

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ  
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших  
школьников средствами внеурочной деятельности.**

**Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.04.01 Педагогическое образование**

**Направленность программы магистратуры  
«Педагогика и методика начального образования»**

**Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:

69,37 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«18» января 2024г

Зав.кафедрой ППиПМ

Волчегорская Евгения Юрьевна

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-308-214-2-1

Ахметова Аяна Галымжановна

Научный руководитель:

кандидат педагогических наук, доцент

Жукова Марина Владимировна

Челябинск

2024

## Оглавление

Введение .....	3
Глава 1. Теоретический анализ проблемы профилактики аддиктивного поведения младших школьников средствами внеурочной деятельности .....	9
1.1 Компьютерная и интернет зависимость как вид аддиктивного поведения.....	9
1.2 Специфика проявления аддиктивного поведения в младшем школьном возрасте .....	14
Выводы по главе 1 .....	20
<b>Глава 2. Экспериментальная работа по профилактике рисков развития компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста.....</b>	<b>22</b>
2.1 Выбор методов исследования аддиктивного поведения .....	22
2.2 Описание программы «Практические задания для профилактики зависимости от компьютерных игр у учащихся начальных классов» ....	24
Выводы по главе 2 .....	32
Глава 3. Результаты экспериментальной работы .....	34
3.1 Анализ и интерпретация результатов эмперического исследования профилактики компьютерной зависимости у младших школьников.....	34
Выводы по 3 главе.....	46
Заключение .....	48
Список использованных источников .....	51
Приложение А .....	54
Приложение Б .....	57
Приложение В.....	59
Приложение Г .....	62

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в различные сферы жизни активно внедряются информационные и компьютерные технологии, без которых невозможно представить образование, профессиональную деятельность человека и повседневную жизнь. Применение компьютерных технологий позволяет решать многие задачи, но при этом чрезмерное увлечение ими может привести к формированию зависимости (аддикции), как у взрослых, так и у детей.

Использование информационных и компьютерных технологий в образовании младших школьников позволяет формировать учебные действия по поиску, обработке и применению информации. С другой стороны, у обучающихся увеличивается время, которое они проводят в сети Интернет, что оказывает как положительное, так и отрицательное влияние на формирование личности. Компьютерные технологии формируют у детей познавательный интерес, расширяют кругозор, память, воображение. При этом необходимо помнить, что у детей, пребывающих все время за компьютером, могут возникнуть проблемы в общении с окружающими людьми, а также сформироваться компьютерная зависимость от сетевых компьютерных игр и социальных сетей.

Аспекты возникновения игровой зависимости представлены в работах Б. В. Антонова, Р. И. Гафарова, И. Г. Гринберг. Вопросами аддиктивного поведения и компьютерной зависимости занимались Дж. Алтман, В. С. Битенский, М. В. Жукова, Ц. П. Короленко, М. Ландри, А. Е. Личко, В. Миллер. Проблематикой Интернет зависимости занимались: А. В. Воганов, А. Е. Войкунский, К. Ю. Галкин, А. Е. Жичкина, В. А. Лоскутова, А. В. Минаков, Н. А. Носов, А. И. Ракитов, А. С. Холл, А. В. Церковный, М. А. Шоттон и другие.

Феномен зависимости в психолого-педагогической литературе рассматривается в работах Ц. П. Короленко, С. А. Куликова, Е. В. Мельника,

В. Д. Менделевич, К. В. Сельченко и др. Различные аспекты влияния компьютерных и ролевых игр на процесс формирования личности ребенка изучали такие исследователи, как И. Г. Белавина, А. В. Беляева, И. В. Булгаков, П. Д. Биленчук, Е. Л. Болескина, Н. В. Иванов, Г. В. Чайка, Л. В. Подригало, Л. А. Пережогин, Н. А. Садовская, Н. А. Шапира.

Психологические аспекты аддиктивного поведения, в том числе развития Интернет зависимости, факторов нарушения личностной идентичности у детей, раскрывают А. Е. Жичкина, А. Ортштейн, Е. А. Мулик, В. М. Розин. Негативное влияние при чрезмерном увлечении информационными и компьютерными технологиями в процессе обучения младших школьников отмечается в работах таких авторов, как

О. М. Арестова, Ю. Д. Бабаева, Л. М. Бабанин, А. Е. Войскунский, Д. Сулер, А. Голдберг, Л. П. Гурьева, Д. В. Иванов, Т. В. Карабин, А. В. Смысловая, А. Н. Черемисина, Л. М. Юрьева, А. В. Якушина, К. С. Янг.

Таким образом, актуальность исследования обуславливается расширением спектра методических материалов по профилактике аддиктивного поведения у младших школьников средствами внеурочной деятельности.

Актуальность проблемы, степень ее разработанности позволили сформулировать значимость нашего исследования на трех уровнях

- *на социальном уровне* актуальность исследования обусловлена необходимостью профилактики аддиктивного поведения детей с младшего школьного возраста.

- *на практическом уровне* значимость работы обусловлена необходимостью расширения спектра методических материалов для педагогов по профилактике аддиктивного поведения у младших школьников средствами внеурочной деятельности.

*Проблема исследования:* каким должно быть содержание программы внеурочной деятельности по профилактике зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр.

Актуальность и обоснованность программы обусловили выбор *темы исследования* «Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников средствами внеурочной деятельности.»

*Цель исследования:* теоретически обосновать, создать и экспериментальным путем проверить результативность программы внеучебной деятельности по профилактике зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр.

*Объект исследования:* аддиктивное поведение младших школьников.

*Предмет исследования:* профилактика зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр средствами внеурочной деятельности.

*Гипотеза исследования:* если в учебно-воспитательный процесс начальной школы внедрить программу внеурочной деятельности профилактической направленности, то предрасположенность к зависимости от сетевых компьютерных игр у младших школьников понизится.

Достижение поставленной цели и подтверждение выдвинутой гипотезы предопределило постановку следующих задач.

*Задачи исследования:*

- 1) выявить сущность термина «аддиктивное поведение» и «компьютерная зависимость», рассмотреть современное положение проблемы аддиктивного поведения.
- 2) проанализировать особенность проявления аддиктивного поведения в младшем школьном возрасте

- 3) теоретически обосновать и посредством эксперимента проверить эффективность программы внеурочной деятельности по профилактике зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр.

*Методологическая основа исследования:*

- системный подход, обеспечивающий возможность раскрыть понятие аддиктивное поведение;

-лично-ориентированный подход, позволивший установить значимость разработки основных направлений профилактической работы.

Практическая значимость исследования состоит в том, что разработанная нами программа внеурочной деятельности может быть использована в процессе профилактики зависимости от компьютерных игр

База исследования: наше исследование проходило на базе КГУ «Николаевская основная средняя школа» Костанайской области. В исследовании принимали участие учащиеся 2 класса, в количестве 13 человек, (7 мальчиков, 6 девочек) и учащиеся 3 класса, в количестве 11 человек (6 девочек, 5 мальчиков).

Методы исследования:

- теоретические (анализ педагогической и методической литературы)
- эмпирические (эксперимент, тестирование, анкетирование, и т.д.)
- методы обработки и интерпретации результатов.

Этапы исследования:

- на первом этапе нами выявлена степень разработанности проблемы, проведен анализ научных источников, проведен сбор и систематизация данных, сформулирован научный анализ исследования, разработана программа, методологические и теоретические подходы, проведен констатирующий эксперимент.
- на втором этапе нами осуществлена проверка гипотезы, проведен формирующий эксперимент

- на третьем этапе нами было проведено теоретическое обоснование результатов экспериментальной работы, систематизировали данные полученные в ходе нашего исследования, оформлялись результаты исследования в виде диссертационной работы.

Апробация исследования:

- путем публикации результатов исследования

Статья «Профилактика зависимости младших школьников от компьютерных игр во взаимодействии педагога с семьей» в сборнике статей по материалам Международной научно-практической конференции «Трансформация образования в цифровом обществе» (Челябинск, 2023 год)

Статья «Компьютерные игры в жизни младшего школьника» в сборнике статей по материалам научно-практической конференции «Взаимодействие науки и общества – путь к модернизации и инновационному развитию» (Челябинск, 2023 год)

Статья 3 «Профилактика компьютерной зависимости младших школьников» в сборнике статей по материал международной научно-практической конференции «Теоретические и практические аспекты формирования и развития «Новой науки»» (Волгоград, 2023 год).

- путем выступления на конференциях

Международная научно-практическая конференция «Трансформация образования в цифровом обществе», проходившая 29 марта-5 апреля на базе ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»

Научно-практическая конференция «Взаимодействие науки и общества – путь к модернизации и инновационному развитию» (Челябинск, 2023 год)

Международная научно-практическая конференция «Теоретические и практические аспекты формирования и развития «Новой науки»» (Волгоград, 2023 год).

- путем выступления на заседании методического объединения учителей начальных классов.

- на педагогическом совете школы.

Наше исследование состоит из введения, трех глав, выводов по главам, заключения, списка использованных источников, приложений.



# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ ПРОФИЛАКТИКИ АДДИКТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

## 1.1 Компьютерная и интернет зависимость как вид аддиктивного поведения.

Компьютерная и интернет зависимость в современной науке относятся к видам аддиктивного поведения. Аддикция – это зависимость как форма отклоняющегося поведения личности. Одним из основоположников исследования аддиктивного поведения является Ц. П. Короленко, который в конце 70-х годов XX века ввел понятие «аддиктивные расстройства». В дальнейшем изучением аддиктивного поведения занимались Л. С. Выготский, А.С. Макаренко, В. Д. Менделевич и другие.

Понятие аддиктивное поведение появилось недавно. В психологическом словаре аддикция – это форма отклоняющегося деструктивного поведения личности в виде ухода от реальности посредством изменения психологического состояния путем применения различных средств [11].

По мнению Ц. П. Короленко, аддиктивное поведение позволяет человеку уйти от реальности, которая по тем или иным причинам его не устраивает. В связи с этим личность пытается изменить свое психическое состояние и удовлетворить другие значимые для него потребности и желания.

Потребности, которые лежат в основе аддиктивного поведения, могут быть различными. При развитии зависимости человека важную роль играют такие потребности, как получение удовольствия, любовь и чувство принадлежности, стремление к власти, необходимость быть свободным в своих желаниях.

Для личности, склонной к аддиктивным формам поведения, всё вокруг кажется «серым», «унылым» и «скучным». Жизнь видится ему однообразной, человек пассивен. Такому человеку не удастся реализовать себя в какой-либо сфере деятельности. Это стимулирует личность искать способы самореализации посредством различных видов аддикций, ухода от реальности.

Личность, которая является зависимой, отличается рядом особенностей. К ним относятся:

- сложность приспособления к проблемам и трудностям, которые возникают в повседневной жизни;
- внешнее проявление превосходства с сочетанием скрытого комплекса неполноценности, заниженной самооценки;
- внешне сформированные и проявляющиеся коммуникативные навыки и социабельность в сочетании с внутренним страхом перед постоянными эмоциональными контактами с другими людьми;
- склонность к обману, лжи в любых, даже незначительных ситуациях;
- инфантильность, склонность обвинять других людей в своих проблемах, трудности взятия на ответственности за свои решения и действия;
- повторяемость, стереотипность поведения, эмоциональных реакций;
- эмоциональные нарушения: нестабильность настроения, личностная и ситуативная тревожность.

Традиционно ученые выделяют три вида аддикции:

- химические,
- нехимические,
- промежуточные (пищевые).

Химические виды аддикции характеризуются пристрастием к сильнодействующим синтетическим или природным веществам, изменяющим физическое или психологическое состояние человека до

неузнаваемости. К химическим видам аддикции относятся: алкоголизм, наркомания, табакокурение, токсикомания.

Дадим определение самым распространенным видам химических зависимостей.

В толковом словаре С. И. Ожегова представлены следующие определения химических зависимостей:

– алкоголизм – тяжкое хроническое заболевание, вызываемое употреблением спиртных напитков;

– наркомания – болезнь, характеризующаяся непреодолимым влечением к наркотикам, приводящая к тяжелым нарушениям функций организма;

– табакокурение – привычка к курению табака [15].

Нехимическим называются аддикции, где объектом зависимости становится паттерн, а не психоактивное вещество.

Промежуточные зависимости – это пищевые зависимости:

- переедания (аддикция к еде, гиперфагия),
- голодание (аддикция к голоданию).

Одна из первых классификаций нехимической зависимости была предложена Ц. П. Короленко. По его мнению, данные аддикции включают в себя:

- зависимость от азартных игр, или гемблинг,
- зависимость отношений (сексуальная, любовная аддикция, избегания),
- зависимость, связанная с чрезмерной и постоянной тратой денег,
- пищевые зависимости (переедание или голодание),
- многообразные компьютерные аддикции или интернет-зависимости, телевизионная аддикция и аддикция к игровым автоматам и видеоиграм [11].

Дадим определение самым распространенным видам нехимических зависимостей.

Гемблинг – это зависимость от азартных игр. Игра занимает главное место в жизни игрока. Усугубляет проблему формирование у человека определенного состояния – отвлечение от повседневных проблем, присутствие эмоциональности, расслабление, постоянное ожидание выигрыша, азарт. Данные состояния способствуют формированию зависимости от азартных игр.

Ц. П. Короленко и Т. А. Донских считают, что зависимость от азартных игр отличается следующими признаками:

- увлеченность процессом игры, стремление проводить как можно больше времени;
- трансформация потребностей и мотивов, которые группируются вокруг одной цели – играть;
- трудности самоконтроля, сложность прекратить игру, выйти из игры;
- состояние раздражительности, беспокойства при неудачной игре, при попытках помешать игре;
- состояние постоянного эмоционального и физического напряжения;
- снижение способности личности сопротивляться желанию прекратить игру.

Следующий вид зависимости – это зависимость от отношений (аддикция отношений). Данный вид аддикции заключается в том, что человек эмоционально зависит от отношений, у него сформирована устойчивая привычка и потребность продолжать отношения несмотря на имеющиеся проблемы и трудности. Зависимость отношений может быть сексуальной, любовной, она проявляется в системе межличностных отношений на разных этапах возрастного развития.

Компьютерная зависимость – непреодолимое желание пользоваться сетью «Интернет», вынуждающее проводить за компьютером все свое

свободное время. В современном мире данному виду зависимости подвержены большинство людей, так как компьютерные, информационные технологии проникли во все сферы жизнедеятельности. Компьютер, телефон, сеть интернет сегодня используется практически каждым человеком в повседневной жизни, в профессиональной деятельности, в образовании.

При чрезмерном увлечении данными средствами формируется аддиктивное поведение, выражающееся в невозможности контролировать и регулировать свое время, занятое использованием компьютерных технологий. У личности развивается устойчивая потребность как можно больше времени проводить в сети, играть в игры, при этом другие интересы уходят на второй план. Все свободное время занято компьютерными играми, социальными сетями и другими видами деятельности, которые связаны с использованием ресурсов сети интернет.

Одними из первых на феномен компьютерной зависимости, интернет зависимости обратили внимание такие ученые, как К. Янг и И. Голберг. Интернет зависимость, по мнению И. Голберга, рассматривается как расстройство личности в результате применения компьютерных технологий и сети интернет. К. Янг выделяет то, что компьютерная зависимость – это заболевание, не уступающее другим, более популярным зависимостям: наркомании или алкоголизму. При компьютерной зависимости работают аналогичные механизмы.

Существуют различные виды компьютерной и интернет зависимости. Среди них можно выделить следующие:

- игровая зависимость – чрезмерная увлеченность играми (компьютерными, ролевыми играми);
- серфинг – постоянный поиск информации сети по сайтам, поисковым программам, базам данных;

- увлечение сайтами, имеющими порнографическое содержание (киберсекс);
- увлеченность азартными играми, биржевыми торгами, ставками на спорт в режиме онлайн;
- виртуальные знакомства, посещение сайтов знакомств, общение в соцсетях с целью поиска.

Факторами, которые способствуют формированию аддикции, являются индивидуальные личностные особенности человека, наличие заболеваний, несформированность духовно-нравственной сферы и системы ценностей, а также внешние (средовые) факторы: особенности воспитания в семье и отношения детей с родителями, влияние ближайшего окружения, друзей, принадлежность к аддиктивной субкультуре и другие.

Таким образом, анализ научной литературы показал, что любой вид зависимости относится к отклоняющемуся поведению, так как не соответствует нормам, принятым в обществе. Среди видов аддиктивного поведения выделяется компьютерная зависимость и интернет зависимость. В свою очередь они разделяются на игровую зависимость, серфинг, увлечение сайтами, имеющими порнографическое содержание (киберсекс); увлеченность азартными играми, биржевыми торгами, ставками на спорт в режиме онлайн; виртуальные знакомства. На каждом возрастном этапе данные виды зависимости имеют свои особенности. Далее рассмотрим характерные особенности выраженности аддиктивного поведения в младшем школьном возрасте.

## 1.2 Характерные особенности проявления аддиктивного поведения в младшем школьном возрасте

Младший школьный возраст – это период становления личности в условиях учения как ведущего вида деятельности. Возрастные границы охватывают возраст от 6-7 лет до 10-11 лет. Психолого-педагогические

особенности формирования личности младшего школьника рассматриваются в работах Т. И. Александровой, Л. С. Выготского, В. И. Долговой, В. Е. Дружинина, Е. И. Рогова, Д. Б. Эльконина и других.

В младшем школьном возрасте в процессе образования в сознании и познавательной деятельности детей происходят значительные изменения, вызванные учением. В познавательной сфере наблюдается переосмысление когнитивных функций – восприятия, внимания, памяти, речи, мышления и воображения. Они становятся произвольными, управляемыми.

У детей в младшем школьном возрасте складываются условия для усиления контроля над сознанием, развития мотивационной и волевой сферы. В структуре личности у младших школьников происходят изменения в эмоциональной, мотивационной и коммуникативной сфере. В волевой сфере младших школьников также происходят изменения. Это сказывается на формировании произвольности, умений преодолевать усталость (умственная работоспособность), а также в формировании волевых качеств, которые требуются для образовательного процесса. В первую очередь, это самоорганизация, инициативность, деятельность.

В мотивационной структуре у детей младшего школьного возраста происходит трансформация мотивов. В учебной деятельности младшие школьники могут руководствоваться разнообразными побуждениями, которые разделяются на внешние и внутренние. Внешние мотивы могут быть положительными и отрицательными. Положительная внешняя мотивация – это стремление получить хорошую отметку, добиться успеха и уважения сверстников. Отрицательная внешняя мотивация – это уклонение от наказания. Наиболее эффективной является внутренняя мотивация – желание получить новые знания, раскрыть свой потенциал [6].

Несмотря на то, что в младшем школьном возрасте складывается волевая структура, у детей преобладают процессы возбуждения, для обучающихся характерна интенсивная деятельность, импульсивность, недостаточный уровень волевой и эмоциональной регуляции поведения.

Это оказывает воздействие на образовательный процесс: младшим школьникам тяжело концентрироваться, акцентировать внимание на важном, анализировать и делать выводы. Это требует определенного подхода, переключения занятий, применения иллюстративных материалов обучения.

В взаимодействии младших учеников происходят глубокие преобразования. Содержание общения при поступлении в школу у ребенка существенно изменяется, он попадает в новый коллектив, знакомится с учителем, что соответственно требует пересмотра коммуникационных процессов. В основе общения младших школьников лежит не игровая деятельность, а учебный процесс, и многие причины взаимодействия связаны именно с обучением. Главные собеседники – это семья, учитель и сверстники.

Семья, особенности и стиль воспитания влияют на формирование личности ребенка, на становление у него особенностей общения. На развитие личности ребенка оказывает влияние стиль общения в семье. Если преобладает демократический стиль общения, то младшие школьники более открытые, инициативные, активные, если же преобладает авторитарный стиль, то это ведет к застенчивости, закрытости детей. Младшие школьники в семьях с благоприятным психологическим климатом проявляют большую эмоциональность, доверяют людям в социальных отношениях.

Педагог – это важный партнер по общению для младших школьников. Учитель пользуется большим уважением у учеников в первом и втором классе. Дети прислушиваются к учителю, стараются привлечь его интерес, принимают активное участие в процессе общения. В последующем авторитет учителя падает, но при этом до окончания начального обучения педагог остается авторитетом для обучающихся.

В новом образовательном коллективе у младших школьников формируются отношения со сверстниками – одноклассниками. В классном коллективе формируются группы, проявляются лидеры, создаются условия



для дружеских отношений. Друзей младшие школьники подбирают по общим увлечениям, по наличию определенных качеств, а также на фоне внешних факторов (например, дети сидят за одной партой или живут в одном доме). К окончанию младшего школьного возраста у детей созданы группировки, в которых есть свои лидеры.

В младшем школьном возрасте дети переживают два возрастных кризиса – кризис 7 лет при переходе от дошкольного периода и кризис 10-11 лет при переходе к подростковому возрасту. В процессе обучения, общения со взрослыми и сверстниками у младших школьников формируются как положительные, так и отрицательные эмоции, ситуации успеха и неудач, что отражается на формировании личности. Неблагоприятные факторы, которые действуют извне со стороны родителей, учителей, сверстников, а также внутренние особенности могут способствовать возникновению различных форм отклоняющегося поведения, в том числе аддиктивного поведения – компьютерной зависимости и интернет зависимости.

Причинами формирования аддиктивного поведения могут быть субъективные и объективные факторы. Субъективные факторы вызваны внутренними противоречиями, способами реагирования на стресс, нарушения самооценки, самоотношения, неприятия. Данные причины исправляются в ходе занятий, тренингов, игр, направленных на развитие личности, здоровой самооценки, эмоционального равновесия, умений противостоять стрессам, связанным с процессом обучения. Объективные факторы – это различные трудные периоды в процессе обучения, завышенные требования со стороны педагогов и родителей, постоянное давление на ребенка.

Ц. П. Короленко указывает следующие причины аддиктивного поведения младших школьников:

- неблагополучная семейная обстановка, негативный психологический фон в семье, невысокий уровень взаимопонимания между членами

семьи, недовольство родителей по отношению к успеваемости детей, повышенные требования к выполнению домашних заданий, чрезмерно строгий контроль;

- учебные достижения, которые не соответствуют требованиям, низкая успеваемость, низкая мотивация обучения, переживания из-за оценки, недостаточность внутренней мотивации к обучению, отсутствие стремления к получению знаний;
- конфликтные взаимоотношения с преподавателем: нетактичное отношение со стороны педагога, некомпетентность, властный стиль общения, давление на ученика, неумение видеть в нем положительные качества, творческие возможности;
- взаимоотношения со сверстниками: низкий социальный статус в коллективе, особенности общения – недостаточные коммуникативные способности;
- индивидуальные особенности младших школьников: предрасположенность к повышенной тревожности, неправильная самооценка, негативное самоотношение и другие;
- эмоциональный опыт: склонность к накоплению отрицательного эмоционального опыта, низкий уровень эмоциональной устойчивости, волевой регуляции [11].

Интересы и переживания обучающихся тесно связаны со школой, так как на таком возрастном этапе учение – это главный вид деятельности, который определяет весь ход личностного развития. Успехи в обучении значительно влияют на эмоциональное развитие. На протяжении всего обучения уровень общей тревожности младших школьников является достаточно высоким, но пик тревожности приходится на первый и четвертый класс. Наиболее ярко проявляется тревожность в ситуациях проверки знаний, в общении с педагогом, с родными (страх не соответствовать ожиданиям). Нестабильность эмоциональной сферы может

быть проявлением формирования компьютерной зависимости, особенно зависимости от ролевых компьютерных игр.

Формированию зависимости способствуют также такие факторы, как эмоциональные и интеллектуальные перегрузки во время обучения, объективные и субъективные трудности освоения содержания образовательной программы, завышенные требования со стороны учителя или родителей, неблагоприятный психологический климат в коллективе. Существуют гендерные различия в проявлении зависимости младших школьников. У девочек чаще всего формируется зависимость общения в соцсетях, у мальчиков – зависимость от компьютерных игр.

Формированию зависимости способствуют различные эмоциональные нарушения. Влияние информационных технологий на современного младшего школьника сегодня признается многими исследователями, в связи с чем актуальной становится проблема интернет-зависимости. Существует связь между интернет-зависимостью и тревожностью, что проявляется в затруднениях в интеграции интернет-аддиктов в социальную среду.

На личность младшего школьника оказывает влияние и характер внутрисемейных отношений, характер взаимодействия с родителями. Повышенный уровень аддиктивного поведения у младших школьников возникает в неблагополучных семьях, при жестоком обращении, при чрезмерной опеке либо, наоборот, отстранения от проблем ребенка. Формирование аддиктивного поведения зависит от стиля воспитания, отношения родителей к личности младшего школьника.

Игровая компьютерная зависимость у младших школьников характеризуется временем, которое они проводят за компьютером. Чрезмерное увлечение играми приводит к тому, что младшие школьники отказываются от других видов досуга, не уделяют внимания учебе. Игра становится ведущей ценностью и предпочитаемой формой проведения свободного времени. Выделяются следующие основные группы игр, которыми увлечены младшие школьники – развивающие, развлекательные,

ролевые. Самыми опасными считаются «ролевые» игры, которые идут непрерывно. Младшие школьники стремятся пройти игру до конца, не могут прервать игровой процесс, что нередко приводит к негативным последствиям для здоровья. Компьютерная зависимость младших школьников способствует искаженному формированию личности, падению успеваемости в школе, трудностям коммуникации с другими людьми.

Таким образом, младший школьный возраст – это один из этапов становления личности. Компьютерная зависимость младших школьников проявляется в чрезмерном увлечении играми и значительным количеством времени, проводимом в сети интернет. Аддиктивное поведение может быть обусловлено внешними и внутренними факторами. Внешние факторы – это неправильное воспитание и дисгармоничные детско-родительские отношения, напряженные отношения со сверстниками и учителем, неуспешность в школе и другие. Внутренние факторы включают низкий уровень самооценки, эмоциональную неустойчивость и другие особенности личности младшего школьника.

#### Выводы по главе 1

Изучив понятия «аддиктивное поведение» и «компьютерная зависимость», мы выявили, что любой вид зависимости относится к отклоняющемуся поведению, так как не соответствует нормам, принятым в обществе. Среди видов аддиктивного поведения выделяется компьютерная зависимость и интернет зависимость. В свою очередь они разделяются на игровую зависимость, серфинг, увлечение сайтами, имеющими порнографическое содержание (киберсекс); увлеченность азартными играми, биржевыми торгами, ставками на спорт в режиме онлайн; виртуальные знакомства. Компьютерная зависимость – непреодолимое желание пользоваться сетью «Интернет», вынуждающее проводить за компьютером все свое свободное время.

На каждом возрастном этапе данные виды зависимости имеют свои особенности. Младший школьный возраст – это один из этапов формирования личности. Компьютерная зависимость младших школьников проявляется в чрезмерном увлечении играми и значительным количеством времени, проводимом в сети интернет. Аддиктивное поведение может быть обусловлено внешними и внутренними факторами. Внешние факторы – это неправильное воспитание и дисгармоничные детско-родительские отношения, неблагоприятные взаимоотношения со сверстниками и учителем, неуспешность в школе и другие. Внутренние факторы включают низкий уровень самооценки, эмоциональную неустойчивость и другие особенности личности младшего школьника.

В результате проведенного анализа психолого-педагогической литературы мы пришли к выводу, что требуется создать условия для предотвращения развития компьютерной зависимости младших школьников путем создания программы внеурочной деятельности профилактической направленности.

## **ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРОФИЛАКТИКЕ РИСКОВ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

### 2.1 Выбор методов исследования аддиктивного поведения

Эксперимент был направлен на профилактику рисков развития аддиктивного поведения обучающихся младшего школьного возраста.

Цель исследования: теоретически обосновать, создать и экспериментальным путем проверить результативность программы внеурочной деятельности по профилактике зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр.

Гипотеза исследования: если в учебно-воспитательный процесс начальной школы внедрить программу внеурочной деятельности профилактической направленности, то предрасположенность к зависимости от сетевых компьютерных игр у младших школьников понизится.

Этапы исследования:

- на первом этапе нами выявлена степень разработанности проблемы, проведен анализ научных источников, проведен сбор и систематизация данных, сформулирован научный анализ исследования, разработана программа внеурочной деятельности, проведен констатирующий эксперимент по исследованию предрасположенности младших школьников к компьютерной зависимости;
- на втором этапе нами осуществлена проверка гипотезы, проведен формирующий эксперимент, разработана и реализована программа внеурочной деятельности по профилактике рисков развития аддиктивного поведения обучающихся младшего школьного возраста;
- на третьем этапе нами было проведено теоретическое обоснование результатов экспериментальной работы, систематизировали данные,

полученные в ходе нашего исследования, оформлялись результаты исследования.

Эксперимент, направленный на выявление предрасположенности детей к зависимости от компьютерных игр и социальных сетей у младших школьников, проходил на базе КГУ «Николаевская основная средняя школа» Костанайской области

В исследовании принимали участие учащиеся экспериментальной и контрольной группы:

- экспериментальная группа – 2 класс, в количестве 13 человек, (7 мальчиков, 6 девочек);
- контрольная группа – 3 класс, в количестве 11 человек (6 девочек, 5 мальчиков).

Всего в исследовании приняло участие: 24 ученика.

В экспериментальную группу внедрялась программа, направленная на профилактику зависимости от компьютерных игр, а в контрольной группе применялись отдельные элементы программы.

Характеристика экспериментальной группы: в группе 13 детей, из них 6 девочек и 7 мальчиков, все дети из благополучных семей. В классе 2 детей учатся на «5», 9 детей учатся на «4» и «5». Родители проявляют заботу о детях. Проявляют интерес к обучению детей. Все родители работают. Не все дети посещают кружки во внеурочное время.

Характеристика контрольной группы: в группе 11 детей, из них 6 девочек и 5 мальчиков, есть 1 ребенок из неблагополучной семьи (родители злоупотребляют алкоголем). В классе 4 ребенка учатся на «5», 5 учатся на «4» и «5», остальные учатся на «3», «4». Не все родители проявляют интерес к обучению детей. Дети нуждаются в занятости во внеурочной время, не все посещают кружки и секции.

Исследование проводилось с помощью тестирования. Для исследования уровня компьютерной диагностики мы использовали две

методики: методику О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» и тест Такера на выявление игровой зависимости.

Методика О. В. Кутеевой направлена на исследование представлений младших школьников о значимости компьютерных технологий в их жизни. Также в ходе исследования изучаются ведущие интересы и предпочтения обучающихся, выявляются наиболее значимые ценности и ориентиры. Это позволяет выявить, какое место занимают компьютерные технологии в жизни младших школьников. Тест состоит из 8 вопросов, каждый вопрос имеет 3 варианта ответа. Результаты тестирования заносятся в таблицу. Полностью методика описана в приложении А.

Тест Такера на выявление игровой зависимости. Оригинальность теста заключается в способности анализировать разносторонность игровой зависимости. 9 вопросов опросника касаются времени, проведенного в играх, физического и эмоционального состояния, социальных взаимодействий и личной мотивации. Результаты тестирования заносятся в таблицу. Полностью методика представлена в приложении Б.

Родителям был предоставлен тест «Определение зависимости от компьютерных игр» (А. В. Котляров). Тест состоит из 17 утверждений, нужно выбрать один из возможных ответов, поставив «+» в нужной колонке. Результаты тестирования заносятся в таблицу. Тест для родителей полностью предоставлен в приложении В.

Таким образом, для исследования предрасположенности младших школьников к аддиктивному поведению использовались методики для выявления компьютерной и игровой зависимости. Также проведен опрос родителей младших школьников с целью выявления у детей зависимости от компьютерных игр.

2.2 Описание программы «Практические задания для профилактики зависимости от компьютерных игр у учащихся начальных классов»



Программа профилактики зависимости от компьютерных игр предназначена для учащихся 1-4 классов.

Цель программы: формирование условий для уменьшения уровня зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр и социальных сетей.

Задачи курса:

- влияние на формирование обучающихся младшего школьного возраста как личности;
- формирование представлений у младших школьников о негативном влиянии чрезмерного увлечения компьютером на здоровье;
- развитие познавательных способностей, познавательного интереса;
- формирование умения систематически выражать мысли учащегося;
- воспитание умения доброжелательно взаимодействовать с окружающей средой;
- развитие и формирование индивидуального внимания с помощью курса внеурочной деятельности.

Объем программы: составляет 34 часа, занятия проводятся один раз в неделю по одну часу.

Срок освоения программы: программа рассчитана на один год обучения, всего 34 часа.

Формы обучения и виды занятий: теоретические, увлекательные эксперименты, беседы, лекции, тренинги.

Ожидаемый результат:

- повышается интерес учащихся к предмету;
- развиваются исследовательские способности;
- развивается умение выполнять задачи различными эффективными способами;
- умение применять теоретические знания на практике;
- углубляются знания по нужным конкретным темам.

Содержание курса.

Структура и содержание предмета изучения состоит из наиболее полно и точно изображенного курса. В основе этой части лежит выбор содержательной структуры и теоретического аспекта конкретного предмета. Курс стабилизации содержания учебного предмета специфичен и предлагается для реализации всех целей и задач, указанных в пояснительном письме программы.

Тема «Знакомство» – 1 час.

Цель: знакомство учеников между собой, принятие правил групповой работы.

Тема «Мотивация» – 1 час.

Цель: формирование мотивации на работу.

Тема «Компьютер и интернет» – 1 час.

Цель: познакомить детей с понятием «игровая зависимость».

Тема «Какой я в общении?» – 1 час.

Цель: создание условий для анализа собственных коммуникативных позиций, их конструктивности.

Тема «Коммуникация» – 1 час.

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Тема «Общение» – 1 час.

Цель: формирование навыков межличностного общения.

Тема «Общение» – 1 час.

Цель: расширение представлений о способах самоанализа и самокоррекции в сфере общения.

Тема «Представление о себе» – 2 часа.

Цель: расширение представлений о собственных индивидуально-типологических особенностях.

Тема «Такой, какой есть» – 1 час.

Цель: повышение уровня принятия участниками себя и других.

Тема «Самооценка» – 2 часа.

Цель: формирование адекватной самооценки.

Тема «Эмоции» – 2 часа.

Цель: развитие навыков выражения эмоций.

Тема «Злость – это нормально (как адекватно выразить агрессию)» – 2 часа.

Цель: развитие умения произвольной регуляции собственного поведения и эмоционального состояния.

Тема «Мои сильные стороны» – 2 часа.

Цель: содействие в формировании адекватных представлений о самом себе, ближайшем окружении.

Тема «Моя территория» – 1 час.

Цель: развитие умения отстаивать свою позицию.

Тема «Вместе – мы сила!» – 2 часа.

Цель: формирование групповой сплоченности.

Тема «Наш досуг» – 1 час.

Цель: показать множество вариантов проведения досуга в «реале».

Тема «Здоровье – это модно» – 1 час.

Цель: раскрыть понятие «здоровый образ жизни», структуру здоровья, факторы здоровья.

Тема «Профилактика зависимости от компьютера» – 2 часа.

Цель: сформировать у младших школьников представлений о проблемах, к которым приводит чрезмерное увлечение компьютерными играми.

Тема «ПК – друг или недруг?» – 2 часа.

Цель: прививать любовь и бережность к своему здоровью.

Тема «Мое здоровье и интернет» – 1 час.

Цель: познакомить учеников с негативным влиянием компьютера на здоровье человека.

Тема «Настольная игра» – 1 час.

Цель: изучить степень востребованности настольных игр у младших школьников.

Тема «Общение в кругу друзей» – 1 час.

Цель: провести дискуссию с младшими школьниками по проблеме общения.

Тема «Игры» – 1 час.

Цель: формирование толерантности личности через самопознание, взаимопознание.

Тема «Традиции и обычаи народов нашей страны» – 1 час.

Цель: научить испытывать уважение к культуре и традициям народов.

Тема «О добрых делах семьи» – 1 час.

Цель: учить совершать добрые поступки и дела в семье, школе и улице.

Календарно-тематическое планирование по программе «Практические задания для профилактики зависимости от компьютерных игр у учащихся начальных классов» представлено в таблице 1.

Таблица 1 – Планирование занятий по программе «Практические задания для профилактики зависимости от компьютерных игр у учащихся начальных классов»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов /вид деятельности	Содержание
1	2	3	4
1.	Знакомство	1 ч. беседа	Знакомство младших школьников с правилами проведения занятий, с правилами проведения игр
2	Мотивация	1 ч. беседа, игры на снижение напряжения, поднятия настроения, активизацию	Формирование мотивации на работу

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4
		внимания и мышления	
3.	Компьютер и интернет	1 ч. беседа, проблемно-ценностное общение	Обсуждение вопросов: Чем я могу заниматься, пока я в Интернете? Может ли Интернет заменить те вещи, которые мы не можем делать из-за него? Обсуждение портрета человека зависимо от Интернета
4-5	Какой я в общении?	2 ч. 1 ч - беседа, игры 1 ч. Художественное творчество, беседа	Обсуждение вопросов о качествах необходимых для общения. Рисунок вдвоем
6.	Коммуникация	1 ч. художественное творчество, беседа	Ребята расскажут о своих лучших качествах. Создание аватарки Создание «Вавилонской башни»
7-8.	Общение	2 ч. 1 ч. проблемно-ценностное общение, игровая деятельность 1 ч. Беседа	Ролевое проигрывание ситуаций. Обсуждение ситуаций.
9-10.	Представление о себе	2 ч. беседа, художественное творчество, игровая деятельность	Ролевое проигрывание ситуаций. Рисование
11.	Такой, какой есть	1 ч. игровая деятельность, беседа	Скажи другу важное: «Я уверена что ты поможешь мне, если будет нужно», «Я уверен, что ты,

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4
			не когда не скажешь обо мне плохо». Обсуждение
11.	Такой, какой есть	1 ч. игровая деятельность, беседа	Скажи другу важное: «Я уверена что ты поможешь мне, если будет нужно», «Я уверен, что ты, не когда не скажешь обо мне плохо». Обсуждение
12-13.	Самооценка	2 ч. 1 ч. беседа, игровая деятельность 1 ч. художественное творчество, игровая деятельность	Игра «Ах, какой ты молодец!» игра «Какой он?» Создание маски. Обсуждение «Чем маска отличается от тебя настоящего?»
14-15.	Эмоции	2 ч. 1 ч. проблемно-ценностное общение 1 ч. игровая деятельность, художественное творчество	Обсуждение. Игра «Изобрази эмоцию», «Дорисуй портрет»
16-17.	Злость – это нормально (как адекватно выражать агрессию)	2 ч. 1 ч. - проблемно-ценностное общение 1 ч. беседа, игровая деятельность	Игра «Противоположные движения», обсуждение ситуаций, игра «Бумажные мячики», «Путешествие к морю»
18-19.	Мои сильные стороны	2 ч. проблемно-ценностное обучение, игровая деятельность	Беседа «В чем состоит ваша исключительность?», «Являетесь ли вы
20.	Моя территория	1 ч. - беседа, игровая деятельность	Игра «Остров», «Слепой и поводырь», обсуждение «Просьба-отказ»
21-22.	Вместе – мы сила!	2 ч. беседа, игровая деятельность	Игра «Разведчик», «Гусеница», «Статуя». Обсуждение

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4
23.	Наш досуг	1 ч. художественное творчество	Изготовление группового коллажа, изготовление подарка.
24.	Здоровье – это модно	1 ч. - спортивно- оздоровительная деятельность, беседа	Беседа о правильном питании, просмотр видеоклипов. Обсуждение.
25-26.	Профилактика зависимости от компьютера	2 ч. 1 ч. беседа, игровая деятельность 1 ч. художественное творчество, беседа.	Беседа: «Докажите, что компьютер – друг?», «Злитесь ли вы, когда вас отвлекают от компьютера?». Игра «Цветок». Конкурс рисунков. Обсуждение рекомендаций.
27-28.	ПК – друг или недруг?	2 ч. беседа, художественное творчество	Работа по рисунку, обсуждение ситуаций. Анкетирование. Рисование плаката
29.	Мое здоровье и интернет	1 ч. Спортивно- оздоровительное, беседа	Просмотр ролика. Обсуждение. Групповая работа
30.	Настольная игра	1 ч. игровая деятельность беседа	Игра «Код фараона», «Зевс на каникулах», Кот за хвост ЦАП!», «Головоломки»
31.	Общение в кругу друзей	1 ч. проблемно-ценное обучение, игровая деятельность, художественное творчество	Игра «Снежинки», «Фиксики», групповое рисование
32.	Игры	1 ч. Беседа, игра	Беседа: «Чем мы похожи?», игра «Спасибо, что ты рядом»

*Продолжение таблицы*

1	2	3	4
33.	Традиции и обычаи народов нашей страны	1 ч. Проблемно-ценностное общение	Беседа. Обсуждение
34.	О добрых делах семьи	1 ч. Проблемно-ценностное общение, художественное творчество	Обсуждение «Копилка добрых дел», создание сборника пословиц и поговорок, создание «Копилки добрых дел»

Таким образом, с целью профилактики аддиктивного поведения была разработана и реализована программа внеурочной деятельности для младших школьников.

#### Выводы по главе 2

В ходе исследования был проведен выбор методов исследования аддиктивного поведения. Эксперимент, направленный на выявление предрасположенности детей к зависимости от компьютерных игр и социальных сетей у младших школьников, проходил на базе КГУ «Николаевская основная средняя школа» Костанайской области. В исследовании принимали участие учащиеся начальных классов.

В исследовании принимали участие учащиеся:

Экспериментальная группа - 2 класс, в количестве 13 человек, (7 мальчиков, 6 девочек)

Контрольная группа - 3 класс, в количестве 11 человек (6 девочек, 5 мальчиков).

Всего в исследовании приняло участие: 24 ученика.

Для исследования уровня компьютерной диагностики младших школьников мы использовали две методики: методику О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» и тест Такера на выявление игровой зависимости. Первая методика направлена на выявление предпочтений младших школьников в



организации свободного времени. Вторая методика «тест Такера» ориентирована на выявление игровой зависимости. Родителям был предоставлен тест «Определение зависимости от компьютерных игр» (А. В. Котляров).

Следующий этап нашего исследования была разработка и внедрение программы внеурочной деятельности профилактической направленности. Целью программы является формирование условий для уменьшения уровня зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр и социальных сетей. Эта программа была апробирована в экспериментальной группе. В контрольной группе применялись отдельные элементы программы (беседы, игры).

## ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ РАБОТЫ

3.1 Анализ и интерпретация результатов эмперичекого исследования профилактики компьютерной зависимости у младших школьников.

Для подтверждения гипотезы нашего исследования о том, что если в учебно-воспитательный процесс начальной школы внедрить программу внеурочной деятельности профилактической направленности, то предрасположенность к зависимости от компьютерных игр у младших школьников понизится.

На констатирующем этапе нашего исследования было проведено диагностическое исследование по выбранным нами методикам.

В результате диагностики по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников», получили следующие данные.

Таблица 2 – Результаты эксперимента по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» (экспериментальная группа)

№ п/п	Имя ребенка	Количество баллов	Склонность к компьютерной зависимости
1	2	3	4
1.	Ирина В.	10	Отсутствует
2.	Анна О.	9	Отсутствует
3.	Варвара Т.	8	Отсутствует
4.	Алена Б.	9	Отсутствует
5.	Ангелина Н.	10	Отсутствует
6.	Мелисса Г.	11	Отсутствует
7.	Егор Р.	11	Отсутствует
8.	Александр Р.	10	Отсутствует
9.	Степан Р.	13	Средняя
10.	Сергей Р.	13	Средняя
11.	Иван М.	10	Отсутствует

*Продолжение таблицы 2*

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
12.	Сергей Г.	21	Высокая
13.	Давид Б.	19	Высокая

В таблице 3 представлены результаты исследования младших школьников контрольной группы.

Таблица 3 – Результаты эксперимента по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» (контрольная группа)

№ п/п	Имя ребенка	Количество баллов	Склонность к компьютерной зависимости
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1.	Кира П.	11	Отсутствует
2.	Дмитрий О.	14	Средняя
3.	Андрей М.	19	Высокая
4.	Данил С.	9	Отсутствует
5.	Богдан Б.	11	Отсутствует
6.	Александра З.	10	Отсутствует
7.	Митрий Ч.	17	Средняя
8.	Нурайым Т.	12	Отсутствует
9.	Алина А.	9	Отсутствует
10.	Евгения М.	11	Отсутствует
11.	Александра Н.	10	Отсутствует

Обобщим полученные результаты эксперимента по методике О. В.Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» и представим в таблице 4.

Таблица 4 – Обобщение результатов испытуемых по уровням сформированности компьютерной зависимости, по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников»

Экспериментальная группа			Контрольная группа		
1	2	3	4	5	6
Уровень	Кол-во человек	%	Уровень	Кол-во человек	%
Высокий уровень	2	15 %	Высокий уровень	1	9 %
Средний уровень	2	15 %	Средний уровень	2	18 %
Низкий уровень	9	60 %	Низкий уровень	8	73 %

По результатам исследования на выявление компьютерной зависимости по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» следует то, что в экспериментальной группе из общего числа обучающихся (13 человек), 9 человек имеют низкий уровень компьютерной зависимости (60 %), 2 человека имеют средний уровень компьютерной зависимости (15 %), 2 человека имеют высокий уровень компьютерной зависимости (15 %).

В контрольной группе из общего числа обучающихся (11 человек), 8 человек имеют низкий уровень компьютерной зависимости (73 %), 2 человека имеют средний уровень компьютерной зависимости (18 %), 1 обучающийся имеет высокий уровень компьютерной зависимости (9 %).

Таким образом, по результатам данной методики можно сделать вывод о том, что большинство детей экспериментальной и контрольной группы имеют низкий уровень развития компьютерной зависимости (71 %), средний уровень развития компьютерной зависимости имеют 4 обучающихся (16 %), высокий уровень сформированности компьютерной зависимости имеют 3 обучающихся, что составляет 13 % от общего числа испытуемых.

Результаты методики О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников», мы подробнее рассмотрим по шкале (Рисунок 1).

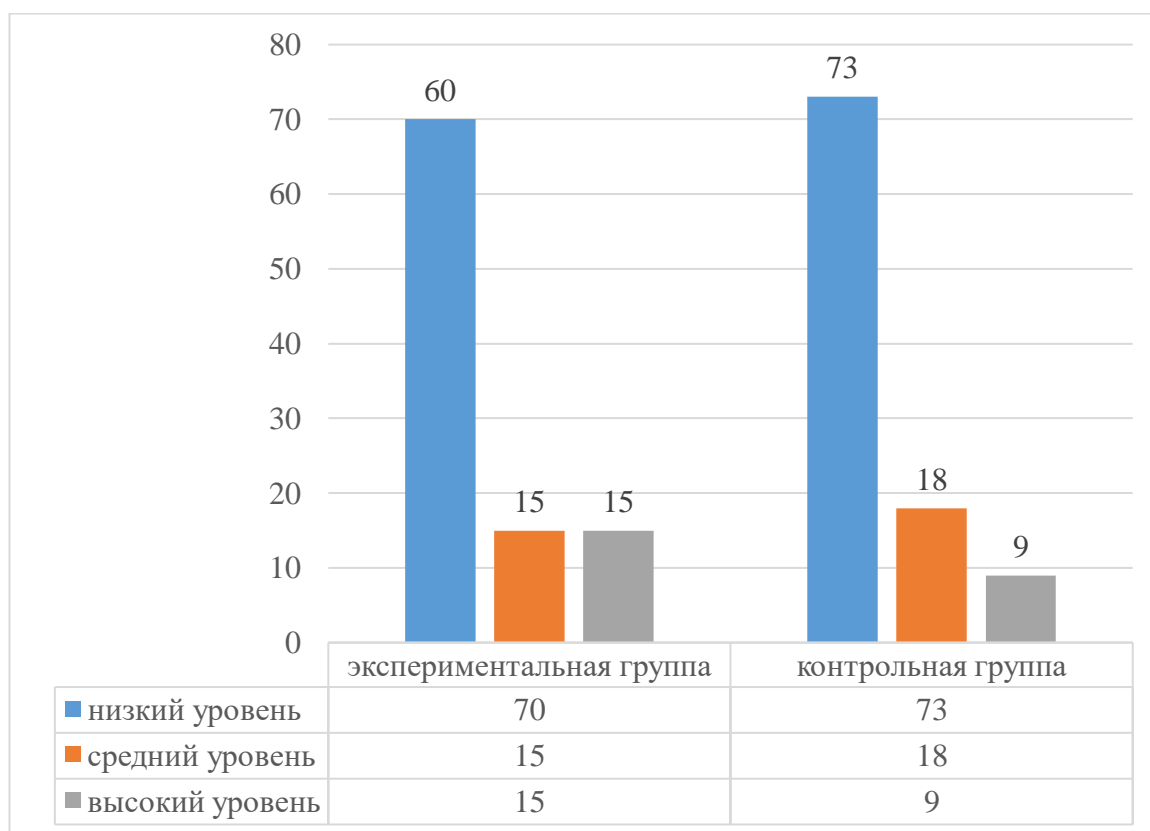


Рисунок 1 Шкала распределения испытуемых (экспериментальной и контрольной группы) по уровням сформированности компьютерной зависимости (по методики О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников»).

По результатам диагностики обучающихся (экспериментальная и контрольная группа) по методике Такера на выявление игровой зависимости получили следующие результаты (таблица 5).

Таблица 5 – Результаты диагностики обучающихся по методике Такера на выявление игровой зависимости.

Уровень риска игровой зависимости	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Высокий риск	3	24 %	2	18 %
Наличие риска	2	15 %	4	36 %
Отсутствие риска	8	61 %	5	46 %

По результатам проведенной диагностики по методике Такера на выявление игровой зависимости у младших школьников получили следующие результаты:

Экспериментальная группа:

- 61 % обучающихся (5 человек) отсутствуют негативные последствия от компьютерных игр.

- 54 % испытуемых (4 человека), играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

- 15 % испытуемых (2 человека) играют в игры на уровне, ведущем к негативным последствиям, высока вероятность развития патологической зависимости.

Контрольная группа:

- 46 % обучающихся (8 человек) отсутствуют негативные последствия от компьютерных игр.

- 36 % испытуемых (2 человека), играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

- 18 % испытуемых (3 человека) играют в игры на уровне, ведущем к негативным последствиям, высока вероятность развития патологической зависимости.

Результаты диагностики по методике Такера на выявление игровой зависимости у младших школьников подробно рассмотрим на шкале (Рисунок 2).

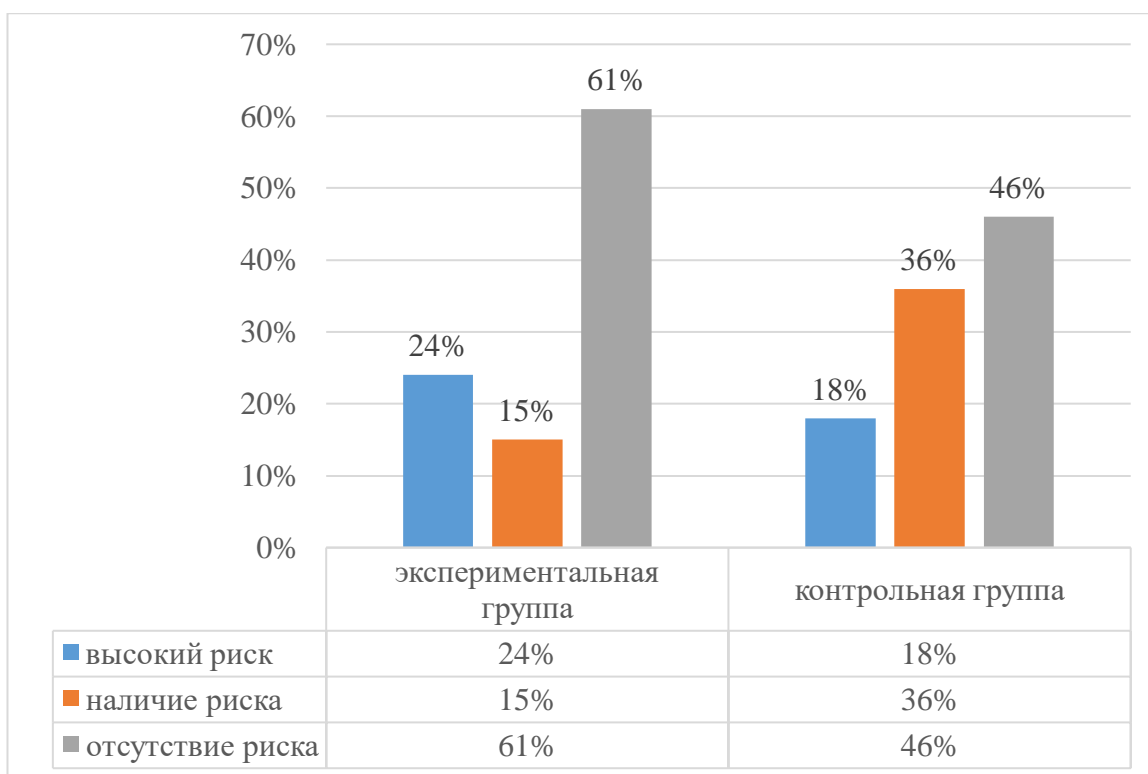


Рисунок 2 - Шкала распределения испытуемых (экспериментальной и контрольной группы) по уровням сформированности компьютерной зависимости по методике Такера (на выявление игровой зависимости у младших школьников).

Следующий этап нашей работы с родителями, родителям был предоставлен тест «Определение зависимости от компьютерных игр» (А.В. Котляров). Тест состоит из 17 утверждений, нужно выбрать один из возможных ответов, поставив «+» в нужной колонке.

Тестирование проходили 13 родителей детей, которые у нас входят в экспериментальную группу и 11 родителей детей, которые входят в контрольную группу.

По результатам тестирования родителей получен следующий результат (таблица 5)

Таблица 6 – Результаты диагностики родителей по методике А. В. Котлярова «Определение зависимости от компьютерных игр»

Уровень риска игровой зависимости	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
<i>1</i>	2	3	4	5
Наличие риска	6	46 %	6	54 %
Отсутствие риска	7	54 %	5	46 %

Результаты диагностики родителей по методике А. В. Котлярова «Определение зависимости от компьютерных игр» мы подробно рассмотрим на шкале (Рисунок 3).

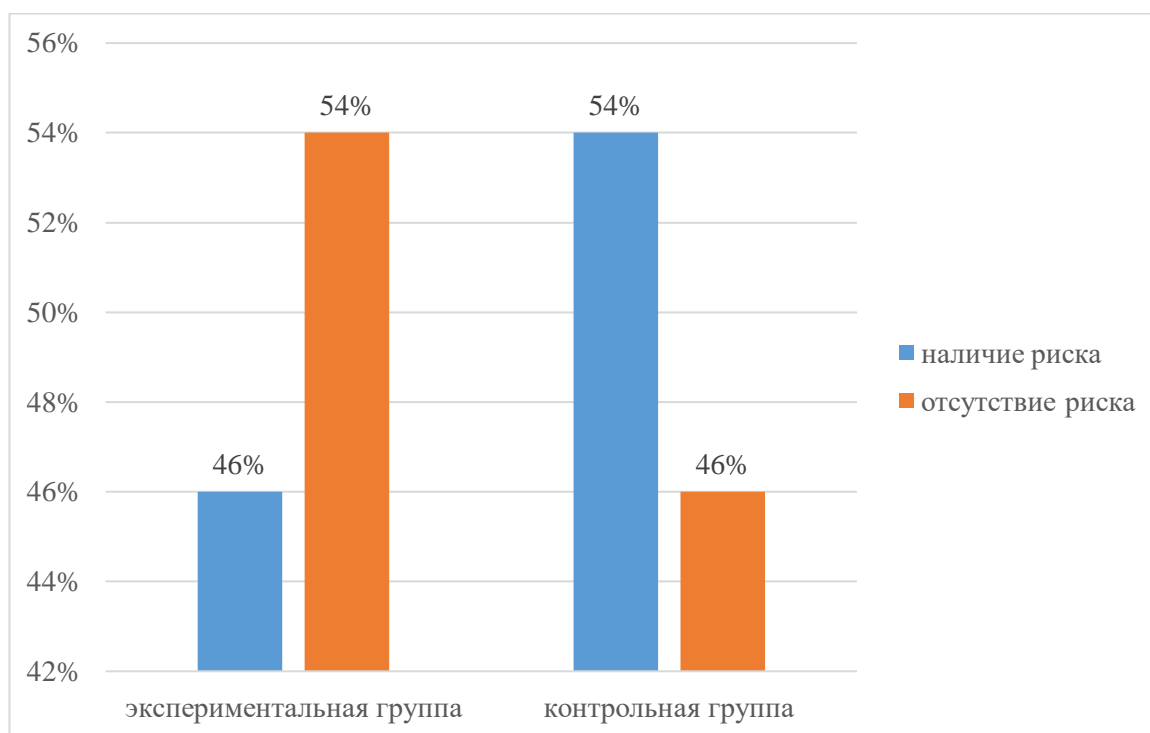


Рисунок 3 - Шкала распределения испытуемых (экспериментальной и контрольной группы) по определению зависимости от компьютерных игр по методике А. В. Котлярова.

Результаты теста для родителей показали следующие результаты:

В экспериментальной группе, вероятность того, что увлечение ребенка может перерасти в зависимость составляет – 46 %, в контрольной группе составляет - 54 %.

### 3.2 Результаты контрольного этапа экспериментальной работы.

Формирующий этап заключался в апробации программы внеурочной деятельности «Практические задания для профилактики зависимости от компьютерных игр у учащихся начальных классов».

Для изучения влияния программы профилактики аддиктивного поведения младших школьников была проведена повторная диагностика на контрольном этапе экспериментальной работы.

Диагностика проводилась по тем же методикам, которые мы применяли при первичной диагностике (методика О. В. Кутеевой



«Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников», тест Такера на выявление игровой зависимости, опрос родителей).

В таблице 7 отображены результаты исследования компьютерной зависимости по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» (экспериментальная группа).

Таблица 7 – Результаты изучения уровня сформированности компьютерной зависимости по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» (экспериментальная группа)

№ п/п	Имя ребенка	Количество баллов	Склонность к компьютерной зависимости
1	2	3	4
1.	Ирина В.	10	Отсутствует
2.	Анна О.	9	Отсутствует
3.	Варвара Т.	8	Отсутствует
4.	Алена Б.	9	Отсутствует
5.	Ангелина Н.	10	Отсутствует
6.	Мелисса Г.	11	Отсутствует
7.	Егор Р.	11	Отсутствует
8.	Александр Р.	10	Отсутствует
9.	Степан Р.	13	Средняя
10.	Сергей Р.	13	Отсутствует
11.	Иван М.	10	Отсутствует
12.	Сергей Г.	21	Высокая
13.	Давид Б.	19	Отсутствует

В таблице 8 представлены результаты исследования обучающихся контрольной группы.

Таблица 8 – Результаты эксперимента по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» (контрольная группа)

№ п/п	Имя ребенка	Количество баллов	Склонность к компьютерной зависимости
1	2	3	4
1.	Кира П.	11	Отсутствует
2.	Дмитрий О.	14	Средняя
3.	Андрей М.	19	Высокая
4.	Данил С.	9	Отсутствует
5.	Богдан Б.	11	Отсутствует
6.	Александра З.	10	Отсутствует
7.	Митрий Ч.	17	Средняя
8.	Нурайым Т.	12	Отсутствует
9.	Алина А.	9	Отсутствует
10.	Евгения М.	11	Отсутствует
11.	Александра Н.	10	Отсутствует

Обобщим полученные результаты (таблица 9).

Таблица 9 – Обобщение результатов испытуемых по уровням сформированности компьютерной зависимости, по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников».

Экспериментальная группа			Контрольная группа		
1	2	3	4	5	6
Уровень	Кол-во человек	%	Уровень	Кол-во человек	%
Высокий уровень	1	8 %	Высокий уровень	1	9 %
Средний уровень	1	8 %	Средний уровень	2	18 %
Низкий уровень	11	84 %	Низкий уровень	8	73 %

После проведения теста на выявление компьютерной зависимости по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» на контрольном этапе эксперимента следует то, что в экспериментальной группе из общего числа обучающихся (13 человек), 11 человек имеют низкий уровень компьютерной зависимости (84 %), 1 человек имеет средний уровень компьютерной зависимости (8 %), 1 человек имеет высокий уровень компьютерной зависимости (8 %).

В контрольной группе из общего числа обучающихся (11 человек), 8 человек имеют низкий уровень компьютерной зависимости (73 %), 2 человека имеют средний уровень компьютерной зависимости (18 %), 1 обучающийся имеет высокий уровень компьютерной зависимости (9 %).

Наглядно результаты исследования представлены на рисунке 5.

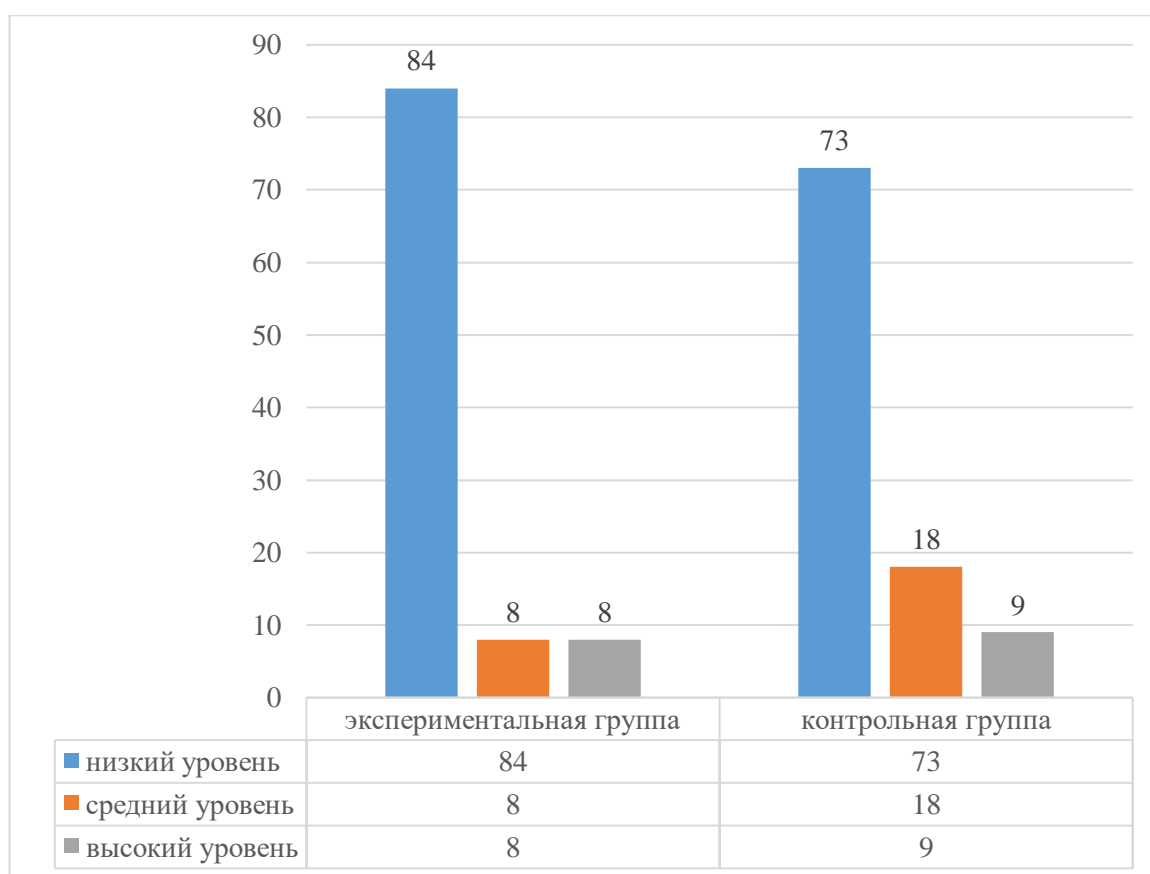


Рисунок 5 - Шкала распределения испытуемых (экспериментальной и контрольной группы) по уровням сформированности компьютерной зависимости (по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников»)

В ходе контрольного эксперимента выявлена положительная динамика в уровнях предрасположенности к компьютерной зависимости у младших школьников экспериментальной группы. Это выражается в том, что снизилось количество детей с высоким и средним уровнем, и наоборот, увеличилось количество детей с низким уровнем предрасположенности к компьютерной зависимости.

Анализ результатов уровней компьютерной зависимости у младших школьников контрольной группы не показал положительной динамики: показатели остались на прежнем уровне.

По результатам диагностики обучающихся на контрольном этапе (экспериментальная и контрольная группа) по методике Такера на выявление игровой зависимости получили следующие результаты, которые представлены в таблице 10.

Таблица 10 – Результаты эксперимента по методике Т. Такера на выявление игровой зависимости (экспериментальная и контрольная группа)

Уровень риска игровой зависимости	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Высокий риск	2	16 %	2	18 %
Наличие риска	1	8 %	4	36 %
Отсутствие риска	10	82 %	5	46 %

На основании диагностических данных по методике Такера на выявление игровой зависимости у младших школьников выявили следующие данные:

Экспериментальная группа:

- 82 % обучающихся (10 человек) отсутствуют негативные последствия от компьютерных игр.

- 8 % испытуемых (1 человек), играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

- 16 % испытуемых (2 человека) играют в игры на уровне, ведущем к негативным последствиям, высока вероятность развития патологической зависимости.

Контрольная группа:

- 46 % обучающихся (8 человек) отсутствуют негативные последствия от компьютерных игр.

- 36 % испытуемых (2 человека), играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

- 1 % испытуемых (3 человека) играют в игры на уровне, ведущем к негативным последствиям, высока вероятность развития патологической зависимости.

Результаты диагностики по методике Такера на выявление игровой зависимости у младших школьников подробно рассмотрим на шкале (Рисунок 6).

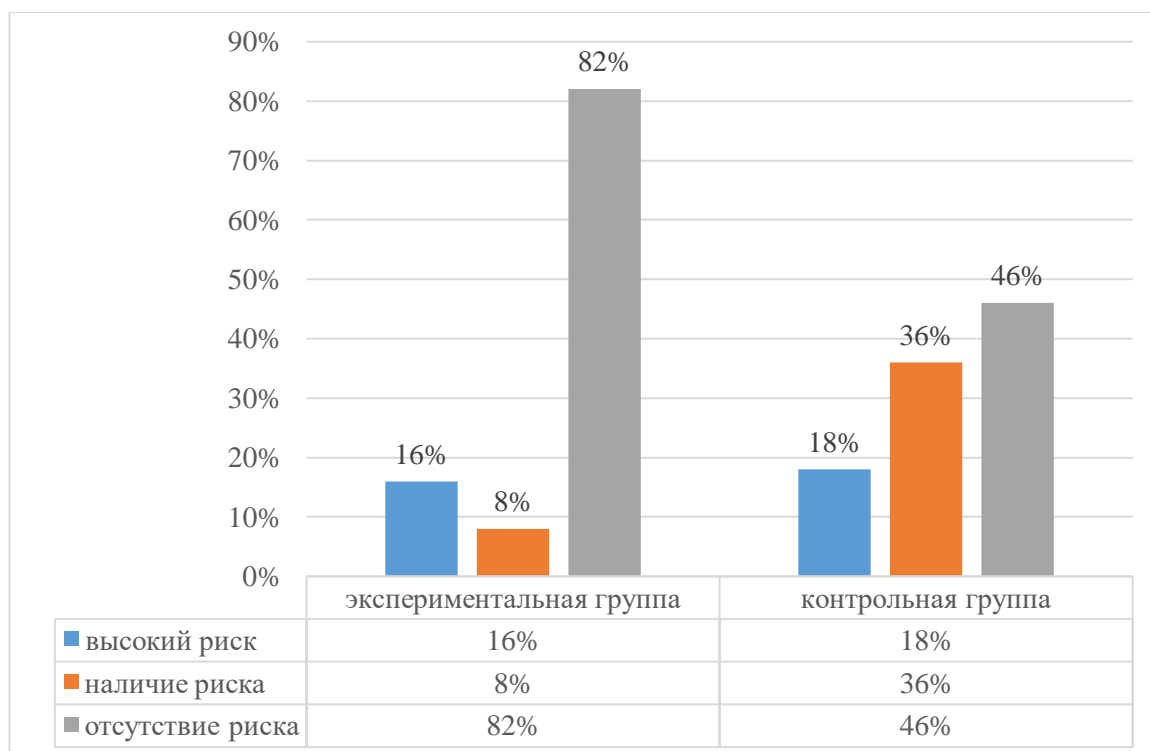


Рисунок 6 - Шкала распределения испытуемых (экспериментальной и контрольной группы) по уровням сформированности компьютерной зависимости по методике Такера (на выявление игровой зависимости у младших школьников).

После проведения формирующего этапа были выявлена значительная разница между контрольной и экспериментальной группой, что позволяет сделать вывод о верности гипотезы и грамотности составленной программы. Гипотеза нашего исследования опиралась на то, что предрасположенность к зависимости от сетевых компьютерных игр у младших школьников понизится если в учебно-воспитательный процесс начальной школы внедрить программу внеурочной деятельности профилактической направленности.

Выводы по 3 главе.

В третьей главе мы проводили анализ и интерпретацию констатирующего и контрольного этапа экспериментальной группы.

На констатирующем этапе было установлено что дети младшего школьного возраста заинтересованы компьютерными играми, а также очень много проводят времени за компьютером при отсутствии занятий по интересам и хобби. Данные результаты объясняют целесообразность разработки программы внеурочной деятельности по профилактике развития компьютерной зависимости среди младших школьников.

По данным исследования на выявление компьютерной зависимости по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» следует то, что в экспериментальной группе из общего числа обучающихся (13 человек), 9 человек имеют низкий уровень компьютерной зависимости (60 %), 2 человека имеют средний уровень компьютерной зависимости (15 %), 2 человека имеют высокий уровень компьютерной зависимости (15 %).

В контрольной группе из общего числа обучающихся (11 человек), 8 человек имеют низкий уровень компьютерной зависимости (73 %), 2 человека имеют средний уровень компьютерной зависимости (18 %), 1 обучающийся имеет высокий уровень компьютерной зависимости (9 %).

По результатам проведенной диагностики по методике Такера на выявление игровой зависимости у младших школьников получили следующие данные:

Экспериментальная группа:

- 61 % обучающихся (5 человек) отсутствуют негативные последствия от компьютерных игр.

- 54 % испытуемых (4 человека), играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

- 15 % испытуемых (2 человека) играют в игры на уровне, ведущем к негативным последствиям, высока вероятность развития патологической зависимости.

Контрольная группа:

- 46 % обучающихся (8 человек) отсутствуют негативные последствия от компьютерных игр.

- 36 % испытуемых (2 человека), играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

- 18 % испытуемых (3 человека) играют в игры на уровне, ведущем к негативным последствиям, высока вероятность развития патологической зависимости.

Результаты теста для родителей по методике А. В. Котлярова, показали следующие результаты:

В экспериментальной группе, вероятность того, что увлечение ребенка может перерасти в зависимость составляет – 46 %, в контрольной группе составляет - 54 %.

После проведения формирующего этапа были выявлены существенные различия между контрольной и экспериментальной группой, что позволило сделать вывод о грамотности составленной программы.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В последние годы все большую остроту приобретает проблема профилактики компьютерной зависимости младших школьников.

В школьном образовании эффективным средством организации такой деятельности является внедрение в учебно-воспитательный процесс программы внеурочной деятельности профилактической направленности для понижения предрасположенности к зависимости от сетевых компьютерных игр у младших школьников.

Исходя из анализа педагогической и методической литературы было выявлено:

- понятие «аддиктивное поведение» и «компьютерная зависимость»;
- определены психологические особенности лиц с аддиктивными формами поведения;
- изучены особенности игровой зависимости в младшем школьном возрасте.

Для решения проблемы понижения предрасположенности к зависимости от сетевых компьютерных игр, нами была спланирована и проведена программа опытно-экспериментальной работы. Нами была разработана и внедрена программа внеурочной деятельности по профилактике аддиктивного поведения младших школьников. Изначально было проведено исследование склонности к компьютерной зависимости у младших школьников. Для исследования были выбраны следующие методики. Методика О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» и методика Томаса Такера на выявление игровой зависимости у младших школьников. Для диагностики родителей была использована методика А. В. Котлярова. Исследование проходило на базе КГУ «Николаевская основная средняя школа»



Костанайской области. В исследовании принимали участие учащиеся 2 класса, в количестве 13 человек, (7 мальчиков, 6 девочек) и учащиеся 3 класса, в количестве 11 человек (6 девочек, 5 мальчиков).

В экспериментальную группу внедрялась наша программа, направленная на профилактику зависимости от компьютерных игр.

Целью программы является формирование условий для уменьшения уровня зависимости младших школьников от сетевых компьютерных игр и социальных сетей.

После реализации проекта было проведено исследование на основе тех же методик. В исследовании участвовали те же дети контрольной и экспериментальной группы. Смысл повторного проведения исследования заключался в том, что дети экспериментальной группы на формирующем этапе занимались по программе внеурочной деятельности.

После проведения формирующего этапа были выявлены существенные различия между контрольной и экспериментальной группой, что позволило сделать вывод о грамотности составленной программы.

Исходя из этого цели исследования были достигнуты таким образом: были раскрыты теоретические основы исследования проблемы компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста в психолого-педагогической литературе; в ходе диагностики выявлены дети, страдающие компьютерной зависимостью, разработана программа внеурочной деятельности с целью преодоления риска развития компьютерных зависимостей в младших классах, проведен анализ динамики результатов.

Теоретическая значимость исследования состоит в изучении положении отечественной и зарубежной психологии о понимании причин, стадий появления зависимого поведения, исследования психологических характеристик младших школьников, трудов по организации профилактики зависимого поведения

Практическая значимость исследования состоит в том, что разработанная нами программа внеурочной деятельности может быть использована в процессе профилактики зависимости от компьютерных игр

Следовательно цель нашего исследования достигнута, задачи решены, гипотеза подтверждена.

## Список использованных источников

### **Книги с одним автором:**

Архипова А. И. Компьютерная поддержка обучения младших школьников / А. И. Архипова // Школьные годы. – 2011. № 35. – с. 19

Бабаева Ю. Д. и другие. Эмоции и проблемы классификации видов мышления / Ю. Д. Бабаева // Вести МГУ. – № 2. – с. 91

Волков Б. С. Детская психология: от рождения до школы / Б. С. Волков // Питер, СПб. – 2011. – с. 146

Выготский Л. С. Собрание сочинений / Л. С. Выготский // Просвещение. – 2012. – с. 160

Гордон Л. А. Проблемы и перспективы общественного развития / Л. А. Гордон. 2018 г.

Зинченко В. П. Большой психологический словарь / В. П. Зинченко, Б. Г. Мищерякова Б. Г. -2003.

Кулагина И. Ю. Возрастная психология: развитие ребенка от рождения до 17 лет. / И. Ю. Кулагина // 5-е изд. – М: Издательство УРАО. – 1999. – с. 462

Смирнова Е. О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е. О. Смирнова // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. – Т. V. Вып. – VII. – М.: Центр социологии образования РАО. – 2000. - 462 с.

### **Книги с двумя авторами:**

Юрьева Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. / Л. Н. Юрьева, Т. Н. Больбот - Днепропетровск: Пороги. - 2006. – 196 с.

### **Книги с четырьмя авторами:**

Короленко Ц. П. Психодинамические механизмы аддикции в постсовременной культуре / Ц. П. Короленко, Н. В. Дмитриева, Т. А. Шпикс

- Saarbrücken: LAP LAMBERT Academic Publishing GmbH Go.KG Heinrich – Bocking Str. – 2011. – с. 188

### **Книги с пятью и более авторами**

Менделевич В. Д. Руководство по аддиктологии / В. Д. Менделевич // научная редакция. Коллектив авторов. – Речь. – 2007.

### **Статьи:**

Гуреева А. Ю. Интернет зависимость: современное состояние проблемы / А. Ю. Гуреева., С. В. Сизов – Бюллетень медицинских Интернет – конференций. – 2015.

Жаворонкова Ю. М. Мотивация учебной деятельности у детей младшего школьного возраста / Ю. М. Жаворонкова, И. А. Кильмасова - Санкт-Петербургский вестник. – 2017.

Жукова М. В. К вопросу о необходимости подготовки будущего педагога к работе по профилактике игровой компьютерной аддикции у дошкольников и младших школьников / М. В. Жукова, К. И. Шишкина, Е. В. Фролова - Вестник Челябинского государственного педагогического университета. № 8. – 2016. – с. 44-51

Жукова М. В. Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников. / М. В. Жукова // Современная высшая школа: инновационный аспект. № 1. – 2011.

Максимова Н. А. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе / Н. А. Максимова // Концепт. – 2015. - № 8. – с. 1-6.

Юрьева Л. Н. История. Культура. Психические и поведенческие расстройства / Л. Н. Юрьева // М. Наука. – 2012. – с. 156

Шмелев А. Г. Психодиагностика и новые информационные технологии / А. Г. Шмелев // Компьютеры и познание. М.: Наука. - 1990. – с. 95

### **Словари и энциклопедии:**

Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка. / С. И. Ожегов // Оникс. – 2010. – 125 с.

Психология личности: Словарь-справочник / Под редакцией П. П. Горностая и Т. М. Титаренко. – К.: Рута. – 2011. – с. 160

Советский энциклопедический словарь. // М. Советская энциклопедия. – 1980. - 1600

## Приложение А

Таблица А.1 – Тест «Определение компьютерной зависимости младших школьников» (О. В. Кутеева)

Тест по методике О. В. Кутеевой «Определение уровня компьютерной зависимости у младших школьников» направлен на определение представлений о ведущих предпочтениях, о досуговой деятельности обучающихся и выявление степени значимости компьютерных технологий, влияющих на жизненные ориентиры детей.

1. Часто ты проводишь время за компьютером?

- ежедневно – 3 балла;
- один раз в два дня – 2 балла;
- только когда нечего делать – 1 балл.

2. Какое количество времени за один подход ты посвящаешь компьютеру?

- более 2-3 часов – 3 балла;
- 1-2 часа (увлекаюсь игрой) – 2 балла;
- не более часа – 1 балл.

3. В каком случае ты решаешь выключить компьютер?

- пока не выключат родители – сам не выключаю, или выключаю, когда он

- перегревается, или когда начинаю засыпать, или когда начинает болеть спина, или сливаются цвета – 3 балла;

- бывает по-разному, иногда могу выключить компьютер сам – 2 балла;

- выключаю сам по собственной воле – 1 балл.

4. Когда у тебя появляется свободное время, на что его потратишь?

- конечно, на компьютер – 3 балла;

- зависит от настроения и желания, возможно, на компьютер – 2 балла;

- вряд ли буду сидеть за компьютером – 1 балл.

5. Пропускал ли ты какие-то важные мероприятия или учебу ради игры в компьютерные игры?

- да, было такое – 3 балла;

- пару раз, возможно, и случалось, но мероприятие не было таким уж важным – 2 балла;

- нет, никогда такого не было – 1 балл.

6. Насколько часто ты думаешь о том, чем занимаешься сидя за компьютером, например, об играх:

- почти все время думаю об этом – 3 балла;

- могу пару раз вспомнить в течение дня – 2 балла;

- почти совсем не вспоминаю, может быть, очень редко – 1 балл.

7. Чем для тебя является компьютер? Какую роль в твоей жизни он играет?

- компьютер - для меня все – 3 балла;

- большую роль, но и других интересных вещей в жизни много, которые тоже для меня много значит – 2 балла;

- компьютер не занимает какое-то особое место в моей жизни – 1 балл.

8. Когда ты приходишь домой, то первым делом:

- иду к компьютеру и включаю его – 3 балла;

- каждый раз бывает по-разному, иногда сажусь за компьютер – 2 балла;

- точно не сажусь за компьютер – 1 балл.

Теперь подсчитайте сумму баллов.

8-12 баллов – все отлично, ни о какой компьютерной зависимости у вашего ребенка нет и речи.

13-18 баллов – зависимости пока нет, однако стоит внимательно отнестись к тому, чтобы ребенок проводил меньше времени за

компьютером, имел другие увлечения, интересных друзей, гулял на свежем воздухе. Обратите внимание на ребенка, пока не стало поздно.

19-24 балла – у ребенка на лицо компьютерная зависимость. Срочно необходимо принимать меры! Скорее всего, без семейного психолога обойтись будет сложно. Начинать нужно менять ситуацию безотлагательно.



## Приложение Б

Таблица Б.1 - Тест Такера на выявление игровой зависимости.

Отвечать следует, имея в виду последние 12 месяцев.

Ответьте на предложенные вопросы, используя следующую шкалу:

Никогда- 0 баллов;

Иногда – 1 балл;

Чаще всего – 2 балла;

Почти всегда – 3 балла.

1. Играл ли ты за последний год в компьютерные игры так, что не замечал времени?

2. За последний год, играя в компьютерные игры, нужно было тебе больше времени для того, чтобы достичь нужной степени азарта?

3. Когда ты играл накануне, возвращался ли на следующий день к той же игре, чтобы пройти незавершённые уровни?

4. Брал ли ты деньги в долг, чтобы иметь возможность играть?

5. Было ли у тебя когда-нибудь чувство, что у тебя могут быть проблемы с зависимостью от компьютерных игр?

6. Можно ли так сказать, что компьютерные игры являлись иногда причиной твоих проблем со здоровьем (включая стресс и беспричинное беспокойство)?

7. Критиковали тебя когда-нибудь за твоё пристрастие к компьютерным играм, даже если ты считал эти замечания несправедливыми?

8. Было ли когда-нибудь твоё пристрастие к компьютерным играм причиной твоих проблем?

9. Возникало ли у тебя когда-нибудь чувство вины за то, как ты играешь, или за то, что происходит во время игры?

Баллы за ответы на все 9 вопросов суммируются.

0 баллов – нет никаких негативных последствий от компьютерной игры.

3 – 7 баллов – человек играет в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

8 – 27 балл – человек играет на уровне, ведущим к негативным последствиям; возможно, контроль над пристрастием к компьютерным играм уже потерян – чем выше результат, интенсивнее игра, тем серьёзнее могут быть проблемы; высока вероятность патологического формирования зависимости.

## Приложение В

Таблица В.1 - Тест «Определение зависимости от компьютерных игр» (А.В. Котляров).

Инструкция: Уважаемые родители! Внимательно прочитайте утверждения и тщательно обдумайте ответ. Выберите один из возможных ответов, поставив «+» в нужной колонке. Заранее благодарны Вам за искренние ответы.

№	Утверждения	Да	Нет
1	2	3	4
1.	Ребенок испытывает затруднения, раздражается, грустит при необходимости закончить компьютерную игру		
2.	Ради компьютерной игры ребенок жертвует времяпрепровождением с семьей, друзьями		
3.	Ребенок преимущественно находится в хорошем настроении, занимаясь компьютерной игрой		
4.	Из-за компьютерной игры ребенок пренебрегает сном		
5.	Игра за компьютером - главное средство для снятия стресса у ребенка		
6.	После компьютерной игры у ребенка возникают головные боли		
7.	В обычной жизни ребенок испытывает пустоту, раздражительность, подавленность, которые исчезают при игре за компьютером		
8.	При помощи игры за компьютером ребенок достигает жизненных целей, решает проблемы		

*Продолжение таблицы В.1*

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
9.	После компьютерной игры у ребенка возникают нарушения аппетита, стула		
10.	Из-за компьютерной игры у ребенка наблюдаются проблемы с учебой, но он продолжает играть в игры		
11.	Из-за компьютерной игры ребенок пренебрегает питанием		
12.	Из-за компьютерной игры ребенок пренебрегает личной гигиеной		
13.	Во время компьютерной игры ребенок полностью «отключается» от реальной действительности, целиком переносясь в мир игры		
14.	После компьютерной игры у ребенка возникает сухость слизистой оболочки глаз		
15.	Из-за компьютерной игры у ребенка возникают проблемы в семье, в отношениях с людьми		
16.	Компьютерная игра служит ведущим средством для достижения комфортного состояния ребенка		

Благодарю за участие в опросе и искренние ответы!



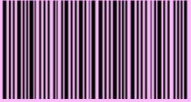

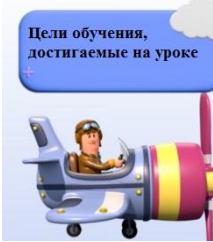






Анализ исследования:

За каждый ответ «да» начисляется один балл. Если сумма набранных ответов превышает три балла, то велика вероятность того, что увлечение Вашего ребенка компьютерными играми может перерасти в зависимость.



Приложение Г


Таблица Г.1 – План занятия

<b>№1</b>				
<b>1</b>	<b>2</b>		<b>3</b>	
<b>Класс:</b>	<b>Количество участников: -</b>		<b>Количество неучастников:</b>	
<p>Тема урока:</p> 	<p><b>Знакомство</b></p>  <p>Сабақ - Урок - Lesson</p>  			
<p>Цели обучения, достигаемые на уроке</p> 	<p><b>Знакомство учеников между собой, принятие правил групповой работы</b></p>			
<p>Цели урока:</p> 	<p><b>Создание благоприятного психологического климата</b></p>			
<b>Ход урока</b>				
<b>Этапы урока</b>	<b>Учебная деятельность учителя</b>	<b>Деятельность ученика</b>	<b>Оценивание</b>	<b>Ресурсы</b>
	<p>приветствие учащихся, проведение инвентаризации, проверка их готовности к</p>	  		

Продолжение таблицы Г.1



1	2	3	4	5
	<p>к занятию, направление их внимания на занятие.</p> <p><b>Учащиеся знакомятся с темой и целью урока.</b></p>			
<p><b>Начало урока</b></p> 	<p>Организационны й этап.</p> <p>Приветствие учащихся, проверка готовности к уроку, привлечение внимания к уроку.</p> <p><b>Учащимся сообщается тема и цель урока.</b></p>	<p><b>Учащиеся готовятся к уроку</b></p> <p>Знает цель и тему урока.</p>		
<p><b>Середина урока</b></p> 	<p>1-задание.</p> <p>Ритуал приветствия</p> <p>Я хочу поговорить с вами о том, как обычно</p>	 <p><b>Выполняет заданное задание.</b></p>	<p>ФО. «Оценивани е светофор»</p>	 <p>презентаци я, раздаточны й материал</p>

Продолжение таблицы Г.1



1	2	3	4	5
	<p>приветствуют друг друга люди. Кто из вас может продемонстрировать типичное рукопожатие?</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Я хотела бы, чтобы вы сейчас придумали смешное приветствие, которое мы будем использовать в ближайшее время.</li> <li>• Это рукопожатие должно стать своего рода отличием нашей группы.</li> <li>• Сначала выберите себе партнера. Вам предоставляется три минуты, чтобы изобрести, как можно более необычный</li> </ul>			



Продолжение таблицы Г.1

1	2	3	4	5
	<p>более необычный способ рукопожатия.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Это приветствие должно быть достаточно простым, чтобы все легко могли его запомнить, но при этом достаточно смешным, чтобы нам было весело пожимать друг другу руки именно таким способом.</li> </ul> <p>2-задание. Оформление визиток</p> <p>В начале работы нашей группы каждый из вас оформит визитку, где должно быть указано имя. При этом вы вправе взять себе любое имя: свое настоящее, игровое, имя своего друга или знакомого, реального политического деятеля или литературного героя и т.п.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Предоставляется полная свобода выбора.</li> </ul>	 <p>Накапливает дополнительные данные.</p>	<p>ФО. «Оценка через похвалу»</p>	 <p>карточки, интернет-ресурсы</p>

Продолжение таблицы Г.1

1	2	3	4	5
	<p>Ваше имя должно быть написано разборчиво и достаточно крупно.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Эти визитки крепятся булавкой на груди так, чтобы все могли прочитать ваше имя.</li> <li>• В дальнейшем на всем протяжении занятий мы будем обращаться друг другу по этим именам.</li> <li>• У вас есть 5 минут для того, чтобы выбрать имя, сделать свои визитки.</li> </ul> <p><b>3-задание. Паутина</b> «Сядьте, пожалуйста в один большой круг, у каждого из вас сейчас есть возможность сообщить нам всем имя и что-нибудь рассказать о себе. Может быть, кто-нибудь из вас захочет рассказать о своем увлечении, о том, что</p>	 <p>Получает знания, ориентированные на результат.</p>	<p>ФО. «Оценка друг друга»</p>	 <p>презентация, раздаточный материал</p>

Продолжение таблицы Г.1

1	2	3	4	5
	<p>у него лучше всего получается, или о том, чем он любит заниматься в свободное время. У вас есть минута, чтобы подумать, что вы хотите рассказать о себе... (Педагог начинает игру сам).</p> <p>Таким образом, клубок передается дальше и дальше, пока все подростки не окажутся частью одной постепенно разрастающейся паутины. По окончании дискуссия: «Как вы думаете, почему мы составили такую паутину?»</p> <p><b>Анализ упражнения:</b></p> <p>«Все ли высказались в ходе игры?, Как вы чувствуете себя сейчас?»</p>	<div data-bbox="791 875 975 1066" data-label="Image"> </div> <p>Выполняет заданное задание.</p>	<p>ФО. «Оценка через большой палец»</p>	<div data-bbox="1246 931 1374 1070" data-label="Image"> </div> <p>карточки, интернет-ресурсы</p>

Продолжение таблицы Г.1

1	2	3	4	5
	<p>Чувствуете ли вы себя теперь иначе, не так, как в начале игры?, Трудно ли вам было запоминать?, Чьи рассказы вас заинтересовали больше всего?, Кто в группе вызывает у вас любопытство?»</p> <p>4-задание.</p> <p>Комплименты</p> <p>Все участники группы становятся в два круга, образуя внешний и внутренний круг, лицом друг к другу. Стоящие лицом друг к другу образуют пару.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Первый член пары оказывает искренний знак внимания партнеру, стоящему напротив, то есть говорит ему что-нибудь приятное.</li> </ul>			

Продолжение таблицы Г.1






1	2	3	4	5
	<p>Тот отвечает: «Да, конечно, но кроме этого я еще и...» (называет то, что он в себе ценит и считает, что заслуживает за это знаков внимания).</p>			
<p><b>Конец урока</b> <b>5 мин</b></p> 	<p><b>Подведение итогов.</b> Вспомнят и расскажут о своих лучших качествах, которые мы узнали из сегодняшнего урока.</p>  	<p>Обратная связь к уроку</p>		


Таблица Г.2 – План занятия

№2				
1	2		3	
Класс:	Количество участников: -		Количество неучастников:	
<p>Тема урока:</p> 	<p><b>Мотивация</b></p>  			
<p>Цели обучения, достигаемые на уроке</p> 	<p><b>Формирование мотивации на работу</b></p>			
<p>Цели урока:</p> 	<p><b>Снижает напряжение, поднимает настроение, активизирует внимание и мышление</b></p>			
<b>Ход урока</b>				
<p><b>Этапы урока</b></p> 	<p><b>Учебная деятельность учителя</b></p> <p>приветствие учащихся, проведение инвентаризации, проверка их</p>	<p><b>Деятельность ученика</b></p> 	<p><b>Оценивание</b></p> 	<p><b>Ресурсы</b></p> 

Продолжение таблицы Г.2



1	2	3	4	5
	<p>готовности к занятию, направление их внимания на занятие.</p> <p>Учащиеся знакомятся с темой и целью урока.</p>			
<p><b>Начало урока</b></p> 	<p>Организационный этап.</p> <p>Приветствие учащихся, проверка готовности к уроку, привлечение внимания к уроку.</p> <p><b>Учащимся сообщается тема и цель урока.</b></p>	<p><b>Учащиеся готовятся к уроку</b></p> <p>Знает цель и тему урока.</p>		
<p><b>Середина урока</b></p> 	<p>1-задание. Поменяйтесь местами те... Дети сидят в кругу. Ведущий, убирает свой стул из круга и становится в центр круга. Затем он предлагает поменяться местами всем тем, кто обладает</p>	 <p>Выполняет заданное задание.</p>	<p>ФО. «Оценивание светофор»</p>	 <p>презентация, раздаточный материал</p>

Продолжение таблицы Г.2


1	2	3	4	5
	<p>каким-то общим признаком. Этот признак он называет.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Поменяйтесь местами те, кто любит яблоки» - и все, кто любит яблоки, должны поменяться местами.</li> <li>• При этом ведущий, должен постараться успеть занять одно из мест, а тот, кто останется в центре круга без места, продолжит игру.</li> </ul> <p>2-задание. Микрофончик</p> <p>Дети сидят в кругу, ведущий предлагает детям, передавая игрушку по кругу, рассказывать о себе что-то, что</p>	 <p>Накапливает дополнительные данные</p>	<p>ФО. «Оценка через похвалу»</p>	<p>карточки, интернет-ресурсы</p>




Продолжение таблицы Г.2

1	2	3	4	5
	<p>никто в круге не знает. Повторяется минимум 3 круга</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Детям задается вопрос: «Легко ли было рассказывать друзьям что-то новое о себе?».</li> <li>• Желаящие высказывались по этому поводу.</li> </ul> <p>3-задание. Квадрат</p> <p>Дети стоят в кругу с закрытыми глазами. Им предлагается, не открывая глаз перестроиться в квадрат.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сначала поднимается шум, каждый предлагает свою стратегию, но потом выявляется лидер, который начинает руководить процессом.</li> </ul>	 <p>Получает знания, ориентированные на результат.</p>	<p>ФО. «Оценка друг друга»</p>	 <p>презентация, раздаточный материал</p>

Продолжение таблицы Г.2

1	2	3	4	5
	<p>Когда они закончат выполнять задание, необходимо спросить, все ли уверены, что стоят именно в квадрате.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Дети продолжают выполнять задание пока все не будут уверены в том, что построили именно квадрат.</li> <li>• Детям задается вопрос: «Легко ли было построить квадрат? Можно ли это было сделать быстрее?».</li> </ul> <p>4-задание. ПОСИДИТЕ ТАК, КАК СИДИТ... Ведущий предлагает участникам <i>посидеть на своих стульях так, как</i></p>	 <p>Выполняет заданное задание.</p>		 <p>карточки, интернет-ресурсы</p>

Продолжение таблицы Г.2

1	2	3	4	5
	<p>сидели бы: король, курица на насесте, начальник милиции, преступник на допросе, судья, жираф, маленькая мышка, слон, пилот, бабочка и т. д.</p>		<p>ФО. «Оценка через большой палец»</p>	
<p><b>Конец урока</b> <b>5 мин</b></p> 	<p><b>Подведение итогов.</b></p> <p>Вспомнят и расскажут о своих лучших качествах, которые мы узнали из сегодняшнего урока.</p>  	<p>Обратная связь к уроку</p>		