**Тренінгове заняття**

**«Профілактика впливу молодіжних субкультур на підлітків»**

**Мета**:виявити наявний рівень знань учасників про молодіжні субкультури субкультури, показати їхні плюси і мінуси.

**Очікувані результати**: У ході спільної дискусії підвести учнів до думки, що молодіжні субкультури, це явище, яке постійно присутнє в сучасному світі і має свої позитивні і негативні риси. Виокремити шляхи, якими можна скористатися, долаючи негативний вплив молодіжних субкультур.

**Питання для розгляду**:

- Поняття « Молодіжна субкультура»

- Позитивні і негативні сторони субкультур

 - Причини вступу в субкультуру

- Шляхи подолання негативного впливу субкультури на підлітка

**Хід заняття**

**Вступ**

Культура особистості визначається глибиною засвоєння нею надбань загальнолюдської матеріальної й духовної культури. Особистість є і творін­ням культури, і її творцем водночас. Через освоєння культури формуються духовний світ особистості та її воля, почуття, розум, віра. Усе, що поліпшує життя людини, розвиває її індивідуальність, спонукає не лише споживати надбання попередніх поколінь, а й творити нові матеріальні та духовні цінності, варте існуванню.

Культура окремої соціальної групи, яка чимось відрізняється від загаль­ної культури, що панує в суспільстві, називається *субкультурою* (префікс *суб*- означає *під*-).

Отже, темою нашого заняття є « Плюси і мінуси молодіжних субкультур і їх вплив на особистість підлітка»

Для нашої ефективної роботи нам необхідно познайомитися.

**Знайомство**

Тренер пропонує учням аркуші і бейджі. Завдання: представити себе, і своє хобі. На аркуші папері кожен учень малює свій особистий герб.

**Очікування**

Тренер роздає кольорові стікери і просить написати свої очікування від заняття на аркуші. На аркуш, де намальований пісочний годинник учні прикріплюють стікери у верхній його частині.

**Правила роботи групи**

Тренер пропонує групі прийняти правила спільної роботи і записати їх на аркуші. Після процедури всі учасники мають підписатися під прийнятими правилами.

**Мозковий штурм**

Тренер задає учням запитання:

* Що таке , на вашу думки, молодіжні субкультури?
* Чому саме молодіжні?
* Чи відрізняється субкультура і контркультура?

Обговорення

*Субкультура* — результат постійної взаємодії людей, яка відбувається в особливих умовах. При цьому цілісна культура, як правило, не зводиться до простої суми субкультур. Свій внесок у культуру роблять різні спільно­ти та окремі особистості, які є носіями різних субкультур.

*Молодіжна субкультура* – будь-яке об’єднання молоді, що має власні елементи культури, а саме: мову (сленґ), символіку (зовнішня атрибутика), традиції, норми і цінності.

Загалом можна виділити 5 головних характеристик молодіжних субкультур:

1. Специфічний стиль життя і поведінки;

2. Наявність власних норм, цінностей, картини світу, які відповідають вимогам певних соціальних категорій молоді;

3. Протиставлення себе решті суспільства;

4. Зовнішня атрибутика, яка має символічне значення;

5. Ініціативний центр, який генерує тексти.

**Запитання до учасників**

* Які ви знаєте субкультури?

Час від часу в історії людства виникають нові субкультури. Деякі з них зникають, інші набувають стійкості та входять до загальнолюдської культу­ри. Так, субкультура ромів, що з'явилася багато століть тому, вплелася до низки культур Європи і Латинської Америки.І все ж, не варто забувати, що субкультури виникають саме всередині тра­диційних культур. Тому традиції, новаторство й наступність є необхідними для збереження, оновлення, передання культурного досвіду наступним по­колінням. Спілкування між поколіннями дозволяє відтворюватися стійким цінностям культури, і тим самим сприяє консолідації нації.

Молодіжна культура, а точніше субкультура, виокремилася у специфічну соціокультурну сферу в другій половині XX ст., тоді, коли виникла індустрія молодіжної моди, розваг, міжнародного молодіжного туризму, набирає обер­тів шоу-бізнес, орієнтований на людей віком від 15 до 30 років. Організа­ція виховання і навчання молоді за віковим принципом сприяє виробленню специфічної «молодіжної» самосвідомості і відповідного стилю життя. Для молодіжної субкультури характерні такі явища, як сленг, що швидко зміню­ється. прагнення до освоєння нових форм комунікації (мобільний зв’язок та Інтернет), а також нові сфери діяльності, що виникають завдяки суспільним змінам.

XX століття можна відзначити як найщедріше на молодіжні субкультури: хіпі, панки, рокери, металісти, футболь­ні фанати тощо. Причиною виникнення молодіжних субкультур с спроба само- реалізації молоді, бажання привернути до себе увагу оточення. Молодь бажає належати до якоїсь соціальної групи, водночас протиставляючи себе суспіль­ству. Субкультура дає їй можливість висловити свій протест дорослому сві­тові, і водночас готує до життя в ньому.

**Історія**

Історія **хіп-хопу** – це приклад того, як буквально за одне покоління босяцький фольклор американського негритянського ґетто перетворився на світовий мейнстрім, а дворові хулігани – на світових суперзірок.

Почалося все приблизно у 1969-му році у “чорних” кварталах Нью-Йорка, які називаються Південний Бронкс. Легенда свідчить, що започаткував цей рух DJ Кул Херк, який запустив у мову слівце "b-boys" (скорочення від "break boys", тобто, “ламані хлопці”, ті, які танцюють брейк). Але суспільство розшифрувало це як "bad boys" (хулігани), а їхніх подруг охрестили "flygirls" – тобто “мушки” – крикливо одягнені і густо намальовані дівчата з вулиці.

**Хіппі**

Сьогодні чітко виділяються два прошарки цього руху: так звана "стара система" ("олдові хіпі" від англійського old, тобто старий, "справжні хіпі", "мамонти") та "нова система". "Стара система" складається з людей старшого віку (навіть до 50-ти років), для яких "хіпізм" - це все їхнє життя. Найчастіше ці люди не мають ані постійної роботи, ані постійної сім'ї. Більшість із них деградували і стали наркоманами, бомжами чи психічно хворими особами. "Нова система" об'єднує в собі молодь віком від 14-ти до 20-ти років, які примудряються поєднувати свій "хіпізм" із навчанням у престижних закладах і не завжди дотримуються найважливішої заповіді, яку визначили ідеологи руху - незалежність від соціуму.

Термін "**панк**" прийшов в українську мову з англійської. Оригінально він пишеться "punk" і має дуже багато значень. Найдавніша згадка про нього належить ще до часів Вільяма Шекспіра, коли воно означало найдешевшу категорію вуличних повій. В сучасній англійській "punk" означає "гниле дерево", "гниль", "непотріб", "неповнолітній сексуальний партнер" і все інше у цьому ж дусі. Наприкінці 60-х років, коли власне і зародився цей молодіжний рух, журналісти так назвали молодь, яка стояла біля його витоків. Вони вважали, що таким принизливим словом відіб'ють популярність цього руху. Але такий хід себе не виправдав і слово прижилося у тогочасному лексиконі. Серед самих представників цього руху існує красива легенда про те, що панками стали хіпі, які розчарувалися в ідеї загальної любові. Можливо, це так і є, тим більше, що ідеологія оригінального панку, а не його сурогатної місцевої версії полягає у невизнанні будь-якого насильства, повазі до батьків і абсолютному пофігізмові, замішаному на доброму гуморі.

**Шлях навпростець**

**Straight edge** (англ. шлях навпростець, скорочено sXe) — більш філософське відгалуження панк-культури, рух, характерними рисами якого є повна відмова від наркотиків (включаючи узаконені алкоголь і тютюн), розбірливість в статевих зв'язках, здоровий спосіб життя, а також політичні погляди, характерні всьому панк-руху.

**Скінхеди**

Часто скінхедів вважають фашистами. Образ, який ці бритоголові хлопці (а деколи і дівчата) створили навколо себе постійними бійками, сплутався у масовій свідомості з групами неонацистів, які теж здебільшого голять свої черепи і люблять одяг темних кольорів. Насправді скінхедів-фашистів не існує, як не існує християн-мусульман, чи українських індіанців.

Субкультура скінхедів не зберегла для історії точну дату свого зародження. Достеменно відомо, що це сталося десь у портових містах Великобританії наприкінці 50-х - початку 60-х років двадцятого століття. Якщо спробувати творчо підійти до цього моменту, то можна намалювати таку картину .

Звичайні британські хлопці зі звичайних, небагатих сімей після звичайного трудового дня сиділи собі в пересічному пабі і пили пиво в очікуванні чергового конфлікту з матросами з торгових суден. Довго чекати не доводилося, приходили матроси і давали хлопцям доброго прочухана . Котрогось разу після бійки хлопці поголилися налисо, що дуже зручно у вуличних бійках, бо нема за що вчепитися (звідси і походить назва "скінхед" skinhead - в перекладі з англійської - гола голова), відірвали від своїх курток коміри, підкотили штани і взули свої робітничі черевики Dr. Martens. Вигляд у них був якщо і не страшний, то, принаймні, агресивний. Щоправда, матросів це все одно не лякало і вони переважно таки давали хлопакам по дупі, але сам імідж міцно засів у головах мешканців робітничих районів, які почали його наслідувати і швидко поширили цю моду по країні.

**Репери**

За найпопулярнішою версією слово «реп» розшифровується як «Ритмічна Американська Поезія», хоча ця гіпотеза має багато противників, які готові довести її хибність. Перший серйозний успіх до репу прийшов у 1982-му, коли група "Public Enemy" випустила альбом "The Message", який складався з покладеної на музику поеми Еда Флетчера про те, як погано жити у чорному гетто. З того часу за репом закріпилася слава політичної музики, яка тримається, за рідкісними винятками, і до наших днів.

**Го́пник** (гоп, гопота) — представник радянської та пост-радянської субкультури, утвореної в результаті проникнення кримінальної естетики в робітниче середовище; людина, що вимагає гроші або інші цінні речі від інших людей, шахрай, грабіжник, хуліган. Зазвичай походить з малозабезпечених сімей.

Слово походить з російської мови. За однією з версій, утворилось від старої абревіатури ГОП – рос. городское общество презрения (ГОПи існували на початку XX століття у Петербурзі), за іншою - від слова «гоп-стоп» (на злодійському жаргоні - пограбування, напад, збройний грабіж). Гопи виникли в післявоєнному СРСР як наслідок вкрай низького рівня життя, загибелі на війні мільйонів чоловіків, діти яких виховувались вулицею та тотальної зубожілості. В умовах такої „боротьби за шматок хліба” з хлопців-підлітків виростали справжні злодії. Слід згадати і про основну ознаку гопа – слово „пацан”, яким так гордяться всі гопи в Україні. Варто зауважити, що самі гопи себе називають так і не інакше, адже гопами вони себе йменувати соромляться. Представники ж нормального населення „пацанами” гопів називають рідко, деякі – з міркувань етичності, а інші – просто через класичне розуміння даного слова. Але і ті, і ті погоджуються на стандартному найменуванні „гоп”.

**Го́ти** — представники готичної субкультури, натхненних естетикою готичного роману, естетикою смерті, готичної музики й відносять себе до готики-сцени. Представники руху з'явилися в 1979 році на хвилі пост-панка. Панківський епатаж готи направили в русло пристрасті до вампірскої естетики, до темного погляду на світ.

Характерний зовнішній вигляд готів: чорний (темний) одяг. Чорне довге волосся. Високі шнуровані черевики. Чорний корсет, облягаючі чорні нарукавники і чорна максі (для дівчат), одяг під старовину, кльошовані рукави, шкіряний одяг. Шипований нашийник. Срібні прикраси окультної тематики.

Готична естетика різноманітна за набором вживаних і популярних символів, можна зустріти і єгипетську і християнську і кельтську символіку. Основним готичним символом є єгипетський «Анх», символ вічного життя — ймовірно, у зв'язку з темою вампірів. Також часто вживаються й інші єгипетські символи, такі як «Око Ра». Християнськая символіка використовується менше, переважно в вигляді звичайних розп'ять (тільки зі стильнішим дизайном). Кельтська символіка зустрічається у виді кельтських хрестів і різних кельтських орнаментів. Досить широко представлена окультна символіка - використовуються пентаграми (як звичайні, так і перевернуті), перевернуті хрести, восьмипроменеві зірки (символи хаосу). Також використовується безліч різних символів смерті — прикраси з могилами, черепами тощо. До чисто готичних символів можна віднести кажанів - різні зображення кажанів (зв'язок з вампірами і з готами очевидний) можна зустріти на тисячах готичних сторінок в Інтернеті і на багатьох прикрасах.

**Геймери** — це прихильники комп'ютерних ігор, які вбачають в іграх сенс свого життя. Найчастіше геймерами є підлітки. Фактично гра у підлітка займає увесь вільний від навчання час. Найбільш організованим різновидом геймерів є “квакери”, прихильники комп’ютерної гри “Quake”.

Субкультура геймерів зародилася нещодавно. З появою комп'ютерних ігор, а пізніше й Інтернету молодь стала активно спілкуватися в мережі. Комп'ютерні мережеві ігри для них — це можливість спілкуватися в дії: разом з іншими, часто іноземними, однолітками проходити завдання та перемагати ворогів. Існують також і не мережеві ігри, у яких чисто розважальна функція. Багато ігор типу “Діабло” чи “Варкрафт”, які дуже поширені у молоді, мають сюжет, і процес проходження перетворюється нібито в читання книги, де є скелет — сюжетна лінія, а решту потрібно нарощувати на скелет самостійно. Очевидно, залишилося дуже мало підлітків, які жодного разу в житті не сідали за гру. А є і такі, які буквально живуть в цій віртуальній реальності. Іноді ігри негативно діють на психіку підлітків, але більшість все ж знає міру.

Геймер за зовнішнім виглядом нічим не відрізняється від звичайної людини. У геймерів свій жаргон, свої клуби за інтересами. Свій кінематограф, нарешті: останнім часом популярні ігри екранізують досить часто, досить згадати “Лару Крофт”, “Doom” чи “Ненсі Дрю”. Тепер ось і своя література, наприклад, серія романів “S. T. A. L. K. E. R.”

Ігри діють зовсім не тільки негативно на геймерів — вони розвивають бистроту реакції та швидкість думки, наполегливість та цілеспрямованість, навіть спритність. Ігри через Інтернет допомагають підучити англійську та розширити коло своїх знайомих. Американські дослідження доводять, що геймери, які прийшли в бізнес (відповідно досить юні хлопці) демонструють небачені результати, оскільки бізнес для них — та ж гра.

На жаль, надмірне захоплен­ня іграми призводять до того, що деякі геймери плутають реальне життя з віртуальним. Проте біль­шість із них нормально почува­ються в соціумі і навіть беруть участь у спеціальних змаганнях. Так, з 2000 р. проводиться всесвіт­ній чемпіонат з комп'ютерних ігор World Cyber Games, який дозволяє молодим людям різних країн, не­зважаючи на будь-які мовні чи на­ціональні бар’єри, позмагатися у віртуальному просторі.

***Блогери*** *—* це люди, які ведуть свої щоденники (так звані *блоги)* у всесвіт­ній мережі Інтернет. Відмінність такого щоденника від звичайного полягає в його доступності багатьом людям. Блогери дуже часто посилаються одне на одного, читають і коментують одне одного. Саме це динамічне спілкування дозволяє вважати блогерів окре­мою субкультурою. Ведення власних блогів, як потужний засіб самореклами, набуває надзвичайної популярності серед публічних людей, зокрема політи­ків і зірок шоу-бізнесу.

**Металісти**

Їх надихає та об'єднує музика у стилі метал. Представники даної субкультури зазвичай носять чорні джинси або кожані штани, кожана куртка “косуха”, чорні футболки або балахони з логотипом улюбленої групи, напульсники — кожані браслети з заклепками або шипами, ланцюги на джинсах, звичайні чоботи, кросівки.

**Байкер** — це водій мотоцикла. Хоча не все так просто. Байкери — це саме субкультура. Для них байк — стиль життя, а не просто швидкий та зручний спосіб пересування. Серед байкерів зустрічаються релігійні люди, чимало й атеїстів. Але всіх їх об'єднує віра в одного кумира — Швидкість. Байкер живе і помирає, прагнучи до позамежного.

**Растамани**

Справжній растаман — це людина, релігія якого називається Растафари. Хоч це і сама недосліджена релігія, але в ній є безліч склепінь і правил, яких повинен дотримуватися справжній растаман.

Така людина повинна завжди говорити лише правду, курити ганджу, не звертатися до лікаря, тому що від будь-якої хвороби, якщо буде так треба, його вилікує бог Джа. Якщо ж не вилікує, то просто дасть йому інше втілення. Растаман завжди буде добрим, спокійним і чуйним. У цьому їх плюси. Вони ніколи не створять конфліктних ситуацій, представники растаманство проти насильства і війни в цілому.

До основних правил растаманів відносяться:

* любов до людей;
* осягнення сенсу життя;
* розповідь іншим про растаманство:
* філософствування;
* гра на барабанах:
* куріння марихуани.

Є у растаманів і заборони, яких має дотримуватися кожен представник субкультури. Справжній растаман чи не стане палити тютюн, пити алкоголь, зокрема, вино і ром. Філософські погляди не дозволяють йому грати в азартні ігри. Він ніколи не стане одягати на себе чужу річ і є страви, які були приготовлені іншими людьми. Є заборони у растаманів і в раціоні. Так, їм не дозволяється вживати в їжу свиняче м'ясо, рибу, очищену від луски, молюсків, сіль і коров'яче молоко.

**Запитання для учасників**

-Як ви вважаєте, яку роль відіграють субкультури в житті підлітка?

**Інсценізація**

Тренер пропонує учасникам об’єднатися в дві групи і обіграти ситуацію:

Ситуація1. Донька приходить додому підстрижена із пофарбованим у фіолетовий колір волоссям. ЇЇ зустрічають батьки і сестра.

Ситуація 2. Учень засинає на уроках, неуважний, погано вчиться. Класний керівник викликає до школи родичів. Оскільки батьки за кордоно, до школи приходить бабуся з дідусем.

На підготовку акторам дається 10 хв.

Запитання для обговорення ситуації:

-Чи важко було грати роль.

- Чи вдалося, на вашу думку передати суть сюжету, увійти в образ.

- Які висновки ми можемо зробити з даних ситуацій.

- Запитання до батьків(бабусі) – ваші емоції до об’єкта, який перебуває в субкультурі, ваші думки, ваші дії.

- Що ви зрозуміли про вплив субкультури, виконуючи ваші ролі?

**Руханка**

 **Завдання + і – субкультур.**

Тренер пропонує учням обговорити, спираючись на попередню вправи, які, на їхню думку є +і- субкультур.

Результати записуються на аркуші паперу.

**Запитання для обговорення:**

* Які можуть бути негативні наслідки перебування в субкультурі.
* Як можна допомогти другові покинути негативну субкультуру.
* До кого можна звернутися за допомогою.
* Чи є небезпечним для підлітка перебування в субкультурі. Якщо така небезпека є, то у чому вона проявляється?

Підсумок. Які ми можемо зробити висновки з усього вищесказаного.

**Перевірка очікувань.**

Учасники підходять до аркушів зі своїми очікуваннями і озвучують чи здійснилися вони.

**Зворотній зв’язок**

Учасникам пропонує висловити свої враження про заняття.

**Вправа на завершення.**

**«Вінок побажань»**

Учасники кладуть руку на плече один одному і бажають щось особливе.