютерной игровой деятельности, характеризуются положительные и отрицательные стороны влияния на психику человека. Отмечается особая роль компьютерных игр в развитии дошкольника, а также возможности их использования в образовательных целях. Представлены результаты эмпирического исследования игровых предпочтений детей младшего возраста, распределение по полу и возрасту (между младшими, средними и старшими дошкольниками), выявлены навыки владения цифровыми устройствами. Теоретический анализ позволил определить специфику воздействия компьютерных игр на интеллектуальную, эмоциональную и коммуникативную сферы дошкольника. Основываясь на анализе современных представлений о влиянии компьютерных игр, охарактеризованы перспективы психического развития дошкольников в контексте изменений в функционировании высших психических процессов: памяти, внимания, воображения и мышления, а также эмоционально-волевой регуляции.

Ключевые слова: компьютерная игра дошкольника, психическое развитие в условиях игровой компьютерной деятельности, функции компьютерной игры, информационные навыки.

COMPUTER GAMES OF PRESCHOOL CHILDREN AND PROSPECTS FOR MENTAL DEVELOPMENT

Yulia Valeryevna Batenova, the candidate of psychological sciences, senior lecturer, South Ural state Humanitarian and Pedagogical University, South Ural State University, Chelyabinsk; Galina Gazimovna Gorelova, the doctor of psychological sciences, professor, South Ural State University, Chelyabinsk

Annotation

The article reveals the features of computer gaming activities, characterized by positive and negative aspects of the impact on the human psyche. The special role of computer games in the development of a preschooler is noted, as the possibility of their use for educational purposes. The results of the study of the game preferences of young children, the distribution by gender and age (between younger, middle and older preschoolers) are presented, the skills of possession of digital devices are revealed. Theoretical analysis allowed determining the specifics of the impact of computer games on the intellectual, emotional and communicative sphere of a preschooler. Based on the analysis of modern ideas about the impact of computer games, the prospects for the mental development of preschoolers are characterized. First of all, these are changes in the functioning of higher mental processes: memory, attention, imagination and thinking, as well as emotional-volitional regulation.

Keywords: preschooler computer game, mental development in the conditions of gaming computer activity, computer game functions.

ВВЕДЕНИЕ

Компьютерные игры уже стали неотъемлемой частью нашей жизни. Они представляют интерес для исследователей, поскольку до сих пор нет однозначного ответа на вопрос о влиянии их на психику человека. Особое беспокойство выражают педагоги и психологи по поводу воздействия компьютерных игр на подрастающее поколение. С одной стороны, наметилась тенденция отрицательного отношения исследователей к данному виду деятельности, поскольку они в определенных условиях способствуют формированию зависимости. С другой стороны, трудно отрицать и их положительное влияние на отдельные психические функции. В связи с этим возникает ряд вопросов: не переоценивают ли авторы возможности и риски компьютерной игры, насколько современные дети действительно погружены в виртуальный игровой мир и каковы их жанровые предпочтения. Представленный теоретический анализ имеющихся публикаций и эмпирическое исследование позволят ответить на эти и другие вопросы. Обратим внимание на значимость компьютерной игры для развития с ранних возрастных периодов, в частности, начиная с дошкольного.

Современная компьютерная игра, как отмечает А.В. Вишневский, предстаёт перед нами не просто копированием классической игры, переводом её в цифровой вид, но её продолжением. Оба вида игр имеют ряд ключевых сходств, таких как: самоценность, самоцель, желание и удовольствие от самого процесса игры, но не результата [2] и их объединяет тот факт, что в дошкольном возрасте игра выступает ведущим для развития видом деятельности.

Компьютерные игры обычно делят на: развлекательные, обучающие (познавательные, информативные) и развивающие. Для целей нашего исследования несомненный интерес представляет классификация компьютерных игр по критерию развиваемых в играх психических функций: 1) игры, стимулирующие формально-логическое и комбинаторное мышления; 2) азартные игры, требующие интуитивного, иррационального мышления; 3) спортивные игры, характеризующиеся тренировкой сенсомоторной координации, концентрации внимания, быстроты реакции; 4) военные игры и игры-единоборства, способствующие развитию эмоциональной устойчивости и служат в качестве социально приемлемого способа разрядки агрессивных импульсов; 5) игры-преследования – избегания, характеризующиеся интуитивным мышлением и эмоционально-чувственным восприятием; 6) авантюрные игры; 7) игры-тренажеры (их трудно описать с точки зрения какой-либо доминирующей психической характеристики – эти свойства прямо зависят от конкретного навыка, который развивает игра [8].

Элементы этих видов компьютерных игр включаются в содержание и жанры игр, выбираемых и практикуемых дошкольниками, и, стало быть, оказывают соответствующее воздействие на их обучение и развитие.

ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Целью эмпирического исследования стало определение массива детей, увлекающихся компьютерными играми, степень их «погруженности» в этот процесс, а также изучение жанровых предпочтений компьютерных игр дошкольников и наличных пользовательских навыков. В качестве основного метода была использована беседа с детьми, включавшая три вопроса: 1) играешь ли ты в компьютерные игры? 2) В какие игры ты играешь? 3) Что еще ты умеешь делать на цифровом устройстве, кроме игр? Выборка составила 97 детей, из них 63 дошкольника продолжили участие в исследовании, отделившись от общей совокупности после отрицательного ответа на первый вопрос.

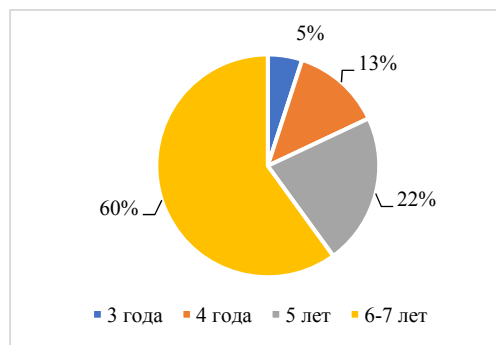


Рисунок – Распределение играющих на ПК дошкольников по возрасту

то 2 из 3-х детей уже реализуют этот вид деятельности. Оставшиеся 35% детей не играют на ПК по разным причинам, но чаще всего среди ответов на вопрос «Почему не играешь?» прозвучали ответы: «не разрешают родители» или «не знаю». Результаты демонстрируют возрастную динамику (рисунок) и половые отличия. Так, дети младшей группы (возраст 3 года) практически не играют на ПК, либо играют только на смартфонах родителей или старших братьев/сестер, то есть не имеют допуска к персональным цифровым устройствам.

Как следует из рисунка, самый большой процент играющих определился в возрастной группе старших дошкольников (6-7 лет). Эти дети имеют в своём распоряжении гаджеты (смартфоны, планшеты), а также доступ к смартфонам, планшетам взрослых членов

семьи и домашним компьютерам. Среди играющих практически одинаковое число мальчиков и девочек (46 и 54%, соответственно), чем подтверждается отсутствие значимых гендерных различий по критерию психического развития в данном возрасте.

Содержание и жанры компьютерных игр, которые предпочитают и практикуют дети, представлены в таблице.

Таблица – Жанровые предпочтения компьютерных игр дошкольников (по возрасту и полу)

Пол/возраст	Названия игр	Жанр
Мальчики, 6-7 лет	Футбол, бокс, боулинг, «Трансформеры», «Гренни», «Мишка Фредди», «World of Tanks», «Minecraft», «Warface», «Мой говорящий Том», «GTA-5»	Игры симуляторы, жанр «хоррор» (страшилки), игры-драки, логические игры, головоломки, ролевые игры, стратегии, квесты, аркады
Девочки, 6-7 лет	«Minecraft», «Леди Вингс», «Том», «Человек Паук», «My Little Pony», «Магия Принцесс», «The Sims», «Мой говорящий Том»	
Мальчики, девочки, 5 лет	«Мой Говорящий Том», «Зомби», «Снежок», «Angry Birds», «Черепашки Ниндзя», «Гренни», «Миньоны», «Тачки», гонки, «Суперсемейка»	
Мальчики, девочки, 4 года	«Три кота», «Кристаллики», «Маша и Медведь», шашки	
Мальчики, девочки, 3 года	«Ферма», «Пузырьки», «Вверх-вниз», пазлы	
		Приключения, развивалки

Как представлено в таблице, особых различий по полу в играх детей от 3 до 5 лет не обнаружено, разница начинает проявляться лишь к 6-7 годам. Также в этом возрасте наблюдается большее разнообразие в репертуаре используемых игр по жанрам и игровому сюжету, что способствует многосторонности развития детей 3-5 лет на различных уровнях – от познавательного до эмоционально-волевого, о чем речь пойдет далее.

Вместе с тем, приходится констатировать, что игры, на которые указывают старшие дошкольники (6-7 лет), в большинстве своём адресованы взрослым, так как имеют возрастные ограничения: 13+, 16+ и даже 18+. Напомним описание контента, который обуславливает данное ограничение: «Проекты из данной категории могут содержать насилие, непристойные сцены, грубый юмор, в меру откровенное сексуальное содержание, кровь или нечастое использование ненормативной лексики». Неконтролируемый доступ дошкольников к этим играм может наносить ущерб их психическому развитию и здоровью.

Вопрос о наличных навыках использования цифровых устройств (№ 3), вызвал у детей живой интерес, поскольку практически каждый из них умеет не только играть в игры. Ответы были связаны с навыками владения такими действиями: голосовой поиск, смотрит и загружает свое видео в YouTube, ставит лайки, включает игры (пользуется интерфейсом), осуществляет звонки, СМС, скачивает игры, музыку и видео, открывает и редактирует фотографии, создает альбомы, записывает свои песни, рисует. Эти сведения позволяют утверждать, что современный дошкольник стремится стать активным пользователем информационно-коммуникационных технологий, однако мы не можем утверждать, что он уже на достаточном уровне умеет пользоваться этими технологиями. Степень и уровень овладения цифровыми навыками актуализирует вопрос об информационной грамотности.

Итак, можно заключить, что компьютерные игры переместились на ранние этапы развития в структуру ведущего вида деятельности. В связи с этим необходимо обобщить сведения, имеющиеся в современной психолого-педагогической литературе о направлениях и перспективах вектора такого развития.

ПЕРСПЕКТИВЫ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ В УСЛОВИЯХ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Авторы психолого-педагогических исследований солидарны в том, что феномен детской игры является основополагающим для развития интеллектуальной, коммуникативной и эмоционально-волевой сфер дошкольников [1-6]. Однако в том, что касается компьютерных игр, мнения исследователей по поводу их влияния на развитие ребенка

расходятся и могут быть условно разделены на три группы: 1) исследования, подчёркивающие негативное воздействие компьютерных игр на формирование и развитие детской личности; 2) исследования, признающие позитивное воздействие компьютерных игр на дошкольников при соблюдении определённых психолого-педагогических условий взаимодействия ребёнка с современными информационными технологиями [4]; 3) исследования, рассматривающие компьютерные игры как социокультурный феномен, который не может быть охарактеризован как однозначно положительный или отрицательный.

В изучении влияния компьютерных игр на развитие детей прослеживается ряд этапов. Так, до конца первого 10-летия нынешнего века в педагогической литературе доминировало представление о том, что в игре у детей появляется возможность выразить свои творческие задатки, развиваются личностные потенциалы – коммуникативные способности, проявление решимости, навыки ориентации не только в виртуальном, но и в реальном пространстве. У них вырабатывается постоянный самоконтроль и контроль за ситуацией [3].

Эти заключения подкреплялись данными из нейropsychологии о том, что у 70% детей наблюдается дефицит функции оценки пространства. В связи с чем, анализируя пользу игр определённого жанра, в частности, игр-симуляторов (связанных с управлением транспортными средствами), можно утверждать о положительном влиянии на развитие зрительно-пространственных функций и скорости реакции, что очень важно в дошкольном детстве, когда формируется физическое Я ребенка. Игры-квесты и стратегии, где необходимо точно следовать инструкциям и выполнять правила, способствуют развитию таких мозговых функций как программирование, регуляция и контроль.

Авторами, работающими в области детской психологии, для подтверждения позитивного влияния компьютерных игр приводились следующие аргументы: 1) развивающий и обучающий эффект мультимедийных игр; 2) развитие интуитивного мышления; 3) развитие концентрации и переключения внимания; 4) развитие ловкости, усидчивости и настойчивости; 5) повышение интереса к чтению [5].

Однако в исследованиях последних лет обсуждается вопрос о негативном влиянии компьютерных игр на сознание игроков [7]. В частности, указывается, что развитие видеоигровой индустрии способствовало возникновению у игрока эффекта, заключающегося в воздействии искусственно созданной среды (киберпространства), способствующей изменению его психического состояния, при котором снижается уровень самосознания, т. е. так называемого эффекта «психологического погружения». Выделяется последовательность взаимосвязанных компонентов, оказывающих влияние на формирование эффекта «психологического погружения» у игрока: 1) выбор наиболее привлекательной компьютерной игры интересующего жанра; 2) идентификация с виртуальным героем компьютерной игры; 3) интерактивность – совокупность возможных способов и методов воздействия игрока на поведение виртуального героя и манипулирование объектами виртуальной среды посредством технических устройств; 4) эмоциональное возбуждение – ощущение эмоционального подъёма перед началом игрового процесса, а также во время игры, и резкое ухудшение настроения при отвлекающих, препятствующих факторах или вынужденном отвлечении от продолжения игры, проявляющееся в негативной реакции, раздражении вплоть до появления агрессии; 5) «погружение» – чувство потери реального времени [7].

Подобные состояния, повторяясь, закрепляются в формирующейся личности, влияя на становление характера. Не случайно, в приведенной выше работе [5] наряду с положительным влиянием на познавательную сферу ребенка отмечаются те негативные последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми, которые деформируют личностное развитие детей: игры способствуют поверхностному, безответственному отношению к жизни, поступкам; препятствуют исследовательской деятельности детей; из-за демонстрируемого насилия и жестокости, приводят к развитию феномена десенсибилизации; способствует развитию компьютерной зависимости; при чрезмерном использовании компьютерных игр возникают препятствия на пути нормальной адаптации ребенка к реальной жизни:

он хуже справляется с неожиданными ситуациями, трудностями, так как не учитывает необратимость последствий своих поступков.

РЕЗЮМЕ

Таким образом, к компьютерным играм необходим профессиональный и дифференцированный подход, поскольку нельзя выработать однозначную оценку этой деятельности. Следует критиковать не компьютерные игры как таковые, а лишь те из них, что разрушают здоровье и отрицательно влияют на формирующуюся личность.

Подытоживая вышесказанное, отметим, что, на наш взгляд, сама по себе идея компьютерной игры не является ни положительной, ни отрицательной. Это социокультурный и информационный феномен, возникший относительно недавно, но, тем не менее, широко распространившийся. К отрицательным проявлениям эмоционально-волевого, интеллектуального и коммуникативного характера приводит излишнее и бесконтрольное увлечение данным видом деятельности, в то время как привлечение компьютерных игр в качестве обучающего средства способствует развитию информационной грамотности. Требуется серьёзная профилактическая работа с родителями, воспитателями и педагогами, т. е. всеми теми, кто фактически является посредником между ребенком и компьютером.

Работа выполнена при поддержке гранта РФФИ №18-013-00743 А

ЛИТЕРАТУРА

1. Батенова, Ю.В. Особенности развития мышления дошкольника в условиях игровой компьютерной деятельности / Ю.В. Батенова // Журнал Высшей школы экономики. Серия : Психология. – 2011. – Том 8. – № 4. – С. 59-73.
2. Вишневецкий, А.В. Философское осмысление понятия компьютерной игры / А.В. Вишневецкий // Вестник Омского университета. – 2014. – № 3. – С. 91-92.
3. Днепров, С.А. Педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры / С.А. Днепров, А.Л. Каткова // Педагогическое образование. – 2009. – № 3. – С. 16-24.
4. Кириенко, С.Д. Применение информационных и коммуникационных технологий в практике дошкольных образовательных организаций / С.Д. Кириенко, А.С. Микерина // Вестник ЮУрГ-ППУ. – 2018. – № 3. – С. 80-89.
5. Прихожан, А.М. Информационная безопасность и развитие информационной культуры личности / А.М. Прихожан // Мир психологии. – 2010. – № 3. – С. 135-141.
6. Пучкова, Д.А. Роль компьютерных игр в развитии познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста / Д.А. Пучкова // Современные проблемы науки и техники. – 2015. – №1-1. – С. 15-28.
7. Филатова, Т.П. Эффект «психологического погружения» в виртуальную реальность компьютерной игры как фактор формирования компьютерной игровой аддикции / Т.П. Филатова // Актуальные вопросы современной науки. – 2015. – № 44-1. – С. 123-131.
8. Шмелев, А.Г. Мир поправимых ошибок / А.Г. Шмелев // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. – 1988. – Вып. 3. – С. 27-39.

REFERENCES

1. Batenova, Yu. V. (2011), "Features of the development of thinking of a preschooler in a gaming computer activity", *Journal of the Higher School of Economics*, No. 4, pp. 59-73.
2. Vishnevskiy, A. V. (2014), "Philosophical understanding of the concept of a computer game", *Bulletin of Omsk University*, No. 3, pp. 91-92.
3. Dneprov, S. A. and Katkova A. L., (2009), "Pedagogical possibilities of the virtual space of a computer game", *Pedagogical Education*, No. 3, pp. 16-24.
4. Kiriyenko, S. D. and Mikerina A. S., (2018), "The use of information and communication technologies in the practice of preschool educational organizations", *Bulletin of SUSPU*, No. 3, pp. 80-89.
5. Prikhodzhan, A. M. (2010), "Information security and the development of personal information culture", *World of Psychology*, No. 3, pp. 135-141.
6. Puchkova, D. A. (2015), "The role of computer games in the development of cognitive activity of children of senior preschool age", *Modern problems of science and technology*, No. 1-1, pp. 15-28.

7. Filatova, T.P. (2015), "The effect of "psychological immersion" in the virtual reality of a computer game as a factor in the formation of computer game addiction", *Current Issues of Modern Science*, No. 44-1, pp. 123-131.

8. Shmelev, A.G. (1998), "The world of reparable errors", *Computer games. Training and psychological relief*, No. 3, pp. 27-39.

Контактная информация: juliabatenova@gmail.com

Статья поступила в редакцию 05.11.2018

УДК 159.9

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТ ЖИЗНЕННОЙ УСПЕШНОСТИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Светлана Геннадьевна Головина, кандидат психологических наук, доцент,

Татьяна Александровна Спирина, кандидат педагогических наук, доцент,

Анжелика Владимировна Корниенко, старший преподаватель,

Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова (ХГУ), г. Абакан

Аннотация

В статье рассматривается жизненная успешность как психологический конструкт в аспекте ресурсного и субъектно-деятельностного подходов. Представлен анализ эмпирических данных исследования структурных компонентов жизненной успешности студенческой молодежи. Описаны предикторы жизненной успешности в представлении студентов первого курса, выделено четыре группы предикторов, влияющих на достижение успешности (коммуникативная компетентность, социальный капитал, витальный тонус, здоровье). Установлено преобладание мотива избегания неудач и высокий уровень осмысленности жизни у большей части выборки, описаны особенности эмоционального компонента жизненной успешности.

Ключевые слова: успех, успешность, жизненная успешность, конструкт жизненной успешности, мотивация жизненной успешности.

PSYCHOLOGICAL STRUCTURE OF LIFE SUCCESS OF STUDENT YOUTH

Svetlana Gennadyevna Golovina, the candidate of psychological sciences, senior lecturer,

Tatyana Aleksandrovna Spirina, the candidate of pedagogical sciences, senior lecturer,

Anjelica Vladimirovna Korniyenko, the senior teacher,

Katanov Khakas state university, Abakan

Annotation

The article considers life success as a psychological construct in the aspect of resource and subject-activity approaches. The analysis of the empirical data of the study of the structural components of the life success of students is presented. Predictors of success in life were described in the presentation of first-year students; four groups of predictors affecting success were identified (communicative competence, social capital, vital tone, health). The prevalence of failure avoidance motive and a high level of meaningfulness of life in the majority of the sample have been established, and the characteristics of the emotional component of life success have been described.

Keywords: success, life success, life success construct, life success motivation.

ВВЕДЕНИЕ

В современных социальных условиях происходит трансформация культурных и общечеловеческих ценностей, в том числе представлений о жизненной успешности, ее критериях, факторах и атрибутах, формируются новые интрасубъектные и интерсубъектные предикторы жизненной успешности. Ситуация социокультурной неопределенности, сложности, изменчивости обуславливает необходимость актуализации внутренних личностных ресурсов, важнейшими из которых являются осознание собственных целей и смыслов, построение в соответствии с ними жизненной траектории [2]. В связи с этим одной из задач